

PROPUESTA DE ACTIVIDADES EN SOPORTE DIGITAL PARA UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN DISFEMIA

Approaches of activities with digital base for an intervention program of Dysphemia

Alicia García Aparicio*

Graduada en Psicología, Magister en Educación Especial y estudiante de Máster de
Profesor de Educación Secundaria

alicia.garciaapa@gmail.com

* Universitat de València

Resumen.

El presente artículo es una propuesta de actividades en soporte digital para una intervención de un alumno de 6 años y 5 meses cuyo diagnóstico es de Disfemia Crónica. Crearemos un programa de intervención utilizando el programa informático NAC, una base de datos que sigue las pautas ordinarias de la aplicación ACCESS 2000 de Windows. Con los objetivos propuestos mediante dicho programa, plantearemos una serie de actividades desde la perspectiva de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ya que éstas, en la actualidad, están comenzando a tener una mayor repercusión en el ámbito educativo.

La Disfemia es un trastorno del ritmo que se caracteriza por la presencia de repeticiones o prolongaciones involuntarias, audibles o silenciosas, durante la emisión del habla; a veces se acompañan de movimientos que afectan al aparato bucal o a otras estructuras anatómicas.

Comenzaremos nuestro trabajo con una introducción del caso y la sanción diagnóstica del mismo. Posteriormente, presentaremos nuestra propuesta de intervención, explicando la metodología que vamos a seguir, la secuenciación temporal en que dividiremos la intervención y los recursos didácticos que utilizaremos, detallando los objetivos establecidos mediante el programa informático NAC. Por último, propondremos una serie de actividades interactivas informáticas para trabajar dichos objetivos.

Palabras clave. Soporte Digital, TIC, Intervención, Disfemia.

Abstract.

The following article is an approach of activities with digital base for an intervention for a 6 years old and 5 months student who has been diagnosed with Chronic Dysphemia. We will create an intervention program using the NAC software, a database that follows the ordinary guidelines of the Windows ACCESS 2000 application. We will create the objectives with this software and later we will propose a series of activities from the perspective of the new Information and Communication Technologies (ICT), which are already beginning to have a greater impact in the educational field.

Dysfemia is a disorder of rhythm characterized by the presence of involuntary repetitions or prolongations, audible or silent, during the emission of speech; sometimes it is accompanied by movements that affect the oral apparatus or other anatomical structures.

We will begin our article with an introduction of the case and its diagnostic sanction. Subsequently, we will present our approach for the intervention, explaining the methodology that we are going to follow, the temporal sequencing in which we will divide the intervention and the didactic resources that we use, detailing the objectives established through the NAC software. Finally, we will propose a series of interactive computer activities to carry out these objectives.

Key Words. Digital base, ICT, Intervention, Dysphemia.

1. INTRODUCCIÓN

La incorporación de las tecnologías en la educación es un llamado que hace la sociedad y surge de la necesidad cada vez mayor del uso de la información. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permiten su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje tanto de manera presencial como a distancia, uni o bidireccionalmente y distribuyen información, que se puede utilizar en tiempo real o ser almacenada para tener acceso a ella cuando se requiera, incrementando así la posibilidad de acceso a la educación (Casado, Castro y Guzmán, 2007).

Las tecnologías auguran, en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante, creando ambientes de aprendizaje tecnológico más eficaces, cómodos y motivantes (Casado et al. 2007). Asimismo, la UNESCO (1998) señala que para modernizar la educación superior en todos sus aspectos: contenidos, metodología, gestión y administración, se requiere el uso racional de las TIC como objeto de estudio, investigación y desarrollo.

De este modo, el objetivo general del presente trabajo es crear un programa de intervención para un caso de Disfemia en el cual las TIC sean la base del tratamiento. A continuación, comenzaremos exponiendo el caso y la sanción diagnóstica del mismo y posteriormente presentaremos nuestra propuesta, finalizando con unas conclusiones.

2. Informe del alumno

Informe del alumno

Juan, de 6 años y 5 meses, cursa 1º de Educación Primaria. Sus padres acuden a consulta por el tartamudeo del niño desde hace 3 meses, el cual surgió al volver de vacaciones de verano, al comenzar el colegio. Cuando Juan tenía 3 años, al nacer su hermana, también le sucedió pero al cabo de 1 o 2 meses remitió bastante, aunque no desapareció.

Historia escolar

El niño inició la escolaridad con 2 años y tuvo problemas de adaptación. En el área del lenguaje le observaron problemas de pronunciación, por lo que estuvo en tratamiento logopédico durante 6 meses. En cuanto a la expresión y la adquisición de la lectura y escritura, no se observan problemas o dificultades.

Aspectos relevantes de su conducta

Juan tiende a repetir sílabas y palabras con mucha frecuencia, generalmente al comienzo de la emisión. Los familiares le llaman la atención pero el niño no se enfada pero últimamente tiende a callarse y desiste de seguir hablando. El niño es poco comunicativo y le cuesta expresar sentimientos.

3. DIAGNÓSTICO

Tras el análisis de los resultados obtenidos, podemos concluir que Juan presenta un trastorno del ritmo denominado Disfemia de tipología dominante crónica, el cual consiste en repeticiones involuntarias, bruscas y explosivas de una sílaba; ya que no se da de manera pura, sino que siempre cursa con la tartamudez tónica (espasmo o inmovilización muscular, produciéndose a continuación una emisión repentina de la expresión verbal). Se observa que según va creciendo las repeticiones se hacen cada vez más frecuentes. El niño va percibiendo sus dificultades verbales y toma conciencia de su tartamudez, esto hace que se ponga en marcha mecanismos para evitar el tartamudeo.

Aproximadamente un tercio de la población de niños entre los 2,5 y 5 años pasan por un periodo de tartamudeo y, en la gran mayoría, la tartamudez remitirá sin dejar ningún tipo de huella. Por ello es importante saber hacer un diagnóstico diferencial entre Tartamudez Evolutiva y Disfemia, esta última se caracteriza por las siguientes dificultades:

- Cantidad anormal de repetición de sílabas, palabras o frases
- Obstrucciones del flujo del aire por incapacidad para darse cuenta de la tensión producida al prepararse para el habla
- Prolongaciones anormales de segmentos de sonidos
- Introducción de sonidos o palabras con fuerza únicamente emocional
- Acentuación extraña en las palabras. Entonación y tempo anormales en las oraciones debido a un habla muy entrecortada y una respiración irregular
- Las palabras no se terminan
- Evitación de ciertos sonidos

Tabla 1

Diferencias entre la Tartamudez Evolutiva y la Disfemia

TARTAMUDEZ EVOLUTIVA	DISFEMIA
Los síntomas del tartamudeo duran entre escasas semanas y algunos meses	Los síntomas duran más de catorce meses
Inconsciente No reacciona Sin conductas de evitación	Consciente del TTM Reacción emocional Conductas de evitación a personas, situaciones, habla...
No hace fuerza al hablar	Fuerza evidente
Repite palabras enteras ("yo, yo, yo"), principalmente palabras función o sintagmas ("mi mamá, mi mamá", "es que yo, es que yo")	Predominan bloqueos-pausa con tensión Alargamientos de vocales Interrumpe cualquier palabra en cualquier sílaba o repite sílabas con tensión (predominantemente iniciales de grupo fónico: <i>Te.....léfono</i>) Repite dos o más veces la misma sílaba ("ca, ca, ca...sa")
No realiza movimientos asociados	Movimientos asociados en ojos, cara y cuello

Fuente: Cervera, J. F., y Ygual, A. (2002). *Intervención educativa en los niños tartamudos: retos técnicos y compromiso ético para los especialistas en Audición y Lenguaje*. Escuela Universitaria de Magisterio EDETANIA, adscrita a Universidad de Valencia, Valencia.

4. RESPUESTA EDUCATIVA

A continuación, en base a la sanción diagnóstica, y tras la valoración de las NEE por parte del Equipo Interdisciplinar del centro, haremos nuestra propuesta de intervención mediante el programa NAC¹, explicando los objetivos de la misma y las actividades que se pueden realizar para trabajar dichos objetivos.

¹ Consultar Anexo I

El programa NAC es una base de datos que sigue las pautas ordinarias de la aplicación ACCESS 2000² de Windows, a través de menús y submenús que permiten complementar los formularios e imprimir informes, establecer consultas y archivar datos. De modo que resulta una herramienta sencilla y muy útil para la creación de propuestas curriculares y evaluaciones del alumnado.

Metodología

El tratamiento de elección para la disfemia es logoterapia con elementos de psicoterapia. Vamos a partir de una metodología global que esté siempre en función de las características y nivel de madurez del niño diagnosticado de disfemia:

- La reeducación debe ser activa, siendo a través del juego y las actividades como se llega al desarrollo de la espontaneidad, creatividad y responsabilidad, y al logro de los objetivos generales propuestos
- Los ejercicios tienen que ser sugestivos educacionalmente y de valor psicoterapéutico; es conveniente cambiarlos en cada sesión, haciendo variantes de los ejercicios propuestos anteriormente; la programación es abierta y por ello se van añadiendo nuevos ejercicios, estando adecuados a la situación en la que el niño con disfemia esté en cada momento
- Los distintos aspectos programados nunca se trabajarán de forma aislada, sino conjuntamente: aspectos fonológicos, morfosintácticos, semánticos y pragmáticos. No es necesario reeducarlos directamente, sino trabajarlos aprovechando cualquier situación
- Se debe partir de su lenguaje natural, del vocabulario más próximo a su experiencia directa, facilitándole su utilización tanto a nivel escolar como familiar
- Las sesiones pueden durar de 40 a 45 minutos, evitando la fatiga con variaciones de ejercicios. Se da una sesión cada semana, adaptando el trabajo a su ritmo

Intervención

Nuestra intervención se centrará en lograr una mayor fluidez comunicativa, con un mayor control de las emisiones orales y el ritmo. Se trabajará dos sesiones semanales

² Microsoft ACCESS 2000 es un sistema gestor de bases de datos relacional: herramienta que permite usar una base de datos (colección de datos relacionados) de una forma fácil, segura y eficiente. La información que maneja una aplicación de base de datos en ACCESS se almacena en tablas. Dicha información es manipulada a través de los diferentes objetos que este sistema ofrece: formularios, informes, macros y módulos

de manera individual fuera del aula ordinaria. Es importante explicarle al niño en todo momento lo que vamos a hacer y por qué.

A continuación mostramos un cuadro resumen con los objetivos generales y específicos seleccionados:

Tabla 2
Objetivos generales y específicos de la Intervención

		OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
TEMPORALIZACIÓN	45 min. 2 veces por semana	Aumentar la capacidad de memoria visual	Nombrar 6 lugares del colegio Nombrar 6 lugares de casa Nombrar 6 lugares de la calle, conocidos por el niño. Nombrar 6 familiares Nombrar 6 amigos	Nombrar 6 objetos de la casa Nombrar 6 objetos del colegio Nombrar 6 objetos de la calle Nombrar a la maestra Nombrar al menos a 6 compañeros
		Favorecer una correcta respiración diafragmática mejorando la relajación, la respiración y el soplo	Practicar la relajación pasiva Practicar la relajación segmentaria Practicar juegos dirigidos de relajación	Practicar la relajación de la cara y órganos fonoarticulatorios. Realizar una inspiración nasal correcta Realizar una espiración bucal correcta
		Trabajar las praxias bucofonatrias	Conseguir el dominio labial Conseguir el dominio lingual Conseguir el dominio de las mejillas	Conseguir el dominio de las mandíbulas Conseguir el dominio de la zona postero-palatal Imitar las praxias faciales
		Mejorar su percepción auditiva	Aumentar su memoria	Recordar secuencias de 6 sonidos (onomatopeyas) Recordar secuencias de 6 palabras Relatar sucesos personales
Mejorar el ritmo de sus producciones orales	Leer y reproducir ritmos con notación gráfica			
Onomatopeyas	Imitar ruidos y sonidos de animales			

			Integración Fonémica	<i>Encadenar palabras que empiecen por la sílaba final de la anterior</i>	
			Aumentar el lenguaje expresivo	<i>Responder 8 preguntas sobre un cuento o narración</i>	
			Expresar más palabras, necesidades y oraciones	<i>Decir su nombre</i> <i>Decir el nombre de sus padres</i> <i>Decir el nombre de los 6 objetos más próximos y significativos de su contexto</i> <i>Nombrar cinco partes de su cuerpo</i> <i>Nombrar ocho imágenes</i> <i>Nombrar ocho acciones</i> <i>Expresar con una palabra necesidades personales</i>	<i>Expresar con dos palabras necesidades personales</i> <i>Dar órdenes con una palabra</i> <i>Expresar ideas, necesidades, deseos, etc., con frases cortas</i> <i>Formar frases a partir de: nombres, verbos, adjetivos</i> <i>Completar una historia o cuento con una frase</i> <i>Completar una historia o cuento con dos o tres frases</i> <i>Completar el final de una historia o cuento de forma creativa</i>
			Describir mayor número de objetos, personas y lugares	<i>Descripción de sí mismo</i> <i>Descripción de 3 personas conocidas y significativas</i> <i>Descripción de 4 animales</i> <i>Descripción de 6 objetos y sus funciones</i> <i>Describir los 3 elementos más significativos que forman parte de una categoría</i> <i>Describir elementos o partes que faltan en: objetos, colecciones, figuras etc.</i>	<i>Poder narrar/dialogar con sus iguales</i>

				<p><i>Describir hechos o situaciones personales</i> <i>Describir fenómenos de la naturaleza</i></p>
		<p>Poder narrar/dialogar con sus iguales</p>	<p><i>Narrar un hecho ocurrido en clase o en casa</i> <i>Narrar una experiencia vivida</i> <i>Inventarse una historia</i> <i>Narrar un cuento conocido</i> <i>Narrar un cuento inventado</i> <i>Contar un programa de televisión</i> <i>Contar una película</i> <i>Contar hechos biográficos</i> <i>Contar lo que has hecho durante un día</i> <i>Contar lo que has hecho en las vacaciones</i> <i>Contar un hecho con tres frases</i> <i>Contar una película con cuatro frases</i></p>	<p><i>Contar un cuento con cinco frases</i> <i>Secuenciar una historia en imágenes y contarla</i> <i>Mantener conversaciones con adultos</i> <i>Mantener conversaciones con otros niños, respetando los turnos</i> <i>Representar los personajes de los cómics o cuentos</i> <i>Representar papeles de situaciones cotidianas</i> <i>Representar una conversación telefónica</i> <i>Representar papeles con muñecos</i> <i>Escenificar papeles de personajes inanimados</i> <i>Dirigir un juego colectivo</i> <i>Explicar a los demás las reglas de un juego</i></p>
RECURSOS				
<i>PERSONALES</i>		Maestro/a de PT, maestro/a de AL, logopeda, tutor/a		
<i>MATERIALES</i>		Tablet, ordenador		

Fuente: elaboración propia

Recursos didácticos

Se entiende por recurso toda ayuda pedagógica de tipo personal, técnico o material que tiene por objeto asegurar el logro de los fines generales de la educación. Según Gimeno (1986) citado por Coll en "Desarrollo Psicológico y Educación", los recursos didácticos pueden cumplir cuatro funciones:


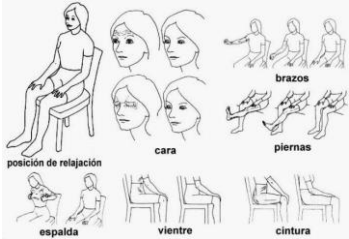
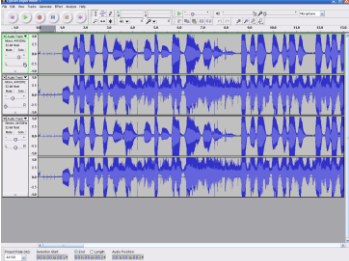
- **Innovadora:** deben aportar cambios estructurales. No sólo se hallan en este apartado las nuevas tecnologías, sino también metodologías y perspectivas pedagógicas revolucionarias


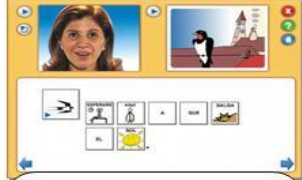

- Motivadora: en muchas ocasiones la forma de presentar los contenidos de aprendizaje pueden despertar el interés de los alumnos para resolver la tarea. Un claro ejemplo lo constituyen los medios audiovisuales





- De apoyo a la presentación de un contenido. Cumple la función informativa para apoyar la formación de conceptos, el análisis y la explicación. (sirven para analizar el contenido que quiero dar. Le dan base a ese contenido)



- Estructuradora: para guiar los procesos metodológicos o estrategias de E/A. (te guía hacia dónde quieres ir. Suelen tener una estructuración de más fácil a más difícil




A continuación, presentaremos una serie de actividades en soporte digital que pueden usarse con el niño para trabajar los objetivos planteados anteriormente en nuestra propuesta NAC.

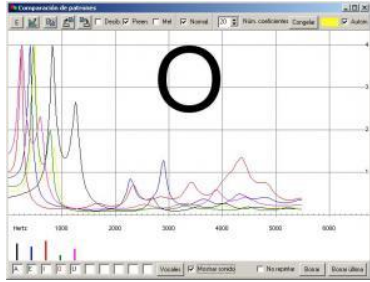
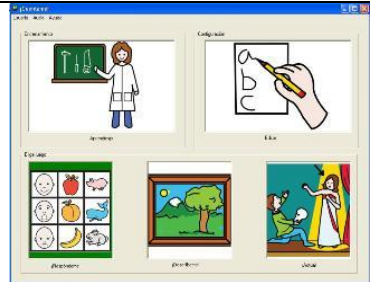
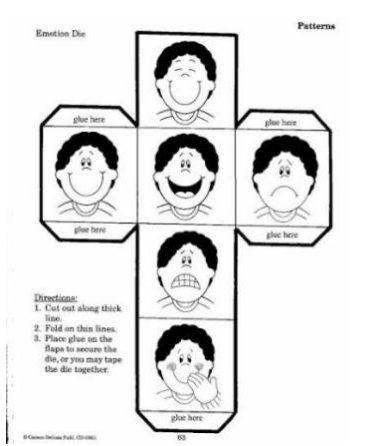
NIVEL	CONTENIDO	ACTIVIDAD	
<p>Previas: Memoria Visual</p>	<p>Nombrar lugares del colegio y de casa. Nombrar lugares de la calle, conocidos por el niño. Nombrar amigos y familiares Nombrar objetos de la casa, colegio y calle. Nombrar a la maestra y compañeros.</p>	<p>En una Tablet, introduciremos una serie de imágenes de personas y lugares que el niño debe conocer: papá, mamá, amigos, el colegio, el parque... De esta manera, iremos pasando las imágenes y Juan debe decirnos quién o qué es.</p>	
<p>Relajación, respiración, soplo</p>	<p>Practicar la relajación pasiva. Practicar la relajación segmentaria Practicar juegos dirigidos de relajación Practicar la relajación de la cara y órganos fonoarticulatorios. Realizar una inspiración nasal correcta. Realizar una espiración bucal correcta.</p>	<p>creAPPcuentos: mediante esta app de Android que permite la creación de cuentos o historias de forma sencilla, crearemos un "cuento" que será en realidad los pasos a seguir para realizar la técnica de relajación de Jacobson. De este modo, podremos trabajar la relajación con Juan de manera que sea atractivo para él.</p>	
		<p>Audacity: grabaremos un archivo de sonido con las pautas que Juan ha de seguir para relajarse. Así puede realizar la actividad de relajaciones él mismo en casa siguiendo las pautas que han sido grabadas o sus padres pueden escucharla para así mostrársela a Juan.</p>	

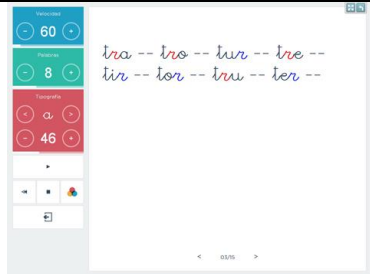
Praxias Bucfonatrias	<i>Conseguir el dominio labial</i> <i>Conseguir el dominio lingual</i> <i>Conseguir el dominio de las mejillas</i> <i>Conseguir el dominio de las mandíbulas</i> <i>Conseguir el dominio de la zona postero-palatal</i> <i>Imitar las praxias faciales</i>	En un Ordenador o Tablet , pondremos un vídeo sobre praxias realizadas por otro niño de más o menos su misma edad para que Juan imite lo que va saliendo: https://www.youtube.com/v/2wzI5_iYs68&hl=es_ES&fs=1&	
		Animacuentos: con esta herramienta podemos trabajar la lectura labial	 <p> En el programa Animacuentos se nos ofrece de forma conjunta la lectura labial y nuestras primeras lecturas pictográficas. ¡Todo un desarrollo para el desarrollo del nivel lingüístico en edad infantil. </p>
Percepción Auditiva: Memoria	<i>Recordar secuencias de sonidos(onomatopeyas)</i> <i>Recordar secuencias de palabras</i> <i>Relatar sucesos personales</i>	La Granja: una app para trabajar las onomatopeyas con animales, así como el dibujo que posteriormente podremos utilizar para formar una secuencia de una historia inventada que Juan deberá relatarnos	

<p>Percepción Auditiva: Ritmo</p>	<p><i>Leer y reproducir ritmos con notación gráfica.</i></p>	<p>Phonetics: con esta herramienta podemos trabajar los sonidos del habla de manera visual. El niño ve su voz mientras produce el habla</p>	
<p>Percepción Auditiva: Onomatopeyas</p>	<p><i>Imitar ruidos y sonidos de animales</i></p>	<p>Animal Sounds: mediante esta app trabajaremos la imitación de sonidos de animales de manera divertida</p>	
<p>Percepción Auditiva: Integración Fonémica</p>	<p><i>Encadenar palabras que empiecen por la silaba final de la anterior</i></p>	<p>Palabrear: con esta herramienta podemos hacer que el niño juegue a encadenar palabras solo o en compañía, ya sea de sus padres o de otros amigos</p>	
<p>Lenguaje</p>	<p><i>Responder preguntas sobre un cuento o narración</i></p>	<p>Collins Big Cat in the Garden Story Creator: con esta app podemos crear nosotros mismos cuentos con imágenes y audio sobre un tema interesante para Juan y realizar posteriormente preguntas sobre el mismo</p>	

Lenguaje Expresivo: Expresar	<p> <i>Decir su nombre</i> <i>Decir el nombre de sus padres</i> <i>Decir el nombre de los objetos más próximos y significativos de su contexto</i> <i>Nombrar cinco partes de su cuerpo.</i> <i>Nombrar ocho imágenes</i> <i>Nombrar ocho acciones</i> <i>Expresar con una palabra necesidades personales</i> <i>Expresar con dos palabras necesidades personales</i> <i>Dar órdenes con una palabra</i> <i>Expresar ideas, necesidades, deseos, etc., con frases cortas</i> <i>Formar frases a partir de: nombres, verbos, adjetivos</i> <i>Completar una historia o cuento con una frase</i> <i>Completar una historia o cuento con dos o tres frases</i> <i>Completar el final de una historia o cuento de forma creativa</i> </p>	<p> <u>Leo lo que Veo:</u> esta herramienta nos permite trabajar la expresión oral con Juan, mostrándole secuencias de imágenes y pidiéndole que nos diga qué ve </p>	
	<p> <u>Mi mundo en palabras:</u> aplicación con la que podemos trabajar las expresiones y la pragmática </p>		

<p>Lenguaje Expresivo: Preguntar</p>	<p> <i>Formular preguntas con partículas interrogativas</i> <i>Formular preguntas dándole las respuestas</i> <i>Formular preguntas encadenadas hasta descubrir o completar la información deseada</i> <i>Formular preguntas para confirmar una información</i> <i>Formular preguntas de ampliación sobre un tema</i> </p>	<p>Juego de Preguntas: con esta app podemos trabajar mediante el juego, la expresión. Concretamente, la formulación de preguntas y las respuestas</p>	
<p>Lenguaje Expresivo: Describir</p>	<p> <i>Descripción de sí mismo</i> <i>Descripción de personas conocidas y significativas</i> <i>Descripción de animales</i> <i>Descripción de objetos y sus funciones</i> <i>Describir los elementos más significativos que forman parte de una categoría</i> <i>Describir elementos o partes que faltan en: objetos, colecciones, figuras etc.</i> <i>Describir entornos próximos: casa, colegio, parque, etc.</i> <i>Describir una lámina o dibujo</i> <i>Describir un conjunto de viñetas que cuentan una historia</i> <i>Describir hechos o situaciones personales</i> <i>Describir fenómenos de la naturaleza</i> </p>	<p>Exler: usaremos esta herramienta para que Juan utilice las historias para narrarnos él mismo un cuento</p>	
		<p>Con las imágenes de personas y lugares que el niño debe conocer (las cuales hemos introducido anteriormente en una Tablet), pediremos nuevamente que nos diga quién o qué es pero pidiendo que nos describa más hechos o características</p>	

<p>Lenguaje Expresivo: Narrar/Dialogar</p>	<p><i>Narrar un hecho ocurrido en clase o en casa</i> <i>Narrar una experiencia vivida</i> <i>Inventarse una historia</i> <i>Narrar un cuento conocido</i> <i>Narrar un cuento inventado</i> <i>Contar un programa de televisión</i> <i>Contar una película</i> <i>Contar hechos biográficos</i> <i>Contar lo que has hecho durante un día</i> <i>Contar lo que has hecho en las vacaciones</i> <i>Contar un hecho con tres frases</i> <i>Contar una película con cuatro frases</i> <i>Contar un cuento con cinco frases</i> <i>Secuenciar una historia en imágenes y contarla</i> <i>Mantener conversaciones con adultos</i> <i>Mantener conversaciones con otros niños, respetando los turnos</i> <i>Representar los personajes de los cómics o cuentos</i> <i>Representar papeles de situaciones cotidianas</i> <i>Representar una conversación telefónica</i> <i>Representar papeles con muñecos</i> <i>Escenificar papeles de personajes inanimados</i> <i>Dirigir un juego colectivo</i></p>	<p>Globus: para pasar a este nivel de lenguaje, podríamos utilizar la herramienta Globus para que Juan, mientras narra una historia o mantiene una conversación, vea su voz en la pantalla y esto sirva como distractor mientras habla, centrándose más en las líneas dibujadas que en su propio discurso.</p>	
	<p><i>Mantener conversaciones con otros niños, respetando los turnos</i> <i>Representar los personajes de los cómics o cuentos</i> <i>Representar papeles de situaciones cotidianas</i> <i>Representar una conversación telefónica</i> <i>Representar papeles con muñecos</i> <i>Escenificar papeles de personajes inanimados</i> <i>Dirigir un juego colectivo</i></p>	<p>Cuéntame: con esta herramienta trabajaremos el nivel pragmático de Juan. Primero, podemos utilizar una Tablet para mostrarle una serie de dibujos o una película, de la cual crearemos en el programa <i>Cuéntame</i> una serie de preguntas.</p>	
	<p>Crearemos un Dado con una herramienta digital, pero en cada cara pondremos una foto de algún personaje famoso de dibujos o cuentos y Juan deberá tirar el dado y hacer una representación del personaje que le toque.</p> <p>Puede jugar solo o con amigos. Si juega en grupo, deberá explicar él mismo en qué consiste el juego.</p>		

<p>Juego Verbal</p>	<p> <i>Hacer diálogos rimados</i> <i>Recitar refranes y dichos populares</i> <i>Decir retahílas y trabalenguas</i> <i>Decir absurdos</i> <i>Inventar diálogos de cuentos</i> <i>Cambiar los diálogos de los cuentos</i> <i>Acabar un cuento conocido</i> <i>Cambiar el final de un cuento</i> </p>	<p> <u>La Pizarra Dinámica de Lectura:</u> con esta herramienta podremos trabajar la lectura acompañada </p>	 <p> The screenshot shows a digital whiteboard interface. On the left, there is a vertical sidebar with three colored buttons: a blue button with '60', a green button with '8', and a red button with '46'. Below these are some icons. The main whiteboard area contains two lines of text in red and black: 'tra -- tro -- tur -- tre --' and 'tir -- tor -- tru -- ter --'. </p>
---------------------	---	---	---

Fuente: elaboración propia

5. EVALUACIÓN

Previo a la intervención, se debe realizar una valoración inicial para poder tener un perfil claro del alumno y de este modo diseñar el mejor plan de apoyo individualizado. Asimismo, la Orden del 16 de julio de 2001 establece que se debe entregar a los padres o tutores un informe trimestral por escrito de la evolución del alumno, con lo cual es preciso realizar una evaluación continua de la intervención mediante hojas de registro, grabaciones, anotaciones espontáneas, etc. De este modo, se puede comparar la situación actual del niño con el punto de partida y obtener una pequeña visión de lo que está siendo su evolución.

Asimismo, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) prescribe y recomienda (sin carácter obligatorio) llevar a cabo una evaluación de la acción docente como medida de reflexión sobre nuestra tarea denominada rúbrica. En ella nos preguntamos qué aspectos de la intervención han resultado efectivos y cuáles han pasado desapercibidos, así como aquellos que han sido innecesarios o cuáles han provocado un rechazo absoluto por parte del alumno. Concretamente, se observan las actividades diseñadas y la tipología de recursos empleados con el alumno, comprobando al mismo tiempo si se ha conseguido un clima de confianza y aceptación por ambas partes.

6. CONCLUSIONES

El presente trabajo tiene como finalidad dar a conocer, de forma breve, un programa de intervención educativa al caso planteado desde la perspectiva de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La respuesta educativa se ha diseñado en función de las características y las NEE del niño.

Creemos que es de gran utilidad para los distintos profesionales que trabajan con un niño diagnosticado de dislexia tener unas orientaciones generales y un desarrollo profundo de todas las opciones terapéuticas posibles, con sus objetivos y actividades concretas; esto facilita considerablemente su labor en cuanto a la intervención. No obstante, se debe tener en cuenta las pautas de intervención en la escuela y las pautas para la familia, las cuales no quedan recogidas en este trabajo ya que nos hemos centrado principalmente en la intervención con recursos tecnológicos dentro del aula.

Las actividades propuestas tienen un enfoque ameno y atractivo para el niño gracias a la variedad de materiales y metodologías que los recursos tecnológicos hacen

posibles. Este trabajo tiene un carácter didáctico y práctico, estando dirigido principalmente a los logopedas, psicoterapeutas y especialistas en audición y lenguaje.

En cuanto a la aplicación práctica de nuestra propuesta de intervención, todavía no se ha llevado a cabo, por lo que no podemos presentar resultados de la misma. Sería conveniente en el futuro aplicarla y registrar los resultados obtenidos, para así poder constatar que, como se espera, las TIC son una buena herramienta para trabajar en educación y es positivo emplearlas como instrumento de intervención.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, P. (2010). *Tratamiento de la voz*. Madrid: CEPE.
- Casado, D., Castro, S. y B. Guzmán (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, Vol. 13 (23), 213-234.
- Cervera, J. F., y Ygual, A. (2002). *Intervención educativa en los niños tartamudos: retos técnicos y compromiso ético para los especialistas en Audición y Lenguaje*. Escuela Universitaria de Magisterio EDETANIA, adscrita a Universidad de Valencia, Valencia.
- Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (1990). *Desarrollo Psicológico y educación, II. Psicología de la Educación*. Madrid: Alianza Editorial.
- De Dios, J., Moreno, J. M., Rabazo, M. J. y Suárez, A. (2007). *Intervención en audición y lenguaje: Casos prácticos*. Madrid: EOS.
- Fernández-Zuñiga, A. (2014). *Guía de intervención logopédica en tartamudez infantil*. Madrid: Síntesis.
- Gallego, J. (2004). *Tartamudez*. Málaga: Aljibe.
- Garrido, J. (1993). *Programación de actividades para Educación Especial*. Madrid: CEPE.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- ORDEN 16 de Julio de 2001 del Gobierno Valenciano por la que se regula la atención del alumnado con necesidades educativas especiales escolarizado en el segundo ciclo de EI y todos los ciclos de educación primaria escolarizado en centros escolares sustentados con fondos públicos.
- Salgado, A. (2014). *Manual práctico de tartamudez*. Madrid: Síntesis.
- Sangorrín, J. (2005). Disfemia o tartamudez. *Revista de Neurología*, Vol. 41(Supl. 1), 43-46.
- Santacreu, J. (1991). *Tratamiento de la tartamudez*. Valencia: Promolibro.

UNESCO (1998). La educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. En A. Sonko del presidente del congreso (Presidencia). Declaración Mundial sobre la Educación Superior, París.

8. ANEXOS

Anexo 1

PROPUESTA CURRICULAR Y EVALUACIÓN

G.

Juan

5		5				
NIVEL	Nº OB	CONTENIDO	FECHA EVALUACIÓN:	C	CP	N
3		PREVIAS.MEMORIA VISUAL				
		<i>Internivel/5031</i> Nombrar lugares del colegio y de casa.				
		<i>Internivel/5032</i> Nombrar lugares de la calle, conocidos por el niño.				
		<i>Internivel/5033</i> Nombrar amigos y familiares				
		<i>Internivel/5034</i> Nombrar objetos de la casa, colegio y calle.				
		<i>Internivel/5035</i> Nombrar a la maestra y compañeros.				
4		RELAJACION.RESPIRACION.SOPLO				
		<i>Internivel/5043</i> Practicar la relajación pasiva.				
		<i>Internivel/5044</i> Practicar la relajación segmentaria				
		<i>Internivel/5045</i> Practicar juegos dirigidos de relajación				
		<i>Internivel/5046</i> Practicar la relajación de la cara y órganos fonoarticulatorios.				
		<i>Internivel/5047</i> Realizar una inspiración nasal correcta.				
		<i>Internivel/5048</i> Realizar una espiración bucal correcta.				
5		PRAXIAS BUCOFONATORIAS				
		<i>Internivel/5058</i> Conseguir el dominio labial				
		<i>Internivel/5059</i> Conseguir el dominio lingual.				
		<i>Internivel/5060</i> Conseguir el dominio de las mejillas.				
		<i>Internivel/5061</i> Conseguir el dominio de las mandíbulas.				
		<i>Internivel/5062</i> Conseguir el dominio de la zona postero-palatal.				
		<i>Internivel/5063</i> Imitar las praxias faciales.				
6		PERCEPCION AUDITIVA.MEMORIA				
		<i>Internivel/5064</i> Recordar secuencias de sonidos (onomatopeyas)				
		<i>Internivel/5065</i> Recordar secuencias de palabras				
		<i>Internivel/5071</i> Relatar sucesos personales.				
9		PERCEPCIÓN AUDITIVA.RITMO				
		<i>Internivel/5088</i> Leer y reproducir ritmos con notación gráfica.				
10		PERCEPCIÓN AUDITIVA.ONOMATOPEYAS				
		<i>Internivel/5089</i> Imitar ruidos y sonidos de animales				

Viernes, 17 de febrero de 2017

Página 1 de 3

**13 PERCEPCIÓN
AUDITIVA. INTEGRACIÓN FONÉMICA**

Internivel5126 Encadenar palabras que empiecen por la sílaba final de la anterior.

15 LENGUAJE

Internivel5162 Responder preguntas sobre un cuento o narración

18 LENGUAJE EXPRESIVO: EXPRESAR

Internivel5206 Decir su nombre

Internivel5207 Decir el nombre de sus padres

Internivel5208 Decir el nombre de los objetos más próximos y significativos de su contexto.

Internivel5209 Nombrar cinco partes de su cuerpo.

Internivel5210 Nombrar ocho imágenes.

Internivel5211 Nombrar ocho acciones.

Internivel5213 Expresar con una palabra necesidades personales

Internivel5214 Expresar con dos palabras necesidades personales.

Internivel5215 Dar órdenes con una palabra.

Internivel5218 Expresar ideas, necesidades, deseos, etc., con frases cortas.

Internivel5219 Formar frases a partir de: nombres, verbos, adjetivos.

Internivel5220 Completar una historia o cuento con una frase.

Internivel5221 completar una historia o cuento con dos o tres frases.

Internivel5222 Completar el final de una historia o cuento de forma creativa.

20 LENGUAJE EXPRESIVO: PREGUNTAR

Internivel5232 Formular preguntas con partículas interrogativas

Internivel5233 Formular preguntas dándole las respuestas

Internivel5234 Formular preguntas encadenadas hasta descubrir o completar la información deseada.

Internivel5235 Formular preguntas para confirmar una información

Internivel5236 Formular preguntas de ampliación sobre un tema.

21 LENGUAJE EXPRESIVO: DESCRIBIR

Internivel5237 Descripción de sí mismo.

Internivel5238 Descripción de personas conocidas y significativas.

Internivel5239 Descripción de animales.

Internivel5240 Descripción de objetos y sus funciones.

Internivel5241 Describir los elementos más significativos que forman parte de una categoría.

Internivel5242 Describir elementos o partes que faltan en: objetos, colecciones, figuras etc.

Internivel5243 Describir entornos próximos: casa, colegio, parque, etc.

Internivel5244 Describir una lámina o dibujo.

Internivel5245 Describir un conjunto de viñetas que cuentan una historia.

Internivel5246 Describir hechos o situaciones personales.

Internivel5247 Describir fenómenos de la naturaleza.

Viernes, 17 de febrero de 2017

Página 2 de 3

G. **Juan**

**22 LENGUAJE
EXPRESIVO: NARRAR/DIALOGAR**

*Internivel*5248 Narrar un hecho ocurrido en clase o en casa
*Internivel*5249 Narrar una experiencia vivida
*Internivel*5250 Inventarse una historia
*Internivel*5251 Narrar un cuento conocido
*Internivel*5252 Narrar un cuento inventado
*Internivel*5253 Contar un programa de televisión
*Internivel*5254 Contar una película.
*Internivel*5255 Contar hechos biográficos.
*Internivel*5256 Contar lo que has hecho durante un día.
*Internivel*5257 Contar lo que has hecho en las vacaciones.
*Internivel*5258 Contar un hecho con tres frases.
*Internivel*5259 Contar una película con cuatro frases
*Internivel*5260 Contar un cuento con cinco frases.
*Internivel*5261 Secuenciar una historia en imágenes y contarla.
*Internivel*5263 Mantener conversaciones con adultos.
*Internivel*5264 Mantener conversaciones con otros niños, respetando los turnos.
*Internivel*5265 Representar los personajes de los cómics o cuentos.
*Internivel*5266 Representar papeles de situaciones cotidianas.
*Internivel*5267 Representar una conversación telefónica.
*Internivel*5268 Representar papeles con muñecos.
*Internivel*5269 Escenificar papeles de personajes inanimados.
*Internivel*5270 Dirigir un juego colectivo.
*Internivel*5271 Explicar a los demás las reglas de un juego.

24 JUEGO VERBAL

*Internivel*5312 Hacer diálogos rimados.
*Internivel*5313 Recitar refranes y dichos populares
*Internivel*5314 Decir retahílas y trabalenguas
*Internivel*5315 Decir absurdos.
*Internivel*5320 Inventar diálogos de cuentos.
*Internivel*5321 Cambiar los diálogos de los cuentos.
*Internivel*5322 Acabar un cuento conocido.
*Internivel*5323 Cambiar el final de un cuento.

OBSERVACIONES

LEYENDA: C: CONSEGUIDO; CP: CONSEGUIDO EN PARTE; N: NO CONSEGUIDO, EN PROCESO DE TRABAJO