Elaboración de un juego de apoyo
para niños con dificultades en el habla

Laura Judit Gómez Trujillo

Elaboración de un juego de apoyo
para niños con Dificultades en el Habla

Elaboración de un juego de apoyo
para niños con dificultades en el habla

Laura Judit Gómez Trujillo

ÍNDICE

12 Resumen y Abstract

14 Introducción

19 Objetivos

20 Fase de investigación

21 Logopedia

- ¿Qué es y a quién va dirigida?
- Patologías comunes y cómo tratarlas
- Publicaciones similares

37 Actividades actuales: Problemas de diseño

53 Editoriales

- Fundación Orange

67 Encuestas

74 Fase de creación

75 Concepcion y diseño de los contenidos

- Autores de referencia
- Bocetos
- Eleccion de actividades y artes finales
- Elementos del juego
    - Desarollo de láminas ilustradas
    - Fichas imantadas
    - Selección de tipografías
- Formato del juego

121 Conclusiones

122 Conclusiones

125 Bibliografía

Resumen

Existen muchas profesiones que necesitan de recursos gráficos externos para desarrollar su trabajo. La Logopedia es uno de ellos, sin embargo, entorno al 50% de los Logopedas utiliza actividades de elaboración propia para sus terapias. Lo que en algunos casos se puede traducir en trabajos útiles pero de baja calidad gráfica. Por esto se ha elaborado un juego que pretende ser una ayuda para el desarrollo del habla de los más pequeños que incluya actividades útiles con un diseño atractivo.

Palabras clave: Juego didáctico, diseño, logopedia, niños, packaging, recursos.

Abstract

There are many professions that need external graphic resources to develop their work. The Logopedia is one of them, however, around 50% of the Speech Therapists uses activities of own elaboration for their therapies. What in some cases can be translated into useful works but of low graphic quality. That's why this project has rised. A game that pretend to be an aid to the development of the speech of the little ones that includes useful activities with an attractive design.

Key concepts: Game book, design, logopedia, kids, packaging, resources.

Introducción

Introducción

"Don't design for everyone. It's impossible. All you end up doing is designing something that makes everyone unhappy." Leisa Reichelt

Entre mis competencias como diseñadora se encuentra la de buscar una solución creativa a una necesidad existente. Dicha necesidad la encontré en el sector de la Logopedia donde tras varias entrevistas he detectado la carencia de material práctico educativo para sus terapias. Todo recurso han de buscarlo en webs que han creado fichas de uso libre o crearlo por ellos mismos. Sin embargo aunque puedan encontrar tales recursos en la web, el proyecto es interesante pues surge la oportunidad de aportar mis conocimientos en diseño para realizar dichas actividades necesarias para el aprendizaje más atractivas para los más pequeños, además de crear un recurso que incluya en una sola publicación gran parte de los contenidos necesarios para una terapia eficaz.

Los profesionales de la logopedia no son muy reconocidos en la . Pongamos en situación y es que existe un gran número de personas que necesitarían ir a un logopeda y nunca van. La razones por las cuales no acuden a estos especialistas son variadas, la vergüenza, el desconocimiento de su existencia o muchas veces el hecho de que no sepan que ciertos problemas en el habla que consideran nimios pueden ser tratados por logopedas. Por este motivo no hay una oferta editorial muy amplia para éste sector. Quizá si más desarrollada en cuanto al marco teórico pero no en lo práctico.

Aunque este proyecto está enfocado en la realización de un juegoque sirva como apoyo a los logopedas, no se centrará únicamente en este escueto público pues al fin y al cabo se trata de un juego didáctico que los propios padres podrán adquirir para que les sirva de apoyo

en el desarrollo tanto intelectual como del habla del niño.

Se ha hablado mucho a lo largo del texto sobre la ayuda a los niños pero ¿Qué trata realmente un Logopeda y a qué público va dirigido? Si nos centramos en la simple definición que encontramos en la RAE, logopedia es; **el conjunto de métodos para enseñar una fonación normal a quien tiene dificultades de pronunciación.**

Como se puede comprobar en ningún momento se especifica que sea una enseñanza exclusiva para los infantes sin embargo se asocia normalmente con edades muy tempranas. Las competencias de la Logopedia van mucho más allá y algunos pacientes padecen de deficiencias cerebrales ya sea por una enfermedad o por un accidente y estás pueden ocurrir en cualquier momento de la vida de una persona. Por lo tanto su aplicación comprende gente de todas las edades. ¿Por qué entonces en el presente documento me centro tanto en los niños? Pues porque no se puede tratar por igual a todo el mundo, el hecho de realizar un juego con contenidos atractivos para cierto público implica escoger un estilo determinado que consiga llamar la atención del target en cuestión. Por este motivo he decidido centrar mi proyecto para niños con edades comprendidas entre los 3 y los 8 años aproximadamente.

Según Inés Bustos Sánchez maestra, fonoaudióloga, profesora de música y pedagoga. Las alteraciones de la voz en los niños en edad escolar representan un porcentaje significativo en el conjunto de esta población. Afecta a niños y niñas en edades comprendidas preferentemente entre los 6 y los 10 años, aunque también se presenta una menor proporción de casos por encima y por debajo de esta franja de edad. "Generalmente estos trastornos no son severos. [...] Por el contrario, se trata de dificultades que muchas veces no son detectadas en el ámbito familiar. [...] Por ello, el medio escolar ha de estar sensibilizado para poder detectar inicialmente un trastorno de la voz infantil y poder llevar a cabo, -si fuera preciso-, una orientación inicial a la familia, de manera adecuada. Y si fuera necesario a un especialista posteriormente". (BUSTOS, 2000, p. 3)

La logopedia se centra esencialmente en la intervención en niños o adultos cuyo lenguaje presenta trastornos o limitaciones: dichos trastornos o limitaciones pueden derivar de múltiples causas (sensoriales, motoras, cognitivas, sociales o "específicas"), y pueden

relacionarse con una etiología precisa y conocida (el caso de las afasias adquiridas) o de naturaleza muy general y difusa. Pueden afectar únicamente un elemento del código lingüístico o su conjunto, pueden suponer una discapacidad grave y permanente que impide o limita la integración social y la propia autonomía, o quedarse en un episodio momentáneo del camino de la vida.

Objetivos

Los objetivos van más allá de la creación de un juego didáctico y es que la memoria de este proyecto pretende dar visibilidad a profesiones que no se valoran como son el diseño o la logopedia, además de demostrar la importancia de la implicación de ambas partes cuando se realiza un trabajo de diseño.

- Crear una publicación útil y práctica para los profesionales de la Logopedia.

- Crear una publicación suceptible a ser utilizada también por los padres de forma que éstos se impliquen más en el desarrollo cognitivo de estos los niños, no dejando recaer toda la responsabilidad en los colegios.

- Que se comprenda que el conocimiento cognitivo y el motoro van de la mano en el desarrollo.

- Conseguir que los recursos sean originales y llamativos para los niños a través de la ilustración y el diseño.

Fase de Investigación

Logopedia

¿Qué es y a quién va dirigido?

Según el Consejo General de Colegios de Logopedas, la logopedia es la profesión que engloba el estudio, la prevención, la evaluación, el diagnóstico y la intervención de los trastornos y las alteraciones de carácter permanente o transitorio que afecten a la comunicación, al lenguaje humano (oral y escrito), al habla y/o a la voz, incluyendo todos sus procesos y funciones, tanto a nivel receptivo como expresivo.

Aunque la creencia popular es que ésta disciplina sirve únicamente para los niños, la realidad es que está dirigida a todas las personas, con independencia de su edad, que presenten algún trastorno de la comunicación, sea oral o escrita, de causa orgánica o funcional.
Este falso mito suele derivar del hecho de que en general si no es porque han crecido con una enfermedad. Los adultos que se tratan son aquellos que han tenido un accidente que haya provocado daños cerebrales, dando como resultado algún trantorno de la comunicación. Es por eso que los niños son una mayoría en las consultas logopédicas y de ahí la confusión.

Abarcan un amplio marco de áreas: el habla, tratando la tartamudez, la hiperfluidez o la dislalia. La voz, el hecho de poder proyectarla, el volumen, la afonía, las disfonías, las afasias. A parte de tratar lo que son las funciones motoras del habla y de la voz también hacen hincapié en el área cognitiva trabajando la memoria, la comprensión y expresión, la secuenciación, la atención. Y aunque sea menos conocido una parte muy importante de su trabajo es el área de la alimentación, no en el ámbito de la nutrición sino en la deglución, la masticación, todas esas acciones que normalmente pasan desapercibidas son realmente importantes en el ámbito de la logopedia pues afectan directamente a otras patologías. Y por último el área de la audición, ya que si tenemos dificultades para escuchar o para comprender los sonidos, nuestra capacidad para hablar y expresarnos se verá coartada.

Dentro del ámbito de la infancia, las patologías sobre las que interviene el logopeda que están relacionadas con niños son: **Trastornos de la comunicación**. Alteraciones del desarrollo de la comunicación secundarias a patología (parálisis cerebral, autismo, síndrome de Down, etc.). Mutismo.

Disfonías

La disfonía es la alteración de una o más de las características acústicas de la voz que son el timbre, el tono y la intensidad. A estas alteraciones acústicas se asocian otras que tienen que ver con el uso ineficaz de la voz. Como la postura que adopte el cuerpo, la actividad muscular respiratoria, que da apoyo a la emisión, y a la adaptación de los músculos y órganos que participan en el lenguaje oral, según la intención comunicativa. No hemos de confundirlo con el término afonía, que es la pérdida total de la voz y que se utiliza muy frecuentemente de forma errónea cuando se quiere dar a entender una disfonía.

Según Inés Bustos Sánchez existen varias causas por las que se producen disfonías:

- De **causas orgánicas:** que desde el inicio, producen una alteración anatómica y objetiva-

ble del aparato fonador. Éstas pueden ser congénitas, las que a menudo se remontan a la primera infancia. En estos casos, el cierre glótico no se realiza de modo satisfactorio, por lo que el niño debe usar mecanismos compensatorios que llevan a una disfonía de sobre esfuerzo o disfonía hipercinética, que no es más que la consecuencia de la alteración laríngea.

- De **causas orgánicas adquiridas:** La lesión aparece sobre una laringe normal y suele ser de aparición más tardía. Los traumatismos, tanto externos (accidentes de tráfico) como internos (entubaciones laringotraqueales) pueden provocar secuelas que dañen la función vocal. Existen agentes irritantes endógenos como el ácido gástrico que juegan un papel fundamental en las laringitis por reflujo gastroesofágico. Otros agentes externos como el humo, la polución y los gases industriales contribuyen a la aparición de laringitis inflamatorias e incluso a ser responsables de lesiones neoclásicas.

- De **causas orgánico-funcionales:** aquellas en las que la laringe es completamente normal pero, a consecuencia de un inadecuado uso de la voz bien por sobre esfuerzo o por mal uso, se van a ir produciendo secundariamente alteraciones en las mucosas de las cuerdas vocales y lesiones que, en muchos casos, son reversibles bajo un adecuado tratamiento rehabilitador logofoniátrico. Cuando todavía no han aparecido lesiones visibles en la superficie vocal (disfonía funcional), pero existen síntomas subjetivos de malestar, el tratamiento rehabilitador es ideal para la prevención de lesiones como nódulos, pólipos, edemas, etc.

¿Cómo se trata?

Si hablamos de alteraciones en la infancia, más que un tratamiento, a no ser que sea adquirido, hablaríamos de prevención. En este tipo de trastornos en la voz debería tratarse y sobretodo en los colegios:

- Acostumbrar a los niños a responder, preguntar, pedir, etc. sin necesidad de gritar.
- Estar en silencio mientras otra persona habla
- Aprender a expresar desacuerdo sin "enfadarse" con la voz
- Reforzar positivamente, en especial a los niños más tímidos, cualquier situación en la que hay podido expresarse de manera individual y en grupo.

- Corregir la postura del cuerpo, pues a la larga puede dar lugar a alguna alteración en la voz o llevar a problemas de respiración más graves.

A parte de esto se pueden realizar una serie de ejercicios para mejorar la respiración:

- Imitar sonidos con distintos registros de voz por ejemplo de animales. Para favorecer la discriminación auditiva de las características de la voz propia y ajena.
- Repetir algunos fonemas más complicados en pronunciación.
- Repetir frases de diferente longitud para aprender a controlar la salida de aire al hablar.

Dislalias

La dislalia según el libro "La dislalia, naturaleza, diagnóstico y rehabilitación" de Pilar García Pascual corresponde al trastorno en la articulación de los fonemas, o bien por ausencia o alteración de algunos sonidos concretos o por la sustitución de éstos por otros de forma improcedente. Se trata de una incapacidad para pronunciar o formar correctamente ciertos fonemas o grupos de fonemas. El lenguaje de un niño dislálico puede llegar a hacerse inteligible por las desfiguraciones verbales que emplea continuamente.

Existen varias formas de adquirirla, a partir de aquí podemos diferencias por grupos:

Dislalia evolutiva: Es aquella fase del desarrollo del lenguaje del infante en la que todavía no es capaz de pronunciar adecuadamente, en estos casos es preciso hablar con claridad al niño evitando propiciar y alentar esta mala pronunciación.
Dislalia funcional: Es un defecto en el desarrollo de la articulación del lenguaje, por una función anómala de los órganos periféricos. En algunos de estos casos el niño es consciente de que articula mal e intenta corregirse imitando a su entorno, pero sus órganos no obedecen con la facilidad que debieran.

Las características más comunes que comparten los niños dislálicos por dislalia funcional son:
- Su escasa habilidad motora, de aquí la necesidad de enfocar el tratamiento no sólo en

orden a enseñar a articular sino a desarrollar todo el aspecto psicomotor del sujeto.

- Dificultades en la percepción del espacio y el tiempo
- Falta de compresión o discriminación auditiva, el niño no podrá imitar dos sonidos diferentes porque no es capaz de discriminarlos como tales. En algunos casos se dará falta de capacidad para discernir los intervalos entre dos sonidos.

Se pueden deber a muchos factores, psicológicos, ambientales, hereditarios, deficiencia intelectual.

Dislalia audiógena: Corresponde con la capacidad auditiva del sujeto, si éste no oye nada, no hablará nada. Y si oye incorrectamente, hablará con defectos. La "hipoacusia, en mayor o menor grado impide la adquisición y el desarrollo del lenguaje, dificulta el aprendizaje de conocimientos escolares, trastorna la afectividad y altera el comportamiento social (PERELLO, 1973, Pag. 262)"

Lo más común es que los niños con esta patología tengan problemas a la hora de comunicarse bien porque intercambian fonemas en las palabras para que les sea más sencillo hablar u omiten alguna sílaba debido a la dificultad que les supone expresarse correctamente.
Para lograr una total integración es necesario conseguir una maduración neurológica y psíquica completa. Ya que un trastorno lingüístico puede derivar en reacciones psicológicas y llegar a motivar serios problemas de personalidad y adaptación.

Parálisis cerebral infantil:

Según la confederación ASPACE los niños con parálisis cerebral a parte de un amplio grupo de problemas neurológicos con sintomatología motriz. Poseen en algunos casos dificultad en la adquisición del lenguaje. Esto último es especialmente importante ya que provoca que la conexión de estos niños con el mundo exterior sea escasa y, en definitiva, que el riesgo de exclusión social sea bastante elevado considerando la sociedad en la que vivimos actualmente.
Lo que más la caracteriza dentro de los trastornos de adquisición del lenguaje es la dificultad para realizar el acto motor del habla.

El habla motora es un término que engloba los procesos neuromusculares requeridos para el acto de hablar. En los problemas neurológicos la fuerza, velocidad y precisión del movimiento, pueden ser defectuosos y por tanto interferir en la producción correcta del lenguaje. Dificultades de articulación y fonética que se hacen más acusados cuando aumenta la velocidad del discurso o la altura de su voz.

Algunos de los problemas que nos encontramos unidos a dificultades en el habla son:

- Existencia de un problema motor general que puede afectar a todos los músculos que intervienen a lo largo del proceso de fonación (músculos torácicos y abdominales).

- A veces la mímica facial está ausente o por el contrario es muy pronunciada.

- Problemas de hipo o de hipersensibilidad, siendo más frecuente esta última (tanto dentro como fuera de la boca).

- En ocasiones el habla va acompañada de movimientos que afectan todo el cuerpo: manos, cabeza, tronco, etc.

- Con frecuencia existen problemas de articulación por alteraciones en los movimientos de la mandíbula, labios y lengua que muchas veces no son diferenciados (se mueven en bloque).

Autismo

El autismo según la web oficial de Asperger España es un trastorno del desarrollo que afecta la relación social, la comunicación y la flexibilidad del pensamiento. Estos tres aspectos básicos del autismo pueden presentarse de muy diversas formas y en diferente medida, de tal modo que más que considerar el autismo como una entidad estrictamente definida, se debe contemplar un espectro autista. El espectro de trastornos autistas se extiende desde individuos inteligentes, con una aceptable integración social, hasta pacientes severamente retrasados y sin apenas ningún vinculo social. El lenguaje, ya sea en sus aspectos formales,

ya sea en el uso del mismo, prácticamente siempre está afectado. Los trastornos lingüísticos del autista obedecen a la conjunción de un trastorno específico de lenguaje (disfasia del desarrollo) y un trastorno pragmático, ligado tanto al problema primario del lenguaje, como al déficit cognitivo social.

Cuando se han analizado los trastornos del lenguaje en los niños autistas, se ha evidenciado que, en general, no difieren de los que pueden presentar los niños no autistas, por lo menos en sus aspectos formales. Sin embargo una característica peculiar, de carácter precoz en el lenguaje del autista, es la falta de gesticulación o expresión facial, como medio para suplir o compensar sus déficit lingüísticos, cuando intenta comunicar algo. La gesticulación del autista está disociada de la comunicación.

¿Cómo se tratan las patologías del lenguaje?

Nivel léxico-semántico del lenguaje

- Aumentar el vocabulario
- Mejorar las relaciones léxicas entre palabras del vocabulario

Nivel morfosintáctico del lenguaje

Es común que el nivel sintáctico se encuentre alterado y que el nivel gramatical sea bastante pobre, pudiendo incluso llegar a un habla tipo telegráfico. Algunos ejercicios para su mejora se centrarían en:

- Empleo de elementos sintácticos y gramaticales
- Estructura de las oraciones
- Comprensión de oraciones

Trastorno específico del lenguaje

El Trastorno Específico del Lenguaje es un trastorno grave y duradero que afecta a la adquisición del lenguaje desde sus inicios, se prolonga durante la infancia y la adolescencia, pudiendo dejar en algunos casos secuelas significativas en la edad adulta.

¿Cómo se trata?

- Mejorando el acceso al léxico y ampliándolo. Utilizando un vocabulario básico y funcional que sea relevante para el niño:

1.- Qué es -cómo es- para qué sirve.

2.- Clasificar palabras por categorías semánticas.

3.- Ejercicios de contrarios.

4.- Las frases encadenadas.

5.- Tareas de asociación de palabras.

- Mejorar la estructuración gramatical y agilizar el tiempo de evocación a la hora de estructurar enunciados:

1.- **Diálogo:** se utilizarán recursos enmarcados dentro de situaciones naturales de diálogo, encaminados a aumentar la iniciativa del niño en los intercambios verbales, potenciando que sus contribuciones a la conversación vayan incorporando recursos gramaticales más complejos a la vez que fomentamos su persistencia a la hora de adoptar turnos.

2.- **Lectura conjunta de cuentos:** estimularemos al niño para que describa lo que ve o lo que pasa en un cuento o en algunas láminas, intentando formular preguntas que requieran la ela-

boración de una oración compleja para contestar (preguntas tipo "q": qué, por qué, cuándo, dónde, quién, cómo.

3.- "¿Quién es quién?"

4.- **Cómo se hace:** el niño deberá explicar al logopeda o a una marioneta algo que sepa hacer bien.

5.- **Ejercicios de cierre gramatical:** Completar frases con una palabra, adivinanzas…

- Facilitar el acceso a la lectura y la escritura.

1.- Actividades de conciencia fonológica.

2.- Actividades metalingüísticas.

Afasia

Según onmeda, revista especializada en cuestiones de salud. La afasia es la pérdida de la capacidad de comprender o emitir el lenguaje. Es un trastorno adquirido que se produce a consecuencia de una lesión en una región determinada del cerebro. Supone la perdida total o parcial del lenguaje adquirido previamente.

La afasia infantil se produce normalmente tras un traumatismo craneoencefálico. Durante un infarto cerebral (ictus) una parte del cerebro deja de recibir suficiente oxígeno, lo que puede llevar a la muerte del tejido cerebral. Puede afectar a diferentes áreas del lenguaje, de manera que el trastorno se hace evidente al usar el lenguaje en distintos aspectos como, por ejemplo, en el incumplimiento de las reglas concernientes a la formación de palabras (léxico), la falta de comprensión del significado de las palabras (semántica), fallos en la gramática (sintaxis) o la articulación de la palabra (fonología). Además, los trastornos afásicos se pueden hacer patentes en el habla, la escritura, la comprensión y la lectura.

- En las primeras fases de una afasia, en las que el paciente normalmente apenas es capaz de emitir una locución oral, el logopeda intenta reactivar la capacidad oral. Para ello, se recurre a diferentes métodos. El terapeuta anima al afásico a que repita con él o repita seguidamente unas series automáticas de palabras (días de la semana o números, por ejemplo).

- En la segunda fase del tratamiento se realizan ejercicios dirigidos a los trastornos del habla característicos del tipo de afasia que se padezca. Cuando se trata de una afasia de Broca, por ejemplo, el terapeuta practica con el paciente la construcción de oraciones sencillas gramaticalmente correctas.

- En la tercera fase, el terapeuta y el afectado intentan aplicar las capacidades comunicativas que se han logrado durante la terapia a las necesidades de las situaciones comunicativas del día a día. Para facilitar esto, normalmente se recurre a la terapia en grupo.

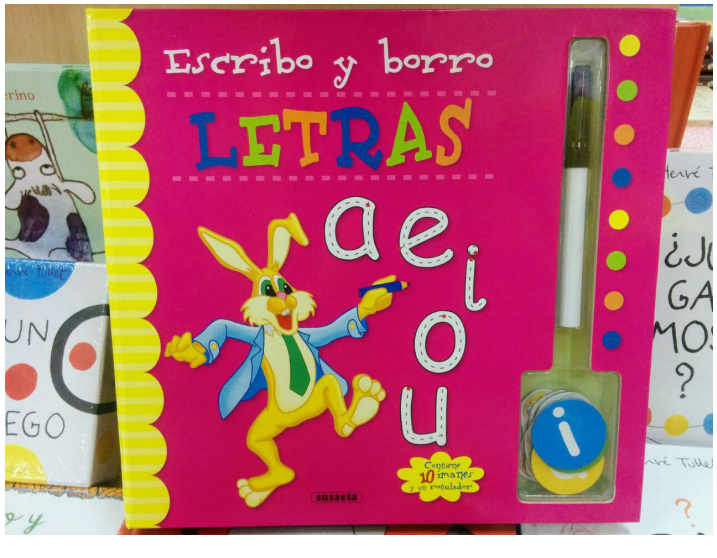
Publicaciones similares

A lo largo del proyecto se han intentado encontrar publicaciones que compartieran características con el juego a realizar. La idea principal era realizar un libro didáctico pero buscando por multiples librerías tanto especializadas como no, encontré libros de todos los tipos. Imantados como se propone en este trabajo u otros como juegos de mesa para desarrollar actividades, con cartas o dados. Esto me hizo darme cuenta que un buen recurso no tiene por qué estar incluido en un libro para ser útil y práctico.

Escribo y borro letras

De la editorial susaeta, esta publicación está orientada a la práctica de la grafomotricidad sobre todo destaca por su uso de colores llamativos. En su interior encontramos todo lo necesario para desarrollar la actividad en este caso serían una serie de imanes y un rotulador que permitirá utilizar el libro de forma reiterada.

Como se puede comprobar el hecho de conseguir contenido reutilizable es algo que ya se ha barajado y conseguido en múltiples publicaciones.

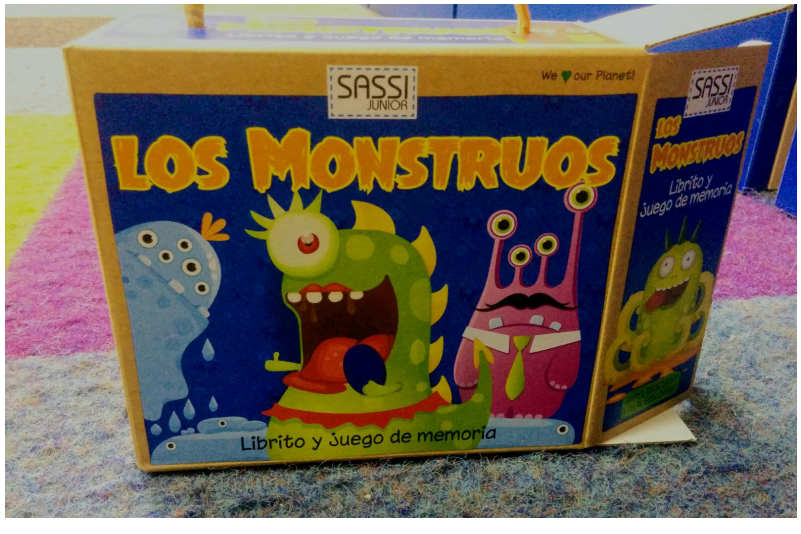


Animales

También de la mano de la editorial susaeta, esta publicación juega esta vez con una pizarra algo diferente y con la temática de los animales, además utiliza la profundidad para hacer el libro más interesante.

Los monstruos

Esta vez vamos con un juego que se puede encontrar en librerías dedicado a la práctica de la memoria. En su interior en contramos un pequeño librito con una historia además de unos tarjetones que nos servirán para desarrollar el juego de memoria.

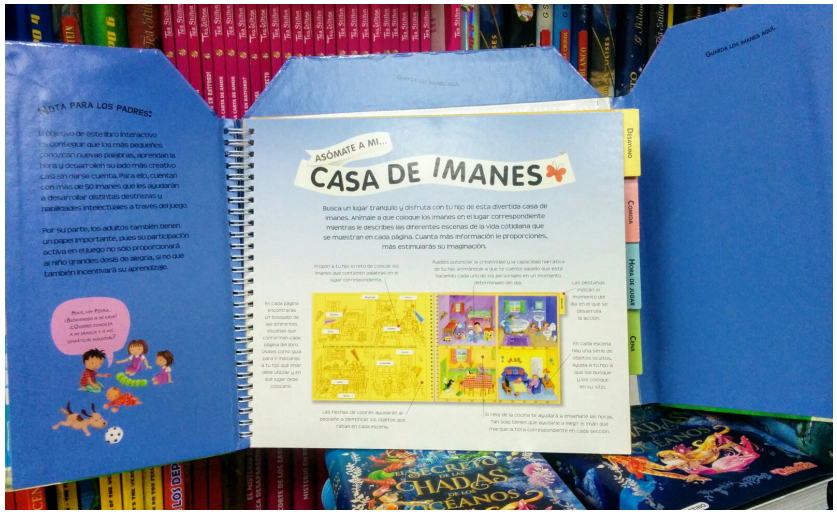


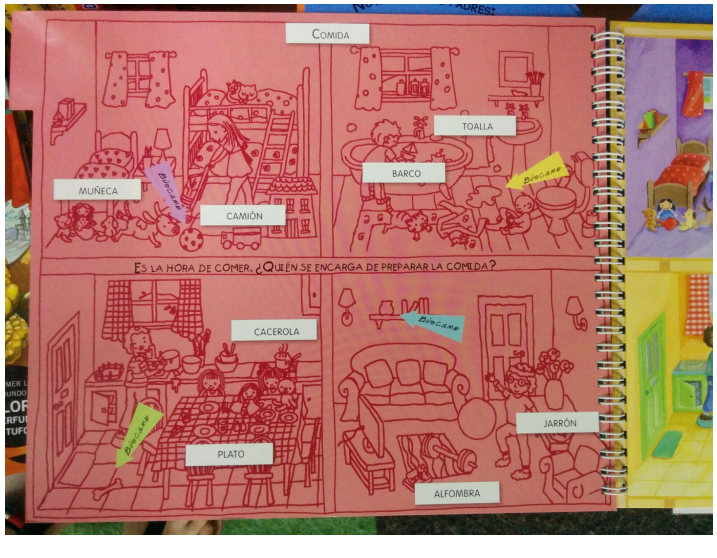
Cada pieza en su lugar: mis primeras palabras

Este pequeño libro nos enseña formas y palabras a través de imanes. La publicación está pensada para que se pueda llevar a cualquier parte con facilidad.

Casa de imanes

Con apariencia de casa este libro al abrirlo nos da la oportunidad de aprender a relacionar objetos según sus estanciass a través de imanes. Además de poner a aprueba la agudeza visual del niño enfrentándole a pequeños retos de localización de objetos.





En la obra

Muy similar al planteamiento anterior pero en un ámbito diferente. Este se centra en la obra permitiéndo al niño crear sus propias historias a través de las fichas imantadas.

Actividades

Problemas de diseño: ¿De dónde provienen?

Si hablamos de diseño podemos decir que el nivel de las publicaciones especializadas son de una buena calidad sin embargo a lo que recursos (fuera de publicaciones) se refiere la realidad es que el diseño brilla por su ausencia en la mayoría de los casos. En el siguiente apartado se podrán ver los ejemplos gráficos de lo que contamos. Y como todo se podrán ver aquellos recursos más agraciados en los que me he inspirado para realizar las actividades como aquellos menos cuidados que he intentado rediseñar dándole un aire más actual.

Es fácil reconocer echando un pequeño vistazo que la mayor parte de los recursos que encontramos en internet para esta disciplina no son de una gran calidad, ya que en general y según las encuestas realizadas el 50% de los profesionales realiza sus propias actividades por lo que si no tienen especial maña con el dibujo o el diseño no conseguirán un resultado tan atractivo como el que podría realizar un diseñador.
Muchos de los encuestados contestaron que el hecho de tener que realizar las actividades ellos mismos les quitaba mucho tiempo y de ahí que gran parte del tiempo acudan a las nuevas teconologías para ahorrarse ese engorro. Con los pros y los contras ya mencionados en el apartado anterior.

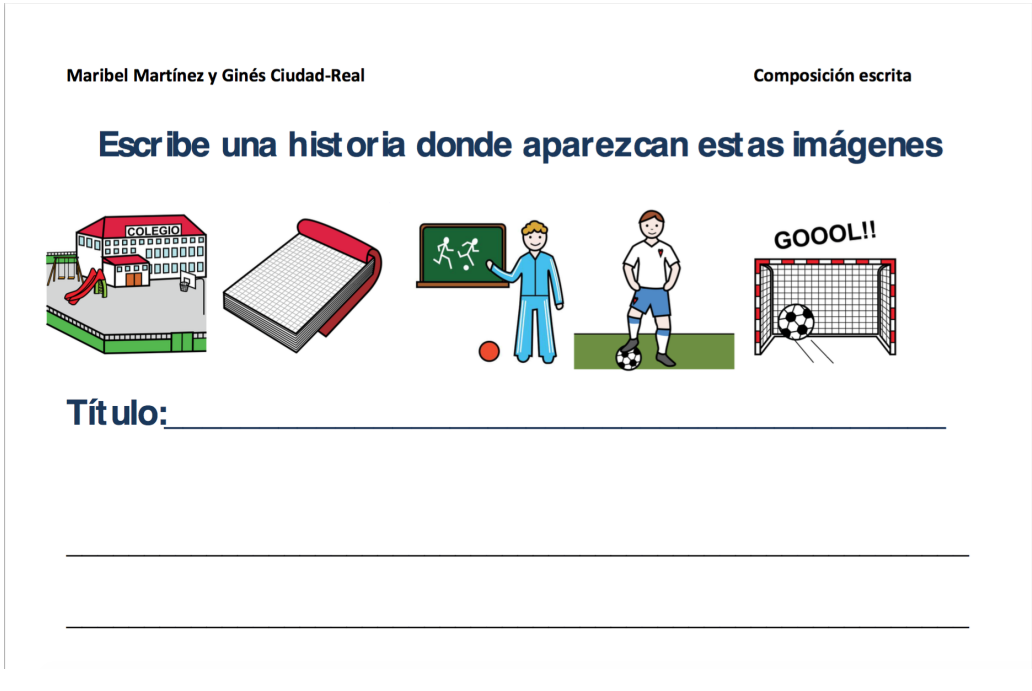
En general he criticado duramente las actividades ya existentes, pero es importante destacar que aunque no sea la mayoría, existen recursos que han sido realizados con un enfoque más profesional en cuanto a diseño se refiere.

La composición escrita: Cuenta una historia

Ésta práctica consiste en que el paciente a partir de imagénes o dándole una pequeña historia inacabada, desate su creatividad y sea capaz de continuar una historia con sentido. Las imágenes suelen ser icónográficas, muy simples y con colores muy llamativos.

Uno de las cosas llamativas es que aunque sea un ejercicio de creatividad las historias son bastante lineales, como se puede ver en el ejemplo le dan los datos justos para construir la historia siguiendo cada imagen dejándo en principio poco margen a la creatividad. Si bien es cierto que todo depende de la persona a la que se le pregunte, obviamente.

Por otro lado las historias incompletas. Éste método te da más contexto a la hora de desarrollar la actividad pero a diferencia de la anterior no trabaja con imágenes. Salvo alguna muy simple que tenga que ver con el título de la historia.

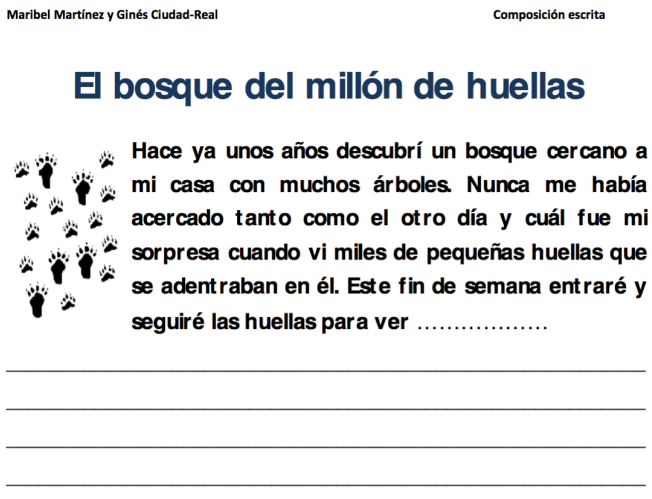


Maribel Martínez y Ginés Ciudad-Real **Composición escrita**

Escribe una historia donde aparezcan estas imágenes

Título:_____

Actividades de uso libre realizadas por Maribel y Ginés Ciudad-Real (www.orientacionandujar.es)



Maribel Martínez y Ginés Ciudad-Real Composición escrita

El bosque del millón de huellas

Hace ya unos años descubrí un bosque cercano a mi casa con muchos árboles. Nunca me había acercado tanto como el otro día y cuál fue mi sorpresa cuando vi miles de pequeñas huellas que se adentraban en él. Este fin de semana entraré y seguiré las huellas para ver .....

Identificar sonidos:

Esta actividad se puede realizar de muchas formas y no necesariamente es imprescindible un archivo de audio ya que identificar sonidos puede entenderse por ser capaz de reconocer cómo se pronuncian algunas sílabas y letras. Además de poder relacionar palabras que sean fonéticamente similares.

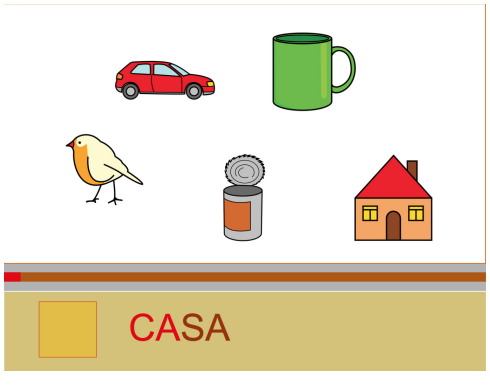
En cuanto a incluir audios en general no se suelen incluir en libros porque requieren de un archivo externo, si que hay libros con sonidos pero éstos suelen ser exclusivamente con esa actividad.

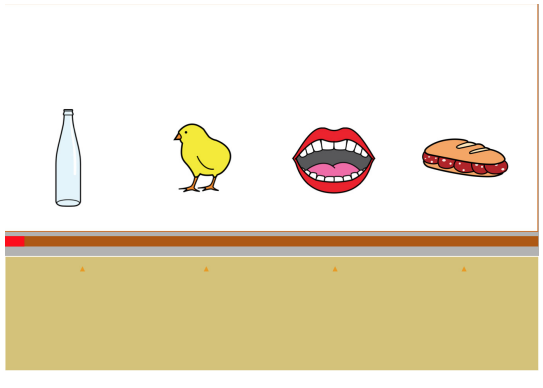
Hay varias formas de hacer tal actividad, por ejemplo, se presentan varias imágenes sencillas; casa, pájaro, lata, coche... mientras en el audio se escucha una de las palabras para que sea identificada. De este modo trabaja la percepción visual, además de prácticar las sílabas.
Una de las ventajas de éste método no es sólo el poder identificar el objeto sino poder escuchar la palabra previamente para familiarizarse con su pronunciación y poder repetirla luego.
Esta actividad se puede realizar también hablando no únicamente a base de audios.

Material creado por Alberto Abarca Fillat

Otra forma de enseñar es poner sonidos reconocibles, de la naturaleza como el mar. Animales, poner el rugir de un león, el ladrido de un perro, y con la misma mecánica que el anterior identificar el sonido, la diferencia principal es que no escuchan con anterioridad como se pronuncian dichas palabras por lo que puede resultar más complicado. A diferencia de la anterior esta si es más recomendable tener un audio.

Como se explicó anteriormente a pesar de que puede parecer confuso por el título del apartado, el hecho de identificar sonidos no implica archivos de audio es el ejemplo también de poner palabras incompletas en las que falte alguna sílaba, así se obliga a la persona tanto a decir la palabra como a comprender la misma. Tarea realmente importante en ciertos casos a tratar.

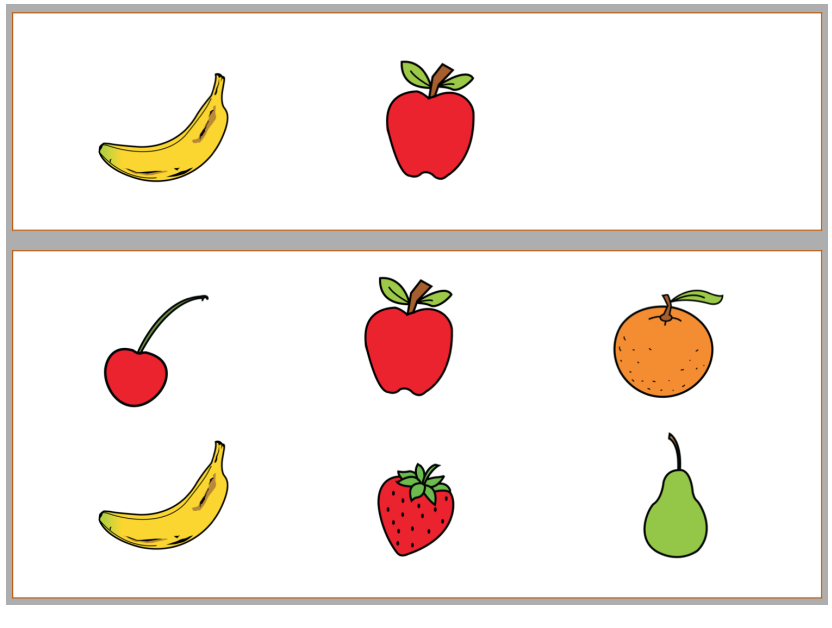


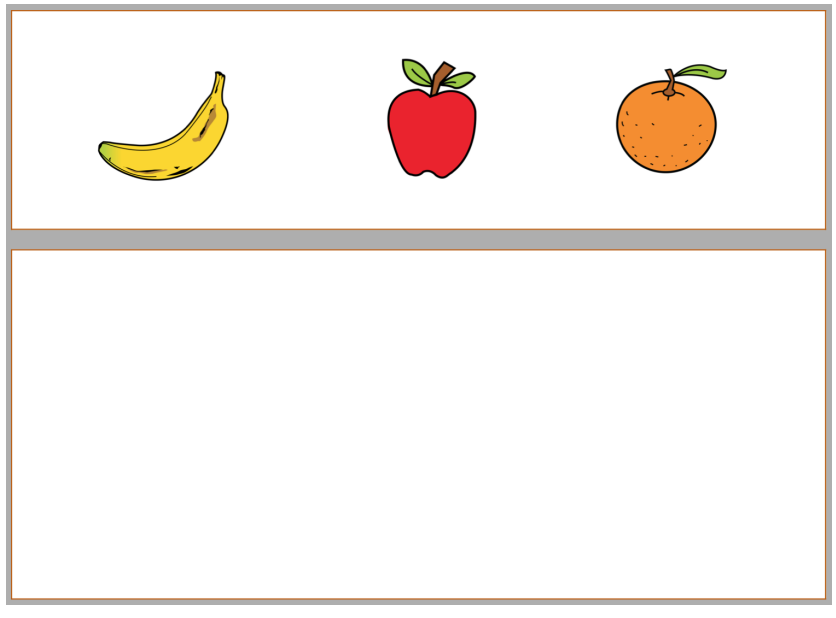


Recursos obtenidos de orientación andujar (www.orientacionandujar.es)

Memoria a corto plazo:

Para trabajar este ámbito las actividades que se utilizan pueden ser tanto palabras como imágenes. El paciente las puede ver durante un corto espacio de tiempo y luego se le tapan bien con la mano, bien se evita que las vea quitándole el recurso. En este caso si que es realmente útil el uso de tecnologías ya que mucha gente ha creado actividades de uso libre que consisten en presentaciones de diapositivas que simplemente van pasando, en un primer momento se puede ver lo que hay que recordar, luego desaparece y una vez se ha contestado, vuelve a aparecer el concepto en la siguiente diapositiva. Esto hace el ejercicio mucho más sencillo dinámico. A continuación se muestran algunas imágenes de ambos ejemplos:

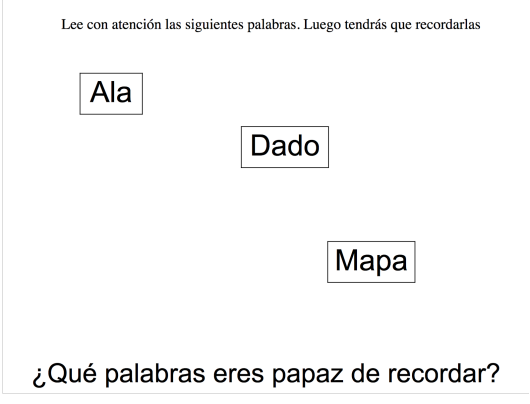




Instrucciones

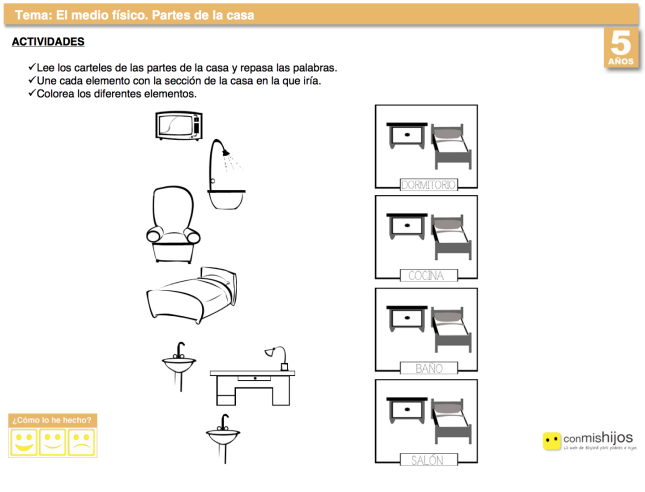
- Al hacer clic en el ratón aparecerán las palabras.
- A los diez segundos las palabras desaparecerán.
- Empezamos con secuencias de tres palabras para ir aumentando la cantidad de las mismas.

Recursos obtenidos de orientación andujar (www.orientacionandujar.es)



Identificar objetos por sus partes:

Consiste en mostrar un objeto, por ejemplo un coche y que el paciente sea capaz de identificar cada parte que lo compone. Esta actividad se puede enfocar de varias formas, una de ellas y la más recurrente es una especie de `veo veo´. Se le enseña una ilustración en la que hay muchos objetos y se le dice; Tiene ruedas ¿Qué puede ser? El objetivo es aprender a relacionar. Otra forma de desarrollar dicha actividad es ordenar objetos según las entancias a las que pertenecen.



Recursos obtenidos de orientación andujar (www.orientacionandujar.es)

Juegos de sinónimos y antónimos:

El uso de los sinónimos y antónimos es indispensable a la hora de escribir, ambos son símbolos de riqueza de vocabulario, así como una ayuda estética para el texto. Estos juego desarrollan a su vez la comprensión lectora.

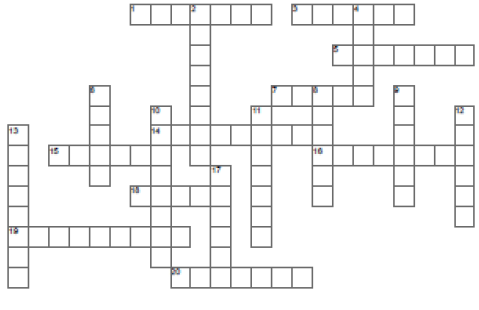
SINÓNIMOS

1.-Busca en el recuadro las palabras que significan lo mismo

maestro	cuaderno	colegio
grueso	contento	charlatán

escuela	
gordo	
libreta	
profesor	
hablador	
alegre	

El segundo ejemplo consiste en rellenar el crucigrama, con los antónimos de las palabras que aparecen en la parte inferior



HORIZONTALES
1. ignorante
3. macho
5. grande
7. poco
14. subyugar
15. dar
16. admitir
18. rico
19. cesar

VERTICALES
2. perdonar
4. malo
6. fijo
8. abrir
9. cerca
10. instituir
11. pesado
12. fabula

Práctica motora:

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. En resumen práctica motora es toda aquella actividad que realicemos con la finalidad de movernos, sostener algo, etc...

Cualquier actividad que conlleve la manipulación de algún objeto sería de gran ayuda. Uno de los materiales más usados en las aulas, además de en las terapias son las pegatinas gomets, esas pegatinas con formas y colores que utilizamos desde la infancia, con ellas se trabaja:

- La coordinación óculo-manual, es decir coordinación mano-ojo.
- La psicomotricidad fina de sus manos y dedos, favoreciendo en control y la coordinación de sus habilidades manipulativas.
- Favorece el ajuste de los movimientos de la mano con los objetos que manipula, destrezas indispensables para el aprendizaje de ciertas tareas escolares posteriores, como la escritura.
- La atención y la concentración.
- Inicio del aprendizaje de los colores.
- Inicio del aprendizaje de las formas.
- Permanecer sentado mientras realiza una actividad.

Otra forma de realizar está actividad es hilando cuentas en una cuerda, cogiendo objetos pequeños como pueden ser gomas de borras, lápices, boliches. Cualquier cosa que nos quepa en la mano valdrá para realizar el ejercicio.

Relacionar objetos por su color:

Muy similar a la actividad de relacionar objetos por sus partes, pero esta vez centrándonos en el color. Es un material útil para trabajar la discriminación visual, es decir, sirve para poder diferencias unos objetos de otros. Además de, en el caso de los colores, aprender los más básicos a edades tempranas.

Amarillo	Morado	Berenjena	Mandarina
Marron	Rojo	Verde	Naranja
Girasol	Corazon	Mar	Guisante
Azul	Madera		

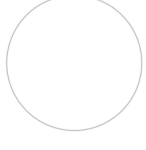
Con palabras para leer

AMARILLO

CALZONCILLO

AZUL

CALCETÍN



BLANCO

CHUBASQUERO

NARANJA

PANTALÓN

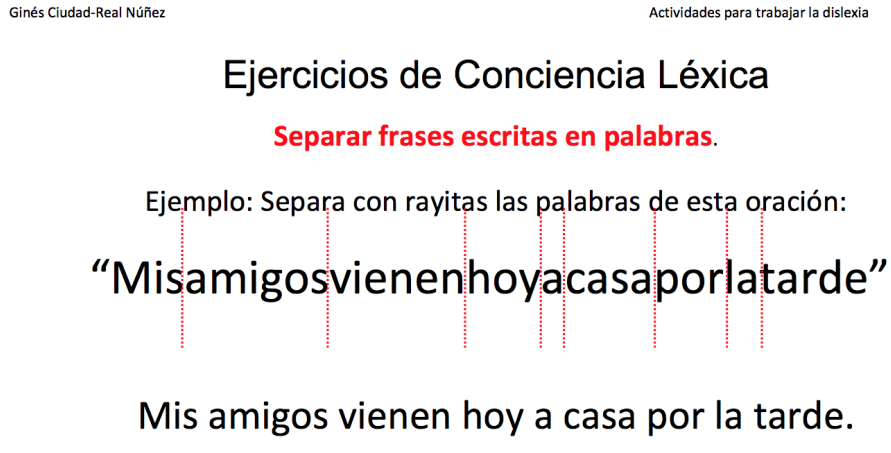
#Soyvisual

Soyvisual.org es un proyecto de Fundación Orange. Licencia: CC (BY-NC-SA).
Material creado por Tropical (tropicalestudio.com)

Fundación orange

Corregir errores de frases:

Algunos niños presentan dificultades a la hora de construir frases para comunicarse debido a su falta de nivel mofosintáctico del lenguaje, para ello se trabajan muchas aéras que se han explicado anteriormente como los ejercicios de sinónimos y antónimos que ayudan a adquirir un vocabulario más amplio. Pero no vale sólo con saber muchas palabras es necesario que comprendan lo que leen, que sepan hilar sus frases y mantener una conversación con sentido. Y esta actividad les ayuda a conseguirlo.



Hay muchas variantes para hacer esta actividad (como en todas las demás) por ejemplo, como se observa en la figura anterior se construye una frase entera sin espacios, para completar el ejercicio se tendrá que separar la frase palabra por palabra de forma correcta.

Otra de las formas que se pueden utilizar es corregir faltas de ortografía, está actividad tendrá dificultades diferentes según sea el nivel del niño. Se puede empezar con cosas sencillas como diferenciar la “s” de la “c” o la “b” de la “v” y continuar con tíldes por ejemplo si ya se controlan esos aspectos más básicos.

Leer el texto y corregir las faltas de ortografía. Hay diez.

El pajarito perezoso (parte 4ª final)

Y aunque parezca increíble, todos aquellos preparatibos permitieron al pajarito sobrebivir al invierno. Eso sí, tuvo que sufrir muchísimo y no dejó ni un día de arrepentirse por haver sido tan perezoso. Así que, cuando al llegar la primabera sus antiguos amigos regresaron de su gran biaje, todos se alegraron sorprendidísimos de encontrar al pajarito bivo, y les parecía mentira que aquel pajarito holgazán y perezoso huviera podido preparar aquel magnífico nido y resistir él solito.

Y cuando comprobaron que ya no quedava ni un poquitín de pereza en su pequeño cuerpo, y que se havía convertido en el más previsor y trabajador de la colonia, todos estubieron de acuerdo en encargarle la organización del gran viaje para el siguiente año.

Y todo estuvo tan bien hecho y tan bien preparado, que hasta tuvieron tiempo para inventar un despertador especial, y ya nunca más ningún pajarito, por muy perezoso que fuera, tuvo que volver a pasar solo el invierno.

Anónimo

Grafomotricidad:

Según la Federación de enseñanza de Andalucía la grafomotricidad es un término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir ("grafo", escritura, "motriz", movimiento). El desarrollo grafomotriz del niño tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades.

La grafomotricidad entraría dentro del desarrollo motor fino, esto es, aquel que aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos. El niño mientras crece va aprendiendo a controlar cada vez más su cuerpo.

El objetivo de la grafomotricidad es que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos.
En el aprendizaje y/o adquisición de las habilidades grafomotrices se empieza por el trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los utensilios básicos, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos.

En cuanto al manejo de útiles, primero se desarrollan y perfeccionan los movimientos de la mano, los dedos, y empieza la manipulación de esponjas, tizas, pinceles gruesos, ceras y los últimos son lo lápices, más finos.

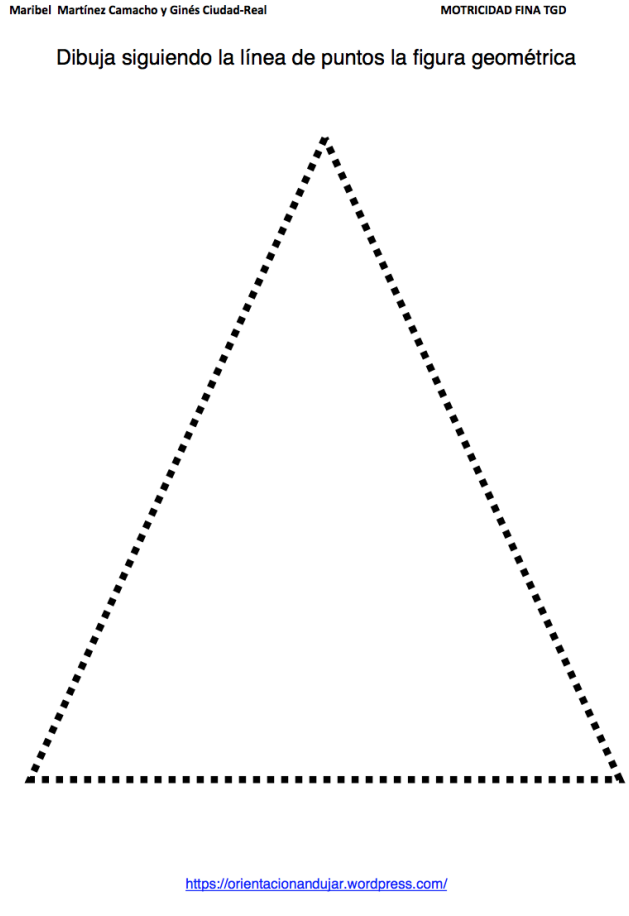
También se aprende el desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo. Los movimientos de base pueden ser los trazos verticales, (de arriba abajo), horizontales (de izquierda a derecha), evolucionando a los oblicuos, bucles … hasta llegar a adquirir la imagen motriz más compleja de las letras, sílabas, palabras...

Para desarrollar estas habilidades existe un abánico mucho más amplio de actividades, el ejemplo más claro son los cuadernillos rubio, con la mecánica de continuar la línea de puntos de manera correcta se consigue "adiestrar" la mano para la escritura. Pero son muchas las editoriales que acompañan sus liros didácticos con actividades como estas.

Recursos obtenidos de orientación andujar (www.orientacionandujar.es)

A diferencia de otras actividades que hemos mencionado con anterioridad esta se prioriza más pues no se da por hecho que tales conocimientos se adquieran de forma natural durante el crecimiento si no se trabaja lo suficiente de manera más concreta. Sin embargo y por el hecho de que ya tenga un gran hueco en los libros educativos tras los resultados de la encuesta se puede ver que no se prioriza esta actividad para un libro como el que presento, debido a la gran oferta que existe.

Aún así a continuación se pueden observar algunos ejemplos que ilustran la manera en la que estos ejercicios se presentan normalmente:



GRAFOMOTRICIDAD

edufichas
recursos educativos

Cuaderno de actividades

1

Grafomotricidad

www.edufichas.com

Editoriales

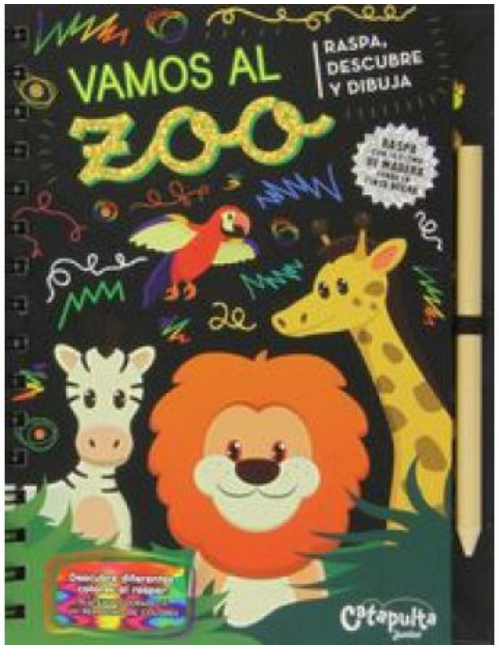
Acercarse a un libro es fácil, lo difícil es conseguir soltarlo cuando ya lo conoces

Toda publicación necesita de una editorial para salir al mercado y es por eso por lo que he dedicado parte de mi proyecto en realizar una búsqueda de una serie de editoriales dedicadas exclusivamente a la literatura infantil y juvenil. Más concretamente a los libros ilustrados.

Si bien es cierto que mi proyecto no se concibe como un libro ilustrado, éste tiene muchas ilustraciones que se han cuidado con esmero para conseguir un libro didáctico lo suficientemente atractivo para edades muy tempranas que quizá carezcan de interés en el inmenso mundo de la literatura. La necesidad de explorar el amplio abanico de posibilidades en cuanto a editoriales tanto nacionales como internacionales que existen hoy en día proviene en parte de la inquietud de enriquecerse conociendo multitud de libros que éstas han publicado. Siempre es importante conocer lo que ya existe para poder hacer algo diferente y novedoso. Existen una gran cantidad de editoriales dedicadas a mejorar la vida de los más pequeños ofreciendo publicaciones de temática educativa, algunas más conocidas que otras, pero todas con una gran iniciativa.

Catapulta editores (www.catapulta.net)

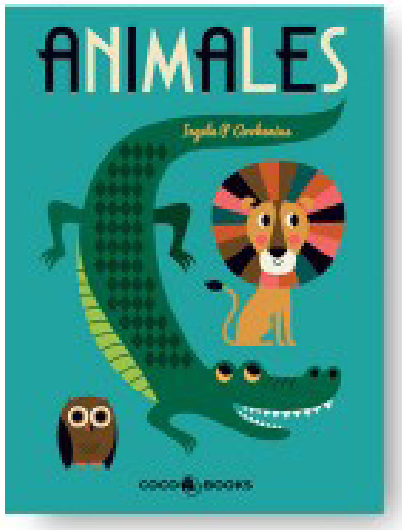
Surgida en 2001 y centrada en un principio en libros didácticos para niños su trayectoria ha ido evolucionando dando lugar a libros para todas las edades incluidos adultos y bebés. Su línea más reconocida y con mayor importancia en sus historia son aquellas publicaciones inspiradas en un concepto multi-sensorial del aprendizaje.



En general los colores que encontramos son saturados y más o menos brillantes esto denota que el público objetivo son indudablemente niños, comprendidos entre edades bastante tempranas. Si bien es cierto que no hay una gama de colores común entre unos y otros, podemos destacar el hecho de la elección de una amplia y llamativa gama en cada publicación.

Coco books (cocobooks.com)

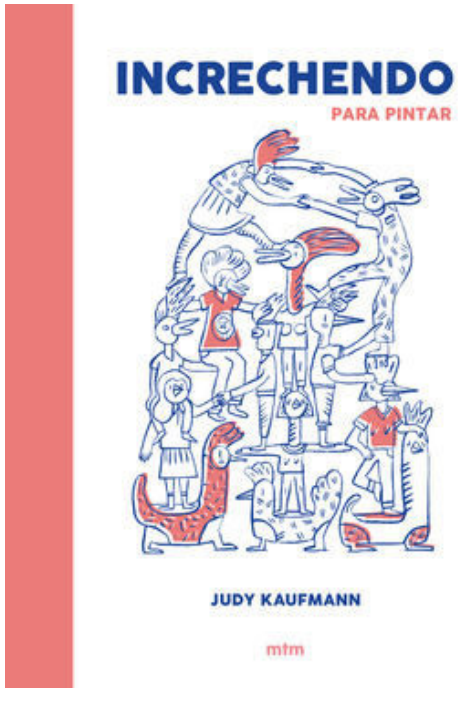
Publica libros de autores especializados y con un punto de vista innovador, siempre bajo la intencionalidad de crear un buen recurso didáctico para todas aquellas pequeñas mentes inquietas que ansíen aprender más. Entre estos especialistas destacan; Diseñadores, biólogos o arquitectos. Con ello consiguen con una perspectiva diferente enseñar a los más pequeños.



Una vez más vemos como se utilizan colores que se mueven más o menos en el mismo espectro de saturación y brillantez. Esta vez si percibimos una cohesión entre los diferentes libros los cuales tienen un estilo muy similar entre ellos destaca una menor saturación en los fondos de las portadas. Con una ausencia de miedo a la hora de introducir una gama de colores muy amplia.

mtm editores (www.librosmandalasmtm.com)

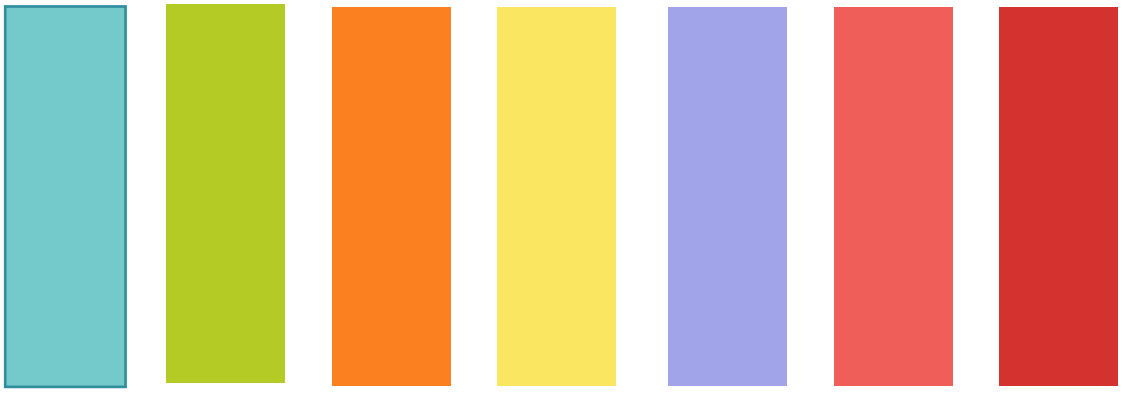
Es una pequeña editorial independiente de Barcelona especializada en libros para colorear y jugar, para adultos y para peques, que buscan potenciar las capacidades artísticas y la imaginación de sus lectores.



Esta editorial no apuesta tanto por una explosión de color sino por algo más sencillo, en general una portada en blanco y negro con toques de color. Que obviamente van acompañados de alguna excepción.
Es destacable el uso de colores menos llamativos.

Casasl Editorial (www.editorialcasals.com)

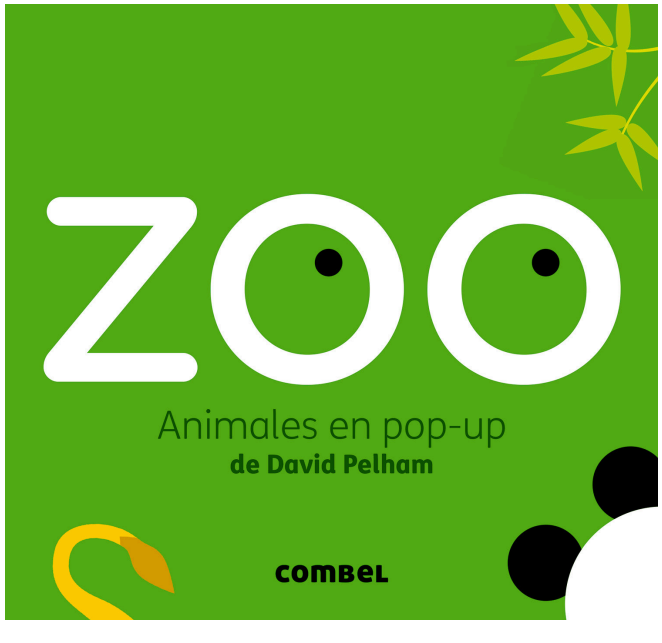
Fundada en 1870 en Barcelona y con el compromiso de difundir la cultura se ha dedicado durante muchos años a que libros de multitud de ámbitos lleguen al público pero centrados en la educación y la formación de personas de todas las edades. Cuando la editorial creció en 1992 se hicieron con la editorial Combel. Más adelante en 2006 llevarían a cabo un sello más joven bajo el nombre de Bambú editorial, dedicado en exclusiva a niños.



Es hasta ahora la editorial que más colores pasteles utiliza, ya que como se puede ver en las portadas son libros enfocados para edades más tempranas que los anteriores.

Combel editorial (www.combeleditorial.com)

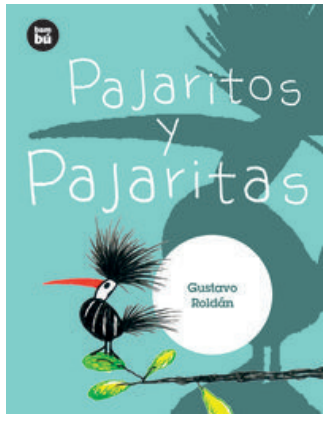
Son una editorial catalana de 1989 que edita libros ilustrados para niñas y niños. La selección de los materiales que editan se fundamentan en dos principios básicos: la presencia de un valor educativo y la exigencia de calidad, tanto en lo que se refiere al texto como a la ilustración. Intentan elegir las propuestas más interesantes de los autores e ilustradores nacionales además de tener en cuenta lo que se edita en el extranjero para trasladar los proyectos más innovadores a nuestro ámbito cultural.
Pasó a ser de la editorial Casals en 1992.



MINI
POPs
MERITXELL MARTÍ_XAVIER SALOMÓ
Caperucita Roja
combel

Bambú (www.editorialbambu.com)

Esta editorial nace en 2006 y lo que la diferencia de Combel editorial es la elaboración de literatura infantil no únicamente libros de aprendizaje. Cómo en las anteriores destaca el cuidado en las ilustraciones que aparecen en sus libros.



Fundación Orange (www.fundacionorange.es)

Esta última no es una editorial pero he querido incluirla en este apartado por las ayudas y el ahínco por la inlusión de todas las personas independientemente de su estado. A lo largo de su existencia y como ha colaborado para que pequeños proyectos con gran impacto social salgan a la luz. Consiguiendo así su objetivo de vivir en una sociedad mucho más inclusiva.

Desde su creación en Francia en 1987, la Fundación Orange coordina las actividades sociales del Grupo Orange alrededor del mundo. Actualmente existen 16 fundaciones, si bien se han apoyado proyectos en 30 países de Europa, Asia, Medio Oriente y África.

Están especialmente comprometidos con el trastorno de espectro autista y han desarrollado junto con expertos de distintas varias aplicaciones, programas de descarga gratuitas y páginas web. Han participado en la creación de Soy visual, josé aprende y muchas más apps, especialmente centradas en el control de las emociones para aquellos niños que sufran el trastorno de espectro autista.

Además de las ya mencionadas aplicaciones también promueven la inserción de personas con TEA en la sociedad. En 2014 en la ciudad de Elche, la fundación Orange junto con el ayuntamiento llevaron a cabo un proyecto para promover señalética con pictogramas en la ciudad. La propuesta de Fundación Orange consistía en señalar algunos de los puntos emblemáticos de la ciudad a través de pictogramas, así como lugares habituales y cotidianos como colegios, bibliotecas, polideportivos, centros culturales, parques, etc. De modo que la persona con autismo pueda identificarlos más fácilmente.

El uso de este sistema de comunicación suele encontrarse en lugares muy específicos como son el hogar o los colegios, sin embargo de esta forma se consiguió una mayor integración a pie de calle para aquellos que padecen este trastorno.

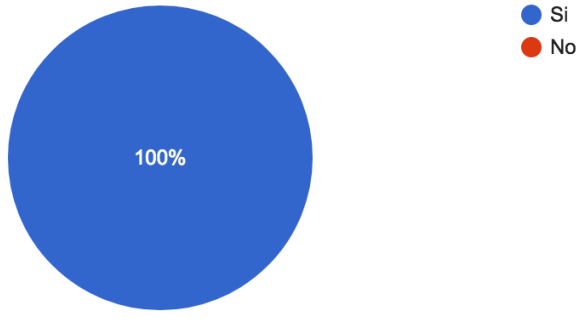
Encuestas

La encuesta realizada muestra que la necesidad que se plantea es totalmente real ya que la mayoría de los profesionales del sector han de invertir parte de su tiempo en la elaboración de su propio material, coinciden también en lo importante de diferenciar por edades las actividades y en que el formato preferentemente ha de ser más o menos grande y con fichas sueltas para mayor comodidad pues no usarían cada actividad una vez sino varias veces con diferentes pacientes. Una de las prioridades según los encuestados y más complicada de cumplir en este proyecto es la incorporación de un archivo de sonido a la propia publicación. Se había planteado incorporar un módulo de grabación y reproducción pero tras investigar sobre ellos no encontramos ninguno que sea de una duración superior a 10 segundos que resulte mínimamente económico. Esto se traduce en que las actividades que serían necesarias que estuvieran grabadas de esta forma no tendrían suficiente tiempo de grabación. Las alternativas que se plantean son un cd que acompañe al libro, un código para google drive que permita descargar archivos de sonido seleccionados, o un pequeño pendrive con los archivos pertinentes. Es cierto que uno de los motivos de utilizar un botón de sonido en el propio libro era evitar tener que utilizar el ordenador o cualquier otro aparato electrónico como recurso, sin embargo aunque el libro recoja varias actividades no abarca todo el espectro que se necesita a lo largo de una terapia ya que se configura el proyecto como un libro de apoyo no un elemento único con el que afrontar todas las patalogías existentes. Por lo tanto se puede dar por hecho que a pesar de tener este libro también tendrán a mano en el momento multitud de aparatos con los que reproducir esos archivos de audio tan solicitados por logopedas.

A continuación se muestran los resultados de las encuestas:

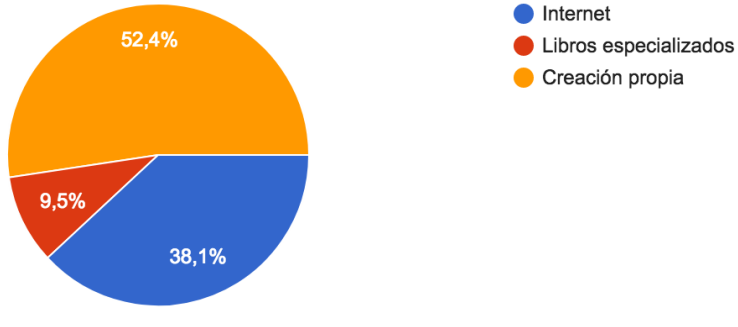
Como logopeda ¿Consideras necesario un libro de apoyo que incluya distintas actividades útiles para el desarrollo del habla?

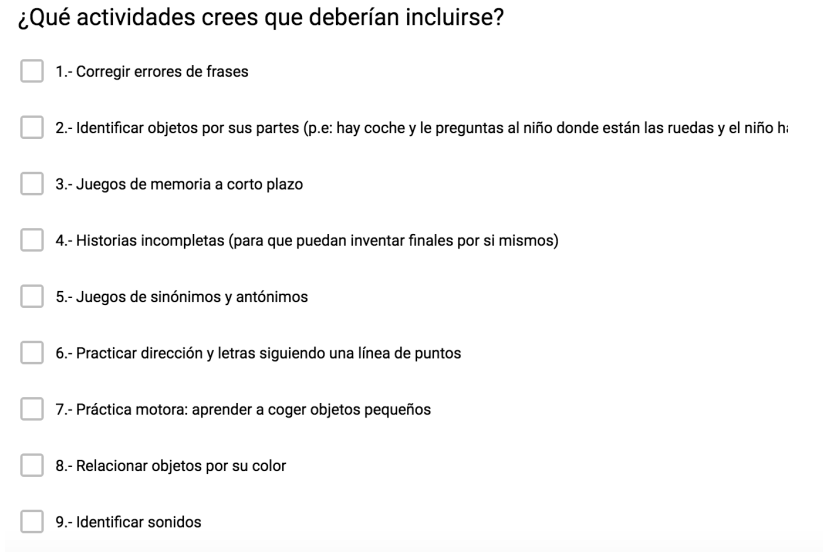
21 respuestas

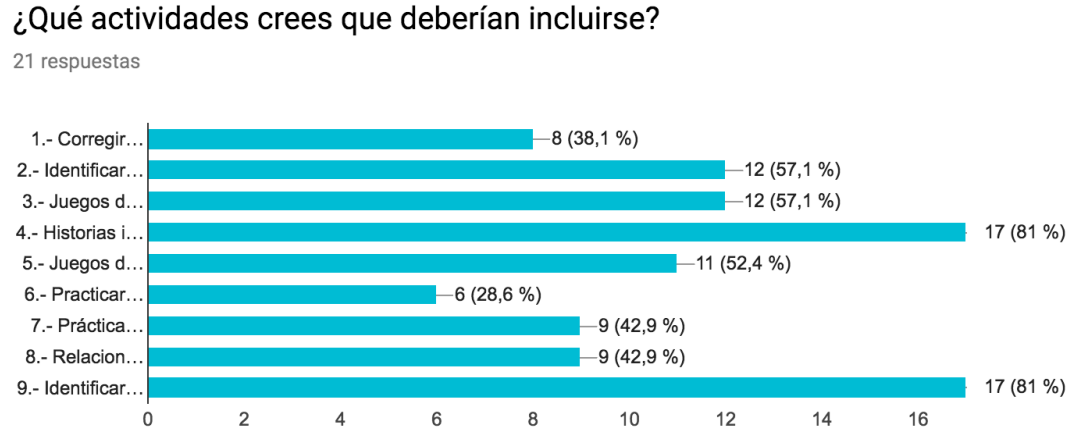


¿De donde sacas los recursos para las terapias?

21 respuestas



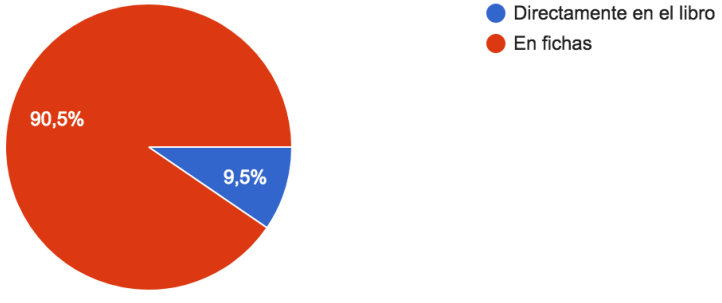




Aquí podemos ver como se priorizan las actividades. Entre las más demandadas se encuentran la de los sonidos y las historias incompletas. Seguidamete tenemos el identificar objetos por sus partes y la memoria a corto plazo. Y luego los demás en menor medida.

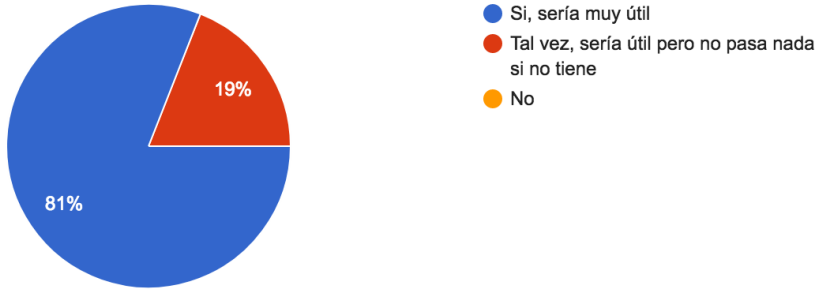
Si finalmente existiera tal recurso ¿sería preferible que todas las actividades se realizaran directamente en el libro o por el contrario es mejor tener fichas que puedan ser fotocopiadas?

21 respuestas



¿Implementarías algún archivo de sonido al libro? Cd, pendrive...

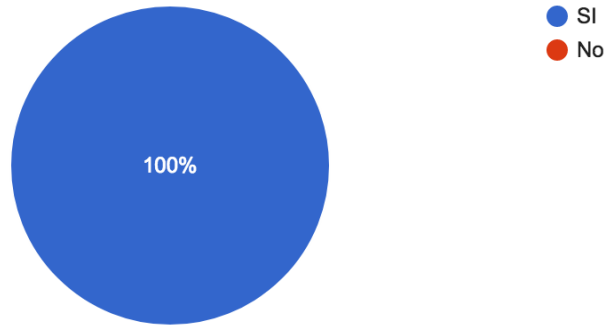
21 respuestas



En la primera imagen comprobamos la necesidad de que el contenido no esté fijo sino que se pueda manipular fácilmente.

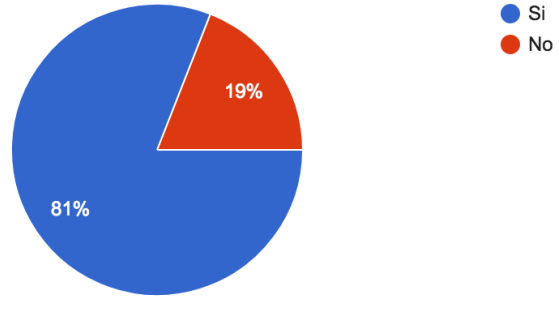
¿Crees necesario un libro diferente para niños que para adultos?

21 respuestas



¿Y dentro del de niños habría que diferenciar las actividades por edades?

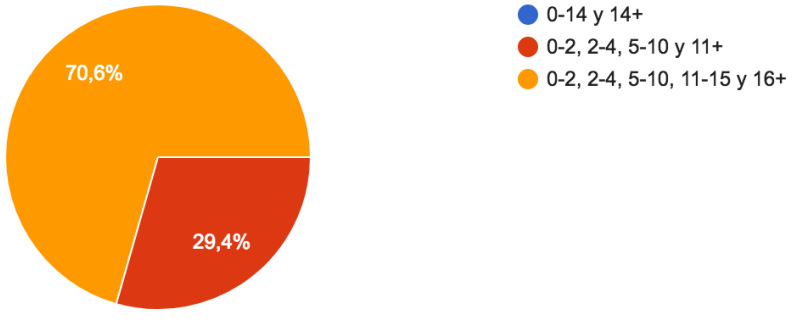
21 respuestas



Se apoya por mayoría el hecho de que las actividades han de estar diferenciadas por edades pues la complejidad de cada unas además del estilo han de ser diferentes para una mayor participación del paciente.

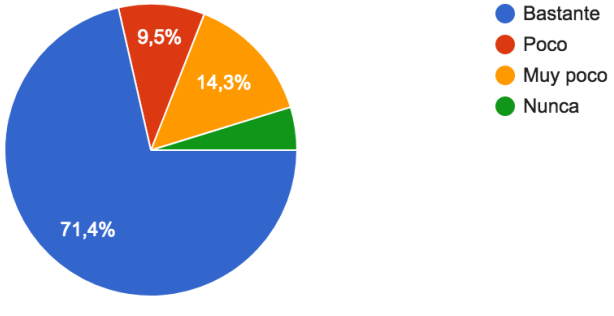
Si respondiste que si en la pregunta anterior. ¿Entre qué edades?

17 respuestas



¿Utilizas/utilizarías comúnmente las nuevas tecnologías en las terapias?

21 respuestas



Con la última pregunta comprobamos que aunque la demanda de archivos de audio sea bastante considerable. Un gran porcentaje de estos profesionales no prescinden de utilizar tecnologías en sus terapias por lo que la presencia de tales aparatos en las sesiones no es algo anecdótico.

Fase de Creación

Concepción y diseño de contenidos

Autores de referencia

A la hora de realizar un trabajo en el que la ilustración es algo imprescindible, interesante e importante conocer los distintos estilos que más se utilizan hoy en día en los libros ilustrados para niños por ello analizar las editoriales escogidas me ha permitido estudiar su contenido y el uso del color para llegar a la conclusión de que cualquier publicación que tenga como público; niños. Es sin duda necesario que sea llamativa, con colores muy vivos.

A parte de eso he querido mostrar varios artistas que considero que han sido referentes a la hora de diseñar las ilustraciones.

Clémentine Dérodit (clementine-derodit.tumblr.com)

Diseñadora e ilustradora freelance francesa.

Meomi (www.meomi.com)

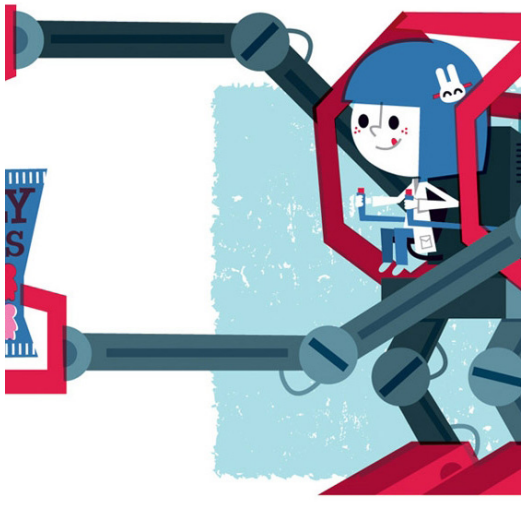
Es una colaboración entre Vicki Wong y Michael Murphy asentados en Canadá. En 2010 fueron los encargados de realizar la mascota de los juegos olímpicos de Canadá. Actualmente se dedican a ilustrar libros para niños y adultos.

Mondo Trendy - Pablo Moreno (mondotrendy.tumblr.com)

Pablo Moreno es un ilustrador Manchego que vive en Barcelona. Trabaja como freelance desarrollando proyectos para agencias de publicidad, así como ilustración editorial.

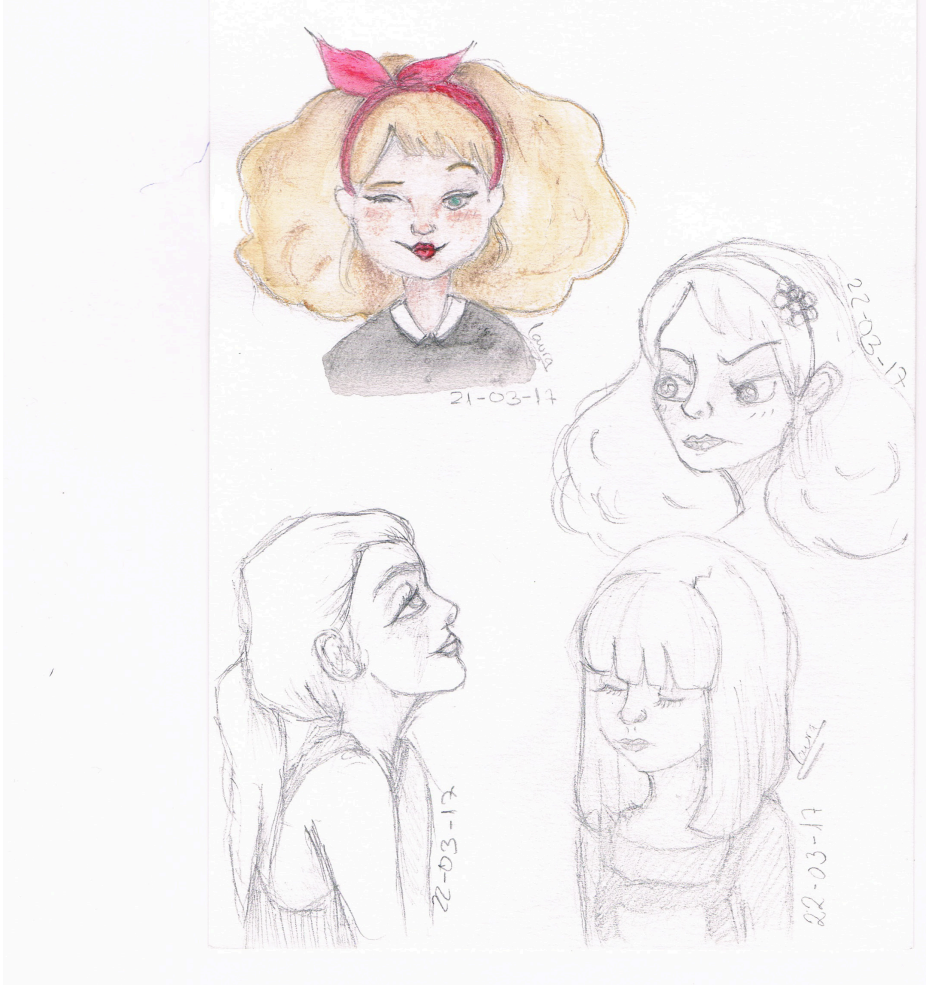
Peskimo (www.synergyart.co.uk/artists/peskimo)

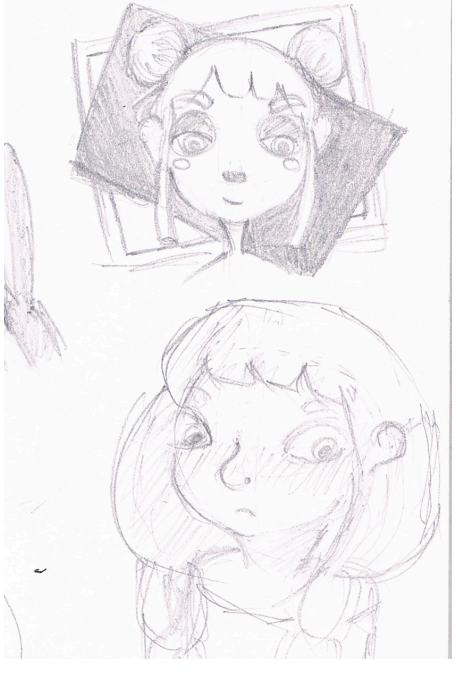
Es una colaboración en Reino Unido entre Josh y Jodie, han trabajado para marcas como Barclays, Sony y Vodafone. De los personajes que crean se han creado animaciones, juguetes y publicidad.



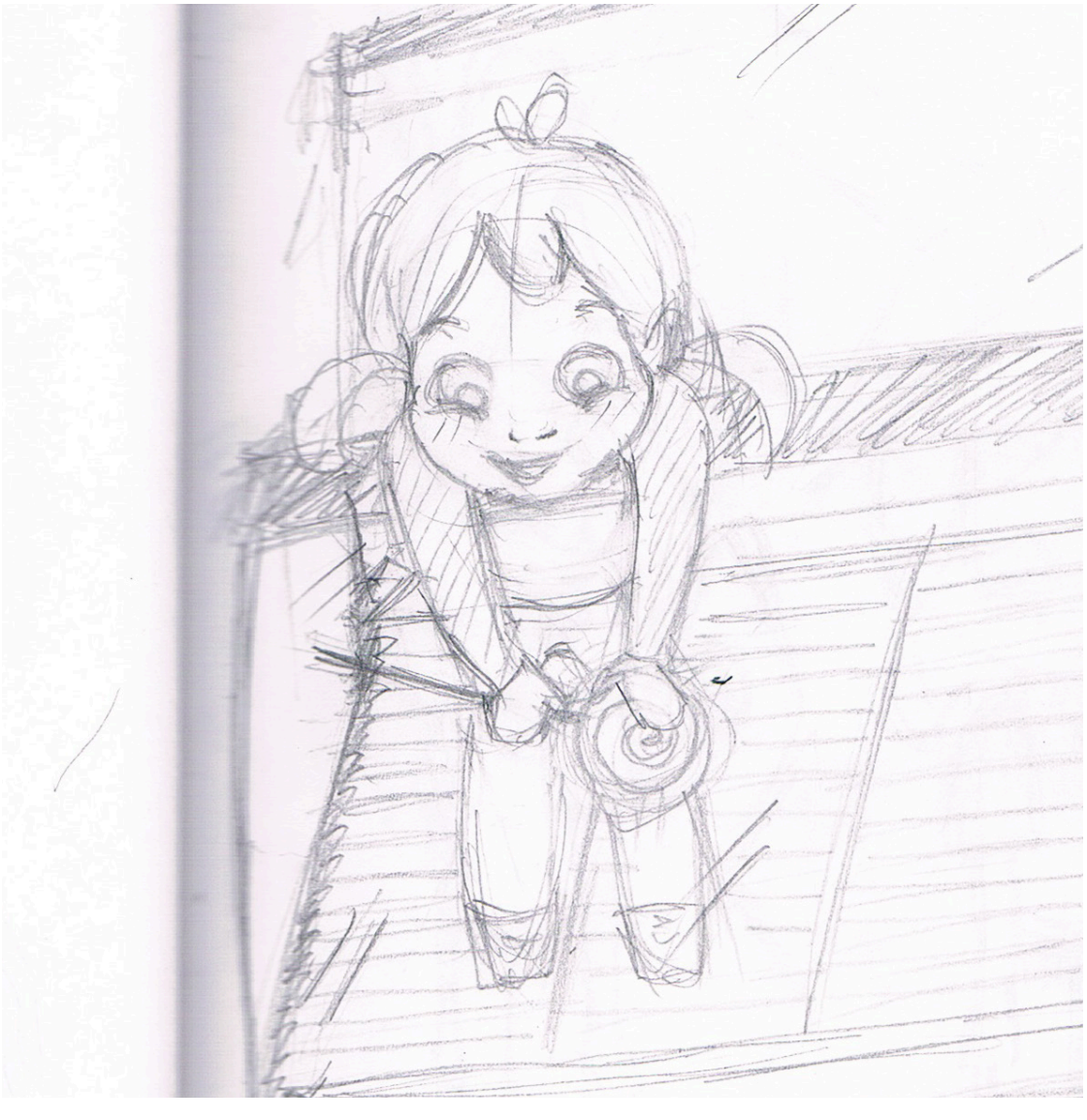
Bocetos

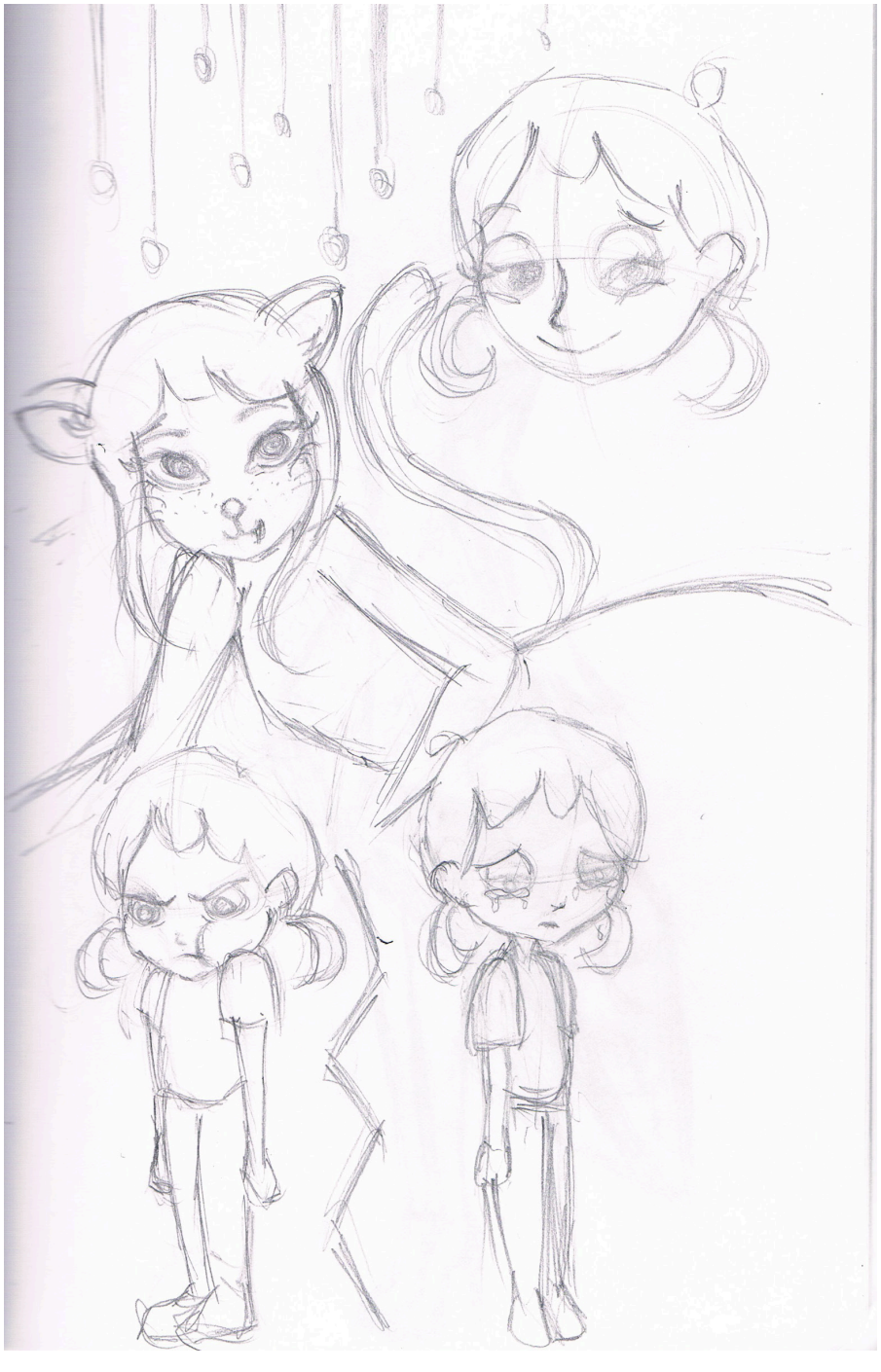
Durante la fase de creación se realizaron una gran cantidad de bocetos ya que en un principio se barajó la posibilidad de crear un personaje que guiara al niño a lo largo de todas las actividades, sin embargo tras decidir que no se desarrollaría en forma de libro sino en forma de juego, me centré más en la búsqueda de las emociones en el caso de las fichas imantadas y en de la elección adecuada de los escenarios para las láminas.

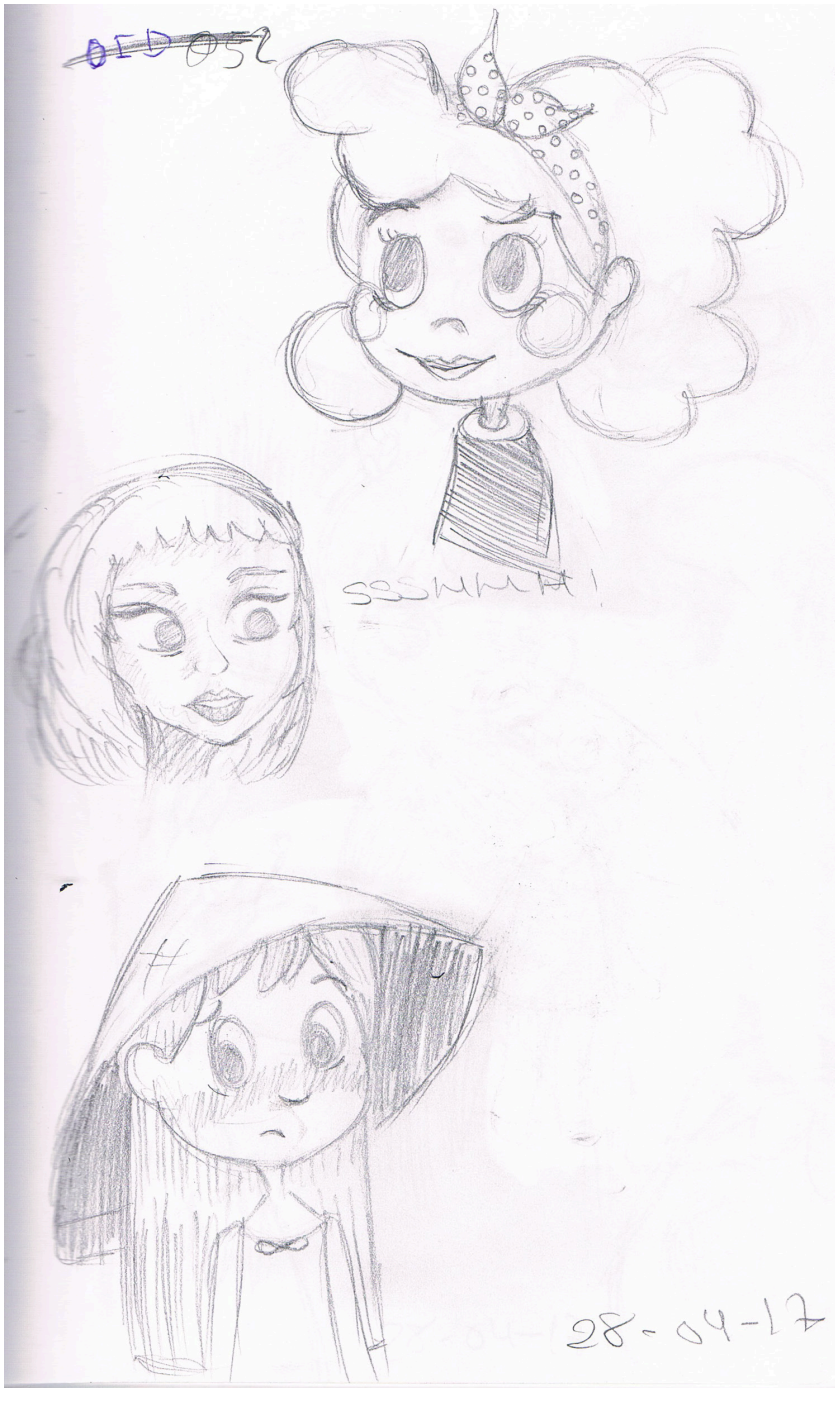




Los primeros bocetos fueron el intento de crear un personaje para toda la publicación que fuera guiando al niño a través de esta pero el enfoque cambió totalmente al plantear hacer las actividades independientes entre si. De este modo sería más sencillo para el niño crear una historia diferente cada vez. Sin la necesidad de que relacionara cada historia con el mismo personaje.

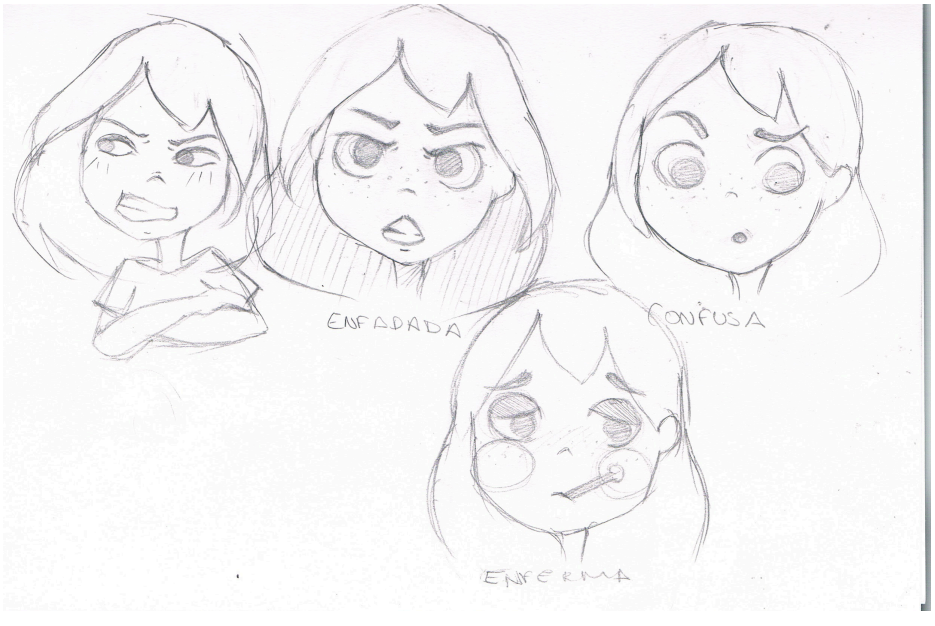


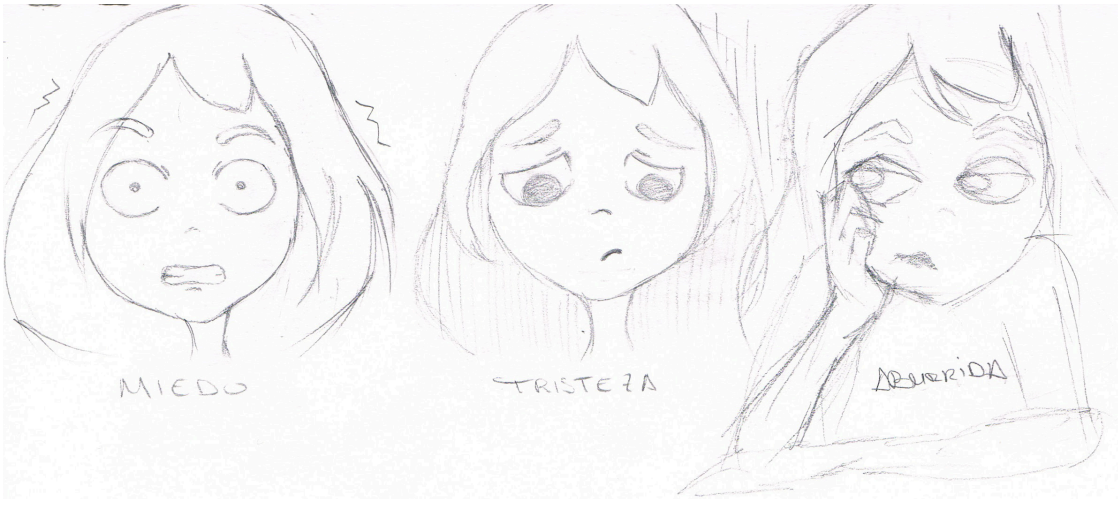


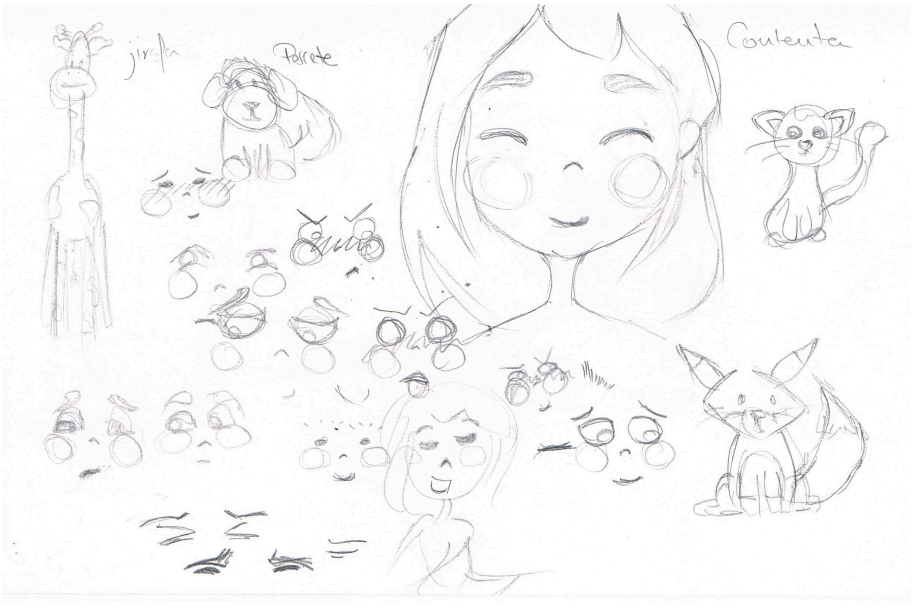

28-04-17

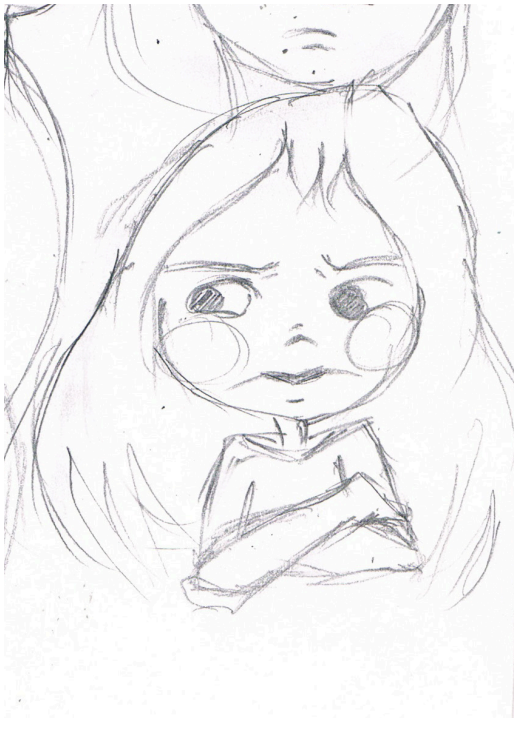
lalala
mmmmm
mmmm

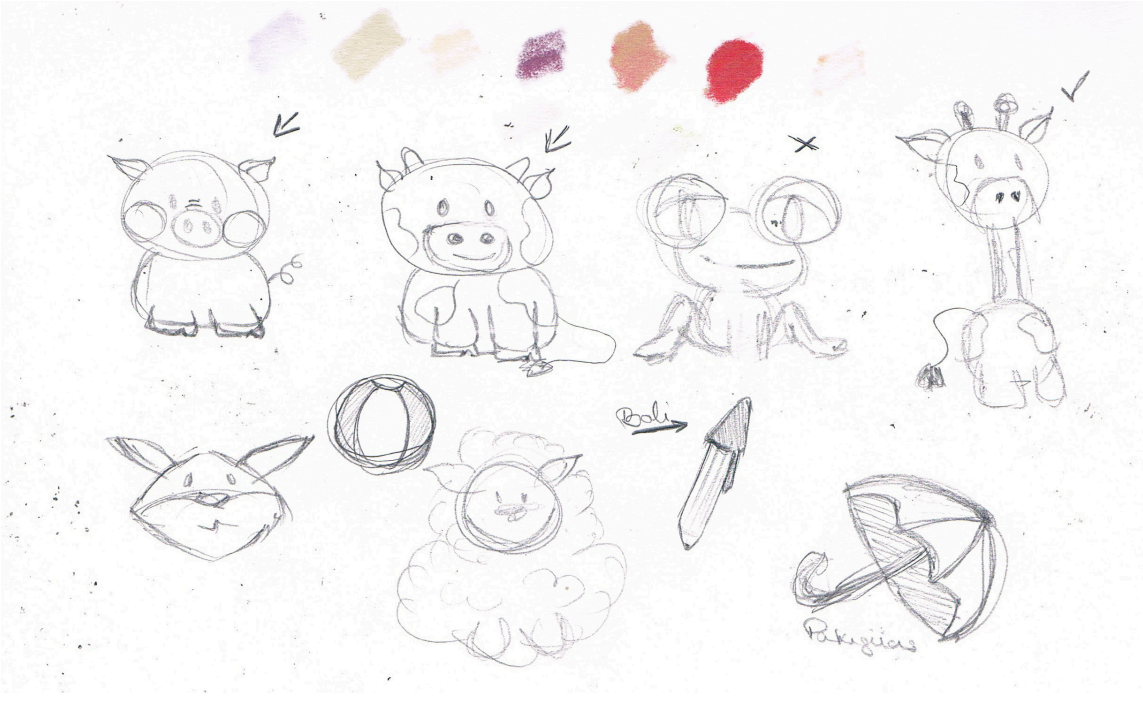
A continuación podemos ver algunos bocetos definitivos.

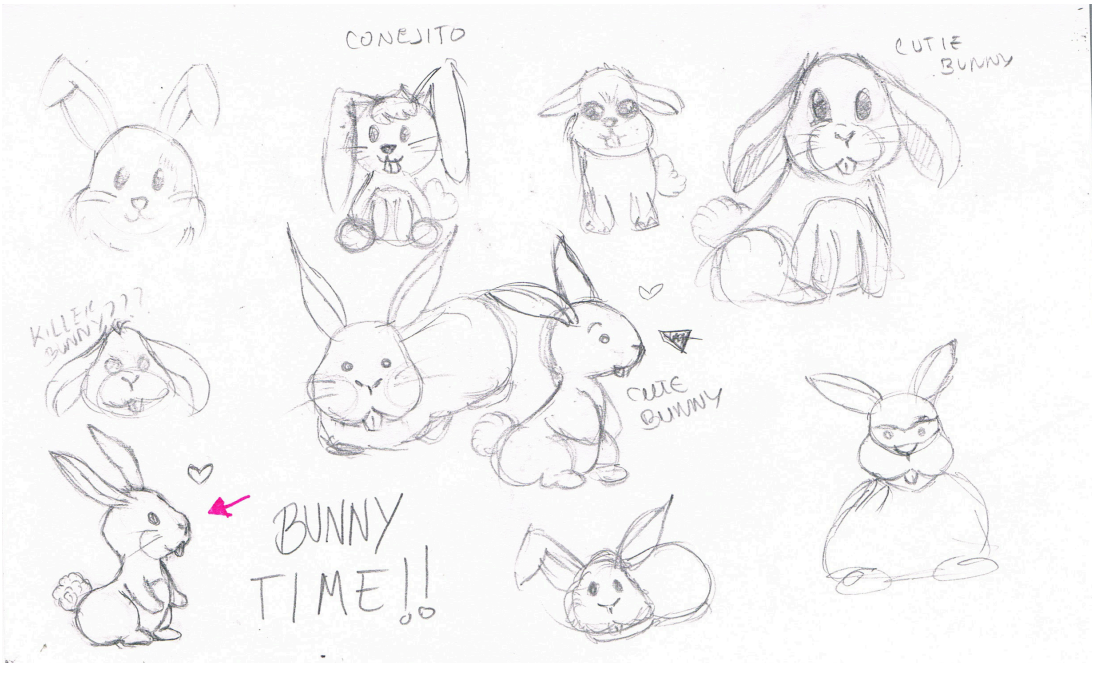


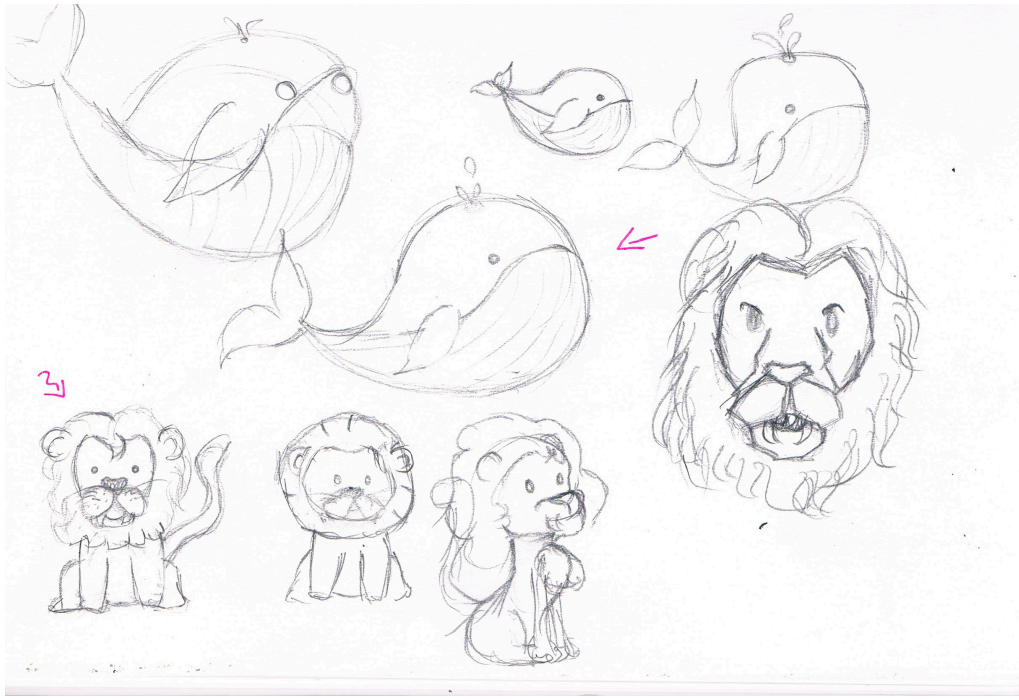



Parrote
Contenta



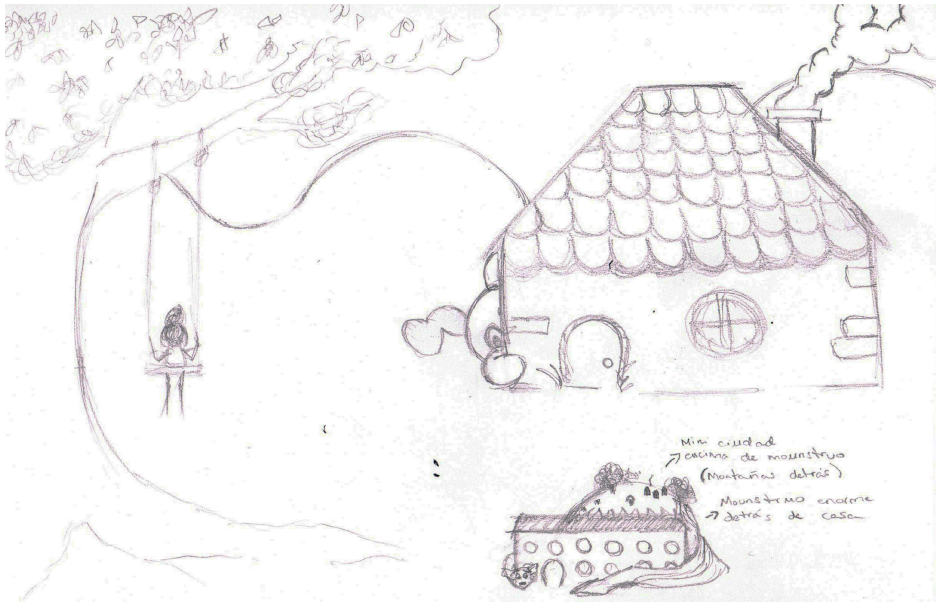

Boli
Paraguas

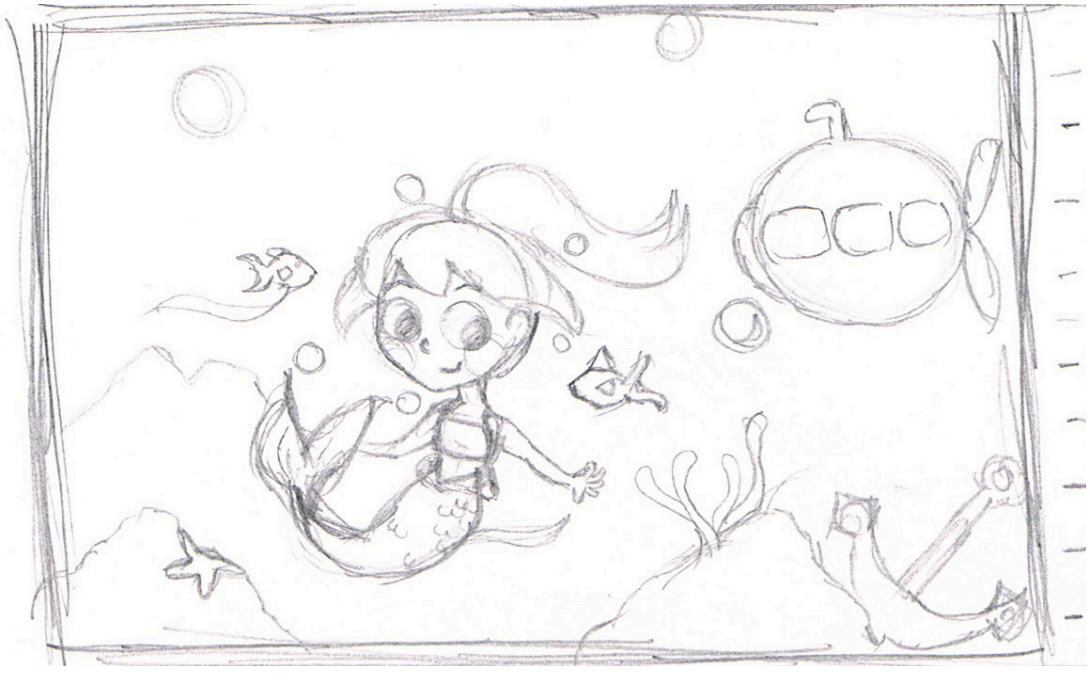

CONEJITO
CUTIE BUNNY
KILLER BUNNY???
CUTE BUNNY
BUNNY TIME!!

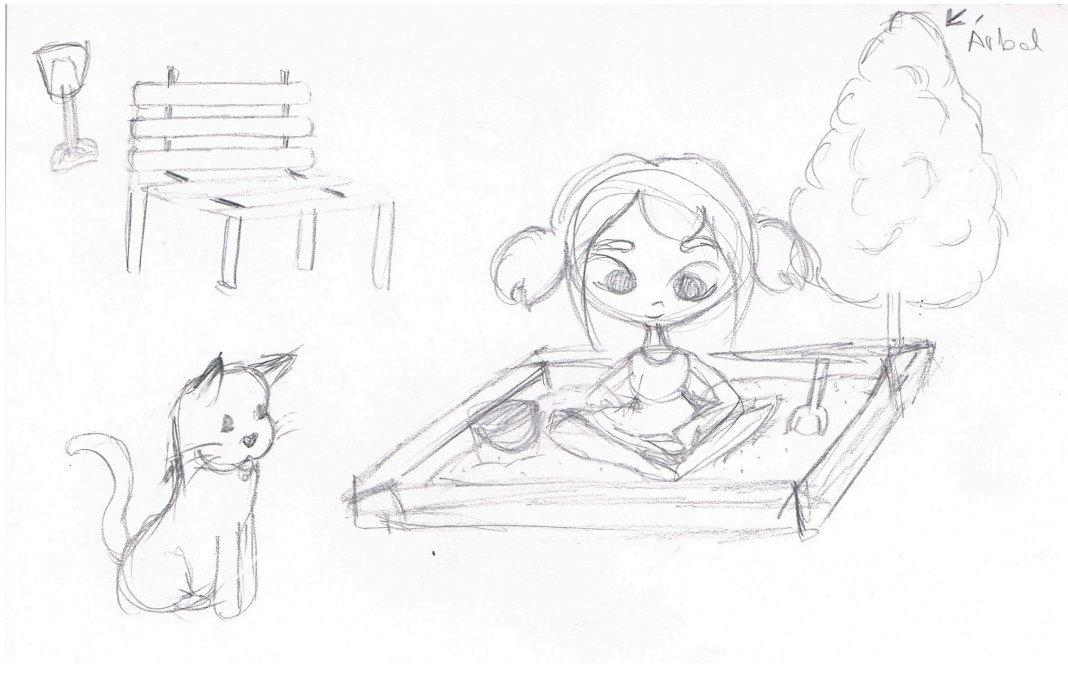


KEY
MONSTER
READS
18 Dic' 2016

Aquí se puede apreciar como surgío la idea en un principio y como fue evolucionando hasta su resultado final.






Árbol

Elección de actividades y artes finales

Para la creación de este juego didáctico me he centrado más en optimizar las actividades, de modo que con menos cantidad de se puedan prácticar muchas de las actividades que se explicaron con anterioridad. El resultado no ha sido el de basarme en las actividades actuales y rediseñarlas sino más bien en intentar conseguir un método en el que se puedan practicar con menos recursos. Además se ha procurado que todas ellas sean reciclables, es decir, que se puedan utilizar más de una vez sin necesidad de fotocopiarlas cada vez.

Para conseguir esto el juego se basa en dos pilares fundamentales, las láminas ilustradas, las cuales han sido pensadas para que tengan un gran número de elementos y con ellas desarrollar multitud de actividades. Y las fichas imantadas con objetos, animales, emociones, etc. Estas en conjunto con una pizarra que forma parte del interior del libro, nos ayudarán a realizar otras tantas actividades más.

Láminas ilustradas

Con diferentes motivos entre sí, nos ayudarán a:

- Trabajar la memoria a corto plazo a través de preguntas:
  - ¿Cuántos animales habían en la imagen?
  - ¿De qué color era el pelo del personaje central?
  - ¿Cuántas patas hay en total en la imagen?

- Identificar objetos por sus partes:
  - ¿Qué tiene muchas patas?
  - ¿La ventana pertenece a...?
  - ¿Qué tiene pico?

- Relacionar objetos por su color

- Cuenta una historia, a partir de dos o tres elementos que le señalamos en la imagen a de ser capaz de desarrollar una historia corta. Por ejemplo: "La sirena estaba de camino al cole cuando se entretuvo jugando con su amigo el pulpo"

Con estas ilustraciones como propuesta podemos trabajar varias cosas con una única imagen. Todas ellas tienen un estilo similar, con colores llamativos y varios personajes en ellas. Cómo ya se dejó entreever anteriormente se puede ver cierta correlación de estilo entre los referentes mostrados y el resultado.

Para utilizar estas láminas se ha elaborado un sistema en el que se podrá enganchar la lámina de manera que se pueda utilizar en la especie de atril que formará la tapa del juego al abrirla.

A
B
C
D
E

Fichas imantadas

Con diferentes motivos entre sí, nos ayudarán a:

- Trabajar la memoria a corto plazo a través de preguntas

Colocar fichas de forma ordenada, quitarlas, y pedirle que las vuelva a colocar como estaban antes.

- Discriminación visual, colocarle objetos de distintos ámbitos y que señale el que no encaja. Por ejemplo: se colocan dos animales y una pala. Tendría que señalar la pala porque no coincide con los demás.

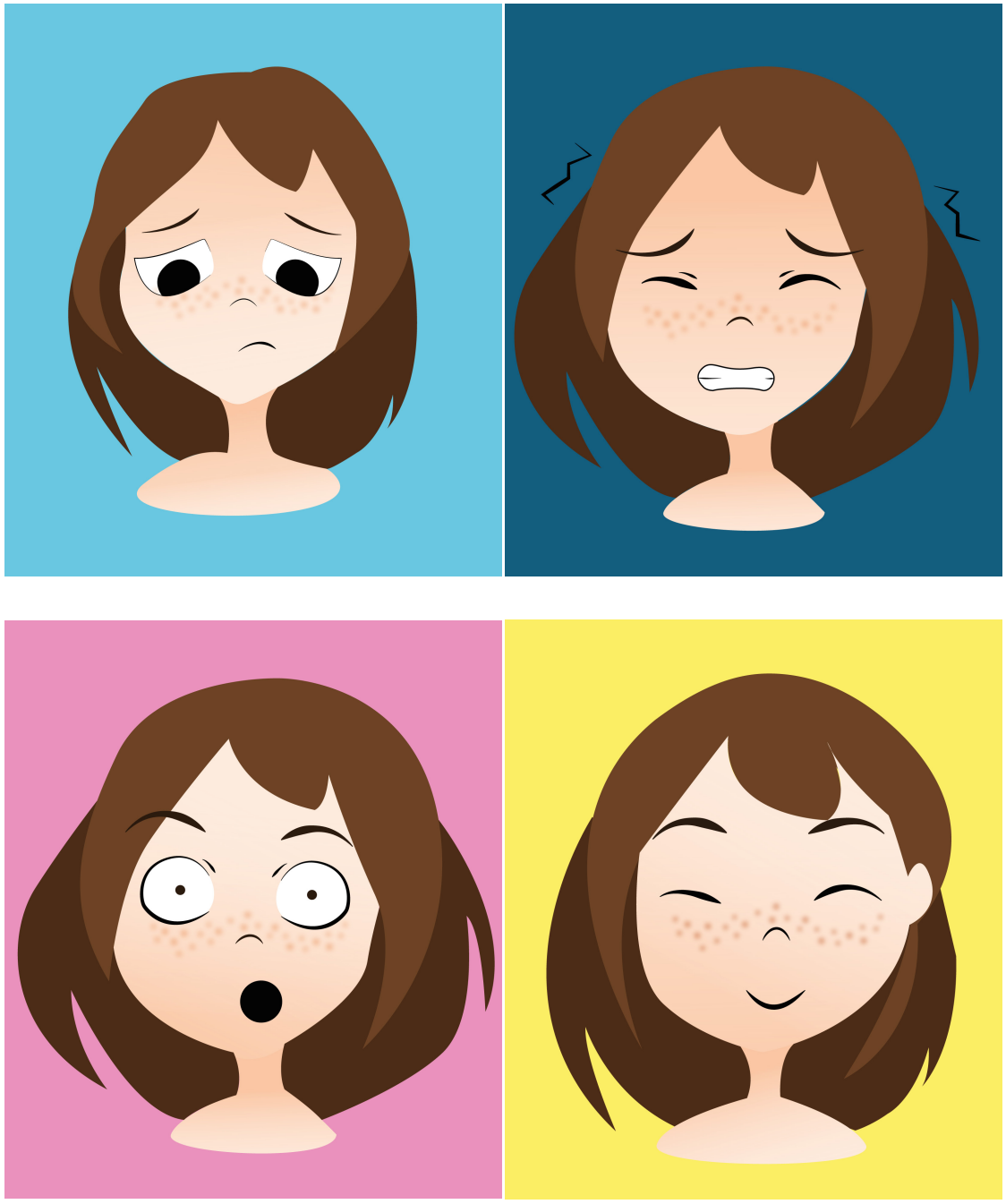
- Identificar sonidos, cómo se explico en el apartado de -Actividades- se pueden identificar sonidos de palabras pronunciándolos y escribiendo de este modo, se colocarán varias fichas que compartan fonemas y dándoles una sílaba de una de las piezas le pediremos que la complete.

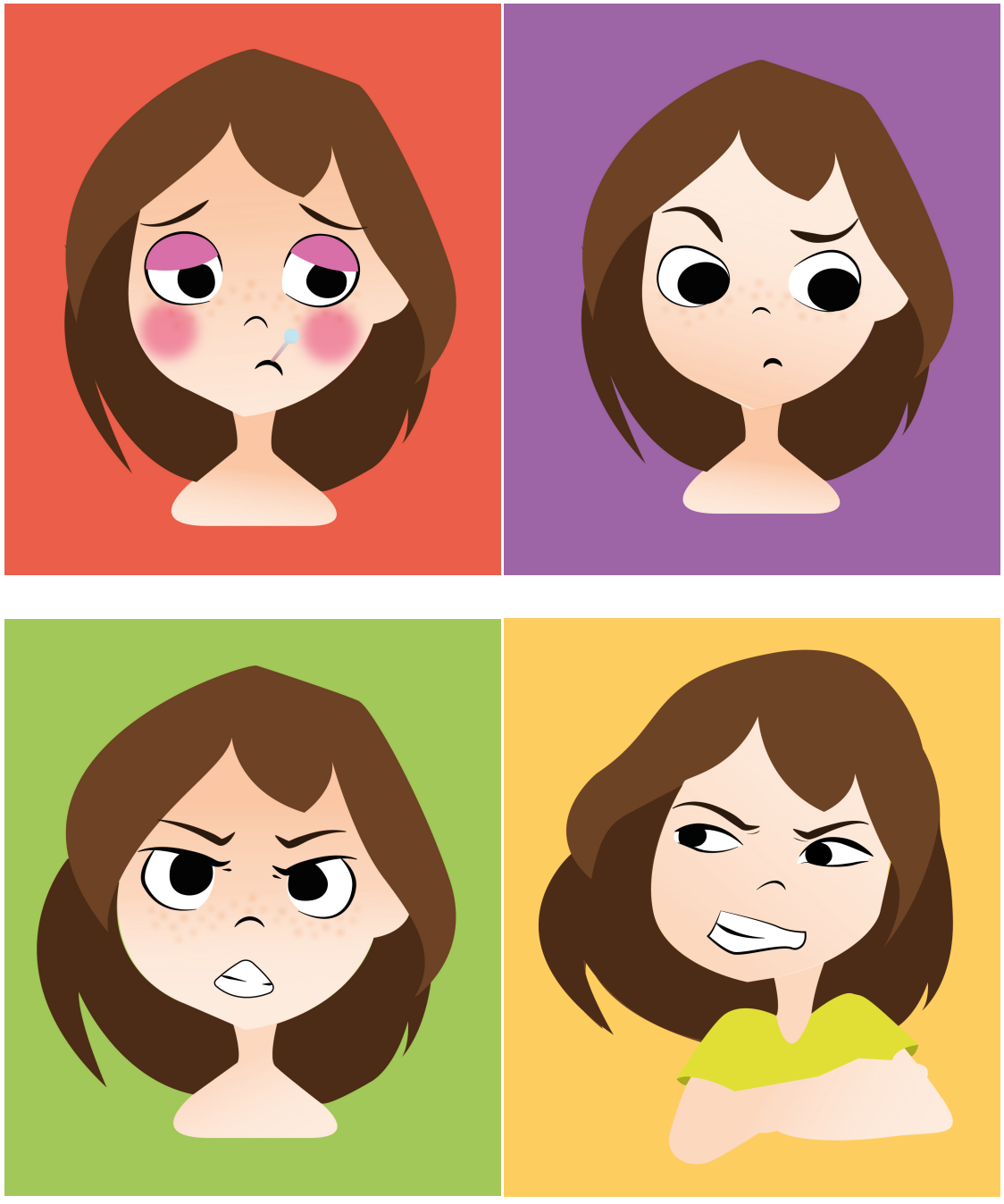
- Práctica motora, al ser piezas más o menos pequeñas el hecho de tener que cogerlas y manipularlas favorecerá esta práctica, además de que en algunos casos tendrá que escribir por lo que el acto de sujetar un lápiz o un rotulador será positivo también.

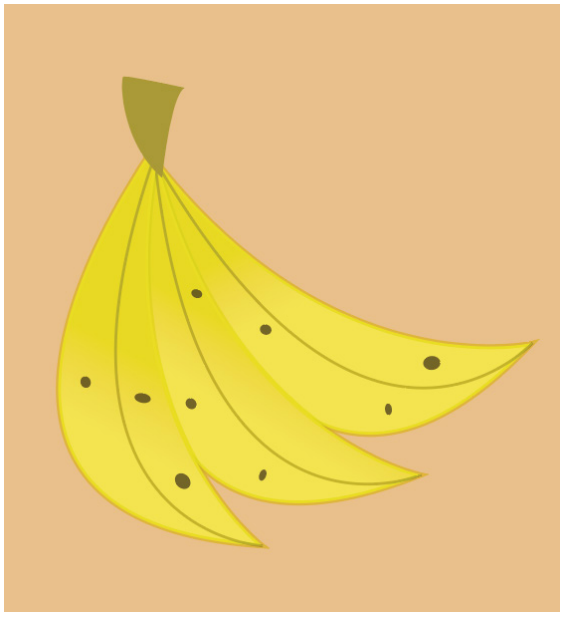
- Sinónimos y antónimos, como entre las piezas creadas hay no sólo ilustraciones sino palabras, se podrán utilizar estas últimas para relacionar sinónimos y antónimos.

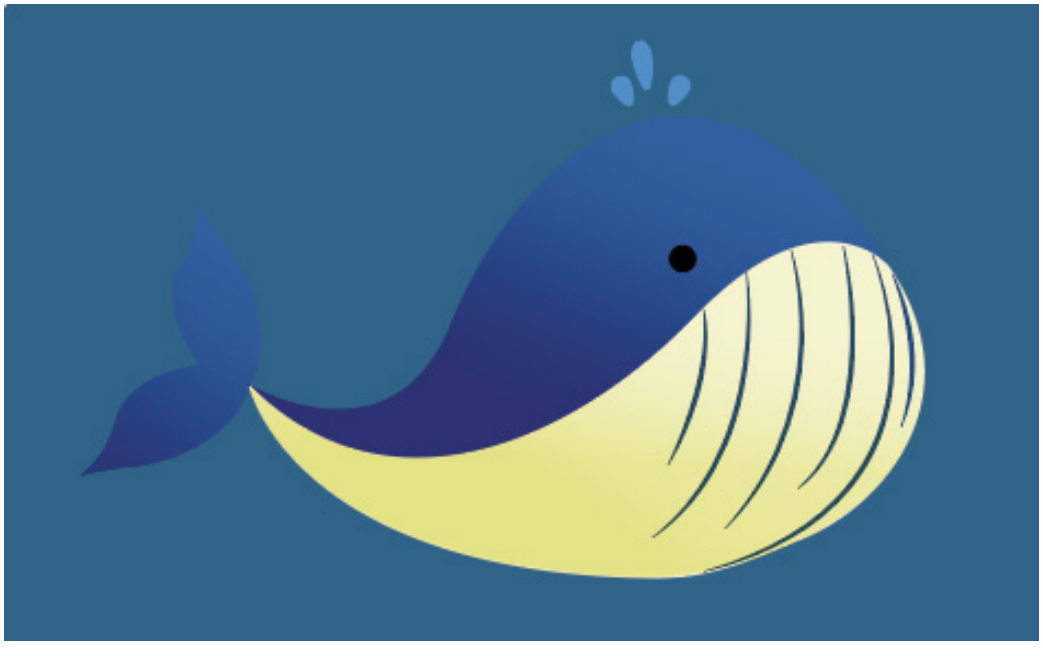
Las fichas tienen varias temáticas, se han creado unas ilustradas siguiendo todas el mismo estilo y realizadas a illustrator y otras únicamente con palabras para el ejercicio que se explicó en el punto anterior. Entre las temáticas escogidas encontramos, animales, tanto de granja como salvajes. Otra serie de fichas con el tema de las emociones y una de objetos cotidianos. Por otro lado las fichas con sinónimos y antónimos que nos ayudarán a mejorar el vocabulario del niño y servirán de apoyo para dar pie a inventar historias cortas.

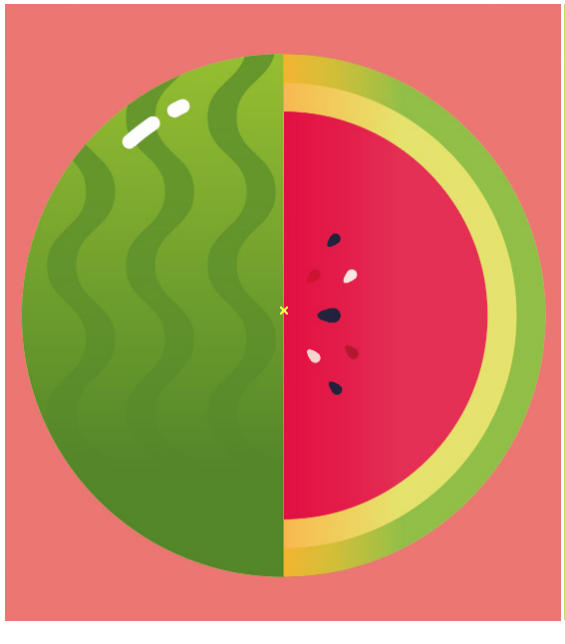
A continuación podemos ver los ejemplos de las fichas.

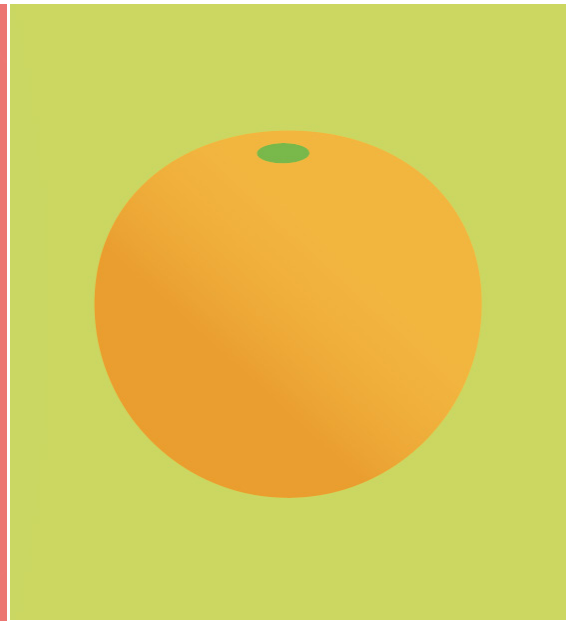












Alto	Bajo	Seco	Mojado
Bonito	Feo	Flaco	Gordo
Frío	Caliente	Pequeño	Grande
Lejos	Cerca	Muchos	Pocos

Tipografías

La tipografía refuerza y transforma los efectos de la escritura en el pensamiento y la expresión; como representación gráfica y mecánica del lenguaje, asimismo, es parte esencial de la cultura y se encuentra estrechamente ligada con la transmisión del conocimiento. El correcto uso de la tipografía es esencial en los libros, ya que es el factor visual más importante en la composición de un texto. La mala elección de caracteres tipográficos en libros infantiles, puede provocar que el niño pierda interés en la lectura. Es por eso que en esta investigación se exponen las principales características que debe poseer una tipografía dirigida a los niños, así como también la estructura que tienen los cuentos.

Existen vertientes que apuntan a los diferentes usos que hacemos de la tipografía, los cuales, podemos clasificar, dentro de tres grandes grupos: morfológica, creativa y estructural.

La concepción morfológica: es donde el tipo tiene su propio lenguaje y personalidad, el diseño de la página se hace enalteciendo los valores del carácter, pretende involucrar la fuerza o la delicadeza, así como el estímulo y la gracia de esa forma tipográfica.

En la concepción creativa, el carácter es utilizado como imagen, para transmitir información de la manera mas creativa posible, para atribuirle otro significado.

La concepción estructural, sirve básicamente, para que el mensaje llegue al lector con transparencia y legibilidad, es muy importante la jerarquía, ya sea evidente o no, ya que se deben evitar las interrupciones de cualquier tipo entre el medio y el escritor, el establecimiento de los niveles, los títulos, subtítulos, las notas, índices, folios, etc… son vitales para que se permita un desplazamiento del ojo adecuado frente los párrafos, con la única interrupción del paso de hoja.

Rosemary Sasson Adrian William en los 90 realizó un estudio sobre qué tipografía era más adecuada para los libros infantiles, fue pionera en su estudio pues en lugar de preguntar a

profesores y psicólogos sobre el tema se centró en recoger la información de los propios niños. El estudio demostró que tenían preferencia por el texto no justificado con doble espaciado entre palabras. Dicha encuesta se llevó a cabo con Times Roman y Helvética pues fue a principios de los años 90. Consideraron que esos tipos de letras no eran realmente adecuados para los niños ya que preferían aquellos que más se aproximasen a su forma de aprender a escribir en los colegios. Como resultado crearon la fuente sasson primary. (ANTÓN)

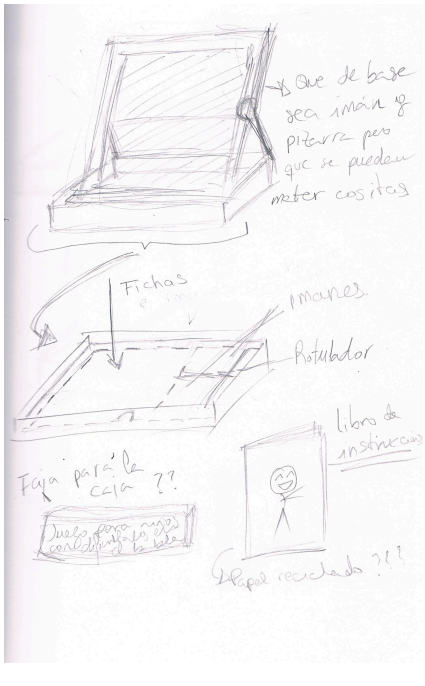
abcdefghijklnñopqrstuvwqyz

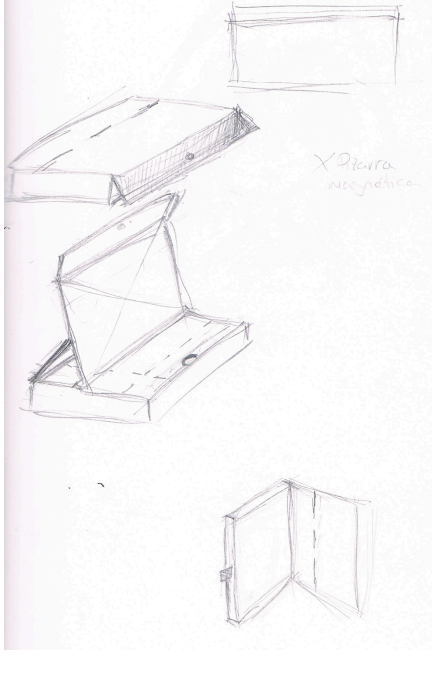
Por lo que se ha escogido esta tipografía para el texto que aparecerá en el libro y para las tarjetitas (fichas imantadas) que lo requieran.

Formato del juego

Medidas y soluciones creativas

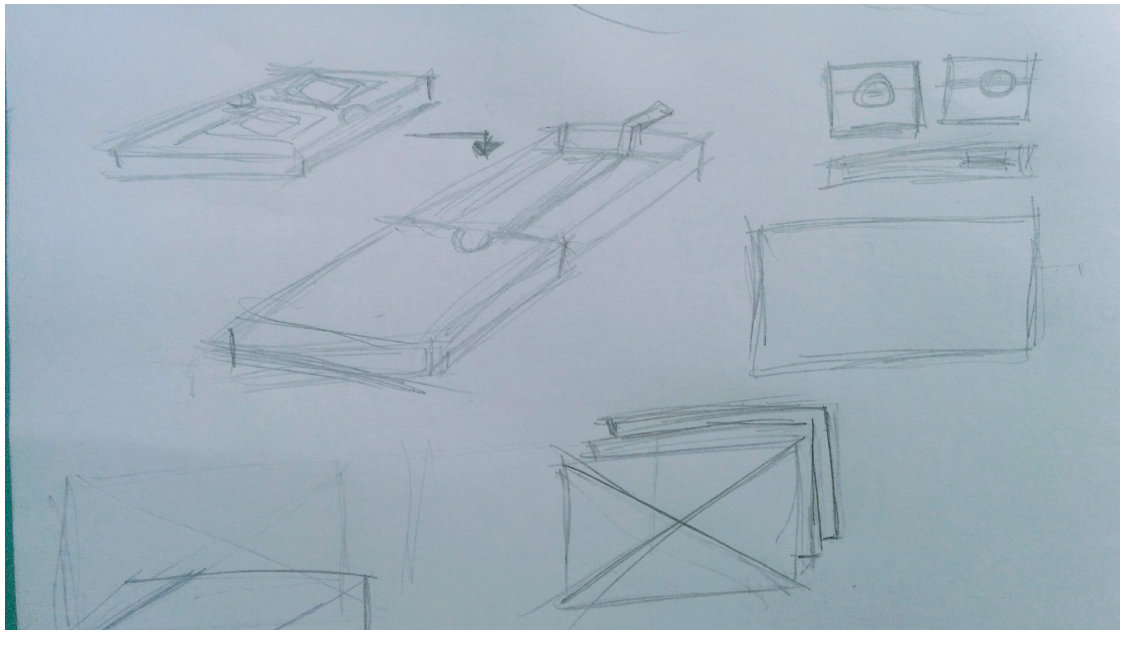
La formalización de este proyecto ha pasado por muchas fases. En un principio me planteé presentarlo en forma de libro pero al realizar las pruebas y con los materiales escogidos se hacía demasiado endeble para el uso que se le iba a dar.
La aternativa era realizar un packaging que incluyera todos los elementos formando un juego. Durante este proceso se hicieron multitud de bocetos y se llevaron a cabo varios prototipos que se mostrarán a continuación pero cada uno suponía un incoveniente diferente y finalmente decidí que un diseño sencillo era lo más acertado para el trato con niños.





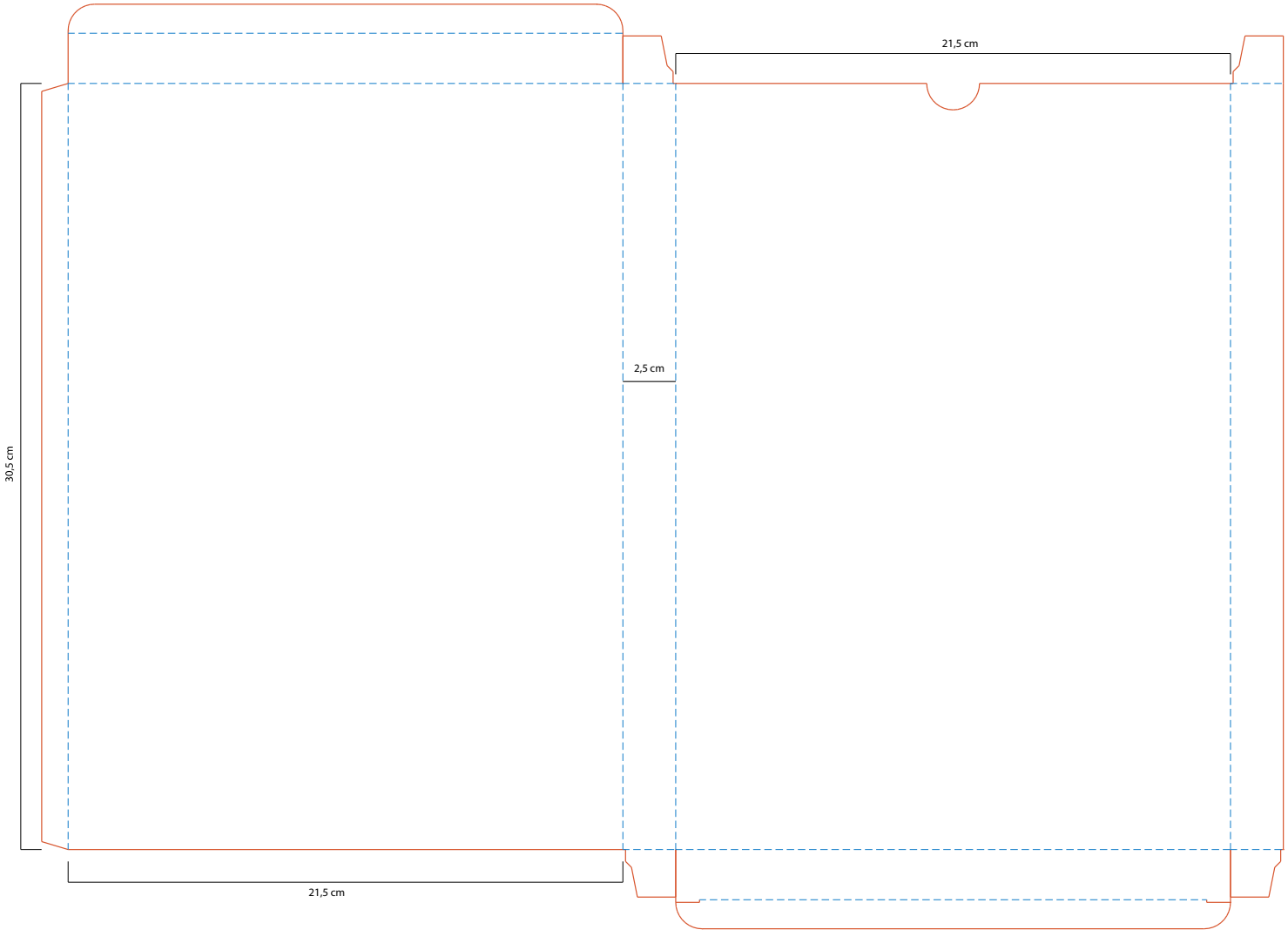
Las primeras propuestas giraban entorno a que la propia caja sirviera de atril para utilizar la piazarra magnética y las actividades, ya que la propia tapa al abrila se convertía enganchándola, en dicho atril. Sin embargo tras varios prototipos realizados con varios materiales, no conseguí encontrar un equilibrio adecuado que soportarse de manera cómoda la presión que se realiza al dibujar sobre una pizarra. Justo debajo del enganche del atril se encontraría un compartimento donde se guardaría todo el material de forma ordenada, dando como resultado una caja que si se colocara de forma vertical parecería una especie de libro.

Finalmente me decidí por una solución más sencilla que simplemente contuviera los elementos que serían utilizados de forma independiente.

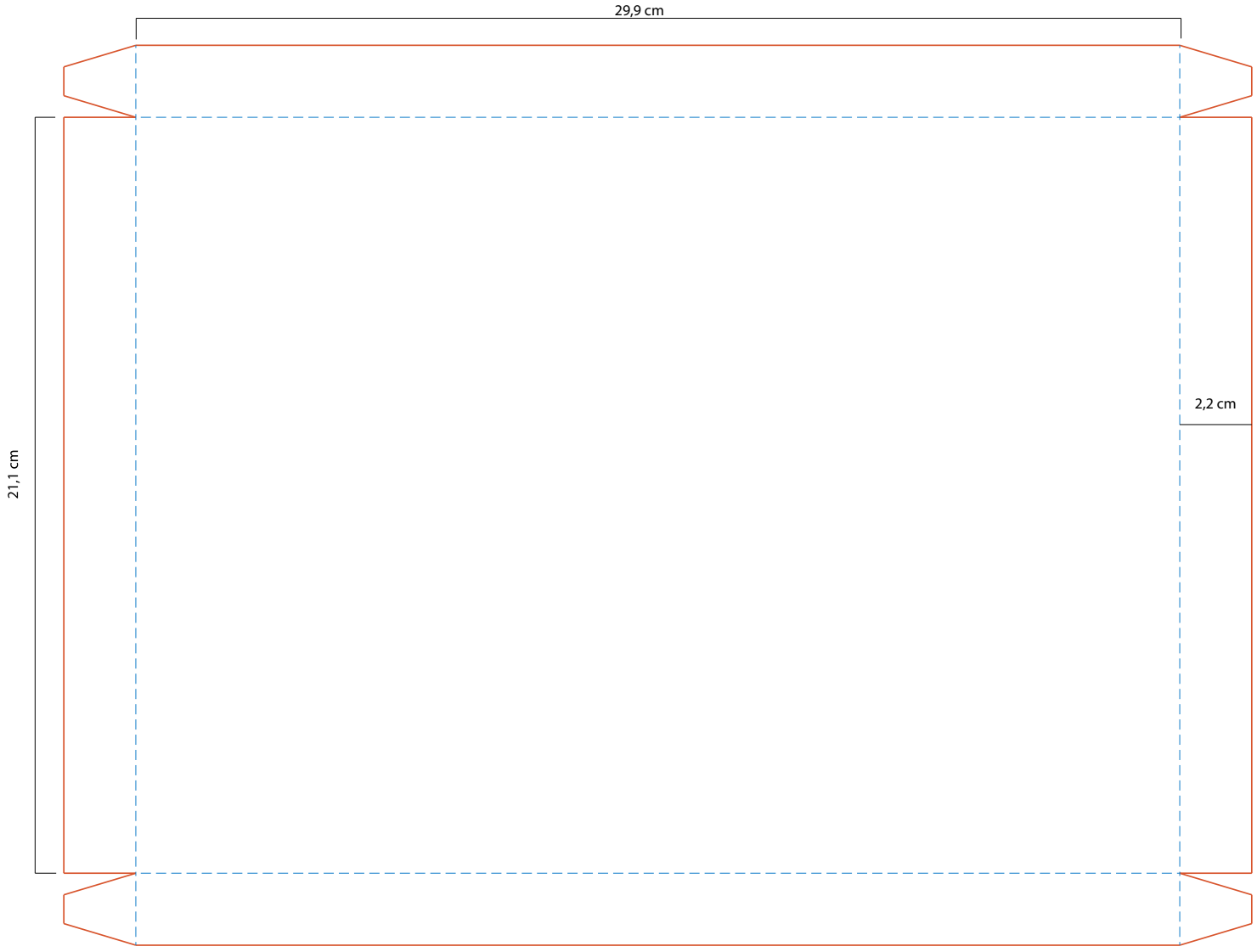


Este modelo está compuesto por tres piezas. La base, donde se encuentran las láminas y la pizarra magnética. Una parte superior que nos permitirá separar los imanes y el rotulador de forma ordenada. Y una cubierta, la caja exterior que contendrá todo el juego y nos permitirá transportarlo con facilidad.

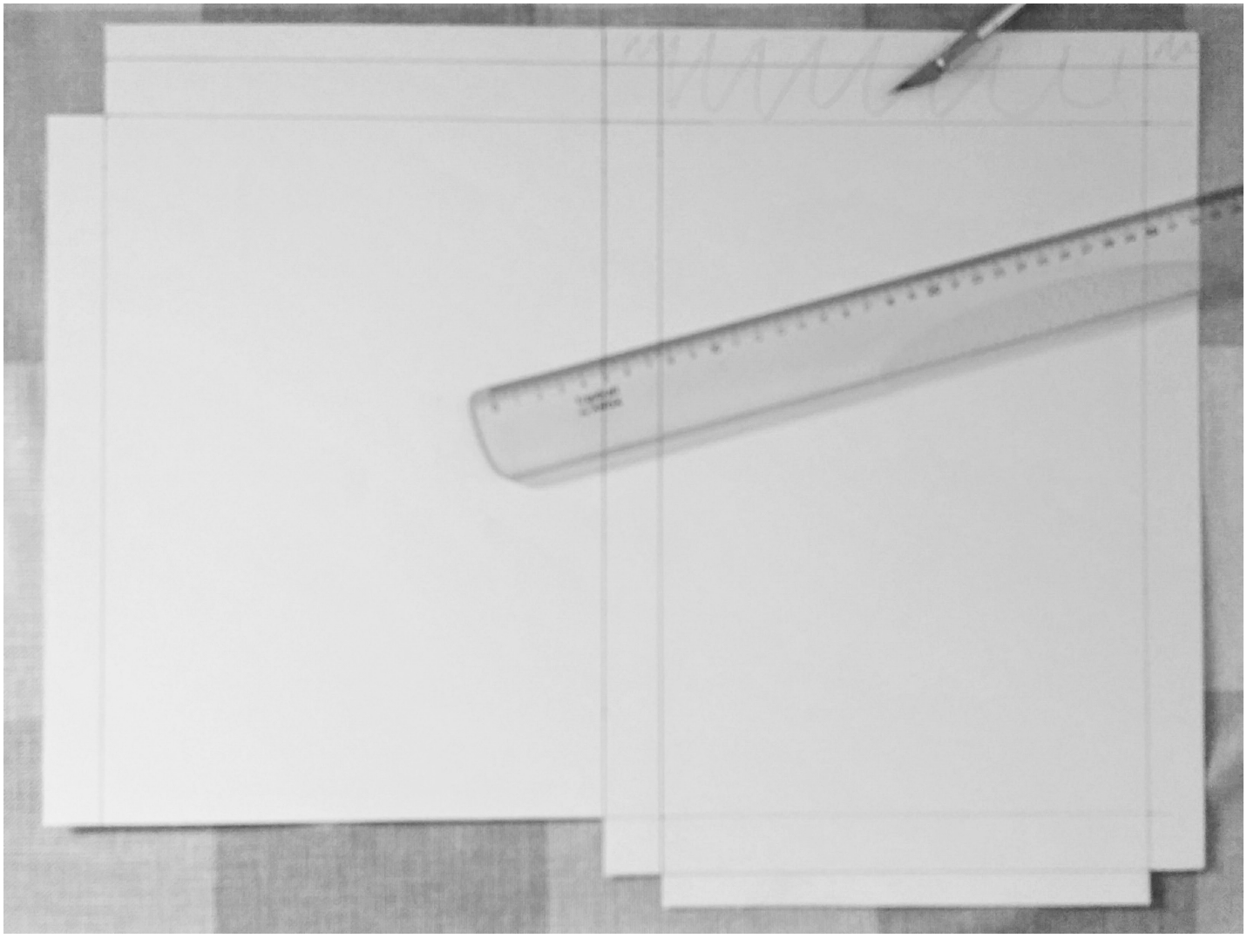
Las medidas se han realizado entorno a la idea de que el usuario del juego pueda ampliar la colección de láminas ilustradas imprimiendo las que crea conveniente en un papel estándar A4 disponible para todo el mundo. De este modo el resultado ha sido el siguiente.



Estas son las plantillas que se han utilizado para realizar las piezas principales de la caja en cuestión. La superior es la exterior y la inferior la del interior.



El materal utilizado es un lámina de cartoncillo A1 de un gramaje de 200gr y una cara estucada en la que se ha procurado encajar todas las piezas para conseguir el mayor aprovechamiento del material. Debido a que sólo se ha hecho una pieza se ha realizado todo a mano medido todo con cuidadosa precisión y cortado cada pieza para su posterior montaje.



Aquí se puede ver el proceso de medición y corte de una de las piezas.

Al ser el material blanco y para que la caja no sea tan impersonal se pensó realizar unas pegatinas que decorarán la caja y servirán tanto para añadir el título del juego como la explicación del mismo por detrás "La sinopsis". El resultado final sería el siguiente.

Como se puede ver en las prímeras imágenes hay una cuerda en el interior de la caja. Esta servirá para sacar fácilmente las láminas y la pizarra magnétca sin riesgo a romper la caja. Ya que las láminas encajan justo con el tamaño de la caja.

Los imanes irán en bolsitas individuales que serán muy útiles para mantener el juego ordenado. Y además se incluirá un rotulador para la pizarra.

Por último y como se mencionó anteriormente he diseñado unas pegatinas que harán de portada y contraportada del libro y son las siguientes:

¡Hola! Mi nombre es Laura y soy diseñadora. Desde muy pequeña siempre me ha gustado la ilustración por eso he desarrollado este pequeño juego con el que lo pasaremos en grande. Descubriendo, pintando, memorizando y lo más importante ¡inventando!

Te he dejado unas pequeñas pistas pero a partir de ahora es tu turno crear nuevas historias y pasarlo genial aprendiendo.

¿Eres lo suficientemente creativo?
Este juego se ha creado como recurso para terapias logopédicas aunque... ¡Puede ser utilizado por todo aquel con una gran imaginación! A partir de los recursos que se incluyen se podrán llevar a cabo multitud de actividades.

Podremos practicar nuestra memoria, inventaremos nuestra propia historia, trabajaremos la discriminación visual y en definitiva todo lo que podamos imaginar.

Además de lo ya mencionado el juego incluye un libro de instrucciones en formato A4 que dará las guías necesarias para desarrollar cada actividad, dando unas ideas básicas que se podrán cambiar conforme se vaya utilizando el juego.

Láminas ilustradas

Con diferentes motivos entre sí, nos ayudarán a:

-Trabajar la memoria a corto plazo a través de preguntas:

¿De qué color era el pelo del personaje central?

¿Cuántos animales había en la imagen?

¿Cuántas patas hay en total en la imagen?

-Identificar objetos por sus partes:

¿Qué tiene muchas patas?

¿La ventana pertenece a...?

¿Qué tiene pico?

-Relacionar objetos por su color

-Cuenta una historia, a partir de dos o tres elementos que le señalamos en la imagen a de ser capaz de desarrollar una historia corta. Por ejemplo: "La sirena estaba de camino al cole cuando se entretuvo jugando con su amigo el pulpo"

El libro explica cada actividad por separado poniendo ejemplos muy prácticos de la utilidad del juego.

Fichas imantadas y pizarra

Con diferentes motivos entre sí, nos ayudarán a trabajar:

-Memoria a corto plazo a través de preguntas, se colocarán fichas de forma ordenada, luego se quitarán, y le pediremos al niño que las vuelva a colocar como estaban antes.

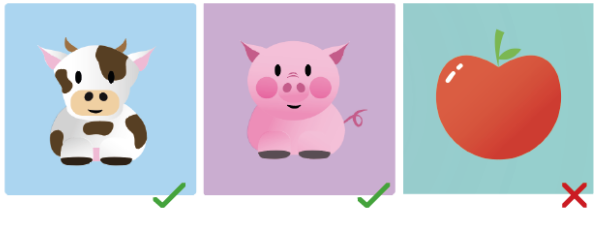
-Discriminación visual, colocarle objetos de distintos ámbitos y que señale el que no encaja. Por ejemplo: se colocan dos animales y un paragüas. Tendría que señalar el paragüas porque no coincide con los demás.

-Identificar sonidos, se pueden identificar sonidos de palabras pronunciándolos y escribiendo. Se colocarán varias fichas que compartan fonemas y dándoles una sílaba de una de las piezas le pediremos que la complete.

-Práctica motora, al ser piezas más o menos pequeñas el hecho de tener que cogerlas y manipularlas favorecerá esta práctica, además de que en algunos casos tendrá que escribir por lo que el acto de sujetar un lápiz o un rotulador será positivo también.

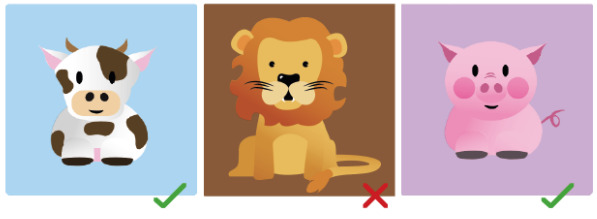
-Sinónimos y antónimos, como entre las piezas creadas hay no sólo ilustraciones sino palabras, se podrán utilizar estas últimas para relacionar sinónimos y antónimos.

-Cuenta una historia, a partir de dos o tres fichas que escogeremos mezclando entre objetos, adjetivos y emociones. Le pediremos al niño que forme una frase corta o una historia más elaborada según sus aptitudes.

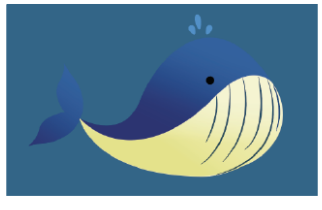


Discriminación visual: Al ser los dos primeros animales la ficha que sobra es la manzana.

*Se puede aumentar o diminuir la dificultad según las capacidades del niño



En el segundo caso para complicar el ejercicio se han cogido dos animales de granja y uno que no lo es de este modo le será más complicado identificar a la primera cual es la ficha que sobra.



BA ___NA

BA LLE NA

Identificar sonidos: En este ejercicio se le mostrará una imagen al niño y con ayuda del rotulador y la pizarra magnética se escribirá el nombre de la imagen sin el fonema concreto que le cuesta pronunciar. La finalidad es que a la vez que relaciona la palabra con la imagen sea capaz de escibir correctamente la sílaba que falta y una vez hecho lea la palabra para mejorar su pronunciación.

Alto	Bajo	Seco	Mojado
Bonito	Feo	Flaco	Gordo
Frío	Caliente	Pequeño	Grande
Lejos	Cerca	Muchos	Pocos

Se podrán utilizar para contar historias o simplemente para que el niño diferencie los sinónimos y antónimos.

Conclusión

Conclusiones

Con este proyecto he podido comprobar por mi misma como el hecho de trabajar codo con codo en un ámbito tan diferente al del diseño, como es el de la salud, es una experiencia muy enriquecedora que me ha permitido descubrir y reafirmar la importancia real del diseño.
Existen muchos prejuicios entorno al diseño y su utilidad, por lo cual este TFG pretende no sólo aportar unos recursos útiles para los profesionales de la logopedia sino desmontar también esta opinión tan extendida. El haber realizado un trabajo con tal carga de diseño social supone una gran responsabilidad, por lo que la investigación sobre las patologías que pudieran presentar los pacientes ha sido minuciosa y de suma importancia para la elaboración de un material que realmente necesiten. En dicha investigación fue imprescindible la ayuda de varias logopedas que me prestaron su ayuda y resolvieron todas las dudas que se me planteaban durante el trabajo.

En cuanto al juego, se ha conseguido encontrar una solución práctica y creativa a un problema existente de una manera sencilla y sin incurrir en recargos innecesarios. Y, lo más importante, se ha realizado un recurso útil que multitud de niños podrán disfrutar para desarrollar sus habilidades lingüísticas. Dejando de lado la falta de profesionalidad de algunos de los recursos que se venían nombrando desde el inicio de este trabajo, que ahora no influyen ni interfieren en la evolución y la motivación del niño.

En un principio el diseño editorial fue parte imprescindible ya que se realizaron prototipos en los que se estimó que la mejor solución creativa sería la creación de un libro, sin embargo, la poca consistencia de los materiales utilizados hizo que hubiera que planterarse soluciones alternativas. El resultado ha sido un trabajo de packaging que ha requerido muchas horas de estudio, ya que era necesario concentrar en el menor espacio posible una cantidad

considerable de ejercicios que además pudieran reutilizarse ya que la necesidad de recursos que fueran independientes, si no reutilizables, para poder usarlos con el mayor número posible de pacientes, era una petición muy recurrente en las encuestas realizadas a los profesionales. De este modo, se ha creado un juego que puede ser, como es lógico, utilizado reiteradas veces sin llegar a ser demasiado repetitivo. Como añadido, da pie a que se adquieran más láminas ilustradas en un futuro, por lo que la editorial o compañía que lo acoja podría expandir el juego a través de algún recurso en línea, compartiendo nuevo material imprimible que complementase al juego, o publicar nuevas láminas en formato físico, si se quiere una mayor calidad en el papel.

En cuanto a mi experiencia con este proyecto y a pesar de no haber cursado la asignatura de packaging durante el grado, he intentado hacer una caja que aprovechase el espacio lo mejor posible. Además de estar dotada de un diseño práctico para la activdad que se desempeña.

Otro de los puntos clave ha sido la ilustración, la cual ha sido cuidada tanto en las formas como en el espectro de colores utilizados, siempre intentando conseguir un resultado lo más llamativo posible, que haga que no decaiga la motivación de los niños. En cuanto a lo personal y debido al hecho de que durante el grado este tema quizá no es lo que más destaque, ha sido un reto interesante el orientar el trabajo entorno a la ilustración. Durante la investigación de este proyecto he descubierto una gran cantidad de artistas cuyo estilo me ha hecho sentirme más cómoda a la hora de realizar ilustraciones para niños y experimentar sin miedo en cuanto a escenarios (fondos) se refiere, pues normalmente no los suelo practicar. Técnicamente, el trabajo me ha aportado una habilidad extra a la hora de desenvolverme en el mundo del dibujo y la ilustración digital que espero volcar en mi futuro profesional.

En definitiva, la experiencia de realizar un trabajo con una investigación tan extensa y de un carácter tan relevante como el de la salud, me ha hecho ser consciente de la importancia de partir de una buena documentación para ser capaz de realizar un trabajo de diseño completo y de calidad. Espero que algún día el juego sea útil y pueda ser utilizado en gabinetes de logopedia, para ayudar a todos esos niños con dificultades lingüísticas, cumpliendo así el propósito de este proyecto.

Bibliografía

Bibliografía

BUSTOS SANCHEZ, INÉS. "Trastornos de la voz en edad escolar". Ediciones Aljiibe S.L, 2000.

CASADO MORENTE y PEREZ IZQUIERDO. "Trastornos de la voz : del diagnóstico al tratamiento". Ed. Aljibe. Málaga 2009

CHARUCA. "I LOVE KAWAII". Instituto Mansa Ediciones, 2010.

FERNÁNDEZ GUINEA, SARA. LÓPEZ-HIGES RAMÓN. "Guía de intervención logopédica en las afasia". Ed. Síntesis. S.A - Madrid 2005.

PASCUAL GARCIA, PILAR. "La dislalia, naturaleza, diagnóstico y rehabilitación". Ed. CEPE S.L - Madrid 2003; 10a edic.

PERELLO, J. "Trastornos del habla". Ed. Científico médica - Barcelona 1973.

Antón, Alejandra. Tipografía en cuentos infantiles [En linea]. Tesina, Universidad de las Américas Puebla (UDLAP) . [Consulta 28-04-2017] Disponible en: http://alejandra-anton.com/portfolio/tipografia/

Aprendices visuales [En linea]. [Consulta: 28-04-2017] Disponible en: http://aprendicesvisuales.com/

Argüelles, Pilar Poo. parálisis cerebral infantil [En linea] Barcelona: 2008. [Consulta: 16-12-

2016] Disponible en: https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/36-pci.pdf

Aspace [En linea]. [Consulta: 20-05-2017] Disponible en: http:// aspace.org/

Autismo diario [En linea]. [Consulta: 28-04-2017] Disponible en: https://autismodiario.org/etiquetas/fundacion-orange/

Autismo diario [En linea]. [Consulta: 28-04-2017] Disponible en: https://autismodiario.org/2014/12/06/fundacion-orange-promueve- senaletica-con-pictogramas-en-la-ciudad-de-elche/

Blogopedia [En linea]. [Consulta: 20-11-2016] Disponible en: https://blogopediablog.wordpress.com/

Catapulta editorial [En linea]. [Consulta: 05-12-2016] Disponible en: https://www.catapulta.net/

Clémentine Dérodit [En linea]. [Consulta: 13-06-2017] Disponible en: clementine-derodit.tumblr.com/

Coco books [En linea]. [Consulta: 05-12-2016] Disponible en: http:// cocobooks.com/

Combel editorial [En linea]. [Consulta: 18-05-2017] Disponible en: https://www.combeleditorial.com/es/

Confederación Asperger España [En linea]. [Consulta: 17-12-2016] Disponible en: http://asperger.es/articulos_detalle.php?id=183El%20lenguaje%20en%20 los%20trastornos%20autistas

Consejo General de Colegios de Logopedas [En linea]. [Consulta: 20-05-2017] Disponible en: http://www.consejologopedas.com/

Editorial Bambú [En linea]. [Consulta: 18-05-2017] Disponible en: http://www.editorialbambu.com/es/novedades/

Editorial Casals [En linea]. [Consulta: 18-05-2017] Disponible en: https://www.editorialcasals.com/inicio/

El Sevier [En linea]. [Consulta: 16-12-2016] Disponible en: http:// www.elsevier.es/es-revista-rehabilitacion-120-articulo-comunicacion- vocal-no-vocal-paralisis-S0048712001731507

Federación de Andalucía [En linea]. [Consulta: 17-11-2016] Disponible en: https://www.feandalucia.ccoo.es/

Fundación Orange [En linea]. [Consulta: 28-04-2017] Disponible en: http:// www.fundacionorange.es/junto-al-autismo/soluciones-tecnologicas/

Junta de Andalucía [En linea]. [Consulta: 20-05-2017] Disponible en: http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ishare-servlet/ content/49549b9a-1830-4457-bd18-330dd2842ab5

La sonrisa de Arturo [En linea]. [Consulta: 17-11-2016] Disponible en: http://www.lasonrisadearturo.com/

Meomi [En linea]. [Consulta: 13-06-2017] Disponible en: www.meomi. com/

Mondo Trendy [En linea] Pablo Moreno [Consulta 13-06-2017] Dispo- nible en: mondotrendy.tumblr.com

Mtm editores [En linea]. [Consulta: 05-12-2016] Disponible en: http:// www.librosmandalasmtm.com/

Onmeda [En linea]. [Consulta: 17-12-2016] Disponible en: http:// www.onmeda.es/enfer-

medades/afasia-tratamiento-3689-6.html

Peskimo [En linea]. [Consulta 13-06-2017] Disponible en: www.syner- gyart.co.uk/artists/peskimo

Siembra estrellas [En linea]. [Consulta: 17-11-2016] Disponible en: http://siembraestrellas.blogspot.com.es/

Un mar de palabras [En linea]. [Consulta: 17-11-2016] Disponible en: https://unmardepalabrasblog.com/