

Los códigos del lenguaje en los juegos de mesa

Adriana L. Delgrosso. Dra. en Fonoaudiología. ADINA ROSARIO. UAI. adridelgrosso@hotmail.com

Introducción

El propósito de este trabajo es aplicar los conceptos teóricos de la neurolingüística, dentro del marco fisiológico y fisiopatológico, a los recursos que pueden ser utilizados en el trabajo terapéutico. El juego es una actividad fundamental en la infancia. En la clínica, muchos profesionales suelen utilizarlo como estímulo en la motivación del paciente. Los juegos reglados resultan adecuados para el trabajo clínico, tanto de los retardos del lenguaje como de las alteraciones del aprendizaje escolar. Para ésto es indispensable poder reconocer en ellos qué códigos del lenguaje involucran, qué aspectos del pensamiento se requieren para su realización y qué gnosia se jerarquiza en su diseño.

Objetivos

Reconocer las posibilidades que brindan algunos juegos de mesa, de ingenio o informáticos como recurso terapéutico en la clínica neuropsicológica. Clasificarlos según el código del lenguaje (fonológico - semántico o ambos) y la transcodificación verbo gráfica que involucren en su diseño y aplicación con el fin de que puedan ser utilizados según el Diagnóstico Neurolingüístico y la edad o grado de escolaridad del paciente.

Material y métodos

Se analizan algunos juegos de mesa clásicos, describiendo sencillamente sus instrucciones, reglas y objetivos para identificar en cada uno el objetivo terapéutico que se persigue a partir de su aplicación.

Resultados

Juegos que involucran el código fonológico en dependencia del semántico

Ahorcado - Crucigramas - Scrabble - Boggle - Sopas de letras - Tutti Frutti

El **ahorcado** es un juego sencillo que requiere sólo de lápiz y papel para ser jugado. El objetivo es descubrir la palabra que pensó el contrario. Un jugador coloca tantas rayas como letras conformen la palabra pensada y dibuja una "horca" en la que agrega partes del "ahorcado" a la medida que el contrario arriesgue letras equivocadas.

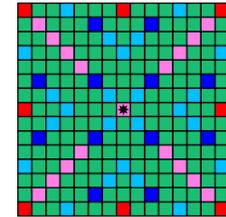
Objetivos terapéuticos: el trabajo se realiza sobre el código fonológico en dependencia del semántico. Favorece el reconocimiento de grafemas y la explicación de la transcodificación fonema-grafema. Una variante del mismo es posible mediante la facilitación semántica de anunciar la "categoría o clase" a la que pertenece el vocablo. Por ejemplo: "*es una fruta*". Otra aplicación posible es permitiendo realizar al paciente tantas preguntas como letras incluya el vocablo. Preguntas cuya respuesta sea SI o NO y que favorezcan el cuestionamiento sobre la categoría o clase a la que pertenezca el vocablo seleccionado (propiciando que se refieran a objetos), o la función de los mismos, o sus atributos pertinentes y permitan el uso de

facilitaciones conceptuales para arribar al mismo. Paralelamente se arriesgan letras que, en los más avanzados, facilitan el surgimiento de la palabra precisa.

El **Tutti Frutti** sólo requiere de papel y lápiz. El objetivo es escribir nombres de categorías que comiencen con una letra seleccionada. Cada vocablo tiene un puntaje. *Objetivos terapéuticos:* logopedia (inclusión de clases) y conciencia fonológica.

En el **Scrabble** gana quien suma mayor cantidad de puntos formando palabras sobre un tablero a partir de letras con diferentes valores, que se ubican horizontal o verticalmente. El tablero tiene varias casillas que multiplican el puntaje obtenido.

Objetivos terapéuticos: se trabaja con el código fonológico en dependencia del semántico. Se favorece el reconocimiento de grafemas y la explicación de la transcodificación fonema-grafema. Son las letras las que, puestas en el atril, alteradas en el orden deben permitir el acceso a algún significante y, con ello, al significado que le es propio. Se juega de acuerdo a las destrezas del paciente en cuanto al nivel de alfabetización y del grado de severidad y tipo de patología.



El **Boggle** está formado por un cubo que contiene dieciséis dados con letras en sus caras, los que al mezclarlos conforman una combinación única. Los participantes tienen tres minutos para formar el máximo de palabras posible. Éstas se leen pasando de una casilla a cualquier otra que sea vecina de manera horizontal, vertical o diagonal. En el ejemplo pueden leerse las palabras SAPO, PATO o AMOR, pero no pueden leerse TORO ni MORA.



Los *Objetivos terapéuticos* son similares a los del juego anterior, aunque en este caso la ausencia de líneas verticales u horizontales que permitan ubicar los grafemas en un eje sintagmático visual, lo hace más complicado.

Juegos que involucran el código semántico

Tradicionales: *Tabú - Teléfono roto -*

Informáticos: *Sims, Zoo Tycon*

El **Tabú** se juega en equipos de dos o más personas, uno de los cuales debe conseguir que el resto acierte una palabra a partir de pistas, entre las cuales están prohibidas las llamadas palabras tabú que están relacionadas con la palabra que deben adivinar.

Objetivos terapéuticos: se trabajan las redes semánticas de todos los vocablos que pertenezcan al campo semántico de la palabra "precisa" y de todas las palabras "tabú". Se accede a la palabra solicitada a partir de otros vocablos relacionados, hiperónimos, hipónimos, sinónimos, antónimos, definiciones, perífrasis, circunloquios, los que funcionan como facilitaciones semánticas. También se puede utilizar el recurso de completar una frase o sintagma, dejando el lugar vacante para ser llenado con la palabra precisa.

Los Sims es un videojuego de simulación social y estrategia para crear personajes (**Sims**) y "construirles" una vida, satisfacer sus necesidades, concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños. El juego permite diseñar una casa y abastecerla con todos los objetos que se requieran para satisfacer necesidades (comer, dormir o ir al baño). Los Sims deben buscar trabajo y ganar dinero. También necesitan diversión. Existen 7 expansiones que incorporan temas como las vacaciones, las mascotas, los paseos, las fiestas, las estaciones del año.

Objetivos terapéuticos: este recurso es ideal para el trabajo **logopédico** tanto comprensivo como elocutivo: nociones semánticas específicas y sus relaciones (teoría del campo), coherencia lógica, capacidad anticipatoria.



Juegos que involucran la deducción lógica y la capacidad anticipatoria del pensamiento, basados en información semántica: *Quién es quién (con grilla) - Clues - Enigmas -*

Clues: Es un juego de mesa de misterio, ambientado en una mansión de campo inglesa con el tablero dividido en diferentes habitaciones. Cada jugador representa un personaje que es un invitado en dicha casa cuyo dueño, el Dr. Black, ha sido asesinado. Todos tienen el papel de sospechosos y deben resolver el asesinato. La solución debe incluir los tres componentes principales: el sospechoso, el arma y la habitación en la que se cometió el crimen.

El objetivo del juego es deducir los detalles del asesinato lo que se hace realizando suposiciones a otros jugadores. Los *objetivos terapéuticos* se destinan al trabajo con los temas más abstractos y generalizados, enlaces virtuales entre conceptos, que son los que permiten procesos deductivos o inductivos del pensamiento y el pensamiento en algoritmos.

El Clue *The Simpsons* mantiene las reglas pero adapta los personajes, arma y habitaciones a la serie televisiva.



Los **Juegos de lógica de “Quién es quién” (con grilla)** son aquellos que se pueden resolver por pura deducción. En estos enigmas se correlacionan ciertas características a partir del uso de una tabla de múltiple entrada, en la cual se vuelcan las relaciones que se dan entre las variables, las que pueden ser afirmativas o negativas. *Objetivos terapéuticos:* se favorece el reestablecimiento de enlaces virtuales entre vocablos.

Discusión - Conclusiones

Los pilares del modelo fisiológico y fisiopatológico son tres: la concepción del aprendizaje fisiológico de las **Funciones Cerebrales Superiores** (Lenguaje, Gnosias y Praxias), la existencia de dos códigos del lenguaje y la hipótesis de la depresión funcional para interpretar la patología neurológica de las estructuras funcionales (analizadores) donde se organizan estas funciones (3,5,8). Los dispositivos básicos para el aprendizaje, el lenguaje, algunas gnosias y praxias específicas y un adecuado equilibrio afectivo emocional (6) son requisitos indispensables para cualquier aprendizaje, sea fisiológico o pedagógico (1,2,4,8,9). Este último es el que se pone en acción cuando se aprende un juego de mesa (7).

La depresión funcional de los analizadores altera el procesamiento analítico-sintético de la información y determina la patología del retardo lingüístico (afásica o anártrica) y su correlato en el código lectoescrito (2). Ante un pedido de ayuda por problemas lingüísticos o en el aprendizaje escolar, un profesional especializado en neurolingüística (8), dentro del marco teórico en el que encuadra su desempeño profesional, realiza un diagnóstico preciso a partir del cual establece un plan de trabajo con objetivos claros y específicos. Los sólidos conocimientos que le da su formación le permiten reorganizar los códigos del lenguaje afectados a partir de la elección de recursos terapéuticos adecuados, dentro de los cuales, los juegos de mesa y los que se juegan en computadoras, resultan particularmente atractivos por el aspecto lúdico que involucran y porque requieren de los dispositivos básicos para aprenderlos y jugarlos con destreza.

Los juegos reglados se constituyen en un recurso adecuado para el trabajo clínico, tanto de los retardos del lenguaje como de las alteraciones del aprendizaje escolar. Para esto es indispensable poder reconocer en ellos qué códigos del lenguaje involucran, qué aspectos del pensamiento se requieren para su realización y qué gnosia se jerarquiza en su diseño.

Bibliografía

1. Azcoaga, J.E. (1979). *Aprendizaje fisiológico y aprendizaje pedagógico*. Buenos Aires: El Ateneo
2. Azcoaga, J.E. y col. (1982). *Alteraciones del aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Paidós.
3. Azcoaga, J.E. (1985). *Neurolingüística y fisiopatología (Afsiología)* Buenos Aires: El Ateneo. 3ª edición.
4. Azcoaga, J.E. (1996). Neurofisiología del aprendizaje. Jornada de actualización en Neuropsicología. Organizada por ADINA Rosario. En www.adinarosario.com.ar
5. Azcoaga, J.E. (1997). Trastorno de aprendizaje en la escuela secundaria. Conferencia de cierre de la actividad docente de ADINA Rosario. En www.adinarosario.com.ar
6. Azcoaga, J.E. (1998). Emociones, Lenguaje y Pensamiento. Conferencia de cierre de la actividad docente de ADINA Rosario. En www.adinarosario.com.ar
7. Delgrosso, A.L. (2003) Los juegos con naipes como recurso terapéutico. Avances en Fonoaudiología Año IV. Tomo VII. 6-8. Rosario En www.adinarosario.com.ar
8. Geromini, N. G. (2000). Las alteraciones neurolingüísticas: Modelo teórico fisiológico fisiopatológico. *Fonoaudiológica*. 46,2: 30-40. En www.adinarosario.com.ar
9. Zenoff, J. Y Reynoso, M. (2001). *Neuropsicología de los trastornos viso y grafomotores*. Santa Fe: Talleres Lux.