



SCHOOLROOM
RESOURCES

“Dados reescribibles”

Ref. 33103



DADOS REESCRIBIBLES

Ref. 33103

CONTENIDO:

El material se compone de tres dados de plástico y un rotulador borrable. Los dados, cada uno de un color diferente, tienen una medida de 3,5x3,5 cm y son muy ligeros y resistentes. Además, se incluyen 36 pegatinas blancas diseñadas para ser adheridas a las caras de los dados y escribir sobre ellas. Este número de pegatinas permite el que todas puedan ser sustituidas al menos una vez cuando se considere necesario.

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 8 años.

Se recomienda su uso en niños mayores de 3 años. A partir esa edad, los dados pueden ser utilizados por cualquier usuario, incluso adultos y/o ancianos. Esto es posible gracias a que no cuentan con ningún tipo de identificativo que infantilice el material.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

Los dados reescribibles admiten múltiples modalidades de juego. Elegir unas u otras dependerá del criterio del profesional sanitario o educador en función de los objetivos que pretenda alcanzar en cada caso. Algunos de los propósitos terapéuticos que se pueden lograr con ayuda de este material son:

- Mejorar la coordinación, agilidad y tono de los músculos fonoarticulatorios.
- Potenciar la expresividad facial, así como la comprensión y expresión de sentimientos.
- Ampliar las estructuras gramaticales y reforzar el correcto orden de los constituyentes de la oración.
- Impulsar las aptitudes metafonológicas, prerequisite básico para la correcta adquisición de la lectoescritura.
- Enriquecer el almacén del léxico receptivo y expresivo.
- Reforzar las habilidades de expresión oral y/o escrita.
- Promover un adecuado desempeño de las funciones ejecutivas.
- Estimular la creatividad e imaginación.

Ante necesidades educativas especiales, conviene empezar por propuestas sencillas y, progresivamente, ir aumentando la complejidad. Asimismo, al comenzar cada tarea, es aconsejable que el terapeuta ofrezca un modelo claro que favorezca su imitación y ayude a comprender el desarrollo de la actividad. Además, es importante atender los intereses personales y tratar de adaptar a éstos las tareas, puesto que la motivación será el mayor aliado para asegurar el éxito de la intervención.



SISTEMA DE JUEGO Y ACTIVIDADES:

1. Se decide qué área se va a trabajar con los dados: matemáticas, lenguaje, emociones...etc. y qué conceptos se incluirán: números, símbolos matemáticos, letras, expresiones faciales...etc.
2. Se escriben o dibujan con el rotulador borrable sobre las caras de los dados.
3. Se lanzan los dados y se trabaja con el niño los conceptos que aparecen en estos.
4. Una vez acabada la actividad se pueden borrar las caras de los dados y poder trabajar otras actividades o conceptos.

Los dados reescribibles ofrecen un gran abanico de posibilidades de empleo. A continuación, se presentan algunas propuestas de actividades para su uso pedagógico y/o terapéutico:

1. **Ejercicios logocinéticos:** pintar praxias orofaciales que, más tarde, deberán ser ejecutadas delante del espejo. Se propone que dichas praxias se dividan por dados en función del órgano que se esté trabajando. Así, en uno de ellos podemos dibujar labiales, en otro linguales y en el tercero, por ejemplo, mandibulares.
2. **Expresividad facial:** este juego puede resultar de enorme utilidad en pacientes con enfermedades neurodegenerativas o daño cerebral (Parkinson, Alzheimer, accidentes cerebrovasculares,...) en los que se detecte bajo estado anímico, voz monótona, escasa expresividad, etc. Para ello, se dibujan caras que denoten emociones (alegría, sorpresa, enfado, tristeza,...) y se solicita su imitación, o bien, se pide construir un enunciado que se ajuste a ese sentimiento (enfado- "*déjame en paz!*", por ejemplo).
3. **Estructuración del lenguaje:** en uno de los dados se pintan personajes que tomarán el papel de sujeto (una mamá, un perro, un niño,...), en otro se dibujan signos representativos de verbos (hablar, beber, jugar, etc.) y en el último los complementos de objeto (teléfono, leche, pelota,...) o lugar (jardín, casa, colegio,...). Se tiran los tres dados y se pide la elaboración de una frase que incluya los elementos que hayan salido. Por ejemplo: "*El niño bebe leche*". En ocasiones, dichos elementos guardarán, a priori, una escasa relación o lógica entre sí (ej.: perro-hablar-colegio). En estos casos, la oraciones surgidas requerirán de una mayor dosis de imaginación, aspecto que también se potenciará de manera indirecta.
4. **Razonamiento lógico-matemático:** pintar números y signos matemáticos (suma, resta, multiplicación, división,...) para que el jugador resuelva las operaciones pertinentes.
5. **Dificultades en la lectoescritura:** para el fomento de la conciencia fonológica, una buena propuesta puede ser escribir las letras del alfabeto y lanzar para, más tarde, requerir una palabra que comience por el sonido que haya salido en el dado. Si queremos añadir mayor dificultad a la tarea, se tiran los tres dados a la vez y se solicita que la palabra contenga todas las letras que han aparecido (t-e-r → *tenedor*).
6. **Vocabulario:** en las caras de un dado se ponen colores y en otro categorías semánticas (frutas, animales, formas geométricas, objetos de la casa,...). Se lanzan los dos dados al mismo tiempo y se nombra un elemento que cumpla con esas características. Por ejemplo:



verde/animal: *serpiente*.

7. **Narración oral y/o escrita:** se dibujan objetos, personajes, sentimientos, estancias,... La actividad consiste en elaborar una historia con los elementos que hayan salido, encadenando unos con otros. Si se desea, en lugar de narrar oralmente el cuento, se puede pedir su redacción por escrito.

8. **Funciones ejecutivas (flexibilidad cognitiva, planificación,...):** un juego idóneo para pacientes adultos es el dibujar ingredientes tales como huevos, patatas, cebolla,... y demandar una comida que los necesite para su elaboración. Otra variante con la que trabajaremos el acceso al léxico y la fluidez verbal puede ser utilizando un solo dado, de forma que el usuario deba pensar en varias comidas que compartan un mismo ingrediente (ante el ingrediente harina, por ejemplo: magdalenas, croquetas, empanadillas, rosquillas, etc.) Además, podemos completar la actividad requiriendo la explicación de la receta, estimulando así funciones como la planificación y organización.

