

**LA MORFOSINTAXIS CON TEL EXPRESSIVO. APLICACIONES MULTIMEDIA  
COMO PROPUESTA DE INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA: MODELO ASSURE.**  
(*TEL expressive with the morphosyntax. Multimedia applications as proposed speech  
therapy intervention: Model ASSURE*)

**Emilio Crisol Moya**

*Profesor de la Universidad de Granada  
ecriso@ugr.es*

**Mohammed El Homrani**

*Profesor de la Universidad de Granada  
mohammed@ugr.es*

**Lucía Fernández Guerrero**

*Graduada en Logopedia por la Universidad de Granada  
luciafernandezguerre@gmail.com*

*Fecha recepción: 01-08-2015*

*Fecha aceptación: 01-10-2015*

*Páginas 293 - 312*

**Resumen.**

Las dificultades en tareas de morfosintaxis, pueden presentarse como parámetros a ser intervenidos en distintas dificultades, tales como Retraso Simple del Lenguaje (RL), Trastorno Específico del Lenguaje (TEL; el concepto hace referencia a un conjunto de dificultades en la adquisición del lenguaje que están presentes en un grupo de niños que no evidencian problemas neurológicos, cognitivos, sensoriales, motores ni sociofamiliares), mientras que en el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), Déficit Auditivos, Trastorno del Espectro Autista (TEA), Síndromes genéticos, etc., aparece como síntoma asociado a su diagnóstico.

A lo largo de este artículo se presenta la creación de una App, cuya finalidad general de la misma, gira a ser una posible solución que pueda llegar a solventar la problemática existente, trabajar el área de la morfosintaxis con un caso diagnosticado con TEL expresivo. Para la creación de esta App, nos hemos basado en el modelo ASSURE, un sistema de diseño instruccional, que los profesionales tanto en la didáctica como en la logopedia pueden usar para diseñar y desarrollar un ambiente de enseñanza-aprendizaje. Incidimos en que la App que se presenta a lo largo del artículo, aunque en rasgos generales puede llegar a ser aplicada a diferentes casos, es diseñada y puesta en práctica para un sólo caso.

**Palabras clave:** Dificultades. Aprendizagem. Libras.

**Abstract.**

Difficulties in morfosyntax tasks may be presented as parameters to be operated in various difficulties, such as Simple Delay Language (RL), Specific Language Impairment (TEL, the concept refers to a set of difficulties in the acquisition of

language are present in a group of children who did not show neurological, cognitive, sensory, motor or social and family) problems, while Disorder Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), hearing deficits, Autism Spectrum Disorder (ASD), genetic syndromes , etc., it appears as a symptom associated with their diagnosis. Throughout this article to create a App, the general purpose of it, it turns to be a possible solution that can get to solve the existing problems, work area morphosyntax with a case diagnosed with expressive TEL appears. For creating this app, we have relied on the ASSURE model, a system of instructional design professionals as both em em teaching laogopedia be used to design and develop a teaching and learning environment. App Inicidimos em presented throughout the article, but in general terms can be applied to different cases, it is designed and implemented for a single case.

**Key words:** Difficulties. Learning. Pounds.

### **Introducción.**

En los últimos años se ha observado un desarrollo tecnológico vertiginoso en casi todos los ámbitos, sobre todo en el educativo, lo que implica la necesidad de llevarlo también a nuestro campo, al de la Logopedia. Hoy en día, cada vez son más los profesionales que se apoyan en las nuevas tecnologías para buscar información, materiales o incluso para trabajar la rehabilitación logopédica.

Desde este punto de vista, el uso de aplicaciones informáticas resulta altamente motivador para los diferentes pacientes, ya sean niños o adultos, ya que gracias a éstas, los niños trabajan de forma más dinámica y entretenida, viéndolo así como algo lúdico y no como una tarea a realizar.

Aunque el término multimedia en algunas ocasiones resulta ya familiar, y suele ser frecuente encontrar contenidos o información acerca de las posibilidades que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se trata de un término novedoso, llegándose incluso a considerar desde nuestro punto de vista, como uno de los más apropiados para la resolución de los distintos problemas que se plantean a la enseñanza.

Desde la perspectiva de Bartolomé (1994), los sistemas multimedia son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos. Mientras que para Fred Hoffstetter, el sistema multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse. Desde este punto de vista, las aplicaciones a utilizar en el ámbito logopédico, han de ser aplicaciones multimedia interactivas, ya que posibilitan el uso en diferentes medios de forma individualizada, favoreciendo así, el trabajo autónomo y la motivación individual, así como el seguimiento y retroalimentación constante sobre las acciones realizadas.

Cuando se parte del uso de los sistemas multimedia, una vez creada la aplicación, es esencial la evaluación de la calidad e idoneidad de ésta antes de proceder al uso y posterior intervención. De este modo, siguiendo a Belloch (2010), los elementos a tener en cuenta serían:

- “Información, finalidad y objetivos del programa en relación al destinatario/os de la aplicación.
- Tipología de la aplicación y modo de implementación.
- Sistema de navegación adecuado, sencillo y práctico.
- Analizar las actividades o ejercicios que se presentan:
  - Requisitos técnicos. Los requerimientos mínimos que se necesitan tener en el ordenador o aparato electrónico para que la aplicación funcione correctamente.
  - Calidad técnica de los recursos multimedia.
  - Adecuación de los recursos multimedia en relación a los objetivos planteados y usuarios a los que van destinados.
  - Suficiencia, relevancia y adecuación de los ejercicios o actividades a los objetivos y usuarios a los que se destina.
  - Adecuación del feedback a los usuarios, de modo que resulte motivador.
  - Tratamiento de los errores, analizando si se ofrecen las ayudas necesarias.
- Seguimiento del proceso de intervención desde un banco de datos sobre los resultados obtenidos por el usuario en la ejecución de la aplicación.
- Material complementario que puede ser usado en el proceso de intervención y/o nos oriente sobre la utilización adecuada del programa”.

### **El Modelo ASSURE.**

Para la creación de esta App, nos hemos basado en el modelo ASSURE, cuyas siglas corresponden a los pasos que lo componen, y que mencionaremos más adelante. Éste es un sistema de diseño instruccional, que los profesionales pueden usar para diseñar y desarrollar un ambiente de enseñanza-aprendizaje más adecuado para los sujetos. Este modelo, fue desarrollado por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino en 1993, que se apoyan en la teoría de Robert Gagné<sup>1</sup>(1975). Para éste la planeación de la instrucción educativa sería la selección y organización

---

<sup>1</sup> La teoría de Robert Gagné conlleva los siguientes eventos de instrucción: atraer la atención del alumno; informar al alumno del objetivo; estimulación el recuerdo de las capacidades de requisito aprendidas; presentación del material de estudio; orientación del aprendizaje; producción de la conducta; retroalimentación a las conductas correctas; evaluación de las ejecuciones; mejoramiento de la retentiva y la transferencia.

de eventos externos, como serían los del medio ambiente, que tienen influencia en los procesos internos de los sujetos para lograr el aprendizaje.

Este modelo, tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas de cada estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante. Las fases o pasos que este modelo presenta se muestran a continuación:

1. **Analizar las características del estudiante:**
  - Características generales: nivel de estudios, edad, características sociales, físicas, etc.
  - Características específicas de entrada: conocimientos previos, habilidades y actitudes.
  - Estilo de aprendizaje.
2. **Selección y establecimiento de los objetivos de aprendizaje, determinando los resultados que los estudiantes tienen que lograr.**
3. **Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales.**
  - Método Instruccional que se considera más apropiado para lograr los objetivos para esos estudiantes particulares.
  - Los medios que serían más adecuados: texto, imágenes, vídeo, audio, y multimedia.
  - Los materiales que serán de apoyo a los estudiantes.
4. **Organizar el escenario de aprendizaje. Crear un escenario que propicie el aprendizaje, utilizando medios y materiales seleccionados anteriormente.**
5. **Requiere la participación de los estudiantes. Fomentar a través de estrategias acticas y cooperativas la participación del estudiante.**
6. **Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. La evaluación del mismo llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad a la acción formativa.**

### **Morfosintaxis.**

En el Diccionario de la Real Academia Española<sup>2</sup>, el término morfosintaxis hace referencia a la parte de la gramática que integra la morfología y la sintaxis. Correspondiéndole a la primera, la parte que se ocupa de la estructura de las palabras, y a la segunda a la que enseña a coordinar y unir las palabras para formar las oraciones y expresar conceptos.

Según Quilis y Hernández (1990), la morfología se encarga del estudio de las formas de los signos lingüísticos, el orden y los formantes. Trata de los constituyentes

---

<sup>2</sup> Disponible en <http://lema.rae.es/drae/?val=morfosintaxis>

formales de las unidades lingüísticas superiores al fonema, es decir, morfemas flexivos, derivativos y la composición de las palabras.

Siguiendo la perspectiva de estos autores, la sintaxis se dirige al estudio de las relaciones de las unidades lingüísticas, su operatividad y funcionamiento, es decir, estructuras y las relaciones entre los elementos que la forman. Desde este punto de vista, la morfosintaxis estudia las unidades lingüísticas que corresponden a la forma y a la función conjuntamente, preocupándose de las clases de palabras y la función que desempeñan en el sintagma, en el nexos y la oración.

Según Fresneda (1999), a los tres años el niño hace enunciados de más de dos palabras, manteniendo un estilo telegráfico, pero inteligible para el adulto. Es alrededor de los cuatro años cuando la evolución del desarrollo del lenguaje marca un punto máximo, requiriendo el aprendizaje de términos nuevos, morfemas o flexiones, como marcadores de la diversidad del contenido de las expresiones lingüísticas. El orden de aprendizaje de las flexiones suele ser contante: terminaciones del plural, del gerundio, preposiciones usuales, artículos indeterminados, artículos determinados y verbos auxiliares. A partir de los 4-6 años un niño norma ha conseguido los mecanismos esenciales del lenguaje en las dimensiones fonológica, semántica, morfosintáctica y pragmática, permitiéndole un nivel de comprensión y expresión verbal adecuados para comunicarse. Un niño con dificultades del lenguaje, presenta también dificultades en la morfosintaxis por lo que le impide el normal uso del lenguaje. Por ello es necesario el trabajo en esta área y justifica nuestro programa.

Por otro lado, Del Río y Vilaseca (1990) mantienen la evolución normal del lenguaje hasta los 4 años y 6 meses. Estableciendo cuatro etapas. A continuación, se muestra un resumen de las características de estas etapas:

1. Prelenguaje. De los 0 a 6 meses. Hay poca influencia de la lengua en las producciones lingüísticas, siendo vocalizaciones no lingüísticas. De 6 a 9 meses, surgen en las vocalizaciones del niño las primeras características en cuanto a entonación, ritmo y tono. Entre los 9 y 10 meses, las vocalizaciones aumentan dando lugar a la etapa preconversacional. En los 11-12 meses, tienen más control de su altura tonal e intensidad, comprenden palabras familiares y unen sonidos y sílabas repetidas.
2. Primer desarrollo sintáctico. A los 12-18 meses las primeras palabras funcionales aparecen, la comprensión y producción de palabras aumenta. De los 18 a 24 meses aparecen las frases con dos elementos, apareciendo las primeras flexiones. Se empiezan a usar las oraciones negativas y se formulan las primeras interrogativas. Entre los 24 y 30 meses aparecen las secuencias de tres elementos, con la estructura nombre, verbo, nombre (habla telegráfica).
3. Expansión gramatical propiamente dicha. Durante los 30-36 meses la complejidad de la frase aumenta, teniendo cuatro elementos. Aparecen las primeras frases coordinadas, aumentando el uso de flexiones. También se empieza a dar uso a los pronombres de primera, segunda y tercera persona, y

a los artículos determinados. A los 36-42 meses aprenden la estructura de oraciones complejas. En este momento, el repertorio de tipo oracional contiene errores y sería necesario continuar con el aprendizaje de una serie de estructuras. Durante los 42- 54 meses, comienza una reducción de errores sintácticos y morfológicos, así como el buen uso de las principales flexiones verbales.

4. Últimas adquisiciones. A partir de los 54 meses hay un aprendizaje de estructuras sintácticas más complejas. Completándose y generalizándose el aprendizaje de las que estaban familiarizadas, aunque hasta los 7 u 8 años no se completa la adquisición. Juzgan la utilización correcta de su lenguaje e inician actividades metalingüísticas.

### **Creación de la aplicación "MORFOLUCIA".**

La aplicación que se presenta para intervenir las dificultades morfosintácticas, ha sido creada con el programa informático "Jclic Author"<sup>3</sup>, una versión de "Jclic". Se trata de una herramienta que permite crear y modificar proyectos, con un entorno visual muy intuitivo e inmediato. Jclic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc. Las actividades no se acostumbra a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar. Jclic está desarrollado en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos.

Una vez descargado el programa y los pictogramas<sup>4</sup> e imágenes a utilizar de las diferentes fuentes, procedemos a la elaboración de la App. Al abrir el programa, lo primero que tenemos que hacer es irnos a la pestaña *Archivo>Nuevo Proyecto* (Figura 1).

---

<sup>3</sup> Descargable en <http://clic.xtec.cat/jnlp/jclic/author.jnlp>

<sup>4</sup> Disponibles en <http://catedu.es/arasaac/>



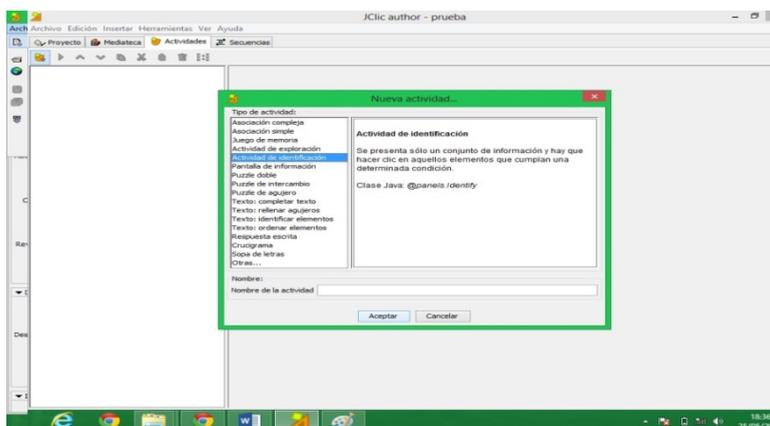


Figura 3. Diseño de la App.

En esa misma pestaña, en el apartado *ventana*, modificaremos todo lo relativo al estilo de la aplicación, y añadiremos nuestra fotografía principal (Figura 4).

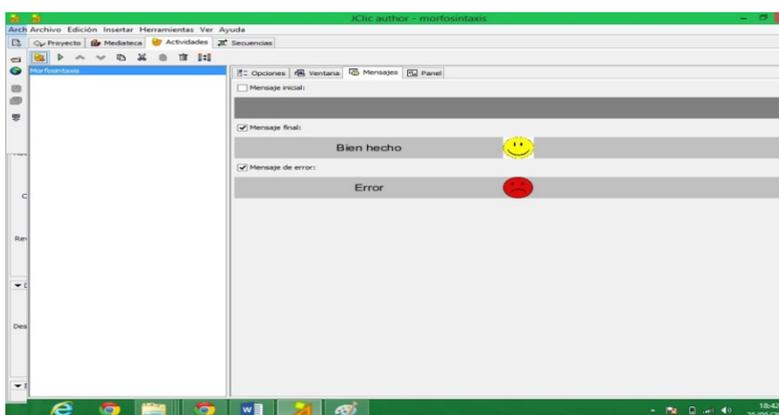


Figura 4. Diseño de la App

En *mensajes* pondremos el texto e imagen que queramos que aparezca al principio, final o mensaje de error (Figura 5).

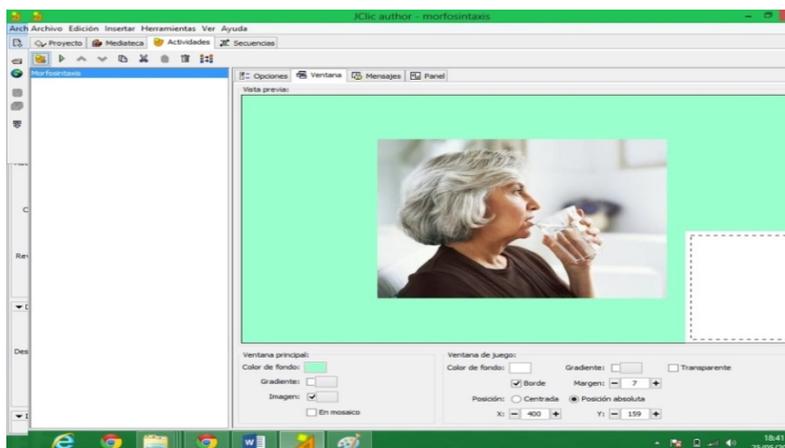


Figura 5. Diseño de la App.

Por último, en *panel*, es donde añadimos los pictogramas, así como las relaciones que queremos que tengan. Es decir, pincharemos en los pictogramas que queramos que después el niño cliquee. Además, a estos pictogramas le hemos añadido un borde de color para que así el sujeto identifique mejor los diferentes elementos de la oración. Para el sujeto se ha elegido el rojo, el azul para la acción y el verde para el complemento. Se ha elegido un panel de 3x3, excepto las acciones de necesidades fisiológicas que es 2x3 ya que solo tenemos dos acciones. En cada columna se encuentra un elemento de la oración con tres posibilidades diferentes (Figura 6).

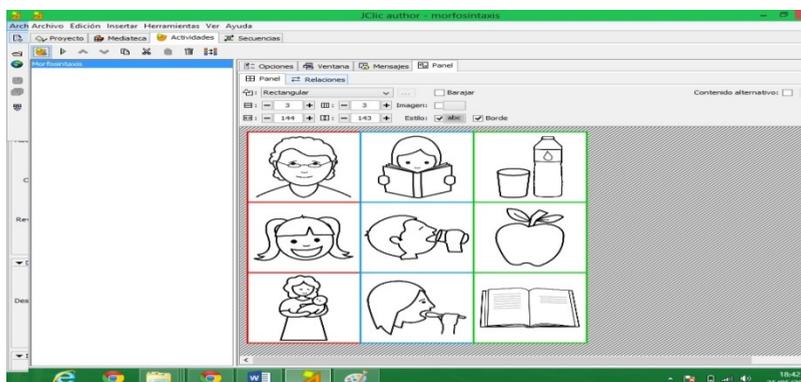


Figura 6. Diseño de la App.

### Población beneficiaria del programa.

Las dificultades en tareas de morfosintaxis, pueden presentarse como parámetros a ser intervenidos en distintas dificultades, tales como Retraso Simple del Lenguaje (RL), Trastorno Específico del Lenguaje (TEL; el concepto hace referencia a un

conjunto de dificultades en la adquisición del lenguaje que están presentes en un grupo de niños que no evidencian problemas neurológicos, cognitivos, sensoriales, motores ni sociofamiliares), mientras que en el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), Déficit Auditivos, Trastorno del Espectro Autista (TEA), Síndromes genéticos, etc., aparece como síntoma asociado a su diagnóstico.

Centrándonos en un caso concreto, este material ha sido diseñado para trabajar el área de la morfosintaxis con un niño con TEL expresivo.

### **Análisis de las necesidades.**

A continuación, se presenta el caso con el que vamos a intervenir en el área de la morfosintaxis:

- **Nombre:** M.
- **Edad de nacimiento:** 03.02.11
- **Valoración inicial:** Se llevó a cabo el 05.09.2013 a través de:
  - Entrevista a los padres
  - Muestra de habla espontánea
  - Observación conductual en tareas semiestructuradas
- **Antecedentes familiares:** bisabuelo sordo. Primas hermanas con retraso del habla.
- **Desarrollo psicomotor:** no gateó. Marcha autónoma entorno a los 16m. Primeras palabras entorno a los 2 años. Come todo tipo de estructuras. Controla esfínteres. Se valora un niño con pobre contacto ocular, poco colaborador con el terapeuta del lenguaje. En un principio parece que no recibe las órdenes, aunque cuando la demanda es paterna sí que la realiza. Pruebas auditivas realizadas correctamente. Su habla expresiva es muy limitada, basándose en holofrase u onomatopeyas en la mayoría de los casos. Su inventario de vocabulario expresivo no supera las 20 palabras. Presenta una desviación muy pronunciada en el vocabulario que emite: ej. po: pez, pa: pelota, an: luna, ta: estrella, aguai: paraguas. No mejora en repetición. Se refiere a todos los adultos como /mamai/. Utiliza como modelo de demanda el señalado, el "dame" gestual y/o cogiendo o empujando al adulto hasta su foco de interés. Se frustra y enfada cuando no se siente comprendido. Sus papás refieren que hace poco que juega sólo realizando algún tipo de sonido. A nivel comprensivo, la situación mejora, siendo capaz de seguir órdenes sencillas, conoce animales, familia, comidas, etc.
- **Seguimiento y evolución:** Se llevó a cabo el 18.02.14  
La evolución del menor durante los meses de tratamiento ha sido muy satisfactoria, su capacidad comunicativa ha mejorado, así como su relación con el terapeuta y el entorno. M. posee un lenguaje inteligible, aunque con numerosas desviaciones en articulación (su habla mejora en repetición). Ya no se sirve del arrastre del adulto, ni de los sonidos onomatopéyicos para comunicarse. En cuanto a su nivel de morfosintaxis presenta dificultades, siendo incapaz de realizar de manera espontánea oraciones de tres o más elementos. Su conciencia silábica ha mejorado, pero aún no domina del todo

palabras de tres o más sílabas. El inventario de vocabulario se ha visto ampliado notablemente. A nivel comprensivo no muestra dificultades para su edad. El contacto ocular sigue siendo pobre

### **Establecimiento de objetivos.**

Partiendo de las necesidades anteriormente detectadas se establecen como objetivos prioritarios a cubrir, los siguientes:

#### **Objetivos generales.**

- Proporcionar los conocimientos necesarios del funcionamiento morfológico y sintáctico de la lengua española.
- Intervenir en las dificultades morfosintácticas.

#### **Objetivos específicos**

- Reconocer la oración gramatical como medio de expresión.
- Identificar las estructuras que componen la oración, así como su función.

### **Contenidos.**

En este programa nos vamos a centrar en los componentes básicos de una oración. Siendo éstos: sujeto, verbo y complemento. El nivel para empezar va a ser básico, empleando para ello, los conceptos más cotidianos y cercanos al niño/a, así como las más utilizados por ellos. Con ello, se pretende aproximarlos a su realidad, siéndole útil para su día a día.

Los conceptos que van a formar parte de la aplicación se estructuran de la siguiente manera:

- Sujetos: abuela, abuelo, niña, niño, mamá, papá.
- Acciones: Abrir, beber, cerrar, comer, comprar, cortar, jugar, ler, oír, oler, pintar, tirar, ver.
- Complementos: agua, cajá, flor, helado, leche, libro, manzana, pan, papel, patatas, pelota, pinturas, plátano, puerta, radio, sopa, tele, zumo.

Con estas palabras el/la niño/a puede llegar a formar las siguientes frases:

Abuela	Abuelo	Niña	Niño	Mamá	Papa
			Abre (la) caja		
			Abre (la) puerta		
			Bebe agua		
			Bebe leche		
			Bebe zumo		
			Cierra (la) puerta		
			Come helado		
			Come manaza		
			Come pan		
			Come patatas		
			Come plátano		
			Come sopa		
			Compra pan		
			Corta papel		
			Juega (a la/con la ) pelota		
			Lee (un/el) libro		
			Oye (la) radio		
			Huele (la) flor		
			Pinta (con) pinturas		
			Tira (la)pelota		
			Ve (la) tele		

Tabla 1. Contenido de la App: Posibles frases.

## Metodología

Para la realización de la actividad, nos hemos basado en el modelo "ASSURE", mencionado anteriormente. Esto se debe, en primer lugar, a que éste se encuentra bajo un enfoque sistémico es decir, se aplica a un diseño didáctico planeado, tal como sería nuestra App, tras un proceso en el que se han tenido que diseñar los objetivos, sistemas y etapas. Además, la finalidad que pretende este modelo es la correcta selección, utilización, aplicación y adquisición de materiales para una concreta enseñanza, justo lo que queremos conseguir con la App presentada. Si a esto, le unimos que uno de los pasos sería la participación del sujeto, dándole independencia y autonomía, hace que consideremos este modelo perfecto para guiar este proyecto.

Ahora bien, ¿cómo funciona la App que se presenta?, en cada actividad, es decir, en cada pantalla de la aplicación, aparecerá una fotografía de una persona (de los sujetos que hemos seleccionado) realizando una acción. Además aparece un cuadro con pictogramas pertenecientes a los elementos de la oración, desordenados y sin coherencia. El sujeto tendrá que ir marcando pictogramas, eligiendo así el sujeto, acción y complemento correctos. Estos tres elementos forman una frase que, dependiendo de los casos, se pasará posteriormente a la denominación oral.

Primero la logopeda realizará un ejercicio, para que así, el sujeto vea el uso y lo que tiene que hacer para esta actividad. En los momentos iniciales, también se le puede dar una ayuda si vemos que la persona no sabe cómo empezar. Por ejemplo, para la primera columna, correspondiente a los sujetos y cuyo borde va de color rojo, le diremos: "¿Quién es?". Para la segunda, preguntaremos "¿Qué hace?", ya que se refiere a la acción, que va de color azul. Y por último, podemos decir "¿Qué acción?" para referirnos al complemento, cuyos bordes se muestran verdes. De esta forma, hacemos que se fije en la fotografía para contestar a las preguntas y que elija el pictograma correcto. Si se comprueba que este paso no es necesario, dejaremos al sujeto que lo haga de forma independiente, dándole así mayor autonomía.

Cada vez que se cliquee en un pictograma que no es el correcto, sonará un sonido indicándolo que es erróneo; y cuando el sujeto marque los correctos, también sonará otro sonido diferente, indicando que la secuencia elegida es la adecuada. Además, también aparecerá un icono "carita feliz", indicando así, que lo ha hecho de forma correcta. En la esquina inferior derecha, se puede observar el contabilizador de aciertos y errores, en el mismo, no sólo podremos apreciar el número de errores o aciertos, sino que también se nos informa del número de intentos llevados a cabo en la actividad.

A continuación se muestran varios ejemplos de la pantalla que se vería cuando se está realizando la acción, y lo que conlleva realizarla con éxito.





### Recursos.

Los recursos necesarios para la utilización de esta aplicación se muestran a continuación. En nuestro caso se dispone de una logopeda (alumna en prácticas), un Ipad como medio de reproducir la aplicación, y un aula de logopedia donde realizar la sesión.

Personales:

- Logopeda o Maestra de Audición y Lenguaje (si la actividad se realiza en un centro escolar).
- Materiales:
- Ordenador, Tablet, Ipad o cualquier aparato capacitado para el desarrollo de la actividad.
- Instalaciones:
- Aula de logopedia dónde se desarrollen las sesiones o aula del centro escolar destinada al trabajo logopédico.

### Secuenciación.

El tiempo estimado para el uso de la App no se puede llegar a determinar exactamente, ya que dependerá de cada caso, pero aproximadamente y partiendo de nuestro caso, se estima que su duración para cada sesión será de 15 minutos. La estimación de la duración del uso de la App por sesión, en primer lugar, tras su puesta en práctica se ha podido comprobar que un tiempo superior conlleva a la presentación de falta de interés hacia la actividad, además al llevarla a cabo junto con otras actividades, y al tratarse de niños infantes, no es aconsejable una duración mayor, ya que las sesiones logopédicas suelen alcanzar como máximo una duración de 45 minutos.

En un principio, al tratarse de una propuesta de App nueva en base a las demandas del contexto específico anteriormente mencionado, se organizará a modo de prueba en tres sesiones, durante dos semanas. Dos la primera semana y una, la siguiente,

para la realización de la actividad, tal como se presenta en la siguiente secuenciación:

DÍA	HORA	LUGAR	SESIÓN	CONTENIDO
03/06/14 Martes	16:00	Clinica de Desarrollo Infantil del Sur (Granada)	1	Acciones de las necesidades fisiológicas y los complementos que implican éstas.
05/06/14 Jueves	17:30	Clinica de Desarrollo Infantil del Sur (Granada)	2	Acciones que implican movimiento junto a sus complementos.
10/06/14 Martes	16:00	Clinica de Desarrollo Infantil del Sur (Granada)	3	Acciones sobre aficiones y los complementos de éstas.

### **Evaluación.**

El procedimiento que emplearemos para evaluar nuestra intervención será mediante la observación. El fin de ésta, es la recogida de información fiable y válida del sujeto sobre el aspecto morfosintáctico. La observación debe permitir recoger información suficiente sobre el área de la morfosintaxis, no fragmentaria y puntual.

Para el registro usaremos una ficha de seguimiento individual. Ésta tiene como finalidad presentar distintas observaciones sobre un mismo aspecto a lo largo de un proceso temporal. La ficha permitirá un seguimiento individual a lo largo del tiempo, constatando el progreso o las dificultades.

Las fichas de registro que usaremos en cada sesión, han sido creadas específicamente para este material y se adjuntan a continuación. Entre los aspectos que evaluaremos, hemos incluido la adecuada identificación de los diferentes elementos que formarían la imagen presentada. También la correcta relación de estos tres elementos, así como la denominación oral al crear la frase. Por último se deja una columna en blanco, para algún aspecto que queramos anotar.

Ficha de registro Sesión 1. Acciones necesidades fisiológicas

Nombre ..... Fecha de nacimiento.....  
 Edad actual..... Fecha de evaluación.....

OBJETIVOS GENERALES	CONTENIDOS	Identificación	Relacionar	Denominación oral	Observaciones
Proporcionar los conocimientos necesarios del funcionamiento morfológico y sintáctico de la lengua española.  Intervenir en las dificultades morfosintácticas.	<b>Sujetos</b>				
	Abuela				
	Abuelo				
	Mamá				
	Niña				
	Niño				
	Papá				
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  Reconocer la oración gramatical como medio de expresión.  Identificar las estructuras que componen la oración, así como su función.	<b>Acciones</b>				
	Beber				
	Comer				
	<b>Complementos</b>				
	Agua				
	Helado,...				
	Leche				
	Manzana				
	Pan				
	Patatas				
	Plátano				
	Sopa				
	Zumo				

Ficha de registro Sesión 2 Acciones que implican movimiento

Nombre ..... Fecha de nacimiento.....

Edad actual..... Fecha de evaluación.....

OBJETIVOS GENERALES	CONTENIDOS	Identificación	Relacionar	Denominación oral	Observaciones
Proporcionar los conocimientos necesarios del funcionamiento morfológico y sintáctico de la lengua española.  Intervenir en las dificultades morfosintácticas.	<b>Sujetos</b>				
	Abuela				
	Abuelo				
	Mamá				
	Niña				
	Niño				
Papá					
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>Acciones</b>				
Reconocer la oración gramatical como medio de expresión.  Identificar las estructuras que componen la oración, así como su función.	Abrir				
	Cerrar,...				
	Comprar				
	Cortar				
	Lanzar				
<b>Complementos</b>					
	Caja				
	Papel,....				
	Pelota				
	Puerta				

Nombre..... Fecha de nacimiento.....  
 Edad actual..... Fecha de evaluación.....

OBJETIVOS GENERALES	CONTENIDOS	Identificación	Relacionar	Denominación oral	Observaciones
Proporcionar los conocimientos necesarios del funcionamiento morfológico y sintáctico de la lengua española.  Intervenir en las dificultades morfosintácticas.	<b>Sujetos</b>				
	Abuela				
	Abuelo				
	Mamá				
	Niña				
	Niño				
	Papá				
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  Reconocer la oración gramatical como medio de expresión.  Identificar las estructuras que componen la oración, así como su función.	<b>Acciones</b>				
	Jugar				
	Leer				
	Oír				
	Oler				
	Pintar				
	Ver				
	<b>Complementos</b>				
	Flor				
	Libro				
	Pelota				
	Pinturas				
	Radio				
Tele					

### Conclusiones.

El término Logopedia está compuesto por dos palabras griegas, etimológicamente: *logos* (palabra) y *paideia* (educación). Por tanto, estaríamos hablando de la educación de las palabras.

La IALP (Internacional Association of Logopedics and Phoniatrics) define la Logopedia como disciplina científica que estudia la prevención, evaluación, tratamiento y estudio científico de los trastornos de la comunicación humana, que engloba todas las funciones asociadas a la comprensión y expresión del lenguaje oral y escrito, así como a cualquier forma de comunicación no verbal. (Londres, 1990).

Dentro de esta definición y por tanto, dentro de las funciones del logopeda encontraríamos el tratamiento o intervención, el cual es el motivo de esta aplicación. Como futura logopeda, término que cada vez está más cerca, hay que ser consciente de las necesidades de los sujetos que estamos tratando, así como de los materiales adecuados para mejorar estas dificultades.

Todo este trabajo proviene de una realidad, de una escasez de material para trabajar la morfosintaxis en niños. Por ello, esta aplicación va a tener una utilidad, sirviendo como ayuda a estos niños con dificultades morfosintácticas.

El hecho de trabajar con niños hace que el profesional tenga que ser lo más creativo posible, usando un material adecuado, divertido, para que el niño lo vea como un juego y no como un trabajo o deber. Por lo que esta aplicación se adecua perfectamente a las necesidades mostradas.

En cuanto a la planificación de las propuestas o acciones futuras en relación a nuestra propuesta de TFG presentada, todas en primer lugar van dirigidas a la mejora de la App. Entre éstas señalamos algunas como: realizar las fotografías de cada acción, sin tener que recurrir a ninguna página web, de este diseño de la App tendría una mejor secuenciación, en cuanto a las imágenes, hablaríamos de un modelado. Esta mejora queda sustentada en la perspectiva de Cormier y Cormier (1994) hacen sobre el modelado, al considerarlo como el proceso de aprendizaje observacional donde la conducta de un individuo o grupo (el modelo) actúa como estímulo para los pensamientos, actitudes o conductas de otro individuo o grupo que observa la ejecución del modelo. Siguiendo la anterior propuesta anterior y a la perspectiva del aprendizaje modelado, resultaría también interesante a plantear como mejora, el añadir, como última parte de la App, un apartado donde figurarán las acciones mediante fotografías del propio caso realizándolas, ya que, por ejemplo, como es el caso de los niños con Trastorno del Espectro Autista, se ven más identificados cuando son ellos quienes realizan la acción. De la misma forma, se considera como propuesta futura, aumentar los contenidos del mismo, para así adaptarse al nivel de cada caso, dando lugar así a diferentes niveles de dificultad. Por último, entre las posibles acciones figuras en base a la mejora de la App, como en esta ocasión el material ha ido dirigido a un niño pequeño que aún no ha adquirido la lectoescritura, no se ha incluido ningún nada relacionado con este aspecto. En un futuro, con otros sujetos, a lo mejor sería apropiado añadir los nombres de cada pictograma, o que al final se formase la frase escrita Al igual que se podría añadir artículos, preposiciones y conjunciones, para hacer la actividad más compleja y completa.

### **Referencias bibliográficas.**

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>)  
Licencia: CC (BY-NC-SA).

- Bartolomé, A. (1994) "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior", Pixel-Bit. Revista de medios y educación, 1, pp. 5-14.
- Belloch, C. (2010). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Disponible en
- Cormier,W. y Cormier,L. (1994). Estrategias de entrevista para terapeutas. Bilbao: DDB.
- Del Río, M.J. y Vilaseca, R. (1990). Sobre la adquisición y desarrollo del lenguaje. En Fresneda, M. D. Estudio de la morfosintaxis escrita en niños normales y en niños con alteraciones en el lenguaje oral. Tesis Doctoral. Universidad de Granada.
- Fresneda, M. D. (1999). Estudio de la morfosintaxis escrita en niños normales y en niños con alteraciones en el lenguaje oral. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. Disponible en <http://digibug.ugr.es/handle/10481/191/simple-search?query=843382791>
- Fresneda, M. D. y Mendoza, E. (2005). Trastorno específico del lenguaje: concepto, clasificaciones y criterios de identificación. REV NEUROL 2005; 41 (Supl 1): S51-S56
- Gagné, R. (1975). Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. México: Diana.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., y Smaldino, S. (2002). Instructional media and technologies for learning (7th ed.). Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall.
- Mendoza, E. Logopedia, Ciencia y Profesión. Asignatura "Logopedia, Ciencia y Profesión". 1º Grado de Logopedia.
- Poza, F. Elaboración y/o adaptación de contenidos logopédicos a entornos multimedia. Asignatura "Nuevas tecnologías e intervención logopédica en ambientes educativos". 3º Grado de Logopedia.
- Quilis, A. y Hernández, C. (1990). Lingüística española aplicada a la terapia del lenguaje. Madrid: Gredos.
- Ruiz, J. y Sánchez, J. (2008). Tecnologías de apoyo en Logopedia. Barcelona: Horsori Editorial.