



GUIONES PARA SIGNAR

Laura Escribano Burgos 2018

Cuando establecemos la enseñanza del programa de Habla Signada no solo es relevante la ejecución de un signo, sino que es importante la interiorización y el uso de las diferentes funciones del lenguaje, por lo que tomaremos el papel de Adulto Facilitador del Aprendizaje, en lugar de observar si el niño o la niña es capaz (o no) de trasvasar los signos aprendidos en función de petición a otras funciones de la comunicación en la vida cotidiana, como la función declarativa, la interrogativa o las bromas.

Nos serviremos del Andamiaje para ayudarle a crecer. La repetición permite establecer el **RAG**: **R**ecordar, **A**nticipar y **G**rabar, así es como se produce aprendizaje, pero como en la vida real es posible que no tengamos esa frecuencia que necesitamos de repetición, lo podemos hacer realizando algún tipo de juego-secuencia que nos va a permitir repetir muchas veces. Y para que esta actividad no sea tediosa introduciremos pequeñas variaciones divertidas.

Al igual que el documento de “Guiones para jugar”, elaborado por Alanda para enseñar y potenciar el juego simbólico, debemos crear momentos de juego cargados de emoción en los que poder inducir al aprendizaje de signos.

Ejemplo 1: EL SALUDO Y LA DESPEDIDA

Podemos servirnos de los personajes favoritos del menor y hacer que entra en casa porque se le olvida una cosa, aprovechando para repetir saludos y despedidas:

- Entra en casa, saluda signando, busca el abrigo signando “¡El abrigo! ¡Qué frío hace!” y se va despidiéndose signando.
- Entra en casa, saluda signando, busca el gorro signando “¡El gorro! ¡Qué frío hace!” y se va despidiéndose signando. (repetir con bufanda, guantes...)

También podemos hacer que llegamos a la granja y saluda a un grupo de animales, o bien que se esconde y aparece saludando.

Ejemplo 2: LA PETICIÓN

Con los signos que estamos aprendiendo, podemos coger una marioneta o algún muñeco flexible y hacer que signe para pedir. Hay incluso muñecos que tienen dedos y pueden signar de forma más precisa, pero lo más importante es que el niño vea que eso forma parte de su vida. De la misma forma podemos:

- Los personajes que elijamos pueden estar sentados a la mesa y que cada uno vaya pidiendo con signos. Otra forma de darle emoción al juego de signar es escondiendo las galletas y que alguien pregunte signando “¿Dónde están las galletas?”.
- Podemos realizar un tipo de recortables plastificados, que sean articulados en codos y muñecas para pegar en ellos las fotos de la familia o de personas y personajes significativos, como los compañeros o compañeras de clase o los dibujos animados favoritos.

Ejemplo 3: BROMAS Y SENTIMIENTOS

Podemos trabajar bromas, sentimientos y emociones a la par que desarrollamos Habla Signada.

- Me como las comidas de un cuento y las voy signando.
- Me como la lavadora (o cualquier objeto evidentemente no comestible) y devuelvo signando “¡No me gusta!”.
- Hago que asusto, escondido detrás de un árbol, a algún muñeco o animal que pasea por el campo. Se asusta mucho y luego le digo que es una broma (todo realizando Habla Signada) y nos reímos juntos, nos escondemos los dos y asustamos a un tercero...
- Un muñeco (o animal) se cae y se queja llorando y signando “¡Me duele el pie!” (la nariz, la mano, el pie...) o bien hago que me pincho con un erizo (o el cuerno de una vaca) de un cuento repitiendo las quejas anteriores. Le consolamos y le damos un besito.