

Juegos de mesa **Código Secreto**, o **Dixit y Concept** (juegos del año en Francia 2010 y 2014). Jugar con el lenguaje en Logopedia en el contexto de la asignatura Sistemas Alternativos y/o Aumentativos de Comunicación



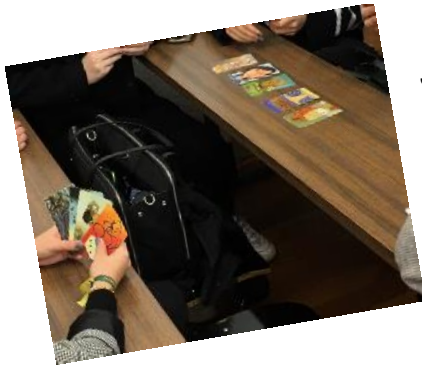
¿Qué ocurre cuando un signo comunicativo tiene diferentes significados e interpretaciones dependiendo de cada persona? Es simple, comienza la diversión. El juego **Dixit** parece estar creado por y para logopedas. Cada carta del juego es un enigma capaz de concentrar infinitos significados. Esta suerte de “compactación semántica” (Baker, B. 1982) permite a los jugadores apostar por el engaño, la confusión, la imaginación o la creatividad lingüística. Dixit es el juego de todos contra todos, que permite entrenar el Sistema de Comunicación de difícil catalogación llamado **Minspeak**.

¿Y si en vez de compactar... “deconstruimos” el signo? No hay problema, **Concept** acude a nuestro rescate. Un tablero de poco más de 50 conceptos nos permite generar todo el lenguaje del que disponemos. Como dice el autor, “*ya no necesitaré hablar para comunicarme*”. Como señala el jurado que otorgó el premio a mejor juego de mesa en Francia 2014, “*los patrones del pensamiento lineal se rompen rápidamente para entrar en un fascinante mundo de símbolos e iconos*”.

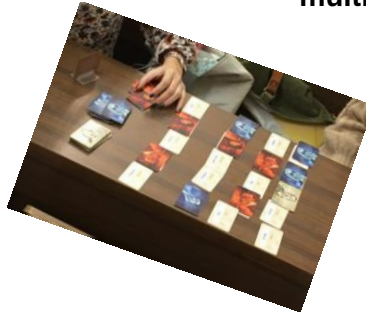


¿Y qué decir de **Código Secreto**? Las palabras y los símbolos se conectan por ideas lógicas y no tan lógicas. Si quieres ganar tendrás que comprender que entender la Comunicación como un Sistema Complejo, en el que las relaciones son más importantes que los elementos (Von Bertalanffy, L., 1972).

El alumnado de 4º de Logopedia de la UPSA ha aceptado el reto.



Jugar con el lenguaje es divertido. Comunicar es un ejercicio que puede encerrar intrigas, mentiras... y verdades no tan evidentes. Toda palabra encierra un “código secreto” multisignificado.



BIBLIOGRAFÍA

- Arriba, J. A. y Monte, C. (2007) Intervención en trastornos graves de la comunicación a través de las nuevas tecnologías. Salamanca: U. Pontificia 179-206
- Baker, B. (1982) Minspeak: A semantic compaction system that makes selfexpression easier for communicatively disabled individuals. Byte, 7, 186-202.
- Llorens, B. (2002) Introducción y enseñanza del Minspeak de comunicación aumentativa. Guía práctica para el profesional. Consultado el 08-02-2017 en <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/SAAC/LENGUAJES%20PICTOGRAFICOS/MINSPEAK/Guia%20del%20Sistema%20Minspeak%20-%20Begonya%20Llorens%20-%20guia.pdf>
- Von Bertalanffy, L. (1972). The history and status of general systems theory. Academy of management journal, 15(4), 407-426.

WEBGRAFÍA

- **VIDEO CONCEPT – juego del año en Francia 2014**
<https://youtu.be/GiG7IzxpNAU?t=1m48s>
- **VIDEO DIXIT – Juego del año 2010**
<https://www.youtube.com/watch?v=TpGIZSUScmU>
- **VIDEO CÓDIGO SECRETO**
<https://youtu.be/Jjb9vCsVKA0>