

Como Empezar la Comunicación con Objetos

por Maurice Belote, Coordinador del Proyecto CDBS

Muchos niños sordo-ciegos usan objetos para comunicarse expresiva y receptivamente, y para algunos niños, el uso de objetos les ofrece las primeras oportunidades de una comunicación efectiva sobre el pasado y el futuro. Los objetos pueden representar actividades, lugares y personas. Pueden ser usados solos o en combinación con un sistema de horario o calendario. Si su hijo(a) o un niño(a) a quien Ud. le da servicio actualmente se comunica principalmente a través del comportamiento, por ejemplo, jalándolo a Ud. hacia las cosas, empujando las cosas, haciendo berrinches, etc., la presentación de un sistema de comunicación con objetos posiblemente le va a permitir al niño(a) comunicarse más eficientemente, y por eso le va a dar más poder en las actividades de la vida diaria. Para más información sobre la comunicación con objetos, vea el website de CDBS al www.sfsu.edu/~cadbs o visite el website del Proyecto SALUTE al www.projectsalute.net.

Asegúrese de que el objeto tenga significado.

Cuando se escogen objetos para un niño(a) en específico, es imperativo que los objetos tengan significado para ese niño(a). Los objetos que son comprensibles para un niño(a) posiblemente no sean comprensibles para otro. Con frecuencia, los objetos que tienen significado para las personas con audición y visión no tienen significado para las personas con impedimento visual y auditivo. Por ejemplo, un columpio en miniatura (que significa columpiarse) puede tener sentido para alguien con experiencia y memoria visual, pero probablemente no tenga significado para un niño sordo-ciego. Posiblemente sea difícil pensar en objetos que son apropiados para cada actividad específica. Una manera de hacer esto es cubriéndose los ojos Ud. mismo y poniéndose físicamente en el lugar en que el niño posiblemente va a realizar una actividad (por ejemplo, cuando un niño(a) se está columpiando, siente la cadena o la cuerda que está agarrando; un niño que usa una silla especial va a sentir la tela que cubre esa silla; para significar el uso del baño, piense en algo que el niño(a) siempre va a hacer, tal como tocar la jaladera del tanque de agua o la tapa de la silla del retrete). Cuando Ud. tenga los ojos cubiertos y dependa solamente del sentido del tacto, va a tener una idea mucho más clara de como los estudiantes "sienten" las actividades, y de esta manera va a ser más fácil escoger objetos que tengan significado.

Darle el objeto antes de la transición.

La misma importancia que tiene escoger un objeto con precisión, la tiene darle el objeto al niño antes de la transición a la próxima actividad. Uno de los propósitos de usar la comunicación con objetos es eliminar algunas de las sorpresas y caos en las vidas de los niños sordo-ciegos. Cuando le damos a la persona el objeto antes de cambiarla a la próxima actividad (o dejarla que

se cambie), le estamos proporcionando información sobre lo que va a pasar próximamente. Si le damos el objeto durante o después de que se cambie a la siguiente actividad, no le estamos dando ningún aviso de que va a haber un cambio, y esto lo va a confundir de la misma manera que si no se le diera ningún objeto.

Darle tiempo al niño para procesar la información.

Ud. ya ha escogido un objeto con significado y se lo ha dado al estudiante antes de hacer la transición a la próxima actividad. Ahora Ud., debe darle tiempo al estudiante para que procese la información. Muchos niños sordo-ciegos necesitan tiempo extra para procesar la información que se les ha dado (hasta 30 segundos, algunas veces 60 segundos o aun más). Uno o dos minutos parece ser un período de tiempo relativamente corto, pero cuando Ud. está esperando que un niño(a) actúe después de pedirle algo, este tiempo puede parecerle una eternidad. Conforme Ud. use la comunicación con objetos cuando trabaje con individuos sordo-ciegos, va a desarrollar el sentido del tiempo que cada persona específica requiere para procesar la información. Sin embargo, esto no quiere decir que este período de tiempo siempre vaya ser constante. Durante los períodos de enfermedad, estrés, etc., es posible que el tiempo que necesite para procesar información se vaya a incrementar.

Asegúrese de que los objetos se puedan reemplazar fácilmente.

Se deben escoger objetos para el estudiante que se puedan reemplazar fácilmente, ya que hay la tendencia de perder, romper, etc. los objetos, y posiblemente deban ser reemplazados con regularidad. Una buena regla para escoger los objetos es, si le lleva más de un día reemplazarlo, probablemente el objeto no fue bien seleccionado. Cuando los objetos se rompen o se pierden, es importante que sean reemplazados inmediatamente para que el niño no se confunda por la ausencia de un objeto. Si es posible, es una buena idea obtener dos de cada objeto para el sistema de comunicación con objetos para que haya un objeto extra como respaldo si el primero se pierde o se rompe.

Permitirles a los niños tener acceso a los objetos.

Además de ser un sistema para que Ud. se comunique con el estudiante, el estudiante también debe de tener acceso al sistema de objetos todo el tiempo, porque también es su modo de comunicación expresiva. Los objetos (y cajas del calendario) no se deben de poner en la repisa y bajarlos sólo cuando un miembro del personal quiera comunicarse con el estudiante. Para hacer de éste un sistema de comunicación exitoso para el estudiante, es imperativo que él (ella) tenga acceso a los objetos

(continúa en la página 6)

todo el tiempo. Es posible que esto pueda ser difícil de llevar a cabo, ya que los otros estudiantes van a querer jugar con los objetos. Si esto representa un problema para el salón de clase, será de gran ayuda pedirle al equipo educativo desarrollar ideas para crear una situación que le beneficie al estudiante y que funcione bien en la estructura del salón de clase. Posiblemente Ud. pueda poner los objetos del estudiante en una bolsa de cintura que el estudiante tenga puesta, para poder evitar que los otros estudiantes tomen los objetos.

Hay que recordar que algunos niños están táctilmente a la defensiva.

Muchos niños sordo-ciegos están táctilmente a la defensiva, ellos interpretan las sensaciones de diferente manera que nosotros. Lo que posiblemente sea un placer tocar o una textura agradable para nosotros, puede ser muy desagradable e intolerable para un niño que está táctilmente a la defensiva. Puede ser menos molesto para un niño que le presenten los objetos en las partes del cuerpo donde hay un hueso (por ejemplo, los codos, rodillas, el dorso de las manos, etc.) en lugar de las partes carnosas/blandas (por ejemplo, la palma de las manos). Por ejemplo, un niño en particular posiblemente necesite tocar un objeto con su pie y su codo antes de que esté dispuesto a tocarlo con las manos. Algunos niños van permitir que les toquen la cara con los objetos antes de ponerlos en las manos. La meta del equipo es identificar la parte del cuerpo del niño(a) que le molesta menos para recibir información táctil.

Hacer de la comunicación una experiencia positiva.

Con frecuencia los objetos son el primer modo de comunicación que un estudiante va a usar--en ambas formas, receptiva y expresiva. Es importante que el uso de objetos sea una actividad agradable y gratificante, y que no sea percibida como algo desagradable. Si el niño(a) está usando una caja de calendario, y al niño no le gusta caminar, o si se cansa para llegar a la caja, piense en traer el sistema de calendario cerca del niño(a). Si se resiste a tocar un objeto que Ud. ha escogido, considere usar un objeto diferente (pero con el mismo significado) para esta actividad.

Sea paciente.

La cantidad de tiempo que le va a tomar a un estudiante entender y usar este sistema va a variar con cada niño. Posiblemente les va a llevar un período de tiempo más largo a algunos estudiantes empezar a entender lo que los objetos significan, y aun un período más largo para empezar a usar el sistema expresivo. Es importante que Ud. sea paciente y que no se frustre si parece que el estudiante no comprende el significado del objeto al principio. Ud. va a tener más éxito cuando el sistema se use consistentemente durante el día del niño--tanto en la escuela como en el hogar.

No deje de usar los objetos si el estudiante todavía no está usando los objetos u otro sistema formal de comunicación expresiva.

Cuando el estudiante entienda lo que cada uno de los objetos representa, esto no quiere decir que ya es tiempo de dejar de usar la comunicación con objetos. El uso de los objetos debe de continuar hasta que el estudiante los pueda usar con eficiencia en la comunicación expresiva. Recuerde que la meta es crear un sistema que tenga éxito tanto en la comunicación receptiva como en la expresiva. Generalmente, los objetos no son el único modo de comunicación que se ofrece, normalmente se le está dando al estudiante información adicional con el lenguaje de señas, las palabras orales, los dibujos de líneas, fotos, etc. Hasta que el estudiante tenga un sistema de comunicación (receptiva y expresiva) eficiente y efectivo, no pare de usar ningún componente del sistema.

Es muy fácil empezar.

Una vez que el equipo educativo decida usar objetos, empezar a usarlos no debe de ser complicado. Ud. puede empezar inmediatamente usando uno o dos objetos que ya esté usando cada día (por ejemplo, un pañal, una taza para beber, una cuchara, una mochila, etc.). Estos son objetos que pueden tener significado para la hora de cambiar el pañal, para beber, comer y para ir y regresar de la escuela en el autobús. Ud. puede empezar con estos pocos objetos mientras que el equipo educativo del niño planea los objetos que se van a usar. Posiblemente después, el equipo decida empezar a usar un sistema con un calendario de cajas, pero no es necesario tener una caja de calendario lista para empezar a presentar los objetos.

Pida que el equipo educativo completo del estudiante participe desde el principio.

La consistencia es un componente extremadamente importante en el éxito de cualquier sistema de comunicación. Para escoger objetos, letreros, palabras orales e ilustraciones/símbolos que todas las personas que participen en la vida del niño(a) las usen consistentemente, se recomienda un método de equipo transdisciplinario. Este equipo siempre debe incluir a la familia del niño. El equipo del niño puede reunirse y escoger las primeras actividades que sean las más importantes para él. El equipo posiblemente quiera usar el proceso de matriz que se describe al final de este artículo.

Hay que incluir objetos para las actividades favoritas del niño.

Recuerde que la primera comunicación expresiva espontánea del niño usando objetos probablemente va a estar relacionada a una actividad muy agradable y motivante. Por ejemplo, un niño al que le encanta columpiarse puede darle el objeto que represente columpiarse, o posiblemente vaya a escoger este

(continúa en la página 7)

objeto cuando se le presenten dos objetos que representen diferentes actividades para escoger. Por eso, es importante que el sistema de objetos incluya las actividades más motivantes para el niño.

El Proceso Matriz de la Comunicación con Objetos.

Este es un ejemplo de un sistema de comunicación con objetos desarrollado por un equipo transdisciplinario de una niña durante una junta de dos horas. La información fue documentada en una gráfica, y después fue copiada y distribuida a todos los miembros del equipo y a las otras personas para que todos los que tienen contacto con la niña tuvieran una copia. El equipo estuvo de acuerdo en que todos iban a usar los mismos objetos, señas, palabras e ilustraciones para ofrecerle a la niña consistencia en todos los ambientes. La mayoría de los equipos se dieron cuenta que es más fácil hacer una lista con todas las actividades, otra con todos los objetos, luego todas las señas y seguir así. Este es sólo un ejemplo, la matriz de cada estudiante va a ser diferente, ya que corresponde específicamente a ese estudiante.

La Matriz de Comunicación con Objetos de Sophie

ACTIVIDAD	OBJETO	SEÑA	PALABRA ORAL	ILUSTRACIÓN
comer	cuchara	ASL "COMER"	eat	Mayer-Johnson
beber	taza azul	ASL "BEBER"	drink	Mayer-Johnson
ir al baño	jaladera del tanque de agua	SEE "RETRETE"	toilet	Mayer-Johnson
computadora	tapete para ratón	ASL "COMPUTADORA"	computer	foto de la computadora que usa el niño(a)
recreo	un pedazo de la superficie del patio de juego	SEE "JUGAR"	play time	una foto de los juegos de recreo
del hogar a la casa	bolsa de cintura	ASL "ESCUELA"	school	foto de la entrada a la escuela que usa el niño(a)
de la casa al hogar	bolsa de cintura	ASL "HOGAR"	home	foto de la casa
salir en el coche de la familia	mochila	SEE "COCHE"	car	foto del coche de la familia
Resbaladilla del parque Raging Waters	banda para la entrada al parque	SEE "RESBALADILLA" con la forma de la mano en "R"	Raging Waters	copia del logotipo del parque