Texas School for the Blind & Visually Impaired

Outreach Programs

[www.tsbvi.edu](http://www.tsbvi.edu) | 512-454-8631 | 1100 W. 45th St. | Austin, TX 78756

Trabajo Número Uno para los Educadores: Ser un Buen Compañero de Juegos

Por Stacy Shafer y Kate Moss, Especialistas en Educación, TSBVI Outreach

Resumen:  Si los niños aprenden a través de los juegos, debemos aprender a ser buenos compañeros de juego para facilitarles su aprendizaje.

Palabras Claves: Programación, ciegos, sordociegos, evaluación, agrado/aversión, Aprendizaje Activo, van Dijk, comunicación, instrucción, rutinas, modelo, turnos.

Todos los seres humanos están motivados a aprender cuando encuentran una actividad de aprendizaje interesante, útil o entretenida. El aprendizaje ocurre de mejor manera para nosotros cuando estamos calmados y en un estado de alerta. Esto significa que necesitamos estar físicamente cómodos, sentirnos física o emocionalmente seguros y tener el vigor físico necesario para ser capaces de interactuar con personas u objetos del ambiente. Los niños con impedimentos visuales, sordoceguera y otras discapacidades físicas y cognitivas no son diferentes a los demás estudiantes en cuanto a estos requerimientos. Lamentablemente, muchos de estos niños pueden no tener la habilidad física o del lenguaje necesaria para comunicarnos fácilmente sus necesidades y preferencias, de modo que podamos hacer que el aprendizaje sea divertido y motivador para ellos. A menudo no sabemos cómo empezar.

Hay algunas estrategias que sabemos funcionan para estos niños. Una estrategia, a menudo discutida por el Dr. Jan van Dijk y por la Dra. Lilli Nielsen es dejar que el niño nos guíe.  Otra estrategia es crear interacciones predecibles con las personas y los ambientes a través del uso de rutinas o actividades altamente estructuradas. Barbara Miles nos recuerda que los niños que son sordociegos (y en cierta medida, los niños que tienen impedimentos visuales y múltiples) usan sus manos como herramientas, y también sus ojos, sus oídos y su voz  para aliviar tensiones. También sabemos que es necesario reconocer y responder a cualquier intento que hace un niño por comunicarse, si deseamos incentivar en él el desarrollo de habilidades de comunicación. Detrás de todas estas estrategias, está la noción de hacer que la experiencia sea motivadora y divertida para el niño. En resumen, debemos convertirnos en un buen compañero de juego para el niño.

# PRIMERA EVALUACIÓN

¿Cómo podemos hacer esto? Primero, debemos tener una imagen clara de dónde está el niño, evaluando cuidadosamente sus habilidades en las áreas de visión, audición, comunicación, habilidades motoras finas y gruesas, desarrollo emocional y desarrollo cognitivo. También queremos tener una idea del nivel de habilidades para los juegos e interacciones que el niño usa con las personas y los objetos. Al final de este artículo, se incluye una lista de algunos recursos que los educadores podrían usar para realizar esta evaluación.

También necesitamos tener un completo inventario de lo que al niño le agrada y desagrada, lo que a menudo se conoce como evaluación Agrado/Aversión. Esto incluye los tipos de estímulos sensoriales, objetos, personas, actividades o acciones y ambientes que son preferidos o no bien tolerados.

# GANAR LA CONFIANZA DEL NIÑO

Una vez que sabe dónde está el niño y qué es interesante para él, comienza a ganarse su confianza. Esto significa a veces, simplemente sentarse en la misma habitación que el niño y no exigirle nada. También puede mostrar interés en lo que el niño encuentra motivador, que puede ser mover su cuerpo de una manera en particular o interactuar con tipos particulares de objetos. A medida que el niño se siente más cómodo con usted, puede aumentar el nivel y la cantidad de contacto con el niño hasta que acepte fácilmente su proximidad y comience a buscarlo.

## MOSTRAR LAS CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN COMPAÑERO DE JUEGOS

Cuando el niño confía en usted, está listo para transformarse en un compañero de juego más activo. Piense en el tipo de compañeros de juego que tenía cuando era niño. ¿Recuerda cuando lo invitaban a jugar con un niño en algún evento al que asistía con sus padres? ¿Alguna vez quedó atrapado por un niño dominante, que siempre controlaba los objetos o las actividades y que no jugaba ninguno de los juegos que usted conocía y que le gustaban o que sólo jugaba los juegos para los que usted no era bueno o que acaparaba los mejores juguetes? ¿Le agradaba esa interacción? ¡No! Probablemente trató de alejarse de ese niño lo antes posible. La mayoría de nosotros éramos más felices si teníamos la oportunidad de encontrar a un compañero de juegos generoso, a alguien dispuesto a compartir con nosotros todos sus juguetes. Queríamos jugar con alguien que estuviera interesado en las cosas que nos interesaban. Un buen compañero de juegos era alguien con quien nos turnábamos y quien ofrecía sus ideas y experiencias sin exigir que siguiéramos sus sugerencias.

Como educador (o padre) que trabaja con un niño que es sordociego o que tiene impedimentos visuales y discapacidades adicionales, usted debe ser un buen compañero de juegos para el niño. ¿Y cómo puede lograrlo?

### Avance lentamente

Primero, considere el ritmo de sus interacciones con el niño. ¿Qué tan rápido puede este niño adquirir información? ¿Qué tanto tiempo necesita para ser físicamente capaz de responder a un estímulo  sensorial? ¿Está el niño inseguro de lo que podría hacer usted con él y algo temeroso de la velocidad con la que se mueve? Puede que sea necesario usar un ritmo más lento del que utilizaría normalmente. A menos que aprendamos a estar concientes de qué tan rápido nos movemos alrededor del niño, es probable que lo atemoricemos o que simplemente lo abrumemos. Paso uno: avance lentamente.

### Sea generoso

Sea generoso con los juguetes que tiene. Ofrezca toda la caja de juguetes al niño y observe lo que él elige. Para aprender sobre los objetos y sus propiedades, los niños deben tener una amplia variedad de objetos para que puedan compararlos entre sí. Generalmente, los niños de dos años de edad no juegan con un objeto. Ellos juegan con diversos objetos en una secuencia y a menudo regresan a los objetos familiares para compararlos con los nuevos.

Sea generoso con usted mismo en sus interacciones con el niño. Si el niño está interesado en continuar con la interacción, permítale turnos adicionales. Ponga sus manos a disposición del niño para que las use cuando lo prefiera, permitiéndole que él lo guíe en la interacción. Espere y dele más tiempo para considerar cómo él desea que usted responda. Hágale saber que usted entiende o valora lo que está tratando de decirle, imitando lo que él hace. Este tipo de generosidad es el comienzo de varias interacciones conversacionales adecuadas.

### No sea dominante ni controlador

No sea dominante. Deje que el niño controle la actividad. Debe estar calmado y no exigir nada al niño. Por ejemplo, cuando comparta con él una pelota no diga: Lánzame la pelota. Pongámosla en  la cesta. En lugar de ello, ponga una variedad de pelotas a disposición del niño e imite lo que él hace con la pelota.

No trate de controlar la acción o el objeto. Ofrezca ser parte de la exploración, pero respete al niño si él rechaza su participación. No lo corrija ni le diga que está manejando el objeto en forma incorrecta ni complete la acción correctamente. El estará mucho más dispuesto a incluirlo en su juego si usted no trata de controlarlo.

### No lo haga compartir con usted hasta que esté listo

También es importante tener duplicados o una cantidad suficiente de juguetes. Esto le permite modelar acciones con un objeto, sin hacer que el niño comparta su juguete con usted. Recuerde, primero el niño no estará dispuesto a compartir sus juguetes. Puede mostrarle su juguete y usted puede hacer comentarios respecto a lo adorable que es, pero no cometa el error de quitárselo hasta que él insista en que usted lo tome. Algunos de nosotros necesitamos más tiempo para aprender a compartir, así que no lo apresure.

### Sea un modelo interesante

A medida que el niño tiene éxito en la forma en que actúa con el objeto, puede ofrecer una idea de algo nuevo que hacer con él, modelando una acción. Trate de determinar qué es interesante para el niño respecto a ese objeto, en base a la forma en que juega con él. ¿Está fascinado con la forma del objeto? Muéstrele cómo la forma del objeto encaja con otra forma, por ejemplo insertando la pelota en un tubo o recipiente. ¿Está interesado en la textura del objeto? Muéstrele un objeto diferente con la misma textura u ofrézcale una textura muy diferente en un objeto similar para que él los compare. ¿Está interesado en la forma en que el objeto rebota o suena cuando usted lo lanza? Muéstrele cómo varios objetos diferentes rebotan o suenan. Recuerde, si el niño decide que no está interesado en lo que usted le está mostrando, debe regresar a su juego. Un poco más tarde, podrá tratar de volver a modelar la nueva acción.

### Deje que el niño experimente éxitos y también desafíos

Asegúrese de que lo que modele esté sólo en una etapa del desarrollo levemente más alta de lo que actualmente demuestra el niño. Por ejemplo, si el niño saca objetos de un recipiente, puede mostrarle cómo ponerlas en él. Es importante tener una idea clara de la siguiente etapa cuando se dispone a jugar con un niño, de modo que no trate de lograr habilidades de un nivel demasiado alto.

Los educadores tienen una tendencia natural a trabajar constantemente en las metas del IEP del niño, que generalmente están justo un nivel más alto de las que el niño es capaz de desarrollar. Sin embargo, para ser un buen compañero de juegos, debe tratar de lograr un balance entre dejar que el niño tenga éxito practicando las habilidades aprendidas y desafiarlo a desarrollar nuevas habilidades en un nivel levemente más alto. Deje que el niño sea competente en los juegos.

### Pase de la imitación a los turnos para participar en rutinas

A medida que el niño esté más dispuesto a participar con usted, trabaje lentamente para pasar de imitarlo a que él lo imite y a establecer interacciones con turnos. Turnarse es la primera etapa al participar con alguien en una actividad. Aprender una serie de etapas es lo que hacemos cuando enseñamos al niño una rutina. Ser capaz de seguir una rutina significa que el niño recuerda una serie de eventos que pueden expandirse agregando nueva información.

Siendo un buen compañero de juegos, podemos permitir que el niño  se una a nosotros en la exploración del mundo que nos rodea. Como buenos compañeros de juegos, podemos compartir información sobre las acciones e interacciones que son posibles. Cuando somos buenos compañeros de juegos, también somos buenos educadores. Cuando somos buenos compañeros de juegos, generalmente disfrutamos más al enseñar.

# RECURSOS:

## Herramientas de Evaluación:

Hagood, Linda. Infused Skills Assessment (Evaluación de Habilidades Infundidas), Communication A Guide for Teaching Students with Visual and Multiple Impairments (Comunicación: Guía para Enseñar a Estudiantes con Impedimentos Visuales y Múltiples), 1997.

Harris, John, Hartshorne, N., Jess, T., Mar, H., Rowland, C., Sall, N., Schmoll, S., Scheigert, P., Unruh, L., Vernon, N., y Wolf, T. Home Talk a Family Assessment of Children who are Deafblind (Conversación en Casa: Evaluación Familiar de Niños que son Sordociegos), 2003.

Morgan, E. et al. The INSITE Developmental Checklist, (Lista de Verificación del Desarrollo INSITE), 1989.

Korsten, J.E., Dunn, D.K., Foss, T.V., y Francke, M.K., Every Move Counts (Cada Movimiento Cuenta), 1993.

Nielsen, Lilli. Functional Scheme (Esquema Funcional), SIKON, 2000.

Rowland, Charity. Communication Matrix (Matriz de Comunicación), 1997, 2004.

Rowland, Charity y Schweigart, Philip. Home Inventory of Problem Solving Skills (Inventario en Casa de Habilidades para Resolver Problemas), 2002.

Rowland, Charity y Schweigart, Philip. School Inventory of Problem Solving Skills (Inventario en la Escuela de Habilidades para Resolver Problemas), 2002

Smith, M. y Shafer, S. Assessment of Biobehavioral States and Analysys of Related Influences (Evaluación de Estados Bio-conductuales y Análisis de Influencias Relacionadas), 1995.

Stillman, R. et.al. The Callier-Azusa Scale (La Escala Callier-Azusa), 1978.

## Artículos:

La mayoría de estos artículos también están disponibles en español en el sitio web de la TSBVI www.tsbvi.edu.

## Metodología de van Dijk:

[*Conversations without Language: Building Quality Interactions with Children Who are Deaf-Blind* (Conversaciones sin Lenguaje: Cómo Establecer Interacciones de Calidad con Niños Sordo-Ciegos)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/archive/conversation.html) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/archive/conversation.html.

[Looking at Self-Estimulation in the Pursuit of Leisure or I’m Okay, You Have a Mannerism (Considerar la Auto- Estimulación en Búsqueda de Ocio o Estoy Bien, Usted Tiene una Peculiaridad)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/archive/mannerism.html) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/archive/mannerism.html,1993.

The van Dijk Approach to Child-Guided Assessment [(El Método van Dijk para la Valoración Orientada por el(a) Infante)](https://www.tsbvi.edu/seehear/winter02/vnadijk-span.htm) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/winter02/vnadijk-span.htm,  2002.

## Teoría del Aprendizaje Activo:

An Introduction to Dr. Lilli Nielsen’s Active Learning[(Introducción al Aprendizaje Activo de la Dra. Lilli Nielsen)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/fall03/lilli-span.htm) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/fall03/lilli-span.htm.

Active Learning and the Exploration of Real Objects[(El Aprendizaje Activo y La Exploración de Objetos Reales)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/winter04/active-span.htm) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/winter04/active-span.htm,  2004.

Five Phases of Educational Treatment Used in Active Learning Based on Excerpts from Are You Blind? [By Dr. Lilli Nielsen (Cinco fases del tratamiento educativo usado en el aprendizaje activo. Basado en extractos de “Are you Blind?”](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/spring04/phases-span.htm), de la Dra. Lilli Nielsen) http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/spring04/phases-span.htm, 2004.

## Desarrollo Táctil:

Miles, B. T[*alking the Language of the Hands to the Hands* (Produciendo Lenguaje de Manos a Manos)](http://www.tr.wou.edu/dblink/hands.htm), DB-LINK. http://www.tr.wou.edu/dblink/hands.htm,  octubre 2003. (También disponible en español en el sitio web de DB-LINK).

Hand-Over-Hand-Guidance: What Lesson Do We Teach?[(Guía de Mano Sobre Mano: ¿Cuál Método Enseñar?)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/fall98/hand-span.htm). - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/fall98/hand-span.htm

## Rutinas:

[*Make It Routine* (Hazlo Rutina)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/archive/routine.htm) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/archive/routine.htm

New Teacher Series: Getting Started with Activity Routines[(Nueva Serie para Maestros: Empezar con Rutinas de Actividades)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/fall02/activity-routines-span.htm), http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/fall02/activity-routines-span.htm

[*Routines* (Rutinas)](http://www.tsbvi.edu/Education/vmi/routines.htm) http://www.tsbvi.edu/Education/vmi/routines.htm

[*Why Are Routines Worth the Trouble?* (¿Por qué vale la pena el problema de las Rutinas?)](http://www.tsbvi.edu/Education/vmi/whyroutines.htm), http://www.tsbvi.edu/Education/vmi/whyroutines.htm

### Comunicación y Desarrollo de Conceptos:

[Non Verbal Communication: Cues, Signals and Symbols (Comunicación No Verbal: Claves, Señales y Símbolos)](http://www.tsbvi.edu/Education/vmi/nonverbal.htm) - http://www.tsbvi.edu/Education/vmi/nonverbal.htm

What a Concept![(Un Concepto Fundamental)](http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/spring00/concept-span.htm) - http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/spring00/concept-span.htm

Information from Students with Profound Impairments: Gathering Information and Planning Instruction (Información de Estudiantes con Impedimentos Profundos: Reunir la Información y Planificar la Instrucción) (Estará disponible pronto en el sitio web de la TSBVI)

* Formulario de Agrado/Aversión y Resumen de Actividades Agradables
* Tipos de Respuestas  de Niños Poco Dispuestos a Responder
* Pensamientos sobre la Evaluación de Estudiantes con las Discapacidades Más Profundas

### Libros sobre el Aprendizaje Activo:

[Los libros de la Dra. Nielsen están disponibles en Vision Associates](http://www.visionkits.com/kits/lilli.html) (http://www.visionkits.com/kits/lilli.html)

Nielsen, Lilli. The Comprehending Hand (La Mano que Aprieta), SIKON, 1994.

Nielsen, Lilli. Are You Blind? (¿Eres Ciego?), SIKON, 1990.

Nielsen, Lilli. Early Learning Step by Step (Aprendizaje Temprano Paso a Paso), SIKON, 1993.

Nielsen, Lilli. Space and Self (El Espacio y Yo), SIKON, 1992.