

ESTIMULACIÓN AUDITIVA EN EL

IMPORTANCIA DEL ENTRENAMIENTO AUDITIVO

El sentido de la audición nos proporciona los sonidos, pero es la mente la que tiene que identificarlos, diferenciando cada uno de ellos al atribuirles su propio significado.

El recién nacido, sin problemas de audición, comienza a captar los sonidos desde el mismo momento del nacimiento pero ha de transcurrir algún tiempo hasta que comience a interpretarlos. Este mismo proceso debe iniciar el niño deficiente auditivo a partir de unos sonidos incompletos, distorsionados y oscuros, por medio del entrenamiento auditivo. Lo que él perciba puede no parecerse mucho a lo que nosotros oímos pero quizás, si conseguimos que capte esos estímulos y les preste atención, puede valerse de ellos para elaborar su propio código, para interpretar el sonido de los objetos, animales y personas que forman su mundo y para conseguir que sus intentos expresivos a través del lenguaje tengan una imagen auditiva aunque limitada que evocar. Cada niño pues, ha de elaborar su propio código de reconocimiento de los fenómenos sonoros que es capaz de percibir. El entrenamiento auditivo ha de contribuir a ello centrando su atención y ofreciéndole oportunidades de experimentar las semejanzas y diferencias de los distintos sonidos.

En este sentido, la implantación de prótesis auditivas constituye un instrumento de suma importancia para el sordo. Desgraciadamente la prótesis no es al sordo lo que unos cristales correctores a un miope.

No deben entenderse como objetos que curan la sordera, sino como un medio que va a permitir que algunos sonidos, limitados, lleguen al sordo y como el primer paso en el proceso de aprovechar sus restos auditivos. Nunca sabremos la funcionalidad de sus restos sino acometemos la tarea de entrenarle, si nos centramos únicamente en el diagnóstico médico para hacer predicciones probablemente nos sorprenderán algunos resultados tras unos años, dependiendo de la estimulación recibida. Trás la colocación de la prótesis el niño debe "aprender a oír", a dotar de significación los sonidos que le van llegando. Las prótesis deben entenderse como el primer paso en el proceso de reeducación auditiva y nunca como objetos que transforman al sordo en oyente.

ETAPAS EN LA REEDUCACION AUDITIVA

1- ATENCION ANTE ESTIMULOS SONOROS

El primer objetivo de esta Etapa es mostrar al niño la existencia del sonido y su procedencia; hacerle ver que las personas y también los objetos producen sonidos y dirigir su atención hacia la fuente de esos sonidos. Al principio es muy probable que no obtengamos ninguna respuesta, sin embargo la ausencia de respuesta no debe llevarnos a inferir que el niño no está recibiendo los estímulos auditivos, sino que aun no ha aprendido a prestarles atención. Seguiremos insistiendo y reforzaremos positivamente cualquier manifestación indicativa de que está recibiendo alguna señal.

En este proceso de educación de la atención serán de gran ayuda los sonidos más graves (Tambor, zambomba, pandereta...) ya que producen muchas vibraciones. Para que pueda captar estas vibraciones colocaremos su mano sobre la fuente del sonido: televisión, altavoces, teléfono... Es muy importante que señalemos sus oídos y los nuestros mientras se estén emitiendo sonidos y también que le indiquemos cuando este ha desaparecido.

Ejemplos de ejercicios en esta primera etapa:

- Proporcionarle imágenes estimulantes y hablar con frases simples sobre ellas mientras el niño pone sus manos en la mejilla, mentón o garganta del profesor. El material ha de ser brillante y llamativo.
- El mismo proceso con una canción infantil a la que se añaden imágenes explicativas.
- Audición de canciones procedentes de tocadiscos o magnetófono que podrá escucharlas a través de los propios audífonos o a través de cascos. Se puede aprovechar las entradas para fuentes externas de los Equipos de Reeducción Auditiva presentes en algunos Centros en el aula de logopedia.
- Aprovechar cualquier situación en que aparecen sonidos: Una puerta que se cierra, el sonido de una ambulancia etc..., para dirigir su atención hacia el estímulo sonoro y así pueda ir asociándolos a los objetos o personas que los producen.

2.- ETAPA DE IDENTIFICACION SONORA

Una vez que el niño es capaz de separar los estímulos auditivos del resto de los estímulos que le rodean se puede comenzar con la etapa de identificación sonora.

El niño tiene que aprender que los sonidos que le llegan son diferentes entre sí, son producidos por algo o alguien, proceden de algún lugar y significan algo.

La primera respuesta que pediremos al niño será que nos manifieste si oye, en algún momento, un sonido fuerte producido inesperadamente. Si es así, está preparado para atender al sonido de una manera más sistemática.

Realizaremos el entrenamiento auditivo a través del juego que siempre deben desarrollarse en tres momentos:

- 1- El niño manipula el juguete u objeto sonoro con el que se vaya a trabajar. Presentaremos el sonido e indicaremos de donde procede, esta información la recibirá a través de la vista y la audición

conjuntamente, así como a través de las vibraciones que el sonido produzca.

2- Desarrollaremos el juego asegurándonos previamente que ha comprendido en qué consiste y que tipo de respuesta debe dar ante el estímulo sonoro presentado.

3- Realizaremos el juego solo con audición sin que el niño vea qué sonido se produce ni que objeto lo produce.

Tipo de respuestas posibles:

- Respuestas de tipo motriz: saltos, marchas, palmadas, dramatizaciones, movimientos corporales.
- Respuestas lúdicas_ activando juguetes, realizando actividades en un contexto de juego simbólico...
- Respuestas gráficas: pintando, trazando trayectorias.
- Respuestas simbólicas: con dibujos de objetos...
- Respuestas sonoras: emitiendo sonidos con objetos o con su propia voz...

Cada paso puede llevarnos a una sola sesión o más. El tercer momento en el que se pide al niño un reconocimiento sonoro estará precedido siempre por los otros dos: presentación del juego y conocimiento del sonido.

EL TRABAJO CON EL SONIDO: DISCRIMINACIONES

a) Diferenciación sonido-silencio.

Representa un corto paso de dificultad tras el período de atención a estímulos sonoros. Pretendemos que el niño, siempre a través de juegos, nos manifieste **cuándo oye y cuándo no oye**.

Juegos de presencia-ausencia

Ante cualquier instrumento que hacemos sonar:

- ☞ Imitar el reloj con el propio cuerpo y detenerse al cesar el sonido.
- ☞ Saltar y sentarse en el suelo ante el silencio.
- ☞ Dar palmas y levantar los brazos cuando no se oye nada.
- ☞ Golpear las claves caminando e indicar silencio al detenerse
- ☞ Correr y andar de puntillas indicando silencio.
- ☞ Moverse libremente y colocarse dentro de un aro cuando no se oye nada.
- ☞ Moverse libremente bailando y detenerse y sentarse cuando cese la música etc.

b) Duración del sonido

Juegos para diferenciar la duración del sonido

Ante el sonido de una trompeta que hacemos sonar:

- ☞ El niño camina mientras el sonido es continuado y salta con el sonido intermitente.

- ☐ Desplaza una pelota con el sonido continuado y la golpea contra el suelo con sonido intermitente.
- ☐ Desplaza las manos a lo largo de la mesa o golpea la mesa con las manos.
- ☐ Garabatea con una pintura el papel siguiendo trayectorias libres o puntea con la pintura ante sonidos intermitentes.

Ante sonidos onomatopéyicos:

- ☐ Hacer una moto de modo continuado o con paradas según se produzca el sonido "brrrr" o "pi pi".
- ☐ Hacer avanzar una locomotora ante el sonido "cha cha" o detenerla ante el sonido "piiii" largo, etc...

c) Intensidad del sonido

Juegos:

Ante sonidos producidos con instrumentos musicales(trompeta, tambor, clave, pandero...):

- ☐ Marchar golpeando los pies en el suelo, cuando el sonido es fuerte y andar silenciosamente o de puntillas, cuando el sonido sea débil. Pueden adoptarse múltiples modalidades motrices condicionadas a la intensidad sonora: saltos, palmas, botes de pelota con mucha o poca fuerza...
- ☐ Introducirse en un aro grande o pequeño según el sonido sea fuerte o suave.
- ☐ Garabatear, colorear.. con ceras gruesas o pinturas según la intensidad de sonido.

Ante sonidos onomatopéyicos:

Deslizar un camión ante el "brrn" fuerte o un coche pequeño cuando el sonido es débil, etc...

d) Tonos: Instrumentos

Elaboraremos parejas de instrumentos diferenciables para el niño deficiente auditivo según que el sonido que produzcan sea marcadamente grave o agudo.

Instrumentos Graves	Instrumentos Agudos	Otros Sonidos Agudos
Tambor Pandero Claves Cencerro Zambomba	Campana Triángulo Platillos Cascabeles Trompeta	Almirez Botella de cristal golpeada con algo de metal Tapaderas de cazuelas golpeadas entre sí

El niño podrá manifestarnos que diferencia estos sonidos:

- ☐ Tocando el mismo instrumento que percibe.
- ☐ Mostrando el dibujo que corresponde al instrumento que escucha.etc...

e) Ritmos distintos

Para diferenciar los ritmos lento y rápido, se puede utilizar el sonido de un tambor en los siguientes juegos:

- ☐ Marchar adaptándose al ritmo percibido (gigantes y enanos).
- ☐ Botar la pelota lenta o rápidamente
- ☐ Pasar la pelota según el ritmo marcado.
- ☐ Dramatizar el desplazamiento de distintos animales, por ejemplo: oso, elefante.. (ritmo lento) frente a pollo, pájaro..(ritmo rápido).
- ☐ Favoreceremos la atención y la memoria auditiva a través de actividades en las que la reproducción del ritmo percibido sea posterior a su percepción. Las secuencias rítmicas utilizadas serán muy sencillas, siempre adaptadas a las respuestas del niño.
- ☐ Para una adecuada interiorización de las características rítmicas del sonido es muy útil que se

trabaje con todo el cuerpo dicho fenómeno: juegos dinámicos prioritariamente. Las variaciones pueden ser múltiples y sólo dependerán de nuestra propia imaginación para elaborarlas.

f) Discriminación del sonido del medio ambiente

La escuela y la familia podrán aprovechar cualquier ruido que se produzca para indicarle al niño el objeto o situación que lo ha producido y organizar sencillos juegos que favorezcan su diferenciación. Por otra parte, existen en el mercado algunos juegos educativos que recogen grabaciones de ruidos.

Algunos de estos sonidos que se producen en el medio natural son:

- ☐ Sonidos de la calle: Las sirenas de bomberos, policía...
- ☐ Sonidos de trenes, aviones, barcos...
- ☐ Sonidos de la naturaleza: viento, lluvia, tormenta...
- ☐ Sonidos humanos: risa, tos, estornudo, canciones...

3- DISCRIMINACIÓN DE LA PALABRA

Este aspecto del entrenamiento auditivo sólo lo comenzamos cuando hayan sido superadas las etapas anteriores, y ante el fracaso en algunas discriminaciones, volveremos a los ejercicios en los que ya se obtenía un éxito seguro, para que el niño termine cada sesión de trabajo con la sensación de satisfacción y de premio a su esfuerzo.

Hemos de utilizar siempre palabras o expresiones significativas que formen parte del lenguaje que el niño está tratando de incorporar.

Eligiremos las palabras o expresiones de acuerdo con las siguientes pautas de diferenciación:

Duración Dos palabras o expresiones de duración muy distinta serán más fácilmente diferenciables por audición.

Intensidad La situación de los acentos dentro de una palabra o frase podrá ser un dato facilitador en la discriminación auditiva.

Ritmo La secuencia rítmica de dos frases a trabajar por entrenamiento auditivo deberá ser bastante diferente para facilitar su diferenciación.

Características de cada fonema El sonido que producen algunos fonemas (por ejemplo "r") es más audible que el de otros, por lo que la elección de palabras que lo contengan será un apoyo más.

Un ejemplo de juegos que podemos realizar:

Escoger dos palabras bien diferentes por el número de sílabas y la sonoridad.

Ejemplo: Chocolate y auto. Podemos poner en evidencia al niño el número de sílabas haciéndole dar tantas palmadas como sea necesario. Tendremos delante la representación gráfica o bien los objetos reales a que nos referimos. Una vez que quede claro que se conoce la palabra y la consigna de señalar el objeto cuando el maestro lo nombra, se procede a realizar el ejercicio tapándonos la boca con un papel o bien a espaldas del niño.

Lo mismo puede lograrse con frases de distinta largura en las que habrá palabras que serán más

fáciles de reconocer por el niño, como órdenes sencillas y diferenciadas (ve, toma, no, dame, etc.).

Una vez que estas etapas están bien asentadas (recordamos que serán pocos los niños sordos profundos que lo logren) podemos introducir en un juego de pequeño grupo una palabra como estímulo discriminativo para comenzar una acción. Ejemplo: ante la palabra "salta" los niños saltan como ranas, ante la palabra "camina" lo hacen pesadamente como elefantes.

Todas estas actividades podrán programarse para toda la clase, resultando enriquecedoras no solo para el niño sordo pequeño sino también para sus compañeros oyentes. Trabajaremos de este modo la atención, interpretación y memorización de los sonidos con todos los niños, aspectos que inciden directamente en la comprensión de los mensajes orales y de forma más general en el desarrollo cognitivos

ALGUNOS JUEGOS COLECTIVOS PARA TRABAJAR EN EL AULA DE INTEGRACION

JUEGOS COLECTIVOS PARA TRABAJAR AUSENCIA Y PRESENCIA DE SONIDOS

Busca un lugarcito

Busca un lugarcito... chiquitito...¡para mí!
Por aquí...bien despacito...¡voy a quedarme: ahí!

El maestro va tocando el tambor y dice la rima mientras los niños buscan "su lugar". De pronto marca un golpe y el tambor cesa de tocar, los niños se quedan en adecuado equilibrio en una posición cualquiera. Al principio podemos "interpretar" algunas posturas de improvisación que ellos tomaron: ¿Eres un ratoncito? y ¿tú eres un enano?

Una rueda

Una rueda, muy bien hecha,
hoy venimos a fomar,
y si queda bien bonita
nos pondremos a bailar.

El ruido del tambor de cuero se suspende y los niños dejan de bailar; se vuelve a tocar y continúa la rueda

El reloj

Los niños hacen con sus brazos el movimiento del péndulo mientras la maestra los acompaña con el ruido de un tambor de cuero. Cuando la maestra suspende los golpes, los niños quedan inmóviles con los brazos en diferentes posiciones; indican así distintas localizaciones de las manecillas del reloj. Para este juego se les motiva con un reloj grande hecho de cartón, con manecillas móviles.

JUEGOS COLECTIVOS PARA LA DISCRIMINACIÓN DE DURACIÓN DEL SONIDO.

Los aviones

Los niños extienden los brazos y "vuelan" como aviones mientras se produce un sonido largo y continuado. Cuando éste es corto dan saltitos y "aterrizan".



Muñecos de Cuerda

Los niños hacen movimientos como de muñecos de cuerda, dando palmas, caminando o haciendo como si tocaran instrumentos mientras dura un sonido. Cuando los toque son cortos y seguidos comienzan a pararse como si se les hubiese terminado la cuerda.

JUEGOS PARA DISCRIMINACIÓN DE INTENSIDAD DE SONIDO



El tren

Se forman dos hileras de niños. Una camina como un tren cuando se produce un sonido fuerte y camina rápido y marcadamente. Otra hilera sólo se mueve cuando suena un ruido suave y lo hace lenta y suavemente. Los niños pueden jugar también a esperar en la estación y subirse a uno u otro según consigna mediante sonidos.



El zapatero Remendón

Zapatero remendón.
esta bota va a coser;
clava bien este tacón
¡A las tres yo volveré!

La maestra toca el tambor y los niños simulan clavar fuertemente (o suavemente) el tacón, según lo indique el sonido del tambor. La maestra deja de tocar y entonces, los zapateros suspenden su labor.



¿Dónde está?

Se esconde un objeto al empezar el juego; la maestra hace sonar una campana suavemente mientras el niño camina lejos del lugar donde éste se ha escondido; a medida que el niño se acerca a él, la señal suena más y más fuerte. Los objetos que se esconden pueden cambiarse; también se alternan los lugares donde los objetos se dejan escondidos para hacer el juego siempre agradable.

JUEGOS COLECTIVOS PAR DISCRIMINACIÓN DE INSTRUMENTOS Y OBJETOS SONOROS.

La Regadera

Qué bonito juegan las gotitas de agua,
Las gotitas de agua, de la regadera.
Saltan por lo hombros, juegan por el pelo
y por todo el cuerpo, ¡van rueda que rueda!
Caen a un tiempo y me hacen gritar
¡Gotitas traviesas que quieren jugar!

La maestra toca un instrumento agudo; mientras, los niños se lavan la cabeza; cuando oyen un instrumento grave, se lavan los pies.

Los Pájaros y las Ranitas

Se coloca un grupo de niños sobre sus sillas; los niños aletean desde aquí cuando oyen los sonidos agudos del canto de los pájaros. El grupo que está en el suelo guarda la posición de "ranitas"; ellos saltan, pero solamente al oír los sonidos graves.

El Tendero

Se estira una cuerda larga de un lado al otro del salón; cada niño coloca a lo largo del suelo una prenda de vestir; sueters, gorras, pañuelos, etc. Cuando la maestra toca un instrumento agudo, uno de los niños levanta su prenda de vestir y la cuelga en el tendero; una vez que todas las prendas están "secándose al sol", la maestra comienza a tocar instrumentos graves; entonces los niños empiezan a descolgar prenda por prenda. Luego, la maestra intercala sonidos graves con sonidos agudos, los niños responden a la estimulación.

La variación sobre este tipo de actividades puede ser múltiple y el maestro sabrá crear otras nuevas que sean útiles a todos los niños del aula y que permitan un grado suficiente de éxito al niño deficiente auditivo. De nuevo, aquí será necesaria la estrecha colaboración del logopeda que sigue más de cerca la evolución del niño y que podrá ayudar al profesor de aula a escoger aquel tipo de juegos más apropiados según el nivel de entrenamiento del deficiente auditivo individualmente considerado.