

# TRABAJO PRÁCTICO JCLIC

## CASO MATEO

Mateo tiene 8 años de edad. El **diagnóstico** es Parálisis Cerebral e hipoacusia neurosensorial de grado profundo, presenta necesidades complejas de intervención como resultantes de patologías que inciden directamente en todas las áreas del desarrollo, con mayor preponderancia en el área motora y comunicacional.

### Antecedentes:

Según antecedentes referidos en su HC, desde su nacimiento, manifestó un desvío en su desarrollo de sus pautas madurativas por lo que realizó terapias en diferentes Centros Médicos y de rehabilitación de nuestra ciudad.

Aproximadamente a los 20 meses de vida se sospecha de su pérdida auditiva confirmándose posteriormente y siendo equipado con audífonos, recibiendo estimulación auditiva oportuna.

En el mes de mayo del 2009 es intervenido para colocarle un Implante Coclear en el centro de Implantes “Dr. Vicente Diamante” de Capital Federal.

Mateo usa su procesador hasta el mes de noviembre, fecha en que se niega a su uso.

Durante los años posteriores a esta situación y de ser evaluado por profesional del área neurolingüística y psicológica se decide que el niño continúe su comunicación incorporando como canal principal el viso gestual a través de la lengua de señas y sistemas alternativos de comunicación.

Llega a nuestro centro con el objetivo de realizar una nueva calibración de su implante con otros profesionales. Posteriormente comienza a concurrir a sesiones de estimulación auditiva en función del uso de un implante coclear y estimular su comunicación.

En el curso de su desarrollo, Mateo ha podido incorporar diferentes sistemas basados en: gestos idiosincráticos, señalamientos, uso de displays y lengua de señas argentina, dándoles uso en el ámbito familiar y escolar con muy buenos resultados pero que, con el paso del tiempo, se han visto acotados a situaciones intrafamiliares o a un grupo reducido de personas, convirtiendo al niño en un COMUNICADOR CONTEXTUAL DEPENDIENTE, no pudiendo expresarse con recursos simbólicos más avanzados en otros contextos.

### CONCLUSIÓN:

Teniendo en cuenta que el propósito de toda comunicación es la transmisión interactiva de significados, se hace imprescindible intervenir terapéuticamente contemplando su

complejidad, brindándole al niño, entrenamiento en el uso de múltiples modelos de comunicación para interactuar con el medio que lo rodea, para comunicar y transmitir funcionalmente sus necesidades e incrementar la posibilidad de adquisición de la lectoescritura que se encuentra en pleno desarrollo.

El objetivo principal del uso del SCA es ampliar los canales hasta ahora desarrollados a favor de un múltiple beneficio en los planos cognitivos, comunicacionales y adaptativos y conducir al niño a la categoría de comunicador contextual independiente.

El objetivo de la Estimulación Auditiva es optimizar funcionalmente el canal auditivo como medio complementario a los sistemas viso- gestuales que utiliza.

Mateo es usuario de un Implante coclear, dispositivo que le ofrece la posibilidad de conectarse auditivamente con el medio que lo rodea, generar alerta en situaciones de peligro y complementar sus posibilidades comunicativas.

## **Plan de intervención terapéutica en Estimulación auditiva:**

### **Objetivo general:**

- Desarrollar habilidades auditivas acordes a las posibilidades de procesamiento y mejorar paulatino el uso de su audición como conexión con el medio circundante.

### **Objetivos específicos:**

- Entrenar su audición para mejorar sus posibilidades de DETECCIÓN, DISCRIMINACIÓN E IDENTIFICACIÓN de sonidos ambientales y principalmente del habla.
- Incrementar su lenguaje expresivo
- Usar las habilidades auditivas adquiridas funcionalmente en diferentes contextos.
- Complementar el uso de otros sistemas de comunicación de los cuales el niño hace uso actualmente.

## DISEÑO DEL PROYECTO EN JCLIC

### Consideraciones generales:

**TEXTO:** Todos los textos serán en mayúscula de color negro, con negrita y el tipo de letra será **ARIAL** o **CALIBRI** (se busca un tipo de fuente legible y sin serifa)

**COLOR:** Los colores de fondo serán suaves, que permitan el contraste.

**CONSIGNAS:** Todas las consignas de las actividades estarán escritas y a su vez se escucharán a través de un archivo de audio con la siguiente estructura.

**Escuchá**(pequeño silencio ) **decir la consigna que está escrita.**

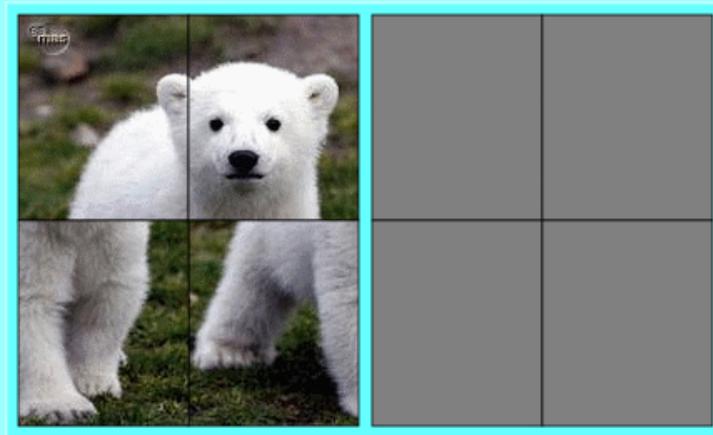
### Estructura del proyecto:

El proyecto tendrá **3 pantallas de información** para dividir las categorías de vocabulario con las que se trabajará.

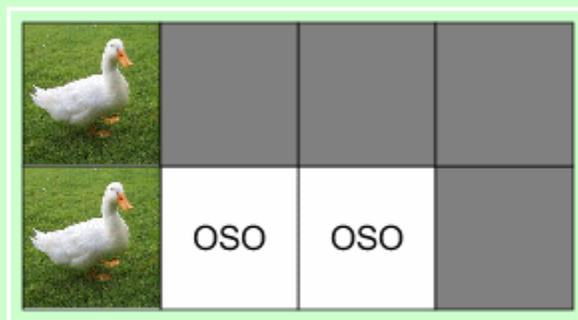
Primera categoría: <b>Los animales</b>	Vocabulario a utilizar <b>perro, gato, oso, sapo</b>
Segunda categoría: <b>Prendas de vestir</b>	Vocabulario a utilizar: <b>pantalón, remera, campera, zapatillas</b>
Tercera categoría: <b>Los lugares</b>	Vocabulario a utilizar: <b>casa, escuela, plaza, Nuba</b>

### Especificaciones para cada categoría:

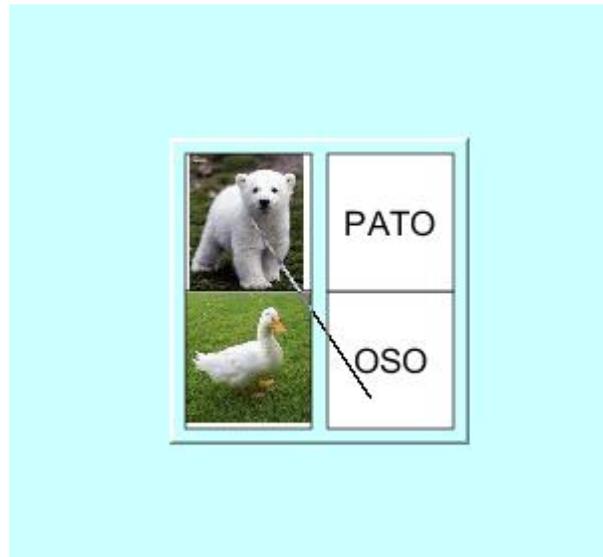
- Utilizar imágenes reales, de tamaño bien visible, que no se confunda el objeto a observar con el fondo de la imagen.
- Realizar 3 rompecabezas de dobles. Cada rompecabezas variará en la cantidad de cortes. Se utilizarán hasta 6 cortes rectos. Los rompecabezas estarán ordenados en complejidad creciente. No es necesario que pertenezcan a la misma categoría. La siguiente imagen es de ejemplo



- Se realizará juego de memoria para cada categoría. Cada vez que se haga clic en una ficha que se escuche el nombre del vocabulario. Se puede alternar entre ficha de texto e imagen. La siguiente imagen es de ejemplo:



- Se realizará una actividad de asociación simple para cada categoría utilizando imagen y texto para unir, de hasta 3 vocabularios.



- Se utilizará la asociación compleja para realizar series de 2 elementos, utilizando al menos una categoría.

