

# Project SALUTE

Home

## Successful Adaptations for Learning to Use Touch Effectively

[Articles](#)
[Information Sheets](#)
[What We've Learned](#)

### SIMBOLOS PARA LA COMUNICACION

Hay una gran cantidad de diferentes tipos de símbolos que apoyan las destrezas de comunicación de personas que no usan el habla y que son sordo-ciegos. Aunque el Proyecto SALUTE está principalmente interesado en los medios táctiles de la comunicación, nosotros reconocemos y apoyamos el uso de formas adicionales que involucran la visión y la audición. Los campos de lingüística y de comunicación alternativa y aumentativa han identificado la relación entre el símbolo y lo que representa como **arbitrario** y **enteramente aprendido** (Venkatagiri, 2002). La literatura de comunicación alternativa y aumentativa con niños con sordoceguera ha usado el término "símbolo" para significar "representación" y por lo tanto fotografías y objetos han sido incluidos en sistemas de símbolos. Esta hoja de información presenta una lista de símbolos abstractos y concretos que pueden ser considerados cuando se desarrolla un sistema individualizado de comunicación alternativa. Las personas pueden usar ciertos tipos de símbolos para comunicación expresiva y otros tipos de símbolos para comunicación receptiva. La mayoría de las personas probablemente usarán una combinación de estos símbolos dependiendo en sus habilidades, necesidades, motivación, y demandas del ambiente de comunicación. La siguiente lista no intenta imponer un orden rígido de los símbolos abstractos a los concretos, el propósito de esta información es facilitar la selección y desarrollo de los sistemas de comunicación más eficientes para estudiantes individuales.



#### Más abstracto

##### 1. Ortografía tradicional o braille

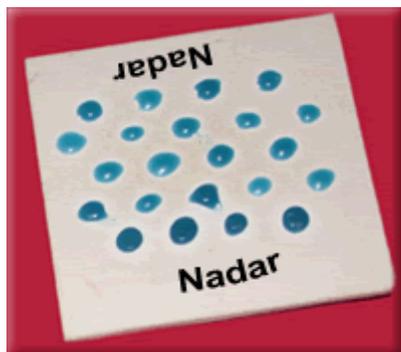


Ortografía tradicional (impresión) para las personas que ven y braille (para aquellos que no tienen visión funcional) son sistemas de símbolos

estandarizados y abstractos compuestos de letras formadas por caracteres visuales (líneas) o táctiles (puntos). Uniéndolas forma palabras, que a su vez representan un referente específico. La cadena de caracteres (sean visuales o táctiles) no se parecen al referente y son considerados abstractos en su

representación. Por ejemplo, la palabra escrita, "taza" no tiene relación visual con su significado.

## 2. Símbolos de texturas



Los símbolos de texturas son creados individualmente para alumnos que necesitan un sistema táctil y estático. Una textura dada como el algodón, cuero, plástico, puntos de goma seca, son fijadas a tarjetas y usados por el alumno para indicar objetos deseados, personas o actividades. La mayoría de los símbolos de texturas no tendrán relación con lo que representan y por lo tanto son considerados una forma

abstracta de comunicación (ejemplo: una patrón de puntos de goma seca representa "voy a ir a nadar"). Ocasionalmente, se hace el esfuerzo para que la textura se parezca a lo que representa. Por ejemplo, un pedazo pequeño de mosaico significa el deseo de ir al baño. Cuando los símbolos de texturas se parecen a lo que representan ellos son menos abstractos y más icónicos. Las texturas más icónicas pueden ser más fáciles para aprender su significado por el alumno.

## 3. Señas manuales



Las señas manuales pueden ser medios visuales o táctiles de comunicación, tomando prestado del ASL ( American Sign Language). Las señas son hechas con 1 o 2 manos e incluyen una forma específica de mano, posición en el espacio, y movimiento. Cada seña representa una palabra o palabras que tienen significado. Usualmente se presentan visualmente a una distancia del receptor, cuando son usados táctilmente, la persona hace las

señas debajo de la mano de la persona con quien se está comunicando quien no ve u oye. La mayoría de las señas (prestadas del ASL) no se parecen a su referente y son considerada abstractas (ejemplo: MAMÁ). Sin embargo, varias señas se parecen a su referente (ejemplo, BEBÉ, TOMAR, VASO, VER) y son consideradas icónicas. Otras señas se parecen en uno o dos aspectos a sus referentes y son consideradas que tienen mayor iconicidad que las señas completamente abstractas (ejemplo, PERRO, ÁRBOL, ARAÑA, ODIAR, PEZ). Las señas mas icónicas pueden ser más fáciles para un alumno aprender. Sin embargo, el alumno debe tener destreza física adecuada para formar señas manuales necesitadas por este sistema. Señas modificadas que responda a las necesidades físicas y cognitivas del usuario también pueden que sean más fáciles de

aprender y usar, pero más difícil de percibir y entender para otras personas.

#### 4. Símbolos Bliss



Los símbolos Bliss, desarrollados por Charles Bliss, principalmente contienen símbolos visuales abstractos que sirven como una forma alternativa a la ortografía tradicional. Basado en un

sistema lógico que permite al usuario crear cualquier mensaje, marcadores visuales le son agregados a los símbolos para cambiar la sintaxis y las funciones pragmáticas. Mientras que muchos de los Símbolos Bliss son muy abstractos, algunos son icónicos y por lo tanto más fácil de entender. Por ejemplo, la forma del corazón representa el sustantivo corazón. Cuando una flecha hacia arriba está al lado del símbolo corazón, la palabra representada es feliz. Si la flecha señala hacia abajo, la palabra se convierte en triste. Aunque los Símbolos Bliss son principalmente visuales, éstos pueden ser diseñados para que también sean táctiles. La naturaleza lógica del sistema, además de su iconicidad se cree que ayudan a los alumnos a aprender sus significados.

#### 5. Lexigramas o logos



Los lexigramas o logos son principalmente símbolos visuales, pero pueden ser diseñados para que sean en tres dimensiones y por lo tanto, que sean percibidas táctilmente. Los lexigramas o logos son formas (con o sin color) que representan diferentes referentes. Aunque considerados abstractos, muchas de estas formas pueden parecerse a sus referentes (ejemplo, los logos universales

para hombre y mujer en las puertas de los baños se parecen a las siluetas de un hombre o una mujer). El logo en forma de círculo que significa "comer" tiene parecido a un plato - la relación podría ser percibida visual o táctilmente. Entre menos se parezca el logo a lo que representa, más abstracto será éste símbolo. Entre más se parezca al referente, más icónico es. Aun más, lo que visualmente se parezca a su referente puede que no se parezca del todo a nivel táctil.

#### 6. Dibujos

Los dibujos blanco y negro o de color representan personas, actividades, animales, u objetos que visualmente se refieren a lo que representan. Aunque se parecen mucho a lo que representan, no tienen que ser realistas y pueden ser algo abstractos dependiendo



en el mensaje que conllevan. El dibujo de un pastel para representar un pastel puede ser bien concreto e icónico, especialmente si es el mismo tipo de pastel. Agregar un color específico a un dibujo (ejemplo, una manzana roja en vez de una manzana verde) aumenta sus similitud visual al objeto que representa. El dibujo de dos manos para representar ayuda es considerable más abstracto. Los dibujos se pueden mandar a hacer comercialmente o pueden hacerse en casa. Entre más se parezca el dibujo a lo que representa más icónico o concreto se le considerará.

## 7. Fotografías (blanco y negro)



**¿Puedo tomar algo?**

Las fotografías blanco y negro se parecen muy de cerca a lo que representan, excepto por la ausencia de color. Las fotografías de cosas individuales representando esa cosa pueden ser muy concretas (ejemplo, la fotografía de un vaso puede representar algo de tomar). Las fotografías que contienen mucha información pueden ser más abstractos (ejemplo, la fotografía de varios niños y la maestra y la asistente tras un

fondo lleno de estímulos para representar cantar) porque ellos representan su referente menos claramente.

## 8. Miniaturas



**¿Puedo tomar algo?**

Las miniaturas son objetos muy pequeños que están diseñados para representar visualmente algunos referentes (ejemplo, un elefante pequeño representa un elefante). Como objetos ellos pueden ser manipulados y por lo tanto tienen un elemento táctil. Sin embargo, mientras ellos pueda que se parezcan visualmente a lo que representan (una casa pequeña representando el hogar o animales plásticos representando animales reales), ellos son por lo general muy abstractos cuando son percibidos

táctilmente. Por lo tanto, mientras que ellos puedan ser representaciones concretas para aquellos que tienen visión adecuada, ellos pueden no tener significado alguno y diferente al referente para aquellos que no tienen visión funcional. Esta consideración crítica debe ayudar a determinar que tan apropiadas son para ciertos alumnos en lugar de otros

## 9. Fotografías (color)



**Lavar manos**

Las fotografías de colores pueden parecerse mucho a lo que quieren representar y por lo tanto son considerados muy concretos visualmente en su representación. Una fotografía de color del juguete favorito de un niño refleja el mismo color y forma del objeto deseado de tal manera que la relación es clara. Sin embargo, cuando las fotografías contienen muchas partes de información (ej., la fotografía de la esquina de una

habitación con sillas, mesas, dibujos, juguetes, etc. para representar centros de aprendizaje o la foto de un disco cuando se pone en la computadora para representar la sesión de computadora). Las fotografías con el mismo sujeto (ej., perro) puede que se tome de diferentes ángulos visuales y puede ser más difícil de identificar para algunos niños. Se requiere visión.

## 10. Partes de objetos



**¿Puedo tomar algo?**

Las partes de objetos pueden parecerse mucho visual y táctilmente a su referente y son considerados símbolos concretos. Por ejemplo, una parte de una pajilla puede representar una bebida si el niño usa una pajilla para tomar algo. Las partes de objetos como símbolos de comunicación pueden ser grandes o pequeños, sin embargo, entre más pequeño sea la parte del objeto, más fácil será para mostrarlo y para llevarlo a donde se necesite. Las partes de objetos que se deben

reconocer visualmente debe ser seleccionados basado en una representación visual clara (ej., las barbas que cuelgan del manubrio de la bicicleta puede representar visualmente la bicicleta). Las partes de objeto que se deben reconocer táctilmente deben estar basadas en información táctil significativa desde la perspectiva del niño (ej., parte del manubrio de la bicicleta puede ser usado para representar la bicicleta porque esto es lo que siente el niño cuando anda en bicicleta). Las partes de objeto que no son fácil de ver o sentir por el niño serán más abstractos y la relación menos clara.

## 11. Objetos

Los objetos completos son claramente representaciones concretas de su referente. Un vaso es usado para significar tomar algo, un biberón para leche, una pelota de juguete para jugar a la pelota, etc. El objeto puede que se use o no en la actividad que representa. Sin embargo, la asociación al referente es muy clara y por lo tanto puede que sea más fácil de aprender.



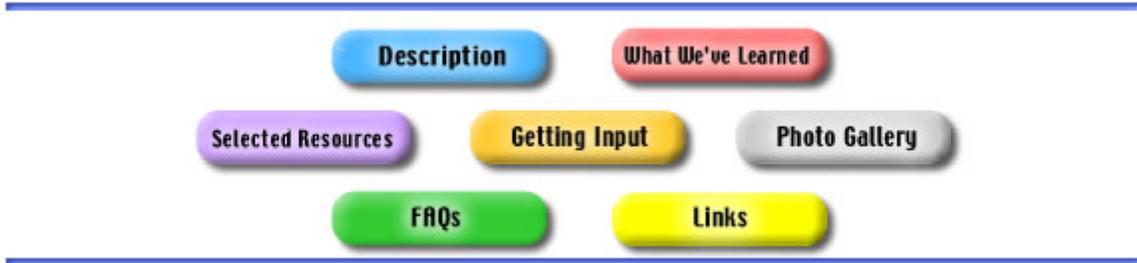
## Más Concreto

### Fuente

***Símbolos para la Comunicación* representa una síntesis de información de los grupos de enfoque del Proyecto SALUTE, el Comité Consejero Nacional, las actividades del personal del Proyecto SALUTE, y la revisión de literatura relevante tal como la siguiente bibliografía.**

### Bibliografía

- Blissymbolics Communication Institute (1984). *Picture your Bliss symbols instructional manual*. Toronto: Author.
- Fuller, D.R., Lloyd, L.L., & Schlosser, R.W. (1992). Further development of an augmentative and alternative communication symbol taxonomy. *Augmentative and Alternative Communication, 8*, 67-74.
- Mirenda, P. (1999). Augmentative and alternative communication techniques. In J. Downing (Ed.). *Teaching communication skills to students with severe disabilities*, (pp.119-155). Baltimore, MD: Paul H. Brookes.
- Mizuko, M. (1987). Transparency and ease of learning of symbols represented by Blissymbolics, PCS, and Picsyms. *Augmentative and Alternative Communication, 3*, 129-136.
- Prickett, J.G. (1995). Manual and spoken language. In K.M. Huebner, J.G. Prickett, T.R. Welch, & E. Joffe (Eds.). *Hand in hand: Essentials in communication and orientation and mobility for your students who are deaf-blind* (pp.261-287). New York: AFB Press.
- Rowland, C., Schweigert, P., & Prickett, J.G. (1995). Communication systems, devices and modes. In K.M. Huebner, J.G. Prickett, T.R. Welch, and E. Joffe (Eds.). *Hand in hand: Essentials in communication and orientation and mobility for your students who are deaf-blind* (pp.219-295). New York: AFB Press.
- Venkatagiri, H. S. (2002). Clinical implications of an augmentative and alternative communication taxonomy. *Augmentative and Alternative Communication, 18*, 45-57.



SALUTE is a model demonstration project funded by the U.S. Department of Education grant # H324T990025 to California State University, Northridge from September 1, 1999 to August 30, 2004.