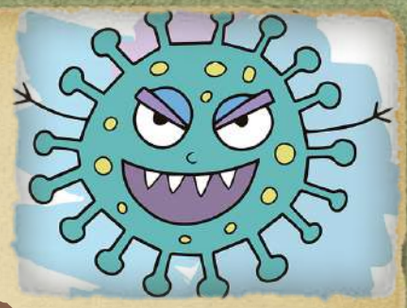
MANUAL DE RESISTENCIA

Unidad de Neurorrehabilitación Infantil

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública

MANISES
DEPARTAMENT DE SALUT

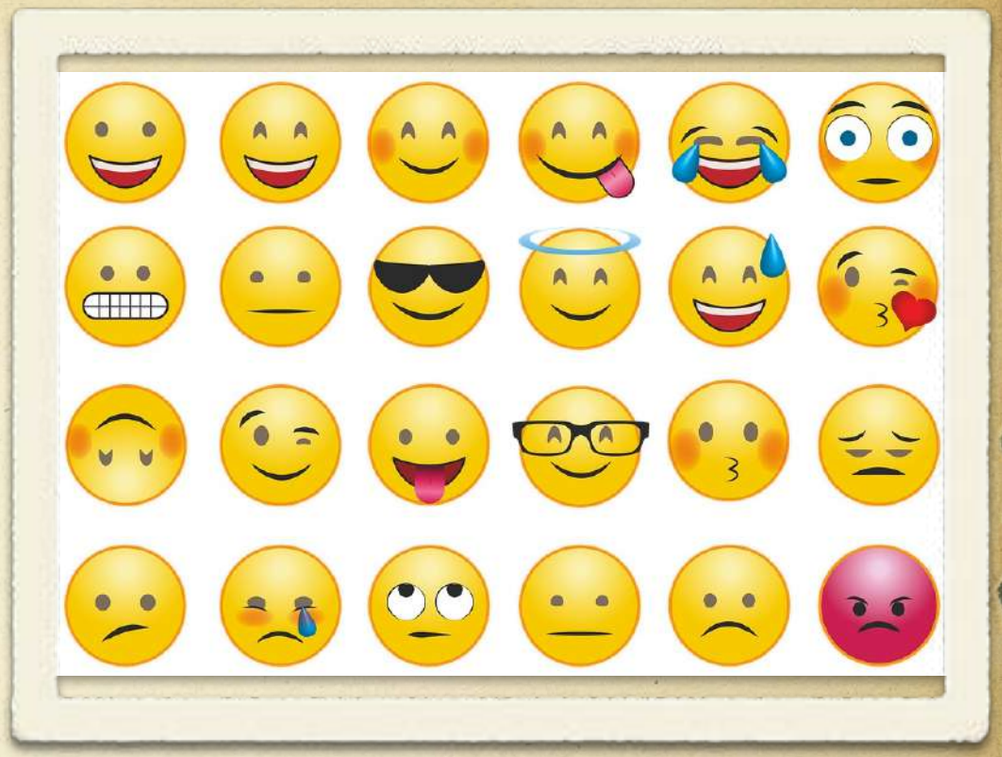


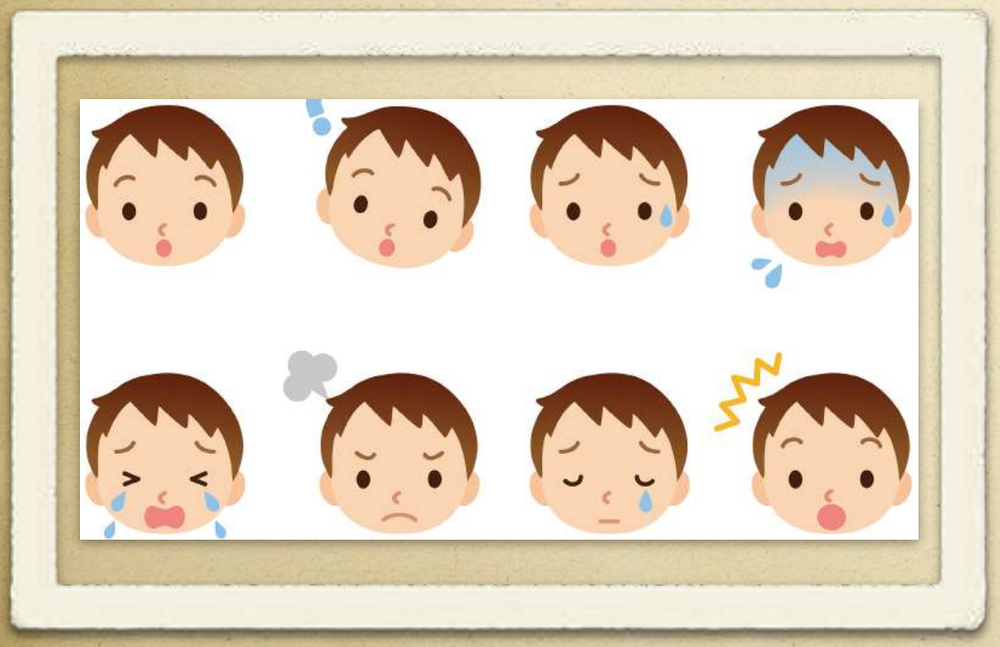
PARA REFLEXIONAR....

- En las últimas semanas, desde que se decretó el estado de alarma en nuestro país, nosotros, los adultos, estamos sintiendo, casi diariamente numerosas emociones, miedo, incertidumbre, tristeza, rabia, frustración, dolor, y en ocasiones, aunque sean contadas, también hemos podido sentir alegría.

- La pregunta es.... Si nosotros estamos sintiendo y viviendo todas esas emociones, unidas además al estrés de intentar cumplir las exigencias del entorno en cada momento, ¿por qué damos por hecho que los niños y niñas no están viviendo las mismas emociones que nosotros?

El problema es que si a nosotros a veces nos cuesta reconocer y expresar adecuadamente nuestras emociones, no debemos olvidar que los niños suelen tener más dificultades para hacerlo....



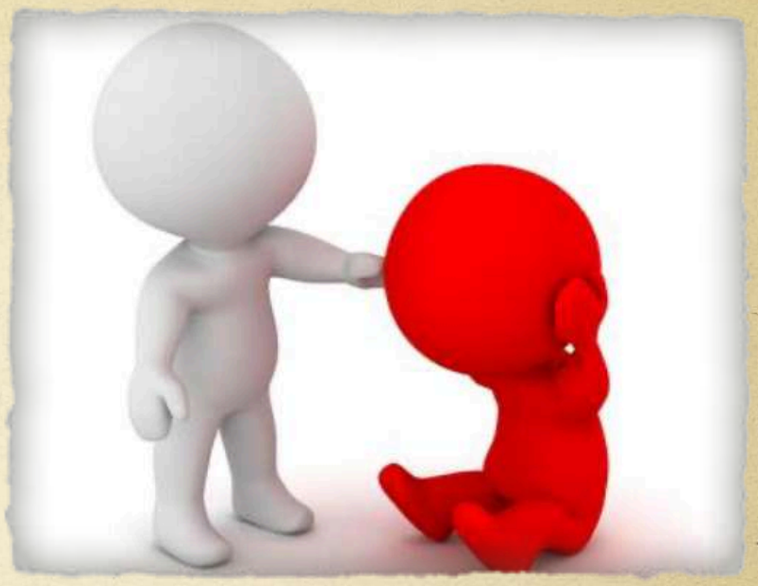


Y los niños con TEA, además, cuentan con dificultades de base, tanto a nivel de expresión y comprensión del lenguaje, como de comunicación e interacción social, y por supuesto de reconocimiento, manejo, regulación y expresión de sus propias emociones.

Ideas importantes

COSAS QUE DEBEMOS EVITAR	COSAS QUE DEBEMOS INTENTAR
Mantener o aumentar el nivel de exigencia hacia los niños y niñas, dando por hecho que tienen que responder "igual que siempre"	Recuperar hobbies, aficiones. Compartir momentos en familia, bailes, ejercicios físico, yoga, juegos de mesa, películas
Pensar que cualquier decisión que tomemos o respuesta que tengamos ante la conducta de un niño tendrá consecuencias insalvables en el futuro	Mantener el contacto y la comunicación con nuestros seres queridos. Hablar por teléfono, videoconferencia, vernos, compartir experiencias y emociones
Pensar que si cedemos, el niño "ha ganado"	Buscar un tiempo diario para nosotros (aunque sea pequeñito)
Negar o ignorar nuestras emociones	Pensar que tareas que hacéis habitualmente, son "evitables" para un día, o "aplazables".
Atribuir los comportamientos de los niños, única y exclusivamente a motivos conductuales, o a que quieren "salirse con la suya"	No pasar el día pegados a los dispositivos electrónicos (móvil, tablet, ordenador). No pasarnos el día hablando del "virus con corona"

- Con el objetivo de apoyaros y acompañaros, aunque sea en la distancia, en estos momentos tan difíciles, os planteamos a continuación algunas recomendaciones, pautas e ideas, que creemos pueden ayudaros.



- Aunque nos gustaría, no contamos con recetas mágicas, así que os pedimos que lo toméis solo como ideas, y que intentéis adaptarlo en la medida de lo posible a vuestra situación actual, siempre desde el cariño, la paciencia y el respeto hacia los pequeños de la casa.

ANTE LA INCERTIDUMBRE Y LA PÉRDIDA DE RUTINAS

DAR ESTRUCTURA Y ANTICIPAR

PARA "DAR SENTIDO" A LOS DÍAS Y DESARROLLAR HABILIDADES Y CAPACIDADES

INVOLUCRAR AL NIÑO EN LAS TAREAS DIARIAS

RESUMIR Y CONTAR EL DÍA A OTRAS PERSONAS

Dar estructura (cada día)

- Estructurar las rutinas de cada día ayuda a planificar, a reducir la incertidumbre, reducir los "tiempos muertos" y minimizar las "discusiones" a la hora de iniciar una actividad.

- La rutina debe alternar actividades más motivadoras con aquellas que resulten menos apetecibles para el niño. Algunas de las tareas, o el orden de algunas de ellas, pueden negociarse con el niño previamente, pero es importante que se mantengan una vez se hayan pactado.

- En función de cada niño, la dinámica de cada día puede variar por completo. Así mismo, el apoyo visual puede contar con imágenes solamente o éstas pueden ir acompañadas de palabra escrita

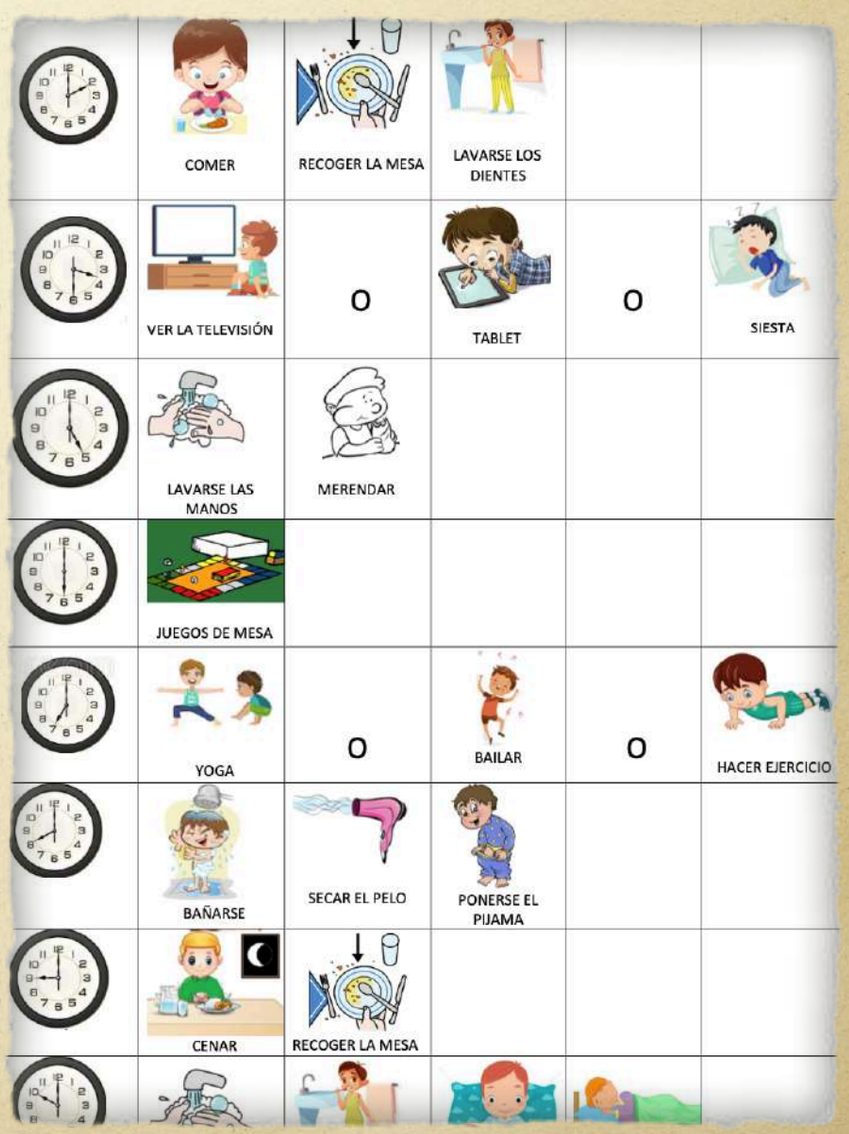
(ejemplos de anticipación realizada por la Unidad ANEXO 1 y ANEXO 2)

(ejemplo de calendario mensual realizado por la Unidad ANEXO 3)

Dar estructura (cada día)

- Cada día debe incluir:

  1. Momentos de juego estructurado
  2. Momentos de juego "no estructurado"
  3. Momentos de "trabajo" en mesa
  4. Momentos de tareas manipulativas
  5. Momentos de juego en movimiento
  6. Rutinas de higiene, alimentación y sueño
  7. Apoyo en las tareas del hogar



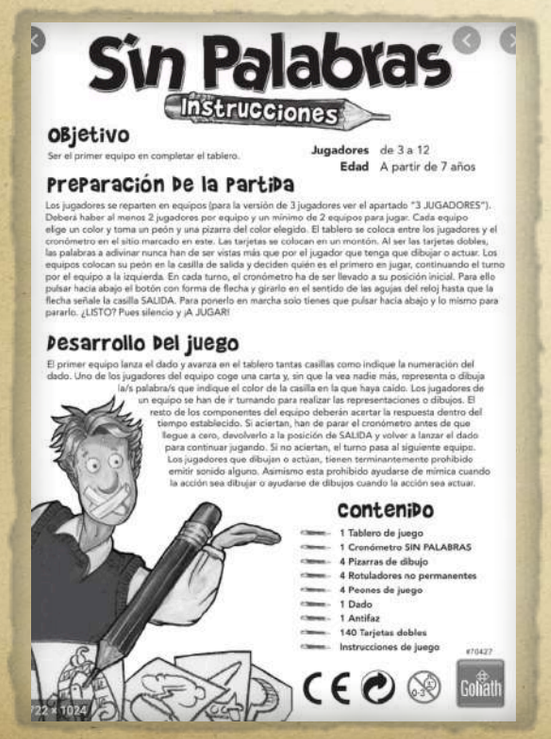
1- JUEGO ESTRUCTURADO

- Momentos en los que se establece previamente a qué juego se va a jugar y con qué materiales. En función del niño el tipo de juego puede ser manipulativo (construcciones), juego simbólico (cocinitas con muñecos, o juego de roles , por ejemplo hacer como si fueseis super héroes)

1- JUEGO ESTRUCTURADO

Las actividades de juego para los más pequeños se pueden tomar de dos formas diferentes: juego estructurado o juego no estructurado o libre.

El juego estructurado implica que se deba usar la lógica para resolver problemas. Es importante observar cómo un niño aprende mejor y enriquece su vida con un tiempo de juego de calidad que involucre la lógica y el pensamiento creativo. Estos rasgos fomentarán el aprendizaje permanente.



Sin Palabras

Instrucciones

Objetivo

Ser el primer equipo en completar el tablero.

Jugadores de 3 a 12
Edad A partir de 7 años

Preparación de la Partida

Los jugadores se reparten en equipos (para la versión de 3 jugadores ver el apartado "3 JUGADORES"). Deberá haber al menos 2 jugadores por equipo y un mínimo de 2 equipos para jugar. Cada equipo elige un color y toma un peón y una pizarra del color elegido. El tablero se coloca entre los jugadores y el cronómetro en el sitio marcado en este. Las tarjetas se colocan en un montón. Al ser las tarjetas dobles, las palabras a adivinar nunca han de ser vistas más que por el jugador que tenga que dibujar o actuar. Los equipos colocan su peón en la casilla de salida y deciden quién es el primero en jugar, continuando el turno por el equipo a la izquierda. En cada turno, el cronómetro ha de ser llevado a su posición inicial. Para ello pulsar hacia abajo el botón con forma de flecha y girarlo en el sentido de las agujas del reloj hasta que la flecha señale la casilla SALIDA. Para ponerlo en marcha solo tienes que pulsar hacia abajo y lo mismo para pararlo. ¿LISTO? Pues silencio y ¡A JUGAR!

Desarrollo del juego

El primer equipo lanza el dado y avanza en el tablero tantas casillas como indique la numeración del dado. Uno de los jugadores del equipo coge una carta y, sin que la vea nadie más, representa o dibuja la/s palabra/s que indique el color de la casilla en la que haya caído. Los jugadores de un equipo se han de ir turnando para realizar las representaciones o dibujos. El resto de los componentes del equipo deberán acertar la respuesta dentro del tiempo establecido. Si aciertan, han de parar el cronómetro antes de que llegue a cero, devolverlo a la posición de SALIDA y volver a lanzar el dado para continuar jugando. Si no aciertan, el turno pasa al siguiente equipo. Los jugadores que dibujen o actúan, tienen terminantemente prohibido emitir sonido alguno. Asimismo esta prohibido ayudarse de mímica cuando la acción sea dibujar o ayudarse de dibujos cuando la acción sea actuar.

Contenido

- 1 Tablero de juego
- 1 Cronómetro SIN PALABRAS
- 4 Pizarras de dibujo
- 4 Rotuladores no permanentes
- 4 Peones de juego
- 1 Dado
- 1 Antifaz
- 140 Tarjetas dobles
- Instrucciones de juego

#70427

Gohath

El juego estructurado implica seguir unas reglas o instrucciones para poder alcanzar un objetivo en particular. Comprender el desarrollo del juego, así como las reglas que en él se aplican. Tiene como objetivo un aprendizaje concreto o una habilidad determinada.

1- JUEGO ESTRUCTURADO

Las ideas de actividades de juego estructurado para niños incluyen:

- Seguir las instrucciones para montar un juguete, hacer un avión o jugar con las piezas de Lego.

- Deportes de equipo como fútbol o jugar al escondite.

- Juegos de mesa o cartas que involucran reglas.

1- JUEGO ESTRUCTURADO

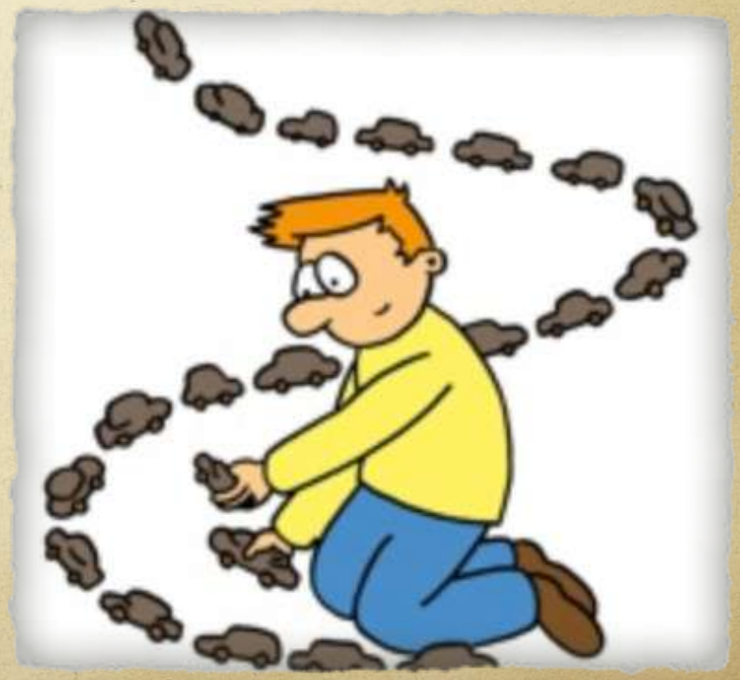
- Cuando un niño está jugando en una actividad de juego estructurado, está aprendiendo cómo conocer patrones y alcanzar una meta preestablecida de la manera más eficiente o efectiva.
- Las actividades de juego estructurado son ideales para desarrollar habilidades como resolver problemas, mejorar la escucha activa y trabajar hacia una meta individual o colectiva. También refuerza la confianza en los niños, y les ayuda a aprender a cooperar dentro de un equipo y desarrollar habilidades de comunicación más fuertes. Además aprenden a perder y equivocarse

(ejemplos de actividades adaptadas elaboradas por la Unidad ANEXO 4)

2-JUEGO "NO" ESTRUCTURADO

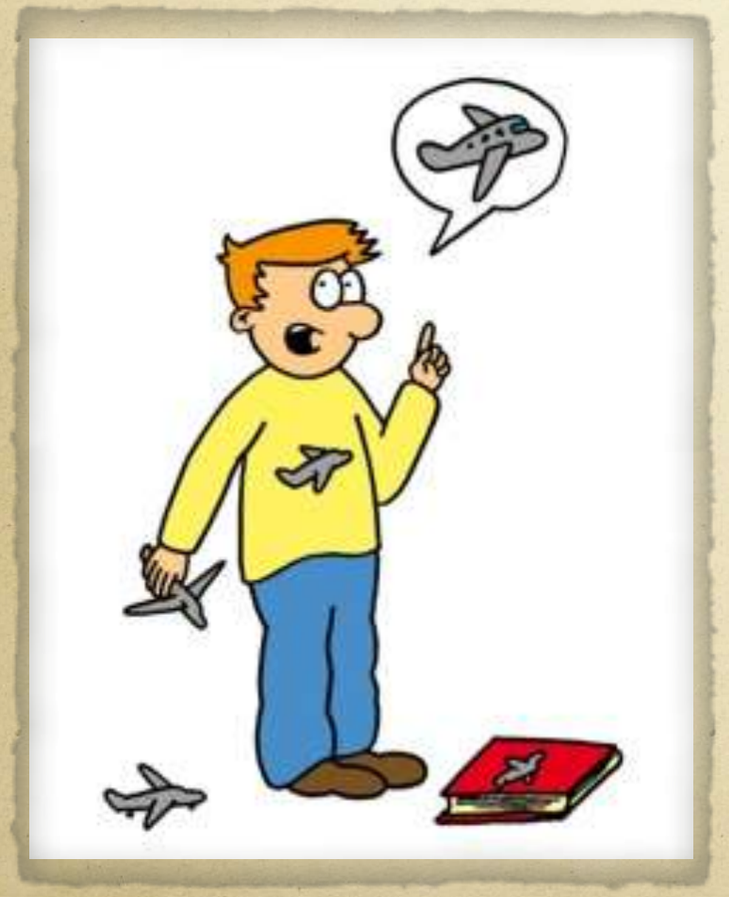
- Hace referencia a momentos en los que el niño o la niña juega a lo que quiere y de la manera que quiere, independientemente de que el juego resulte mas o menos funcional, más o menos repetitivo o estereotipado.

- Debemos recordar que los niños con TEA NECESITAN disponer de momentos en su día en los que se reduzca el nivel de exigencia por parte del entorno. No olvidemos que constantemente se ven sometidos a modificar su manera de percibir y reaccionar ante los estímulos (y eso estresa a cualquiera).



2- JUEGO "NO" ESTRUCTURADO

- Cuando los niños juegan de manera libre, manipulan los objetos a su aire, pueden inventar nuevos usos, crear situaciones y resolver problemas. Pueden entrenar estrategias de petición de ayuda, por lo que es recomendable que el adulto se mantenga muy cerca y disponible, para evitar situaciones de frustración en caso de necesitar ayuda



- En el juego libre o no estructurado, el niño elige manipular objetos relacionados con sus intereses, o llevar a cabo acciones que le proporcionen placer, disfrute, y en ocasiones, cierta regulación emocional y conducta (aunque desde fuera pueda parecer que no).

- Resulta muy útil observar momentos de ese juego para poder detectar intereses, motivaciones y preferencias del niño

- Cuando nos encontramos en una situación de incertidumbre, de descontrol (real, aparente o percibido), todos buscamos estrategias para intentar volver a controlar la situación

- Los años y la experiencia nos permite ir desarrollando estrategias de control y autocontrol cada vez más funcionales y adaptadas

- En el caso de los niños, es habitual y totalmente normal que aparezcan conductas menos adecuadas, comportamientos no deseados, e incluso acciones repetitivas o "raras"

- En los niños con TEA, la adherencia a rutinas, la necesidad de monotonía y control puede hacer que aparezcan comportamientos repetitivos y estereotipados que habían desaparecido o que se acentúen e incrementen los que todavía existen

3- TRABAJO EN MESA

- Cuando se habla de "trabajo" en mesa, no tiene porqué tratarse de tareas de tipo académico o que incluyan contenidos curriculares, sino que hace referencia a poder establecer un tiempo para "hacer algo sentado en mesa", pudiendo tratarse de manualidades, dibujo (con distintos materiales), tareas más de tipo académico, escritura, razonamiento matemático, entre otras.

- Un enfoque muy interesante es trabajar por proyectos, que pueden elaborarse y adaptarse a los intereses de cada niño

  (ejemplo ANEXO 5 proyecto adaptado https://clinicasentits.com/933-2/)

- El tiempo de este tipo de actividades dependerá de cada niño. Vale la pena empezar con tiempos muy breves y poder ir alargándolos con el paso de los días

3- TRABAJO EN MESA

Para poder llevar a cabo el trabajo en mesa es importante tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ESTRATEGIA DE ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO EN MESA
- CONCEPTO DE TERMINADO
- PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD EN SÍ
- ZONA DE TRANSICIÓN
- REFORZAMIENTO POSITIVO

3- TRABAJO EN MESA

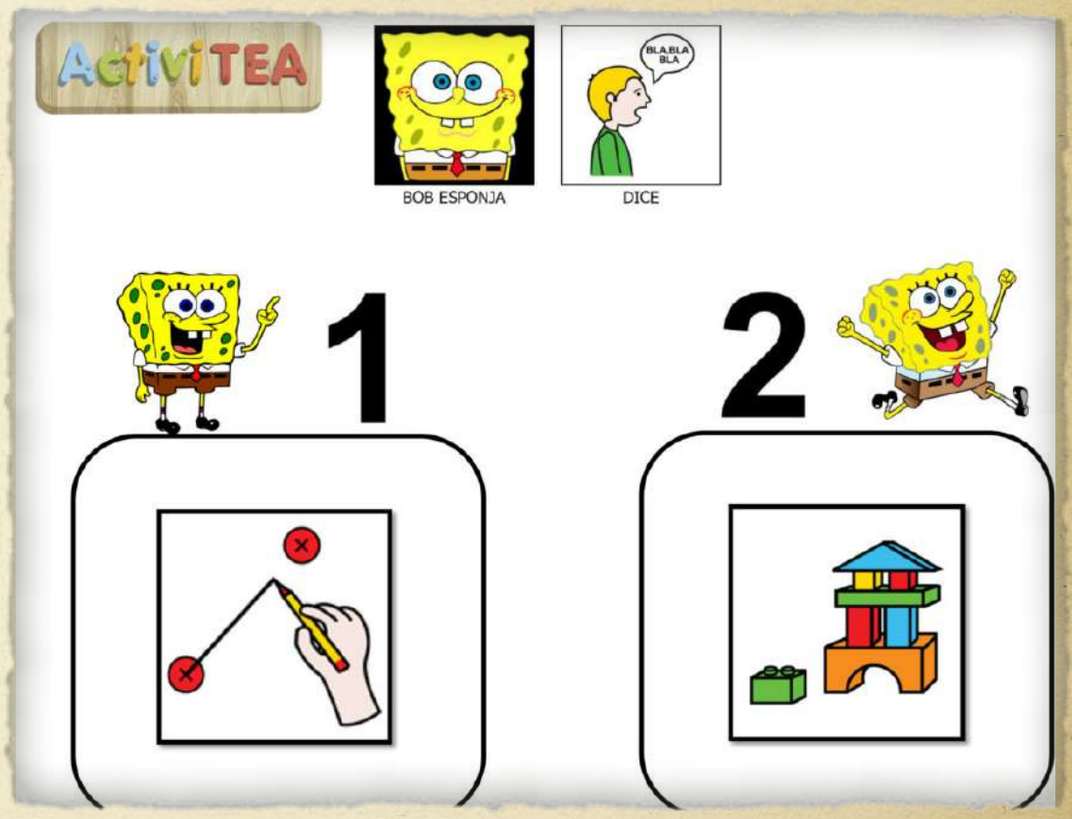
- ESTRATEGIAS DE ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO EN MESA

- Es importante que sea un espacio con límites claros donde se destaque visualmente cómo lugar de trabajo en mesa.
- Se recomienda minimizar los elementos visuales y auditivos distractores. Ayuda al niño a concentrarse en el concepto principal y no en detalles irrelevantes.
- Evita una sobrecarga sensorial: nada en mesa más que lo necesario para la actividad...

Por ejemplo...

3- TRABAJO EN MESA

- CONCEPTO DE TERMINADO
- La actividad debe tener un principio y un fin.
- No saber cuánto dura una actividad puede causarles angustia.
- Saber cuánto trabajo se tiene que acometer y tener la sensación de realizar progresos hacia un trabajo terminado puede resultar de gran ayuda.
- Además, evitamos que sean ellos quienes impongan su propio criterio sobre cuánto van a trabajar o qué cantidad de trabajo van a realizar.
- Podemos hacer uso de alarmas: "Hasta que suene la alarma..." o utilizar el 1 (primero...) y 2 (luego...).

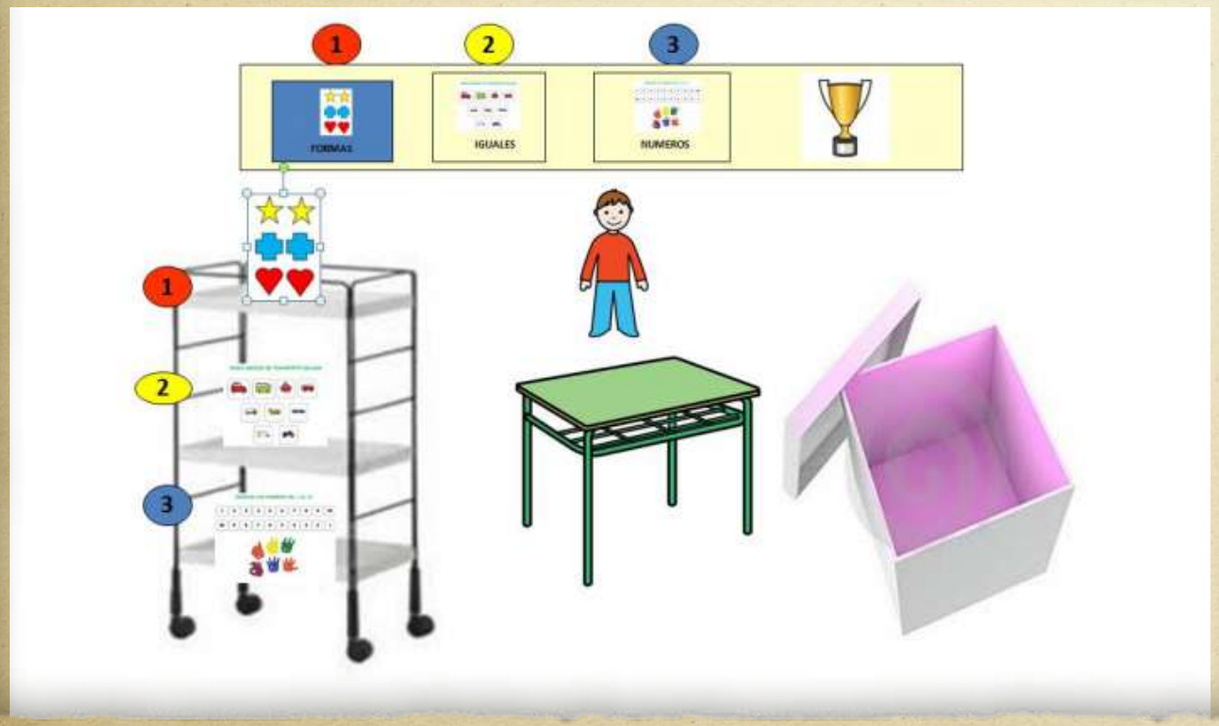


Ejemplo material elaborado por la unidad ANEXO 6

3- TRABAJO EN MESA

- LA ACTIVIDAD EN SÍ

- Usar componentes visuales: claridad visual, organización visual e instrucciones visuales. Pueden hacerse con pictogramas o con dibujos.
- Los objetivos deben ser adecuados a la edad del niño.
- Uso de lenguaje verbal conciso, con frases cortas y claras.
- Cuando empiezan la actividad, los niños deben saber: ¿Qué hago?, ¿Cuánto hago?, ¿Cómo sabré cuando he terminado?, ¿Qué pasará cuando haya terminado?



- Con respecto al material, los niños deben saber: ¿Qué material tengo?, ¿Qué hago con él?, ¿Cuándo se finaliza la actividad?, ¿Dónde lo guardo una vez finalizado el trabajo?

- Ajustar el tiempo de trabajo en mesa por actividad según lo que suela tolerar el niño. Es preferible realizar varias actividades de tiempos cortos donde se mantenga, a plantear una muy larga que no vaya a terminar. Con el paso del tiempo, ir ampliando.

3- TRABAJO EN MESA

- ZONA DE TRANSICIÓN

- Es donde encontraremos la agenda visual (u otro apoyo visual) donde anticipar o evocar las actividades o acciones.

- Es importante que, entre cambio de actividades, el niño pueda tener algo qué hacer o saber qué va a ocurrir.

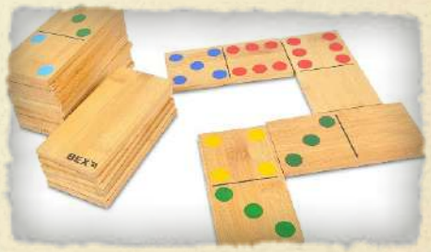
- REFUERZO POSITIVO

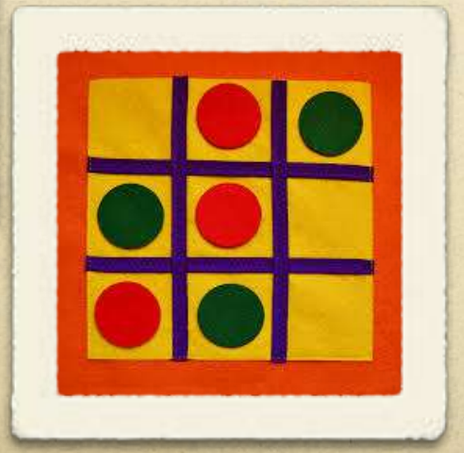
- Para motivarlos, el trabajo se puede basar en los intereses del niño, intercalando actividades más costosas con las motivadoras.

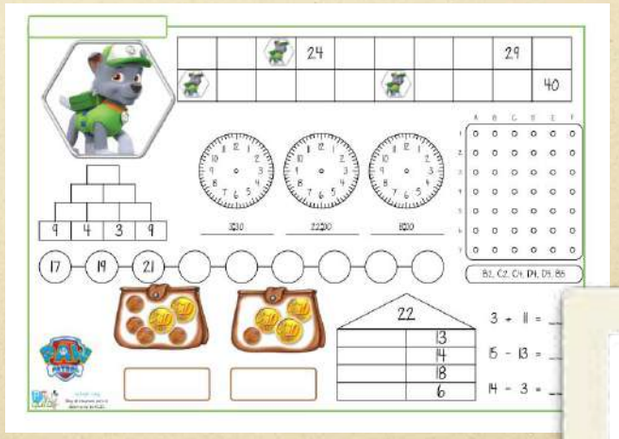
- Los refuerzos pueden ser:
  - ✓Comentarios positivos "muy bien, estoy muy contenta contigo"
  - ✓Actividad gratificante: ver sus dibujos favoritos, jugar, escuchar o bailar su canción preferida…
  - ✓Gestos de afecto: abrazos, besos, choque de manos…

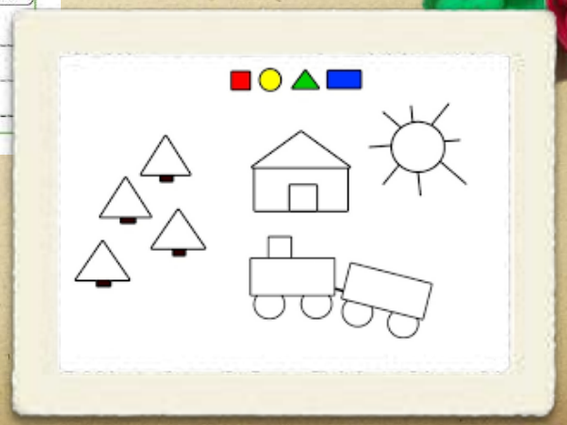
3- TRABAJO EN MESA.

ALGUNAS IDEAS...









3- TRABAJO EN MESA....

- Algunos ejemplos de ideas y materiales...

https://drive.google.com/drive/folders/1zm192d49_SBa5Fov949nKCFY4PclosBM?usp=sharing

4- TAREAS MANIPULATIVAS

- Cualquier actividad que busque fomentar la motricidad fina, la destreza motora, la coordinación oculomanual, la fuerza en las manos, la disociación de dedos... Desde pintar con las huellas de los dedos, hacer collares de cuentas, dibujar en plastelina o en arena, hasta pintarse las uñas o hacer trenzas en el pelo

4- ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA TRABAJAR LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS

1. Mejorar la pinza con dos o tres dedos. Estas actividades favorecen el agarre adecuado del útil de escritura de una manera divertida y sin lágrimas.

2. Fuerza. Muchos niños tiene un agarre débil que les impide ser autónomos en el vestido/desvestido, en el uso de cubiertos y les dificulta las actividades grafomotoras.

3. Coordinación bilateral. El desarrollo adecuado de la coordinación de las dos manos es imprescindible para realizar actividades de la vida diaria, tanto de autonomía personal, como de aprendizajes escolares.

4- ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA TRABAJAR LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS

4. Coordinación ojo-mano. Utilizamos los ojos para dirigir la atención y empleamos las manos para ejecutar una tarea determinada de manera simultánea y coordinada, en base a la información visual. La coordinación óculo-motora es especialmente importante para el desarrollo normal del niño y para el aprendizaje escolar

https://www.imageneseducativas.com/juegos-y-actividades-que-desarrollaran-la-motricidad-fina/

https://www.orientacionandujar.es/2016/07/25/50-ideas-trabajar-la-motricidad-fina/

https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/como-hacer-7-masas-sensoriales-para-ninos/

https://www.youtube.com/watch?v=fBNcP5Z7PRQ

https://saberimagenes.com/figuras-tangram/

http://www.3ways2teach.com/lenguaje/20-entretenidas-actividades-para-trabajar-la-motricidad-fina-con-los-mas-pequenos/

4.1. Mejorar la pinza con dos o tres dedos.

- 1.¡A por ellas!: Juego de competición qué consiste en coger con unas pinzas (de la ropa o de comida) el mayor número posible de bolitas de papel de seda, garbanzos, alubias...etc. Las bolitas de seda deben hacerse por el pequeño y el adulto.

2. Guardar botones. Para este juego solo necesitamos botones y una huevera u otros recipientes. A la vez que trabajamos con nuestras manos también estamos relacionando número con cantidad. Otra manera de jugar con botones es hacer huchas.

3.Juegos con pinzas de la ropa. Podemos utilizar estas actividades para trabajar emparejamiento de iguales, cantidades y letras.

4.2. Mejorar la fuerza en manos y dedos.

1. Gomas elásticas. Con las gomas podemos hacer muchos juegos que a la vez que se divierten van fortaleciendo las manos.

2. Trocear papel. Podemos hacer collage troceando diversos papeles de colores y luego pegándolos en un dibujo.

3. ¡Vamos a hacer masas!. Podemos hacer mucho tipo de masas, a los niños les gusta mucho y trabajamos la fuerza, disociación de dedos e imaginación.

https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/como-hacer-7-masas-sensoriales-para-ninos/

4.3.Coordinación bilateral.

1. Pescar. Este juego clásico permite realizar muchas variaciones divertidas y entretenidas con los peques. Por ejemplo, en vez de caña usar dos palitos y en vez de peces usar gomas del pelo o tapas de botellas.

2. Otros juegos.

- Pasar objetos de un lugar a otro usando palos.

- Cortar con cuchillo plastilina.

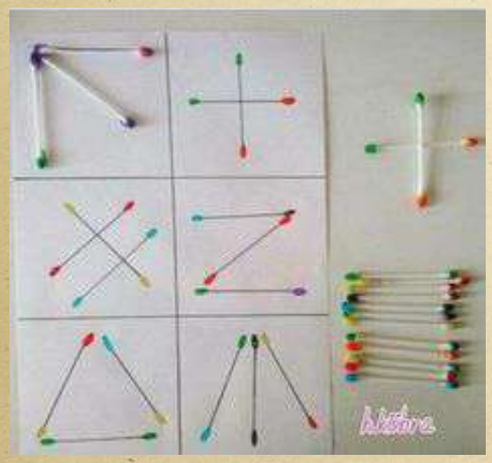
3. Laberintos. Son fáciles de hacer solo necesitamos una caja de cartón, pajitas y una canica.

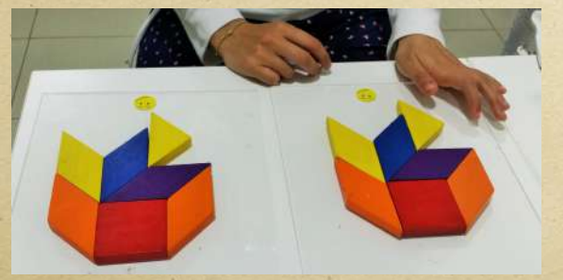
https://www.youtube.com/watch?v=fBNcP5Z7PRQ

4.4.Coordinación ojo-mano.

1.Copia de figuras. Podemos utilizar material que tenemos por casa, bastoncillos de las orejas, folios y rotuladores.

https://saberimagenes.com/figuras-tangram/





2. Decoremos. Podemos decorar rollos de papel, cajas de cartón, botes... trabajando la figura fondo

También seguir trazados pegando gomets o trocitos de papel que hemos recortado previamente.

3. Juegos varios.

- Coger gomas con un palito de brochetas.

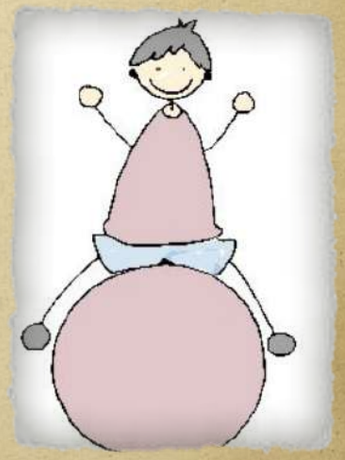
- Coger pelotas con cucharas, coladores... Podemos utilizar esta actividad para trabajar aprendizaje de letras y números

5- JUEGO EN MOVIMIENTO

- El ser humano necesita el movimiento, es básico para el aprendizaje y la adaptación al ambiente en el que se desarrolla. Entre otras razones, porque el movimiento es un medio para poner en acción, entrenar, realizar, usar y/o mejorar nuestras actividades.

- Los niños necesitan más movimiento, ya que "piensan haciendo cosas". Es decir, A través de sus movimientos exploran y comprenden el entorno. Por medio del movimiento y el juego, los niños desarrollan su capacidad para pensar, promueve la confianza en sí mismos y con ello mayor autoestima y favorece su comunicación al interactuar con el mundo.

- Muchos niños con TEA necesitan todavía más movimiento, con el fin de autorregularse y ser capaces de llevar a cabo respuestas que sean adecuadas y adaptativas.



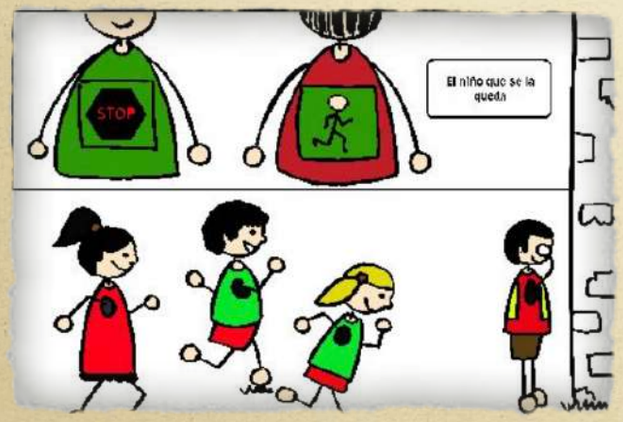
- Mediante el juego en movimiento el niño desarrolla habilidades y destrezas fundamentales a nivel motor. Como el conocimiento del propio cuerpo, el conocimiento de los lados del cuerpo, la coordinación, el equilibrio o la disociación de movimiento.

5- Juegos para fomentar el Equilibrio y la Coordinación

JUEGO DE EQUILIBRIO :"El Pollito Inglés"

Dinámica del juego: Uno de los participantes se coloca mirando a la pared y tiene que decir "¡un, dos, tres pollito inglés!", mientras el resto de participantes estarán avanzando hacia él y deberán estar inmóviles cuando termine la frase. Si ve a alguien moviéndose deberá retroceder hasta el punto de partida inicial. El jugador que llega primero hasta la pared sin que lo haya visto moverse gana el juego y se la queda.

- A través de este juego los niños podrán desarrollan el equilibrio, la capacidad de reacción o la atención.



JUEGO DE COORDINACIÓN: "En Busca del tesoro"

Dinámica del juego: El niño deberá completar el circuito, que previamente hemos montado, con el fin de encontrar el tesoro escondido al final del recorrido. En el circuito pueden participar varios jugadores, que tendrá que esperar su turno hasta que el jugador que en ese momento esté realizando el circuito finalice. A lo largo del circuito podemos poner cinta adhesiva en el suelo para que caminen sobre ella, mesas infantiles que tendrán que escalar, cuerdas que tendrán que saltar o reptar por debajo de ellas, flechas indicando el recorrido, pelotas sobre las que subirse, saltar, etc.

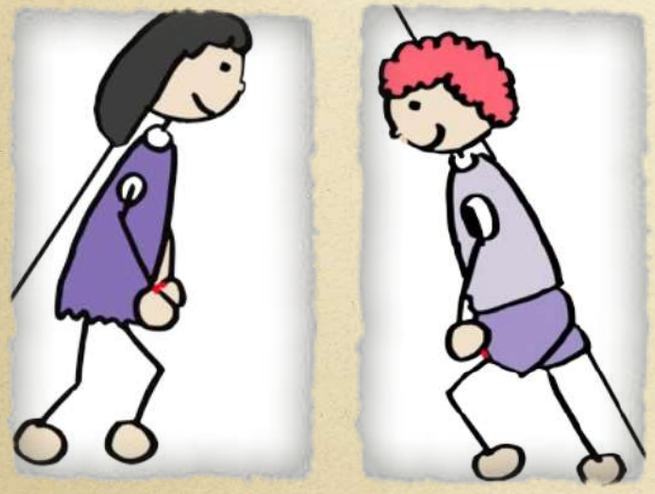
- A través de este juego podrán desarrollar la coordinación motora, comprender las normas o reforzar los tiempos de espera.

5- Juegos para fomentar la Lateralidad y la Disociación de Movimiento

JUEGO DE LATERALIDAD :"El Espejo"

Dinámica del juego: Se realizará por parejas, bien sea el adulto o un hermano o hermana. Ponerse frente al otro e imitar por turnos lo que hace el otro. Uno representa y el otro imita, luego al contrario

- A través de este juego los niños podrán reconocer la derecha y la izquierda del oponente.



JUEGO DE DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTO: "Baile con Coreografía"

Dinámica del juego: El adulto debe crear un coreografía fácil que vaya al ritmo de la canción y el niño debe imitarla. La idea es que los movimientos sean de la siguiente manera:

Paso 1. Una mano en la cabeza la otra en la barriga.

Paso 2. Me agacho y me toco las rodillas mientras muevo el trasero.

Paso 3. Una mano arriba y la otra en la cintura .

Paso 4. Me doy media vuelta y salto.

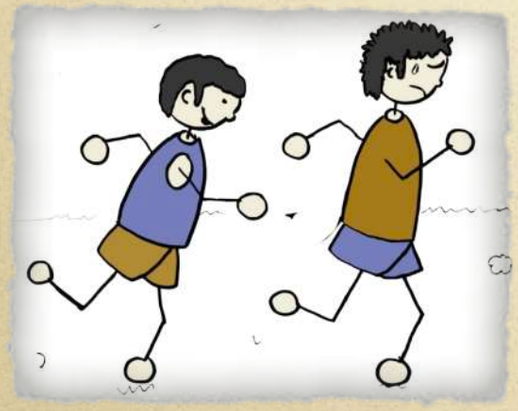
- A través de este juego podrán disociar los movimientos de miembros inferiores y superiores de su cuerpo.

5- Juegos para fomentar el conocimiento corporal y la calma motora

JUEGO DE CONOCIMIENTO CORPORAL:"Las Estatuas"

Dinámica del juego: Consiste en que el niño debe bailar al son de la música y cuando la misma para el niño debe quedar inmóvil "como una estatua" y aguantar hasta que la música vuelva a sonar y siga bailando. Si aguanta sin moverse irá recolectando puntos, que los puede canjear por cuños, caritas felices, o cualquier pequeña recompensa que le motive a hacerlo fenomenal.

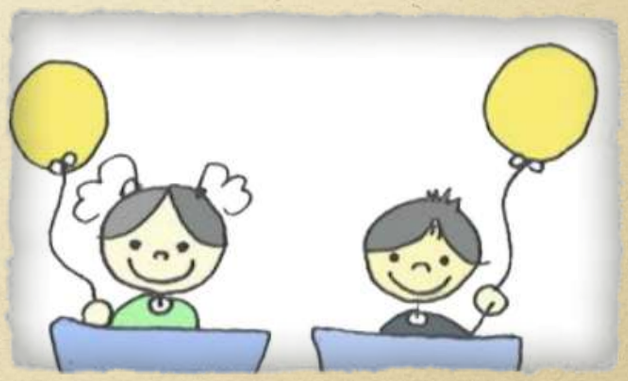
- A través de este juego los niños podrán reconocer y conocer su esquema corporal.



JUEGO DE COORDINACIÓN: "El Juego del Globo"

Dinámica del juego: Se debe inflar un globo lo suficientemente grande pero evitando que explote y dejar que expulse el aire lentamente controlando la boquilla del globo. Después le pediremos al niño que cierre sus ojos y se imagine que se convierte en globo mientras toma aire e infla su pecho. Luego le pediremos que expulse el aire lentamente como si fuera un globo.

- Este juego permite favorecer la relajación del niño a través de una correcta respiración.



6- RUTINAS DE HIGIENE, ALIMENTACIÓN Y SUEÑO

- A pesar de las circunstancias, resulta imprescindible mantener las rutinas básicas de higiene, alimentación y sueño.

- Algunos ejemplos son:

  - Higiene: lavarse la cara por la mañana, los dientes (2 o 3 veces al día), ducharse o bañarse, cambiarse el pijama por otra ropa diferente. Además de, por supuesto, lavarse las manos tantas veces como sea necesario

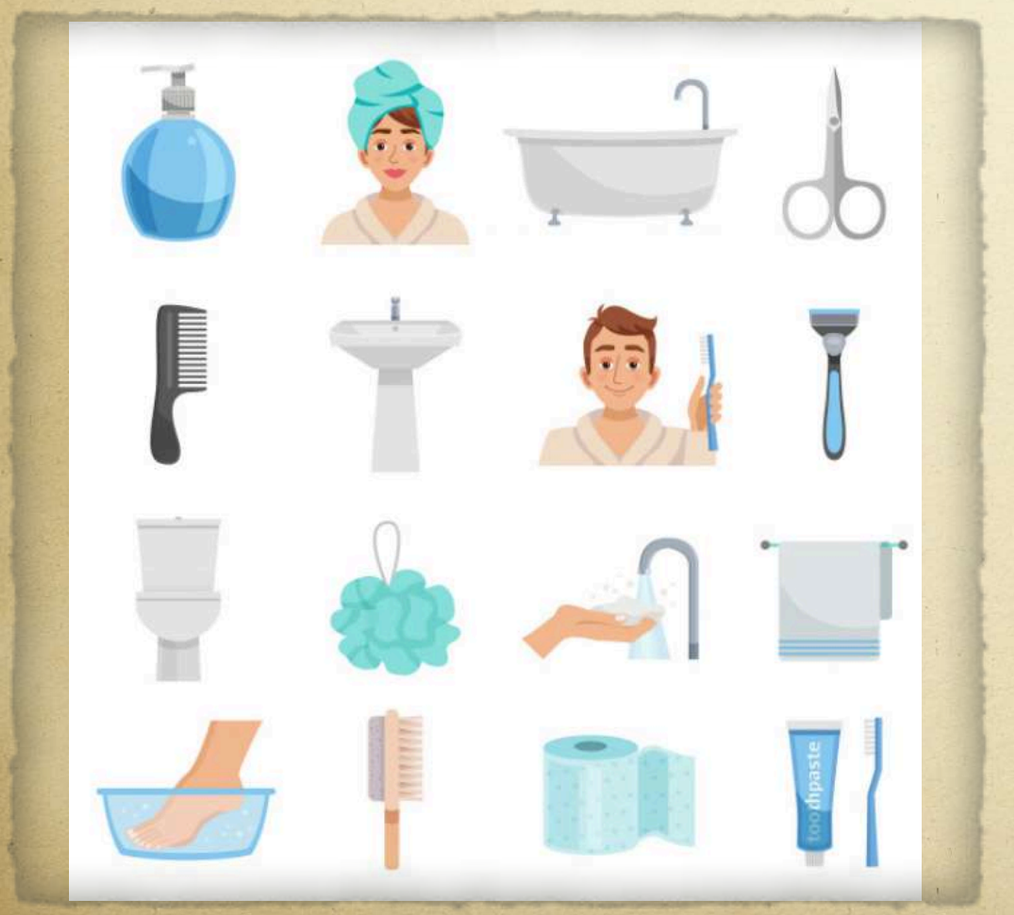
  - Alimentación: comer de manera autónoma, usar cuchara tenedor y si sabe, también el cuchillo, untar alimentos, cortar la fruta. Comer postre después de la comida y la cena

  - Sueño: aunque es posible flexibilizar la hora de irse a dormir o el hecho de permanecer más tiempo en la cama con el niño o niña antes de que se duerma, es importante intentar seguir manteniendo el máximo de rutinas posible en el momento de irse a dormir

6.1- RUTINAS DE HIGIENE, ALIMENTACIÓN Y SUEÑO

Ante momentos de incertidumbre, mantener nuestras rutinas básicas de higiene, alimentación y sueño nos ayudará a focalizarnos en el momento actual del día. Para los niños es especialmente importante saber qué se va a hacer y qué no se va a hacer, les ayuda a organizar su vida diaria, aportando seguridad.

Algunos ejemplos son:



Higiene y aseo personal

- Lavarse la cara por la mañana, cuidar nuestra higiene bucal, cepillar y peinar el cabello, cuidar la piel, las uñas, ducharse o bañarse regularmente, quitarnos el pijama y vestirnos con otra ropa diferente.
- Sin olvidarnos de limpiar y mantener artículos de cuidado personal, tales como aparatos auditivos, lentes de contacto, gafas, etc.
- Además de por supuesto, lavarse las manos tantas veces como sea necesario.

6.2- RUTINAS DE HIGIENE, ALIMENTACIÓN Y SUEÑO

Alimentación

- Mantener nuestros horarios de comidas, en el espacio destinado para ello.
- Invitar a los más pequeños a participar en la preparación y organización de comidas, meriendas…etc. Por ejemplo, poniendo la mesa, troceando la lechuga para la ensalada…etc.

Además, a través de esta rutina, podemos favorecer la futura autonomía de los más pequeños:

- Iniciar en el uso de cuchillo y tenedor a la vez.

  A los más pequeños, podemos enseñarles a cortar alimentos blandos con el canto del tenedor.

  Otra alternativa es usar tijeras de tamaño acorde a su edad, para cortar alimentos blandos.
- Servirse el agua, abrir yogures, natillas…, pelar piezas de fruta como plátano, mandarina…etc.
- Untarse la mantequilla, mermelada…etc.
- Recordar usar cubiertos apropiados a su edad

6.3- RUTINAS DE HIGIENE, ALIMENTACIÓN Y SUEÑO

Sueño y descanso

- Aunque podemos ser flexibles a la hora de irse a dormir, o permanecer más tiempo en la cama con los niños antes de que se duerman, es conveniente respetar todo lo que podamos las rutinas familiares.
- Evitar la sobre estimulación antes de ir a la cama: por ejemplo, beber refrescos; juegos de ordenador, tablet y móvil; o evitar ver la tele en su habitación.
- Preparar el ambiente para incitar el sueño: evitar cenar tarde, disminuir tonos de aparatos de televisión, móvil… etc., usar un tono de voz bajito, reducir intensidad de iluminación y si es posible hacer uso de luces con tonos cálidos

7- Apoyar en las tareas del hogar

- Cuando la mente de un niño "no tiene nada que hacer", aumenta la probabilidad de qué aparezcan conductas disruptivas o no deseadas por el entorno.

- Colaborar en las tareas del hogar ayuda a desarrollar su autonomía (y un montón de capacidades y habilidades de manera transversal)

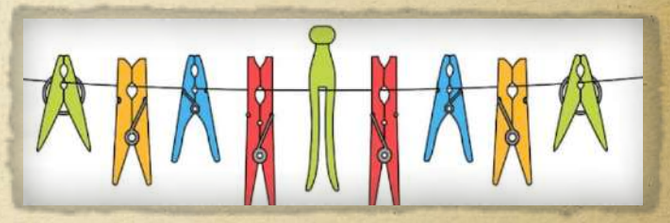
- Además, las tareas del hogar "tienen que continuar haciéndose", de manera que cuando los adultos estamos "ocupados" en esas tareas, los niños tienden a reclamar nuestra atención de manera insistente. Al considerar que no podemos atenderles en ese momento, aumenta el nivel de estrés de ambos, y aumentan las emociones negativas y la aparición de conductas disruptivas

7.1- Apoyar en las tareas del hogar: lavar, tender y recoger la ropa

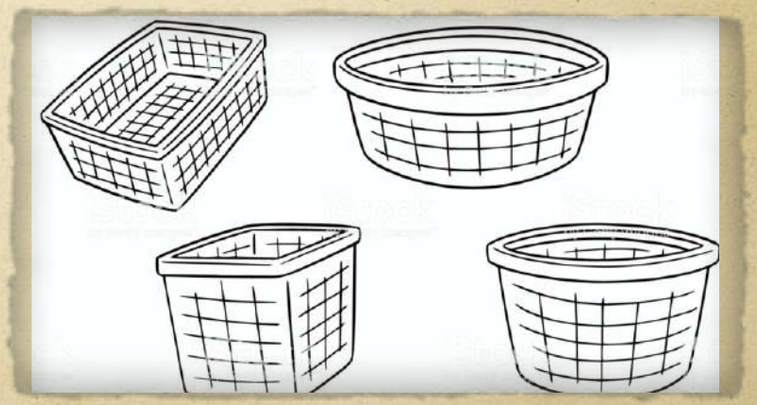
- Si colocamos un cubo en la habitación del niño o niña, facilitaremos que cada día pueda echar la ropa sucia al cubo de lavar. Incluso podemos colocar una imagen de ropa sucia en el cubo

- Cuando "toque" la rutina de lavar la ropa, puede ayudar a meterla en la lavadora

- Sacar la ropa de la lavadora y tenderla, son grandes actividades para favorecer el desarrollo de capacidades motrices

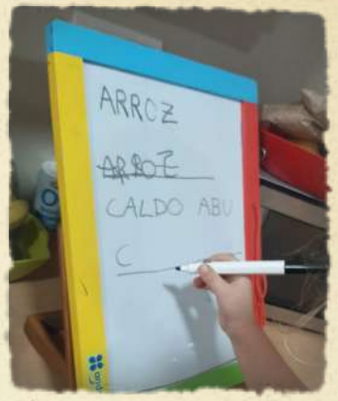


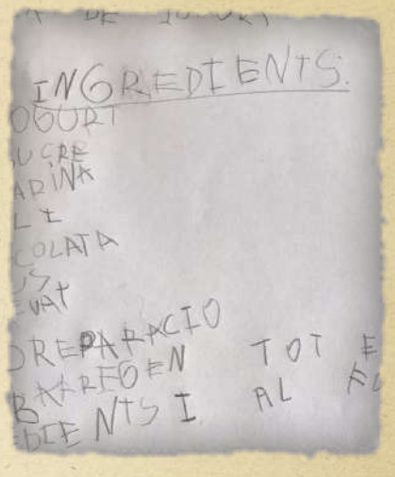
- Una vez seca, recogerla y clasificarla según sea de papá, de mamá, del hermano o hermana o del niño o niña, y llevarla a la habitación de quien corresponda. Con las sábanas y toallas pueden ayudar a doblarlas



7.2- Apoyar en las tareas del hogar: cocinar y preparar la comida

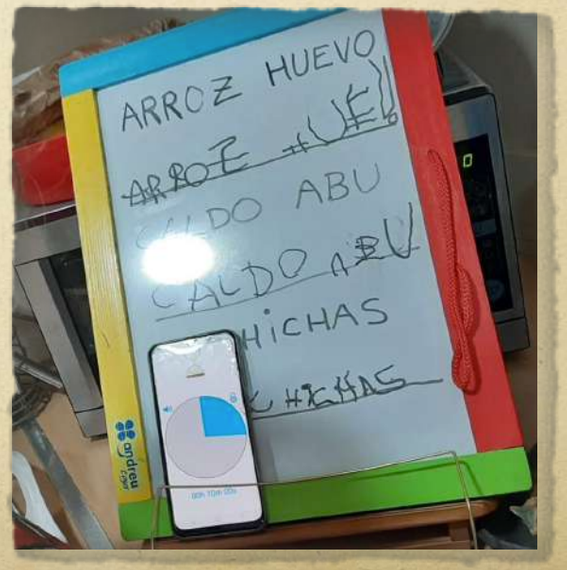
- A la hora de preparar la comida, podemos aprovechar y escribir los ingredientes en un folio, una pizarra o elegir las imágenes recortadas previamente y pegarlas en un folio, a modo de "receta de cocina"





- La cuestión es intentar adaptar el máximo de tareas para que los niños y niñas puedan colaborar, cada uno en función de sus capacidades. Si hay que llenar una olla de agua podemos darle una botella llena de agua y que la pase a la olla. Si hay que poner los macarrones en la olla podemos pedirle que los pase con las pinzas de cocinar

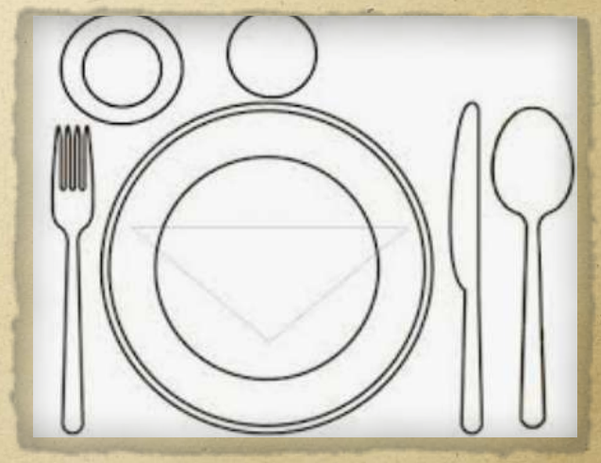
- Para ayudar a la espera mientras la comida se está haciendo podemos utilizar temporizadores, físicos o digitales (una gran app es tempus)



7.3- Apoyar en las tareas del hogar: poner y quitar la mesa

- Cualquier opción para distribuir la tarea puede ser buena. Podemos colaborar y poner la mesa entre todos, o bien que el encargado de poner la mesa sea el niño o niña, y los adultos de retirarla, o al revés, o podemos hacer turnos a la hora de poner y quitar la mesa.

- Proporcionarle apoyos visuales ayuda de manera significativa al niño o niña para poder llevar a cabo la tarea



7.4- Apoyar en las tareas del hogar: limpiar el polvo

- Un pulverizador con un poco de agua y un trapo pueden hacer que el niño o niña ayude a limpiar el polvo de sus juguetes o de los muebles de su habitación que quedan a su alcance. Podemos acompañar la acción de alguna verbalización fácil de repetir y recordar, por ejemplo "un, dos y frotar"

7.5- Apoyar en las tareas del hogar: ordenar y organizar

- Es un buen momento para ordenar, organizar, clasificar. Por ejemplo sus libros y cuentos. Clasificar por temática, diferenciarlos con gomets de colores, darles un orden e incluso hacer un listado con los títulos de los cuentos, puede ser una de las ideas que pueden mantenernos entretenidos.

"DIARIO DEL CONFINAMIENTO"

A continuación os vamos a dar unas pequeñas pinceladas de cómo poder hacer un diario en esta situación de confinamiento que estamos padeciendo, para que nuestros pequeños elaboren como un pequeño "cuaderno viajero".

PARA "DAR SENTIDO" A LOS DÍAS Y DESARROLLAR HABILIDADES Y CAPACIDADES

INVOLUCRAR AL NIÑO EN LAS TAREAS DIARIAS

RESUMIR Y CONTAR EL DÍA A OTRAS PERSONAS

De ahora en adelante lo llamaremos "DIARIO de (nombre del niño)".

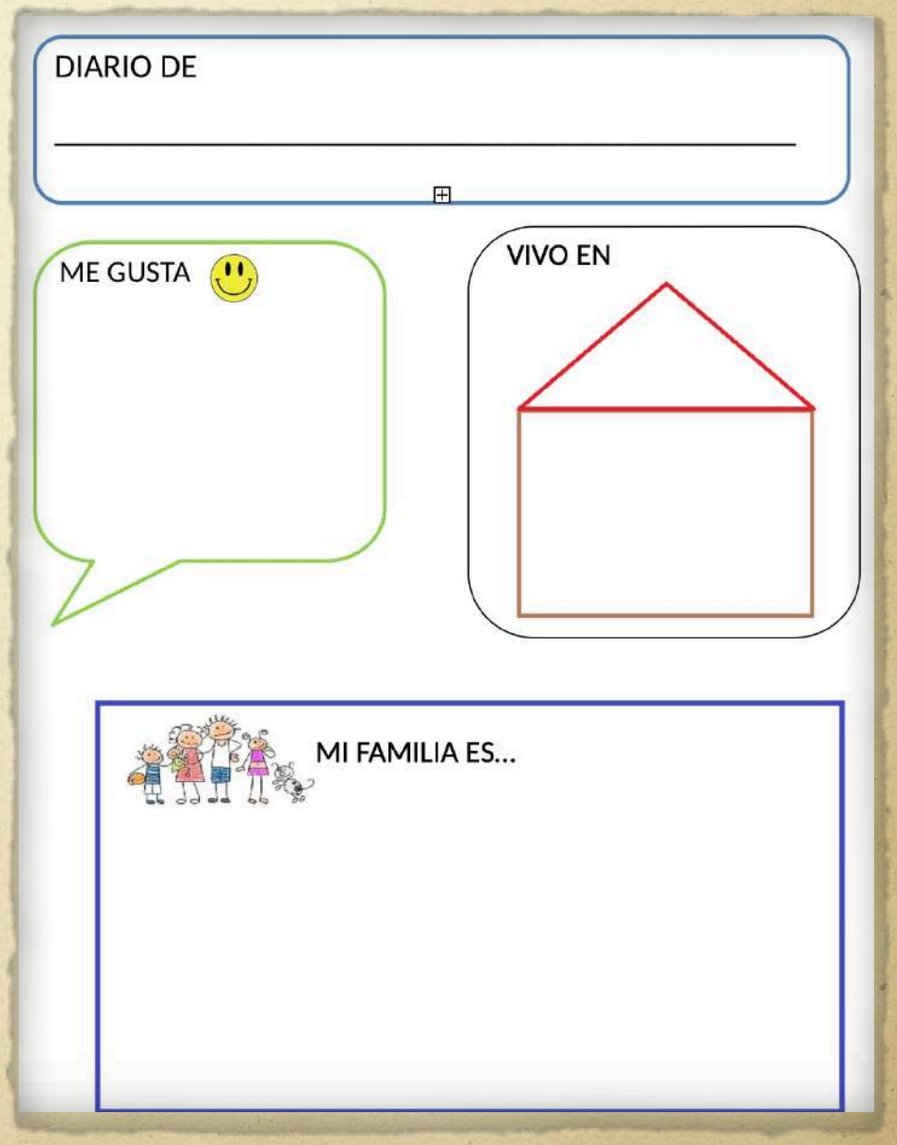
Es una herramienta muy útil para nuestros niños y niñas, ya que es un espacio donde pueden recoger y registrar todo lo que estamos haciendo estos días. Muchos de nuestros pequeños tienen como dificultad común, las dificultades de comunicación y evocación para relatar cosas que han sucedido en el pasado. Por lo que con la elaboración de este diario, pretendemos que sirva de guía para que cuando todo esto acabe hayan elaborado un pequeño diario.

"DIARIO DEL CONFINAMIENTO"

De esta forma también se pretende favorecer la comunicación y el diálogo con el otro, así como poder experimentar y compartir experiencias.

La elaboración del cuaderno se realizará con ayuda de un adulto, no siempre tiene que ser el mismo, se puede modificar tanto papá como mamá o si hay algún hermano mayor que también quiera participar.

La frecuencia con la cual debemos escribir en nuestro pequeño diario, no es una predeterminada, simplemente podríamos registrar algo interesante que hayamos hecho durante el día o cada dos días.



"DIARIO DEL CONFINAMIENTO"

¿Cómo lo elaboraremos?

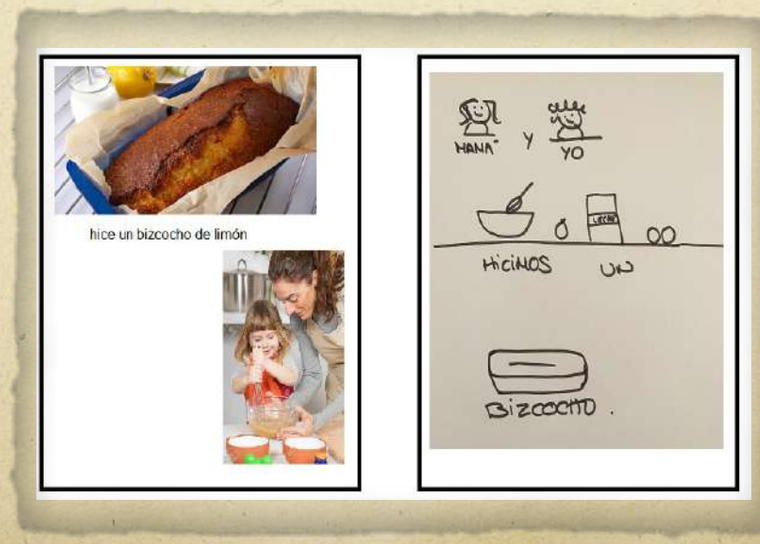
Podemos usar alguna libreta antigua que no usemos y que tengamos por casa, o podemos hacerla con folios reciclados

Sería interesante que hubiera una portada que pudiera confeccionar el niño, para que sepa identificar que es su cuaderno y una contraportada (ejemplo anexo 7).

Tenemos que evitar poner todos los días lo mismo, ya que si no caeremos en la monotonía y perderemos la finalidad del diario, que es la COMUNICACIÓN.

El diario será elaborado por el niño y un adulto o supervisor que le ayude a organizar lo que quiere plasmar.

Los materiales que podemos usar son diversos, si por ejemplo hacemos un bizcocho o alguna brocheta de frutas, se puede hacer una foto y ponerla o hacer el dibujo del elemento con la palabra debajo, en el caso de que no tengamos impresora en casa.

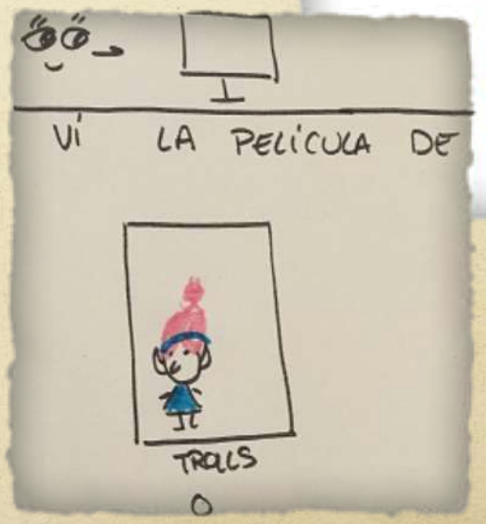


"DIARIO DEL CONFINAMIENTO"

Si por ejemplo, hemos comido algún yogur o natillas, en el caso de que le gusten mucho también puede ponerlo y compartirlo con nosotros, por ejemplo usando la tapa del objeto (previa limpieza).

Si vemos alguna película o seguimos alguna serie que nos parezca interesante para compartir también podemos ponerla.

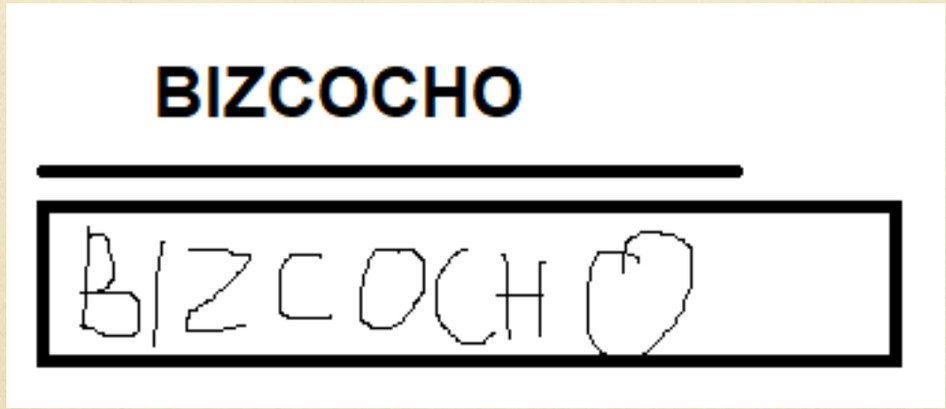
O si no tenemos impresora podemos recurrir a dibujarlo:



"DIARIO DEL CONFINAMIENTO"

Siempre se debe usar la primera persona como si fuera el niño quien lo está escribiendo. Debemos tener en cuenta que se puede adaptar según el nivel del niño.

- ✓ En los casos en los cuales el niño no sepa escribir aún, será el adulto quien lo haga.
- ✓ En los casos en los cuales el niño empiece a escribir, pero no sepa acceder a la palabra, se le puede facilitar la copia.



- ✓ En los casos en los cuales el niño sepa escribir será él quien lo hago fomentando esta capacidad.

El diario se puede elaborar con cualquier cosa, recortes de revista, diferentes pinturas, lo que tengamos por casa.

"DIARIO DEL CONFINAMIENTO"

El diario se puede elaborar con cualquier cosa, recortes de revista, diferentes pinturas, lo que tengamos por casa.

El objetivo de elaborar este diario, es que cada niño elabore un pequeño diario y de esta forma al volver puedan contarnos todo lo que han hecho.

Imaginación al poder

No hay nada obligatorio

El fin es poder disfrutar de cada momento

Recordad...

- Llegado el momento en el que valoréis que vuestro hijo o hija con TEA NECESITA salir de casa, recordad que el boe reconoce que "las personas con discapacidad, que tengan alteraciones conductuales, como por ejemplo personas con diagnóstico de espectro autista y conductas disruptivas, el cual se vea agravado por la situación de confinamiento derivada de la declaración del estado de alarma, puedan realizar los desplazamientos que sean necesarios, siempre y cuando se respeten las medidas necesarias para evitar el contagio. "

BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO

Núm. 76 Viernes 20 de marzo de 2020 Sec. I. Pág. 26311

1.- Debe ser excepcional y necesaria por el efecto terapéutico que produzca sobre la persona.
2.- Durante el tiempo imprescindible.
3.- En solitario: la persona con discapacidad únicamente podrá ir acompañada de una persona de apoyo.
4.- No se podrá entrar en contacto con otras personas para evitar el riesgo de transmisión del COVID-19.
5.- Se deberá presentar la documentación acreditativa de la discapacidad. Si se dispone de algún otro informe que acredite la situación, también es conveniente llevarla.

https://boe.es/boe/dias/2020/03/20/pdfs/BOE-A-2020-3898.pdf

Como planteábamos al inicio, esto son solo algunas ideas que pueden resultaros útiles, pero ante todo, recordad:

- PACIENCIA, RESPETO Y CARIÑO
- SALUD MENTAL ANTE TODO: cuidaros física y mentalmente
  - Mantened las rutinas de higiene, aseo, y cambio de ropa
  - Mantened contacto con amigos y familiares
  - Mantened una buena alimentación y rutinas de sueño adecuadas
  - Intentad hacer un poco de ejercicio todos los días
  - Buscad momentos (aunque sean pequeños) para vosotros

Un consejo: el "tarro" del positivismo

- Cada día escribe una, dos o tres (las que pacteis) cosas positivas que te hayan pasado durante el día (o cosas que te hayan hecho sentir felicidad o positivismo) e introdúcelas en un bote. Podéis hacerlo todas las personas adultas de la casa, y por supuesto, los niños también pueden participar (con palabra escrita o con dibujos).

- Puedes proponerlo a un grupo de amigos o personas de tu familia y podeis hacerlo vía mensajes de WhatsApp (dadas las circunstancias).

- Pero recordad, es importante escribir todos los días

No penséis en que nada de lo que estéis haciendo ahora o de las conductas que puedan mostrar vuestros hijos e hijas, vayan a mantenerse necesariamente para siempre, no tienen por qué tener consecuencias a largo plazo.

Esta situación es excepcional, y como tal, también lo son las conductas que podemos mostrar tanto adultos como niños.

Todo esto pasará.

Todo va a salir bien.

Todo irá bien.

LISTADO DE ANEXOS

- **ANEXO 1** Anticipación diaria ejemplo 1 (elaboración propia)
- **ANEXO 2** Anticipación diaria ejemplo 2 (elaboración propia)
- **ANEXO 3** Calendario mensual marzo y abril 2020 (elaboración propia)
- **ANEXO 4** Carpeta con actividades de logopedia adaptadas: Juegos (elaboración propia)
- **ANEXO 5** Ejemplo de proyecto adaptado clínica sentiste: Proyecto Dinosaurios
- **ANEXO 6** Ejemplo de estructura visual del trabajo en mesa (elaboración propia)
- **ANEXO 7** Ejemplo del diario de confinamiento: Actividades sensoriales (elaboración propia)
- **ANEXO 8** Ejemplo diario de confinamiento: Plantilla hoja diaria (elaboración propia)
- **ANEXO 9** Contraportada: Mi Diario

ANEXO 1

Anticipación diaria

Ejemplo 1

HOY ES_____

	LEVANTARSE	HACER PIPI	LAVARSE LOS DIENTES	LAVARSE LAS MANOS	LAVARSE LA CARA
	DESAYUNAR	HACER LA CAMA	VESTIRSE		
	TRABAJO EN MESA	LAVARSE LAS MANOS	JUGAR CON LOS COCHES	GUARDAR LOS JUGUETES	LAVARSE LAS MANOS
	AYUDAR A LIMPIAR	AYUDAR CON LA ROPA	LAVARSE LAS MANOS	ALMORZAR	
	MANUALIDADES	O	CONSTRUCCIONES	O	LEER CUENTOS
	LAVARSE LAS MANOS	PREPARAR LA COMIDA			

	COMER	RECOGER LA MESA	LAVARSE LOS DIENTES		
	VER LA TELEVISIÓN	O	TABLET	O	SIESTA
	LAVARSE LAS MANOS	MERENDAR			
	JUEGOS DE MESA				
	YOGA	O	BAILAR	O	HACER EJERCICIO
	BAÑARSE	SECAR EL PELO	PONERSE EL PIJAMA		
	CENAR	RECOGER LA MESA			
	LAVARSE LAS MANOS	LAVARSE LOS DIENTES	LEER UN CUENTO	DORMIR	

ANEXO 2

Anticipación diaria

Ejemplo 2

HOY ES _____				
1	LEVANTARSE	HACER PIPI	LAVARSE LAS MANOS	LAVARSE LA CARA
2	DESAYUNAR			
3	CEPILLARSE LOS DIENTES	LAVARSE LA CARA	LAVARSE LAS MANOS	VESTIRSE
4	TABLET EN MESA	TRABAJO EN MESA	JUEGO EN MESA	
5	JUEGO LIBRE	LAVARSE LAS MANOS		

6	 COMER	 LAVARSE LAS MANOS	 CEPILLARSE LOS DIENTES
7	 VER LA TELE		
8	 PREDEPORTE		
9	 JUGAR		
10	 BAÑARSE	 PONERSE EL PIJAMA	
11	 CENAR	 LAVARSE LAS MANOS	
12	 CUENTO	 DORMIR	

ANEXO 3

Calendario mensual marzo y abril 2020

Generador Calendarios ARASAAC v0.1

marzo 2020

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
24	25	26	27	28	29	1
2 colegio	3 colegio	4 colegio	5 colegio	6 colegio	7 colegio	8 colegio
9 colegio	10 colegio	11 colegio	12 colegio	13 colegio	14 colegio	15 colegio
16 NO HAY COLEGIO	17 NO HAY COLEGIO	18 NO HAY COLEGIO	19 NO HAY COLEGIO	20 NO HAY COLEGIO	21 NO HAY COLEGIO	22 NO HAY COLEGIO
23 NO HAY COLEGIO	24 NO HAY COLEGIO	25 NO HAY COLEGIO	26 NO HAY COLEGIO	27 NO HAY COLEGIO	28 NO HAY COLEGIO	29 NO HAY COLEGIO
30 NO HAY COLEGIO	31 NO HAY COLEGIO	1	2	3	4	5

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (http://catedu.es/arasaac/) Licencia: CC (BY-NC-SA)

ANEXO 4

Carpeta con actividades de logopedia adaptadas: Juegos

DOBBLE

El ***Dobble*** (Asmodee) es un juego de cartas para todas las edades que se encuentra fácilmente en el mercado. Existe, además de la versión original (con un vocabulario un poco complejo), una versión para niños pequeños *Dobble Kids* (solo animales).

Todas las cartas poseen 5 imágenes, el objetivo general del juego es encontrar la única imagen repetida en cada pareja de cartas. Es muy importante ser rápido. Hay distintas **modalidades de juego**, aquí solo se explicarán las dos más sencillas:

JUEGO	CÓMO	CUANDO TERMINA	QUIÉN GANA
La torre infernal	1. Se reparte una carta a cada jugador boca abajo y sobre la mesa. No se deben girar las cartas hasta que no empiece el juego. 2. El resto de las cartas se colocaran en el centro de la mesa, formando una torre, y boca arriba. 3. Todos al mismo tiempo volverán la carta y deberán encontrar lo más rápido posible el dibujo repetido. 4. Cuando se encuentre hay que nombrarlo en voz alta, coger la carta de arriba de la torre y empezar a crear una torre propia, usando la nueva carta para encontrar la nueva pareja.	Cuando se terminen las cartas del centro	El jugador que tenga más cartas
El foso	1. Se deja una carta boca abajo en el centro de la mesa y se reparten a los jugadores todas cartas boca abajo. Cada jugador formará una pila con sus cartas. 2. Se da la vuelta a la carta del centro y cada jugador da la vuelta a la primera carta de su pila. 3. Buscar el dibujo repetido de tu carta con la carta del centro. 4. El que lo encuentre debe decir el nombre del objeto en voz alta. 5. Quién diga primero el nombre, se descarta, poniendo su carta encima de la carta del centro y dando la vuelta a la siguiente carta de su pila.	Cuando uno de los jugadores se queda sin cartas.	El jugador que se queda sin cartas.

Además del juego comercializado, se han creado muchos **otros materiales** imitando las cartas del juego, para **reforzar o trabajar campos semánticos**. A continuación os indicamos unas páginas web dónde podéis encontrarlos.

IMPORTANTE

No es aconsejable jugar a este juego si el niñ@ **no conoce el vocabulario** representado.

Pero esto tiene **SOLUCIÓN**:

- Si el niño conoce algunas palabras, pero no todas: antes de jugar, repasar el nombre de las imágenes.
- Si conoce muy pocas palabras: unos días antes, empezar a enseñarle el léxico en otros contextos. P. ej.: si el campo semántico con el que se va a jugar es la ropa, el momento de vestirse y desvestirse, o el de sacar la ropa sucia y poner la lavadora, son ideales para trabajar todo ese vocabulario.

https://www.clasedeele.com/dobble/

https://elespaciodelasletras.wordpress.com/tag/dobble/

http://www.arasaac.org/materiales.php?id_material=2036

¿QUÉ TENGO EN LA CABEZA?

INSTRUCCIONES JUEGO

El HedBanz (juego comercial) o juego ¿Qué tengo en la cabeza? Es un juego divertido y estructurado para jugar en familia en el cual se pueden trabajar diferentes habilidades.

Las habilidades principales que se pueden fomentar con este juego son:

- Habilidades comunicativas: formular preguntas, favorecer la escucha activa, fomentar la espera, el respeto de turnos.
- Favorecer el acceso a léxico que ya conocen los niños.
- Desarrollar habilidades descriptivas, por ejemplo: *" es un animal de color blanco y negro que vive en la granja y es muy grande…"*
- Desarrollar habilidades lúdicas, de confianza y trabajo cooperativo.

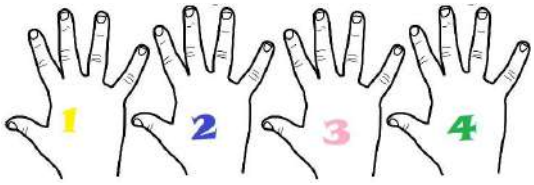
Así que una vez conocemos algunos de los objetivos de este juego vamos a realizar una explicación de cómo jugar.

1- El adulto debe **elegir previamente las cartas** para asegurarse de que el contenido léxico que va a ir apareciendo sea conocido por el resto de jugadores, en nuestro caso los niños. Por ejemplo, no usaremos cartas que no sean conocidas por ellos, ya que el acceso a la representación de la palabra va a resultar compleja y aumentará la frustración y el probable abandono del juego.

2- Si tenemos las cintas del juego, se colocan en la cabeza, podemos aprovechar este momento para instigar que el niñ@ nos pida ayuda para ajustar la cinta a su cabeza.

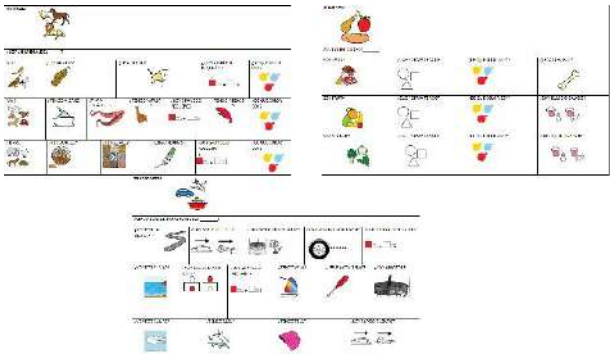
3- Explicamos las reglas a seguir:

   a. Primero **se reparte el turno** para determinar quien empieza. Podemos usar varias alternativas para elegirlo*: "usar pito-pito*", " lanzar una pregunta al aire y quien antes responda será quien empiece: " a ver quien me dice antes 2 alimentos". (Estas técnicas las usaremos en función del nivel del niñ@). Para recordar de forma continua los turnos, podemos pintar el número en la mano, colocar con una pegatina en la ropa el orden… *Imaginación al poder.*



b. Una vez repartido los turnos, explicaremos que para empezar a jugar hay que **elegir una carta** mientras están colocadas en un montón o boca abajo y la pondremos en la cinta **SIN MIRAR** (puede ser el adulto quien la coloque ya que los peques tienden a mirarla).

c. Una vez la tenemos puesta en la cinta, se formularán **preguntas** para adivinar qué es lo qué tenemos en la cabeza. En las hojas del final del documento disponéis de guiones conversacionales para poder guiar la formulación de preguntas y ayudar a nuestros pequeños.



d. Mientras el que tiene el turno formula preguntas el resto debemos **contener dar la respuesta**, podemos ayudar a nuestros más pequeños con algún apoyo visual, por ejemplo: (ADJUNTADO ABAJO)

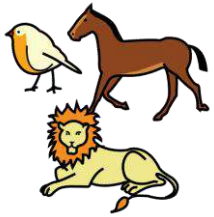
e. El que formula preguntas, debe ir dirigiendo las preguntas a cada uno de los jugadores y debemos responder con SI/NO y ayudando a recoger toda la información. Por ejemplo: “muy bien, eres un transporte que va por la tierra tiene pedales…”. Esto nos ayudará a seguir recordando toda la información a nuestro pequeño.

f. Una vez acertado, ***reforzaremos ¡MUY BIEN sí es una bici!,*** daremos una ficha para contabilizar posteriormente.

g. **Gana** quien más cartas haya adivinado.

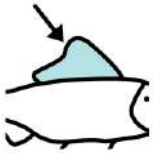
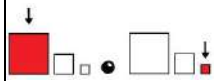
GUIONES CONVERSACIÓN Y APOYOS VISUALES

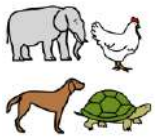
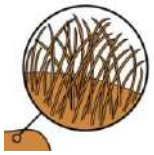
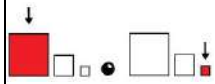
ANIMALES

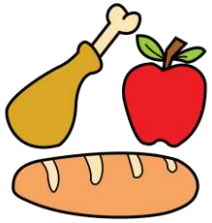
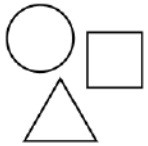
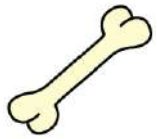
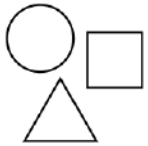
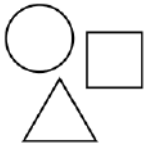


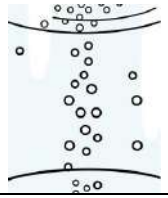
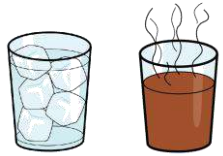
¿SOY UN ANIMAL DEL_____?

AIRE	¿TENGO ALAS?	¿TENGO PICO?	¿SOY GRANDE O PEQUEÑO?	¿DE QUÉ COLOR SOY?

MAR	¿TENGO ALETAS? 	¿TENGO TENTÁCULOS?	¿TENGO PATAS?	¿SOY GRANDE O PEQUEÑO? 	¿TENGO PINZAS?	¿DE QUÉ COLOR SOY?

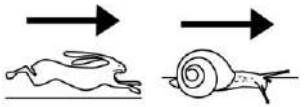
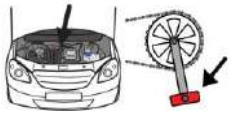
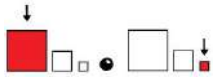
TIERRA 	¿TENGO PELO? 	¿TENGO PIEL?	¿TENGO PLUMAS?	¿SOY GRANDE O PEQUEÑO? 	¿DE QUÉ COLOR SOY?

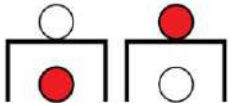
ALIMENTOS 			
¿QUÉ ALIMENTO SOY_____?			
SOY CARNE	¿QUÉ FORMA TENGO? 	¿DE QUÉ COLOR SOY?	¿TENGO HUESO? 
SOY FRUTA	¿QUÉ FORMA TENGO? 	¿DE QUÉ COLOR SOY?	¿SOY DULCE O SALADO?
SOY VERDURA	¿QUÉ FORMA TENGO? 	¿DE QUÉ COLOR SOY?	¿SOY DULCE O SALADO?

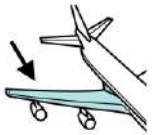
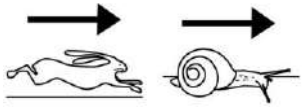
<table>
<tr><td colspan="3">**BEBIDAS**
 </td></tr>
<tr><td colspan="3">**¿QUÉ BEBIDA SOY_____?**</td></tr>
<tr><td>**¿DE QUÉ COLOR SOY?**
 </td><td>**¿TENGO BURBUJAS?**
  </td><td>**¿SOY FRÍA O CALIENTE?**
  </td></tr>
</table>

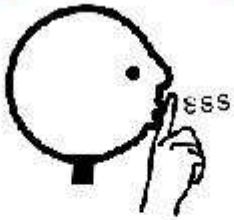
TRANSPORTES

¿QUÉ MEDIO DE TRANSPORTE SOY_____?

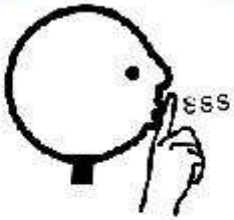
¿VOY POR LA TIERRA?	¿SOY RÁPIDO O LENTO? 	¿VOY A MOTOR O PEDALES? 	¿CUÁNTAS RUEDAS TENGO?	¿SOY GRANDE O PEQUEÑO? 

¿VOY POR EL MAR?	¿VOY POR ENICMA O BAJO? 	¿SOY GRANDE O PEQUEÑO?	¿TENGO VELA?	¿SE USA CON REMO?	¿VOY A MOTOR?

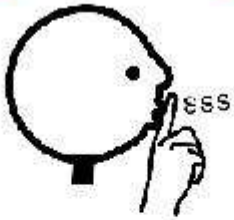
¿VOY POR EL AIRE?	¿TENGO ALAS? 	¿TENGO TELA?	¿SOY RÁPIDO O LENTO? 



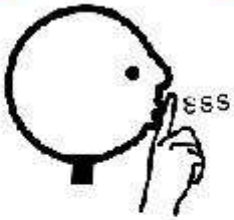
SILENCIO



SILENCIO



SILENCIO



SILENCIO

JUEGO DE DETECTIVES:

INSTRUCCIONES:

El juego consiste en encontrar fichas escondidas en una sala.

Se establecerán **turnos,** el jugador/a que posee el turno, busca una ficha y, al encontrarla, sin que el resto de jugadores la vean, debe describir el elemento para que puedan adivinar qué es.

Es recomendable que haya un adulto que dinamice la actividad, ofreciendo ayuda al niño/a si fuera necesario.

La finalidad de la actividad es que los jugadores integren la estructura descriptiva básica y sean capaces de llevar a cabo el juego con el menor número de ayudas posible.

Las **ayudas,** para inducir la descripción, deben presentarse de forma ordenada, para favorecer que la estructura descriptiva sea lógica y coherente.

A continuación, se presentan 4 ejemplos de ayudas para diferentes conceptos:

Animales:

¿Qué es?	¿Dónde vive?	¿Cómo es?	Más atributos
¿Un animal? ¿Un objeto? ¿Una comida? ¿Un medio de transporte?	¿En la selva? ¿En la granja? ¿En el mar? ¿En casa?	¿Grande/pequeño? ¿De qué color? ¿Cuántas patas tiene?	¿Qué come? ¿qué sonido hace?

"Es un animal que vive en la selva, tiene un cuello muy largo, es de color amarillo con machas negras y come hieba."

Objetos:

¿Qué es?	¿Qué forma tiene?	¿Para qué sirve?
¿Un animal? ¿Un objeto? ¿Una comida? ¿Un medio de transporte?	¿Grande/pequeño? ¿Alargado/redondo, etc?	Para cortar la comida, etc

"Es un objeto, que está en la cocina, es alargado y pincha, sirve para cortar la comida"

Medios de transporte:

¿Qué es?	¿Cómo es?	¿Por donde va?
¿Un animal? ¿Un objeto? ¿Una comida? ¿Un medio de transporte?	¿Grande/pequeño? ¿Cuántas ruedas tiene? ¿Tiene alas?	¿Por la carretera? ¿por el mar? ¿Por el aire? ¿Por las vías?

"Es un medio de transporte grande que va por el mar"

Alimentos:

¿Qué es?	¿Cómo es?	Más atributos
¿Un animal? ¿Un objeto? ¿Una comida? ¿Un medio de transporte?	¿Grande/pequeño? ¿De qué color es? ¿Es redondo, alargado?	Si se puede poner en algún plato e particular, si lo come algún animal, etc

"Es un alimento, una fruta de color amarillo, alargada, para comer se pela y a los monos les encanta"

Con este juego, se trabajan las habilidades descriptivas y la ampliación de adjetivos y léxico.

Por otro lado, también se puede trabajar la comprensión de órdenes verbales: si el niño/a, no encuentra fichas y pide "pistas" al adulto se le puede facilitar: *"busca debajo de la silla roja", "está cerca de la televisión", " pregúntale al papa/mamá, que te diga dónde está".*

Estas órdenes favorecen la atención al entorno, la comprensión de las consignas y la interacción con el resto de jugadores.

También podemos, si tienen hermanos, solicitar que se ayuden entre sí y participen de forma conjunta.

Dinamización del luego

El juego se presenta con un loto de 25 imágenes, de 4 campos semánticos: alimentos, animales, objetos y medios de transporte. No obstante, se puede trabajar con muchos más elementos y más campos semánticos (partes del cuerpo, personajes de la tele, prendas de vestir, etc).

Por otro lado, se pueden imprimir fichas o, utilizar objetos reales, en función de la motivación del niño/a y cómo se quiera plantear la actividad.

Es recomendable disfrazarse o añadir elementos de detective, para hacer más atractiva la actividad, fotocopiando una lupa o poniéndonos una capa o gorro de detective, cualquier cosa que invite a pasárnoslo mejor.

Si el niño/a sabe dibujar o escribir, al final la actividad, se puede motivar a que, cuenten, dibujen o escriban los elementos encontrados y lo dejen reflejado en la ficha de detectives.

El adulto puede escribir los nombres de cada elemento para que el niño lo copie debajo, o puede ayudar, según el nivel del niño, a cumplimentar la ficha para finalizar la actividad.

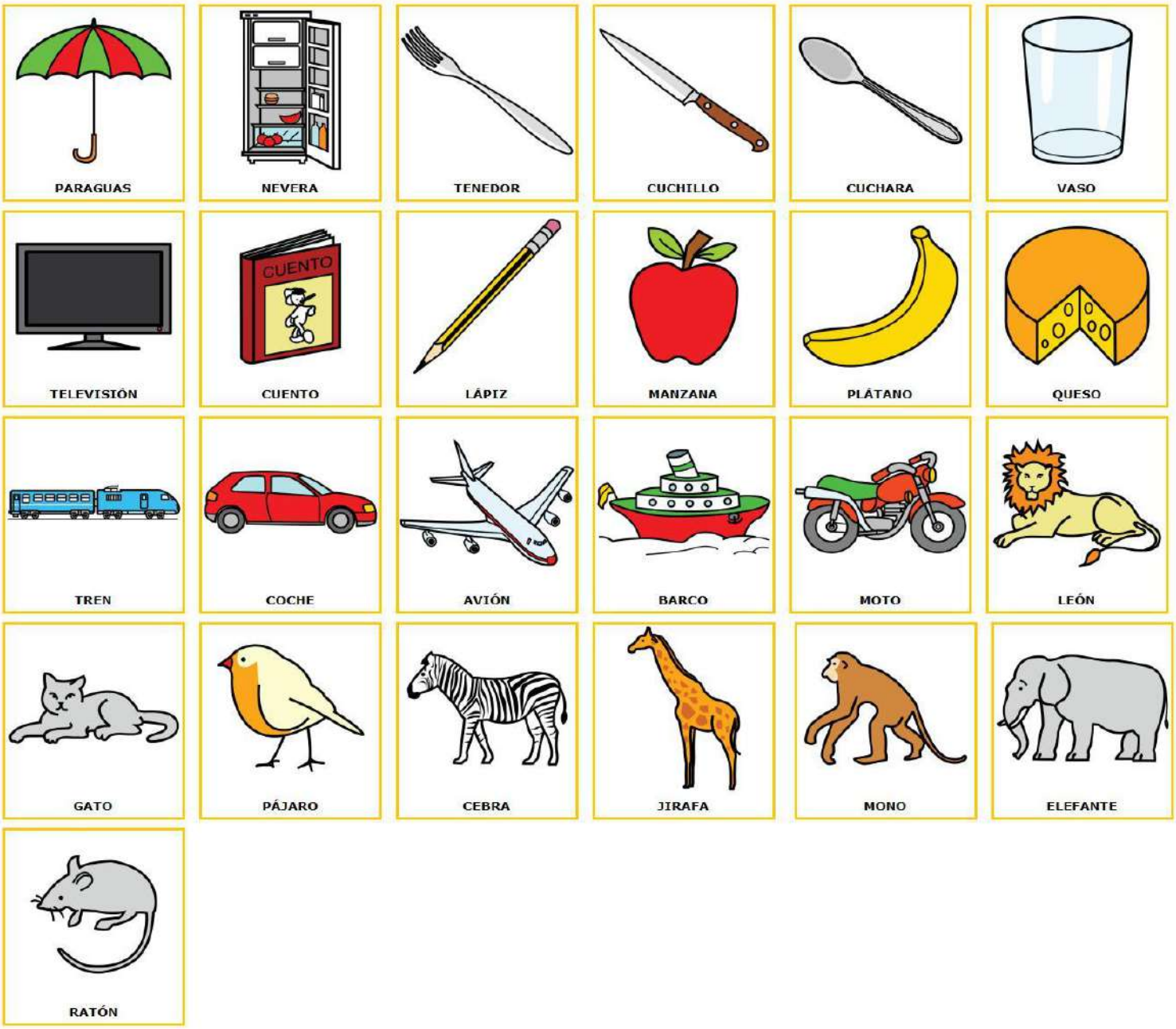
Se recomienda hacer esta última parte, solo si el niño se encuentra motivado.

FICHA DE DETECTIVE

NOMBRE:

HE ENCONTRADO:

LOTO DE IMAGENES:



LA TABLA MISTERIOSA

INSTRUCCIONES

Se elegirá una **superficie motivadora**: una pizarra, un folio de color, cartulina, el suelo de una terraza o garaje (con tiza), entre otros.

Se dibuja una tabla de 3x3 por cada jugador@. Puede reducirse el tamaño de la tabla si se dispone de poco tiempo, si el tiempo de atención de las personas que van a jugar es inferior a 10 minutos aproximadamente o si no estamos seguros de la motivación que tengan l@s jugador@s.

Se numerarán las 9 casillas mientras se explica a l@s jugador@s que cada casilla tiene un número que será el nombre de la casilla: la casilla 1, la casilla 2, etc.

Se les mostrará que tenemos **dos barajas de cartas**: una de números y la otra de familias de palabras. Se les explica que, por turnos, tienen que elegir una carta de cada baraja y avisar a tod@s de qué es lo que tienen que dibujar (material adjunto abajo, solo hay que recortar y, preferiblemente, plastificar).

Se establecen los turnos: el jugador@ que posee el turno elije las dos cartas, nos aseguraremos que se fije bien y de que las entienda. A continuación, dará la orden a los demás de lo que hay que dibujar y dónde "En la casilla 3 dibujamos un animal de la granja". El resto de jugador@s realizan la acción.

Para finalizar, cada jugador@ **explicará** qué ha dibujado en cada casilla y se observarán las diferencias entre todas las tablas.

Especificaciones:

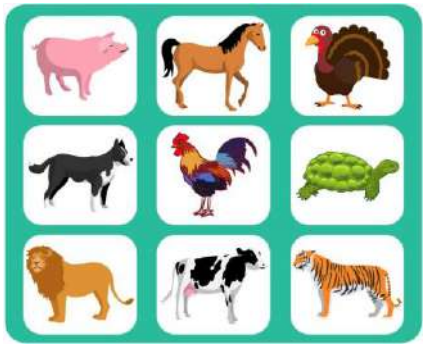
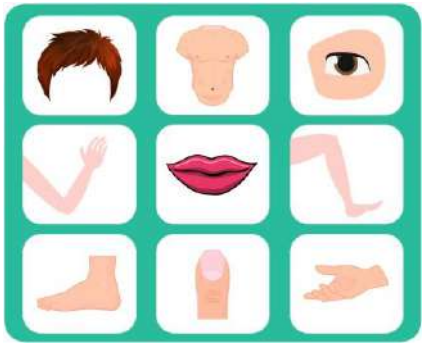
Aquí se ofrecen las imágenes de 3 juegos de familias de palabras por niveles, siendo el nivel 1 el más sencillo y el nivel 3 el más complejo.

Las familias de palabras no llevan el nombre para que los niños que sepan leer tengan que evocarlo también. Por si existe alguna duda, las familias son:

- Nivel 1: comida (se aceptarán bebidas), animal, ropa, transporte, juguete, color, mi familia, amig@, parte del cuerpo.
- Nivel 2: bebidas, animal de la granja/doméstico, cosas del otoño, cosas del cuarto de baño, sirve para pintar/dibujar, cosas de la cocina, insectos/bichos, animales del mar, cosas del verano.
- Nivel 3: instrumentos musicales, frutas, cosas que están en el mar, cuentos (tu cuento favorito), dibujos de la TV (tu dibujo favorito), profesión, un postre, cosas que vuelan, verduras.

A medida que vayan usando un nivel más complejo, pueden ir mezclando las barajas, de forma que la incógnita de qué va a salir será mayor aunque se haya jugado varias veces. Además, se pueden añadir tantas cartas a las barajas como se os ocurran.

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

1	2	3
4	5	6
7	8	9

LOTO DETECTIVES

Material generado con AraWord: http://sourceforge.net/projects/arasuite/
Autor Pictos: Sergio Palao. Procedencia: ARASAAC (http://catedu.es/arasaac/). Licencia: CC(BY-NC-SA)

PARAGUAS

NEVERA

TENEDOR

CUCHILLO

CUCHARA

VASO

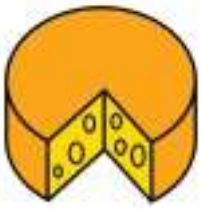
TELEVISIÓN

CUENTO

LÁPIZ

MANZANA

PLÁTANO



QUESO

TREN

COCHE

AVIÓN

BARCO

MOTO

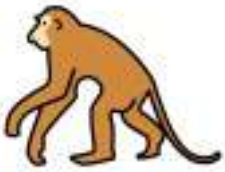
LEÓN

GATO

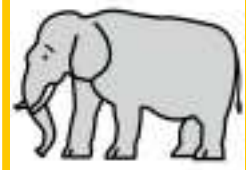
PÁJARO

CEBRA

JIRAFA



MONO



ELEFANTE

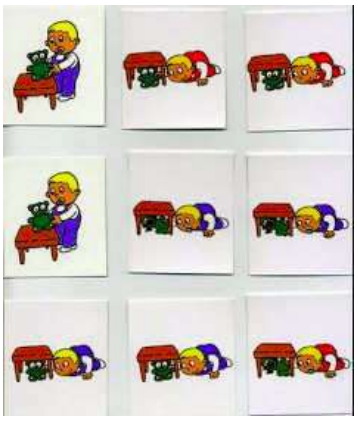
RATÓN

Material generado con AraWord: http://sourceforge.net/projects/arasuite/
Autor Pictos: Sergio Palao. Procedencia: ARASAAC (http://catedu.es/arasaac/). Licencia: CC(BY-NC-SA)

SYNTAX

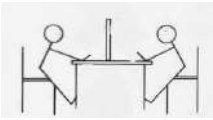
Se trata de un soporte gráfico diseñado por Monfort y Juárez (Entha Ediciones). Es un juego dirigido a entrenar la **comunicación referencial** (comunicación sobre lo que vemos) apoyando el aprendizaje de la **construcción de predicados**. En este juego es muy importante la pertinencia de la información que el jugador da en cada turno.

Existen diferentes barajas. Cada una de ellas permite una partida. En ellas se ve un sujeto realizando una acción pero cada carta tiene una variación (ver la imagen). Todas las cartas están repetidas.



Es un juego para **dos jugadores** (podrían jugar 4 personas en dos parejas).

A continuación se explican dos **modalidades** del juego:

JUEGO	CÓMO	CUANDO TERMINA
Con parapeto[1] (comunicación referencial + construcción de predicado) 	1. Se escoge una baraja (que tendrá dos cartas por cada imagen) y se reparten todas las cartas. Ambos jugadores tendrán las mismas cartas. 2. Los jugadores se disponen uno enfrente del otro, si puede ser con un objeto que impida ver las cartas del contrario. O de espaldas, el objetivo es no poder ver/señalar las cartas del contrario. 3. El primer jugador pide la carta que desea al contrario (debe dar todas las características necesarias). P. ej.: Dame la niña con sombrero que pone el zapato en la caja. 4. En el caso de que el jugador se equivoque: en función de la dificultad que entrañe esta actividad para el niño, pactar previamente si pierde turno o tiene más intentos (cuántos).	Cuando los jugadores consigan que todas sus cartas tengan la pareja idéntica.
Sin parapeto (construcción de predicado)	1. Se escoge una baraja (descartaremos las parejas) y se colocarán encima de la mesa boca arriba. 2. Está prohibido señalar. 3. Por turnos, se pide al contrario que encuentre la	Cuando se terminen las cartas de la mesa

[1] El parapeto puede ser una carpeta o libro abiertos sobre la mesa entre los dos jugadores. Lo importante es que no puedan verse las cartas ni señalar.

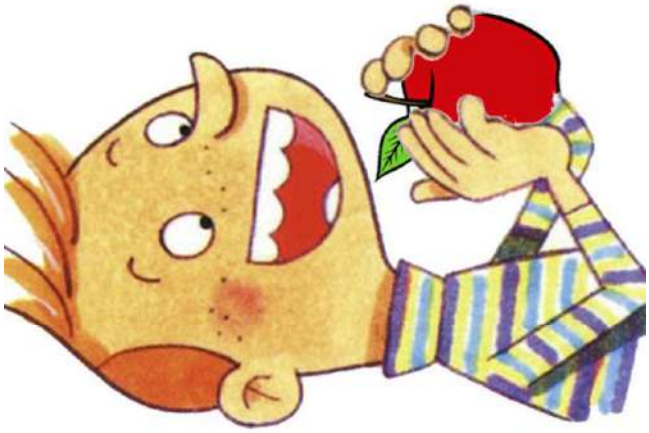
carta deseada: “Encuentra…”, “Coge…”.

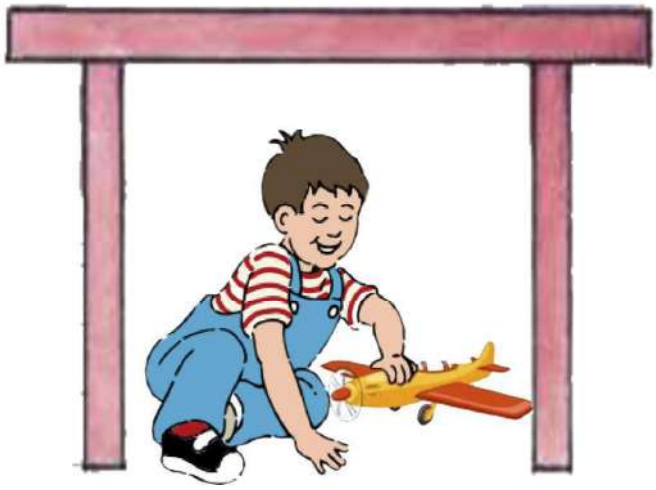
4. Si la información dada no es completa, habrá que pedir más detalles pero intentando que se reformule el predicado. P. ej: “Hay dos niños que tienen gafas y dibujan”.

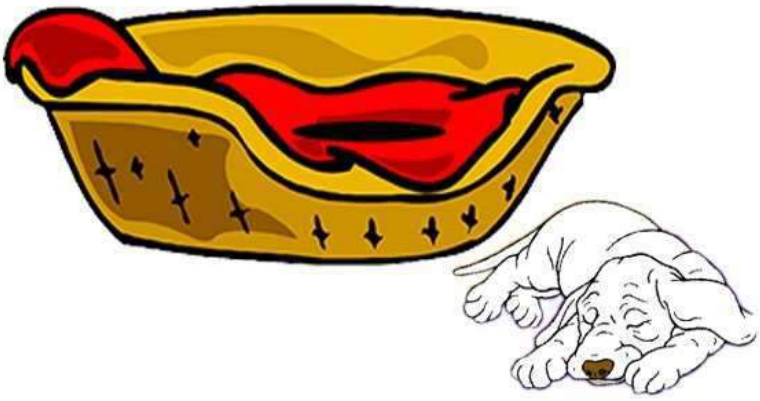
Como este material es muy específico, en las páginas siguientes se adjunta material imprimible para jugar. Recordad que si se quiere jugar a la modalidad 1 habrá que imprimir dos veces las imágenes.

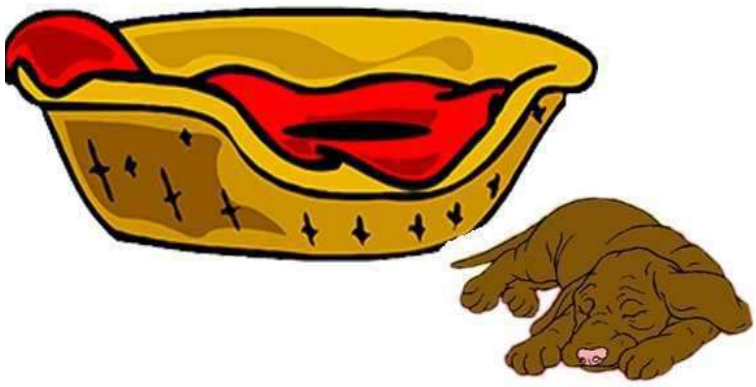
卧

自人





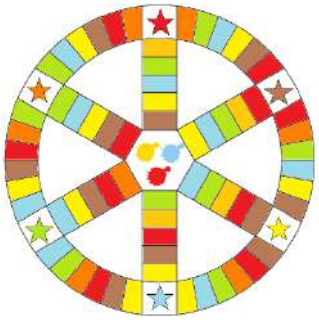




TRIVIAL DE DESCRIPCIONES

El juego tiene el mismo funcionamiento que el Trivial. Cada jugador/a debe ir moviéndose por el tablero tratando de llegar a las casillas estrella (en el trivial: 'casilla quesito'), donde conseguirán un punto del color correspondiente.

El ganador será aquel jugador/a que consiga los puntos de todas las casillas estrella.



Puede haber tantos jugadores como se desee.

Cada casilla corresponde a un color, que supone un campo semántico diferente:

- **Amarillo**: Objetos.
- **Verde**: medios de transporte.
- **Naranja:** prendas de vestir.
- **Azul:** animales
- **Marrón:** profesiones.
- **Rojo**: frutas.

Cuando el jugador/a cae en una casilla coge una tarjeta del color correspondiente. El objetivo es describir el elemento con un orden lógico para que el resto de jugadores lo adivinen. Éstos dispondrán de una lámina como apoyo visual, para poder observar las opciones por cada campo semántico.

Por ejemplo:

Ficha de casilla azul:

"Es un animal de la granja, es de color blanco con manchas negras y da leche"

Lámina con apoyos visuales para el resto de jugadores:

se ofrecerá en el caso de que se presenten dificultades para acceder al vocabulario descrito.

Dinamización del juego

El juego se presenta con un loto de 6 campos semánticos para describir. No obstante, se pueden cambiar las consigas de cada casilla y diversificar el juego todo lo que se desee, tratando de ajustarlos al nivel lingüístico y/o la motivación del niño/a.

A continuación, se expone otra forma de plantear el juego, más ajustada a la situación actual:

TRIVIAL CORONAVIRUS:

El objetivo del juego es el mismo que en el planteado anteriormente, pero uno de los de los jugadores será el coronavirus.

El coronavirus, tiene como objetivo, conseguir los puntos y, además puede quitárselos a los jugadores si cae en la misma casilla que ellos.

Si el coronavirus consigue todos los puntos antes, los jugadores pueden lavarse las manos y éste volvería a comenzar la jugada. Es recomendable que, el coronavirus sea uno de los padres, para poder dinamizar la jugada.

Cada casilla corresponde a un color, que supone una tarea diferente:

Amarillo: decir 2 nombres de animales/frutas/prendas de vestir, etc

Verde: hacer una frase con 2 palabras. Por ejemplo "flor y casa": "*en mi casa había una flor muy bonita*"

Naranja: describir un objeto de casa para que el resto de jugadores lo adivinen

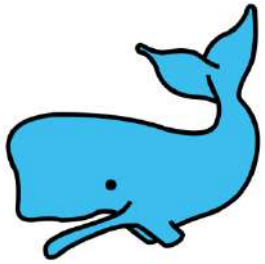
Azul: dibujar y describir un medio de transporte.

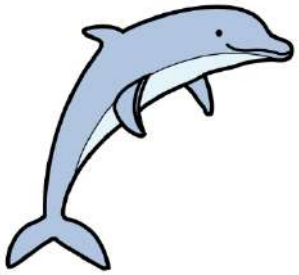
Marrón: cantar una canción.

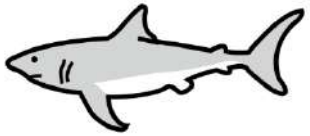
Rojo: Decir acciones que hacer con las manos/ con los pies, etc

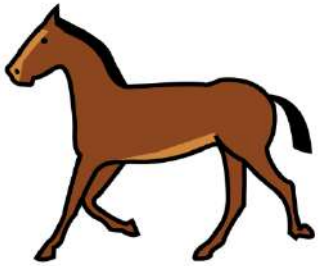
El objetivo con esta nueva dinámica es favorecer el acceso al vocabulario sin apoyo visual (fluencia verbal) y las habilidades sintácticas y descriptivas.

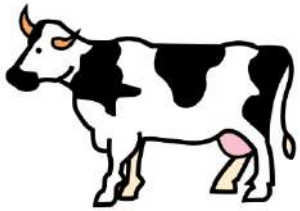
El jugador/a que tenga el papel de Coronavirus, puede ajustar las tareas de cada casilla al nivel del niño e ir intercalando tareas menos exigentes, en función de cómo vaya desarrollándose la jugada.

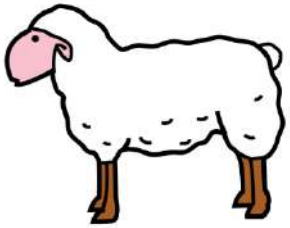


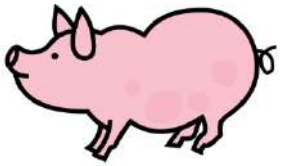


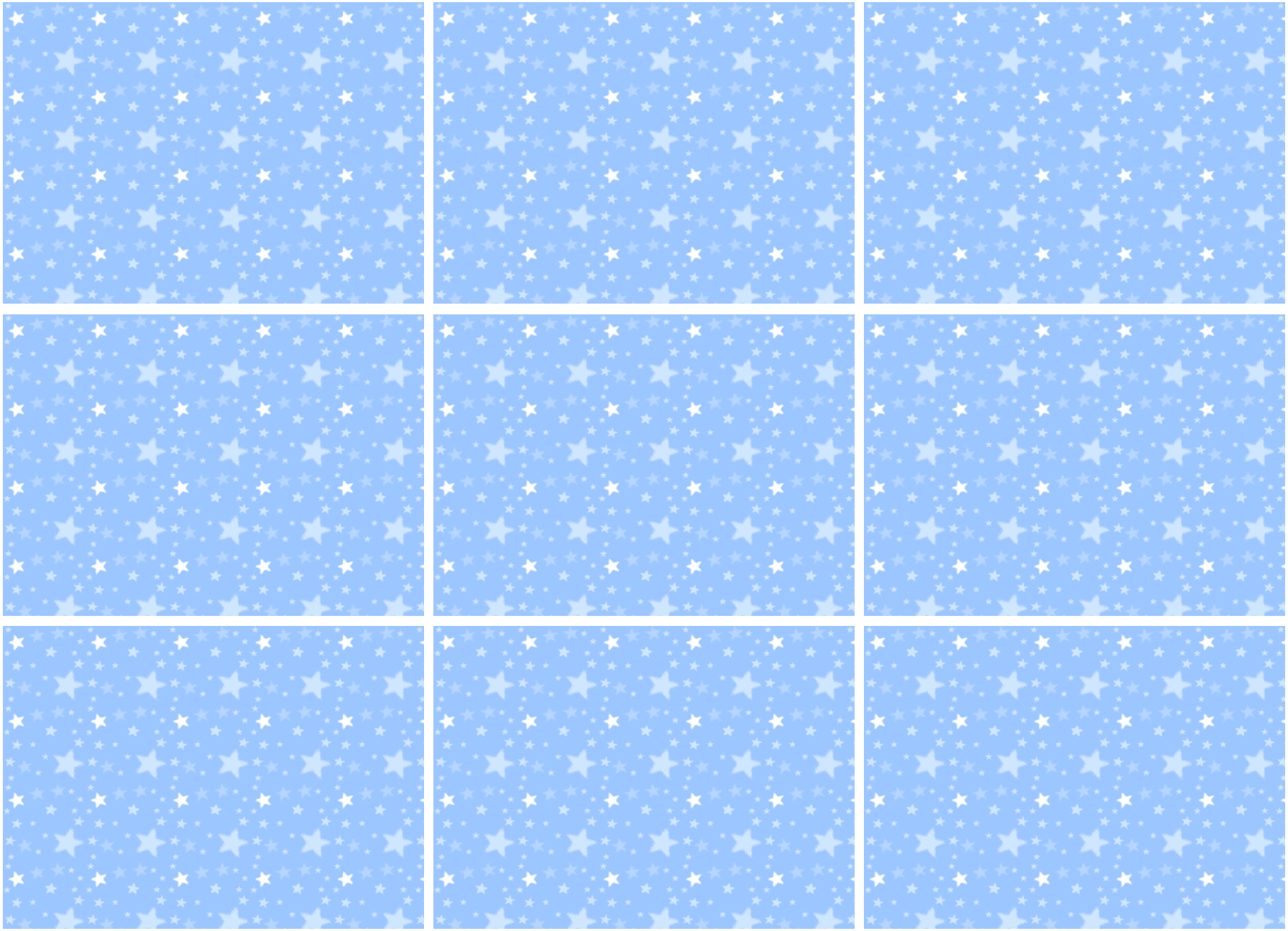


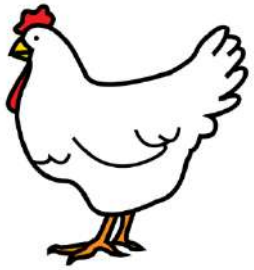


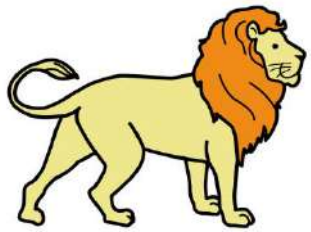


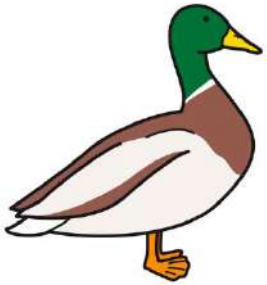


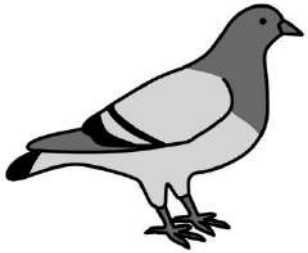


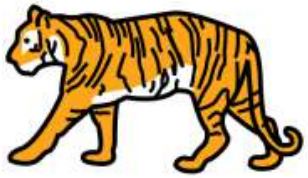


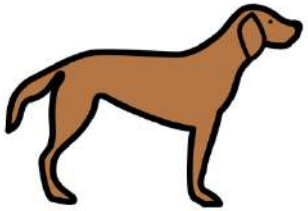


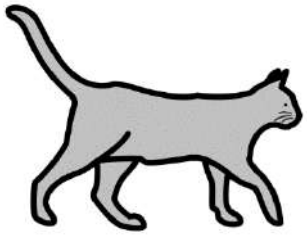


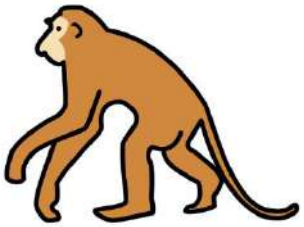


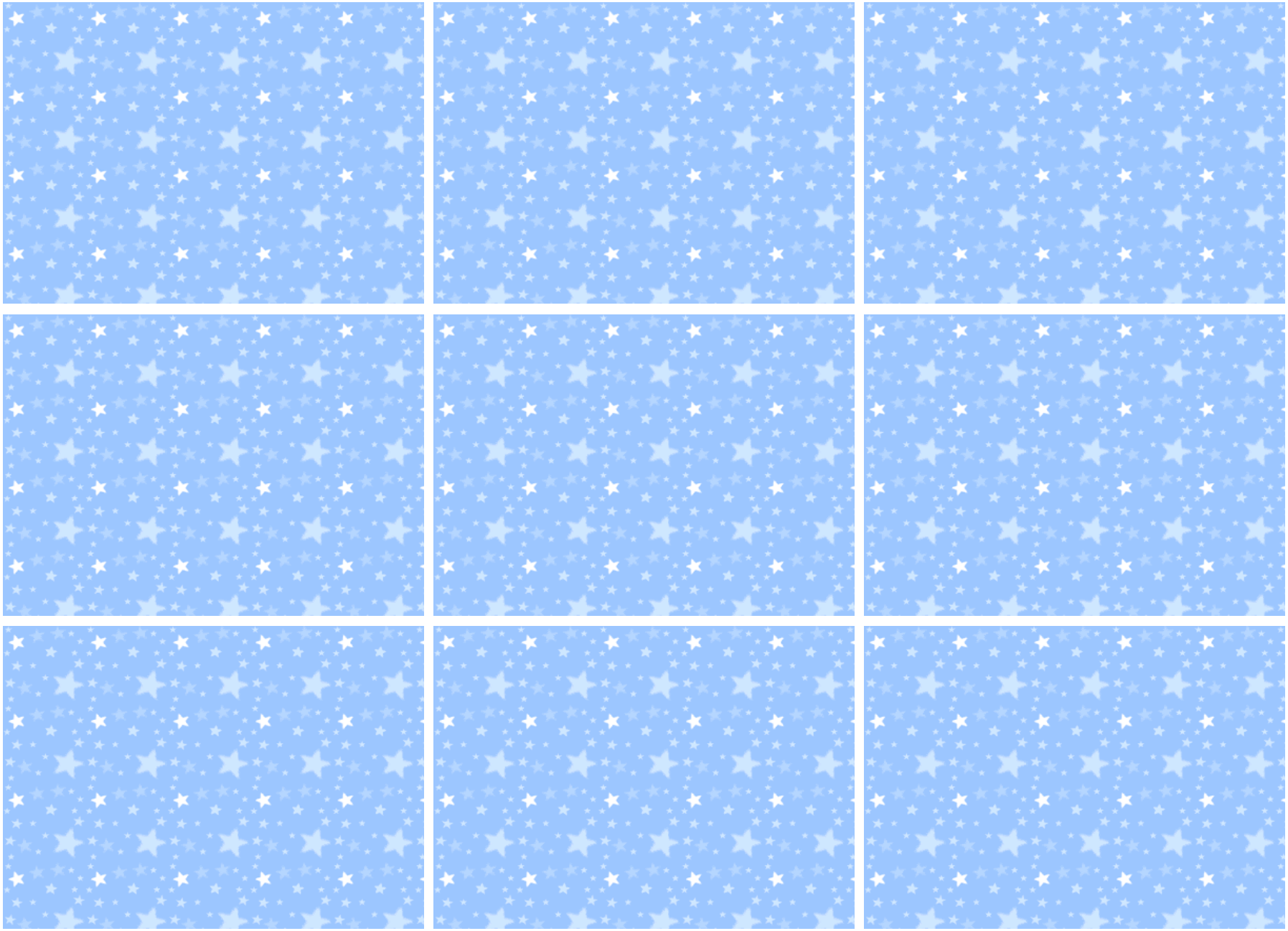


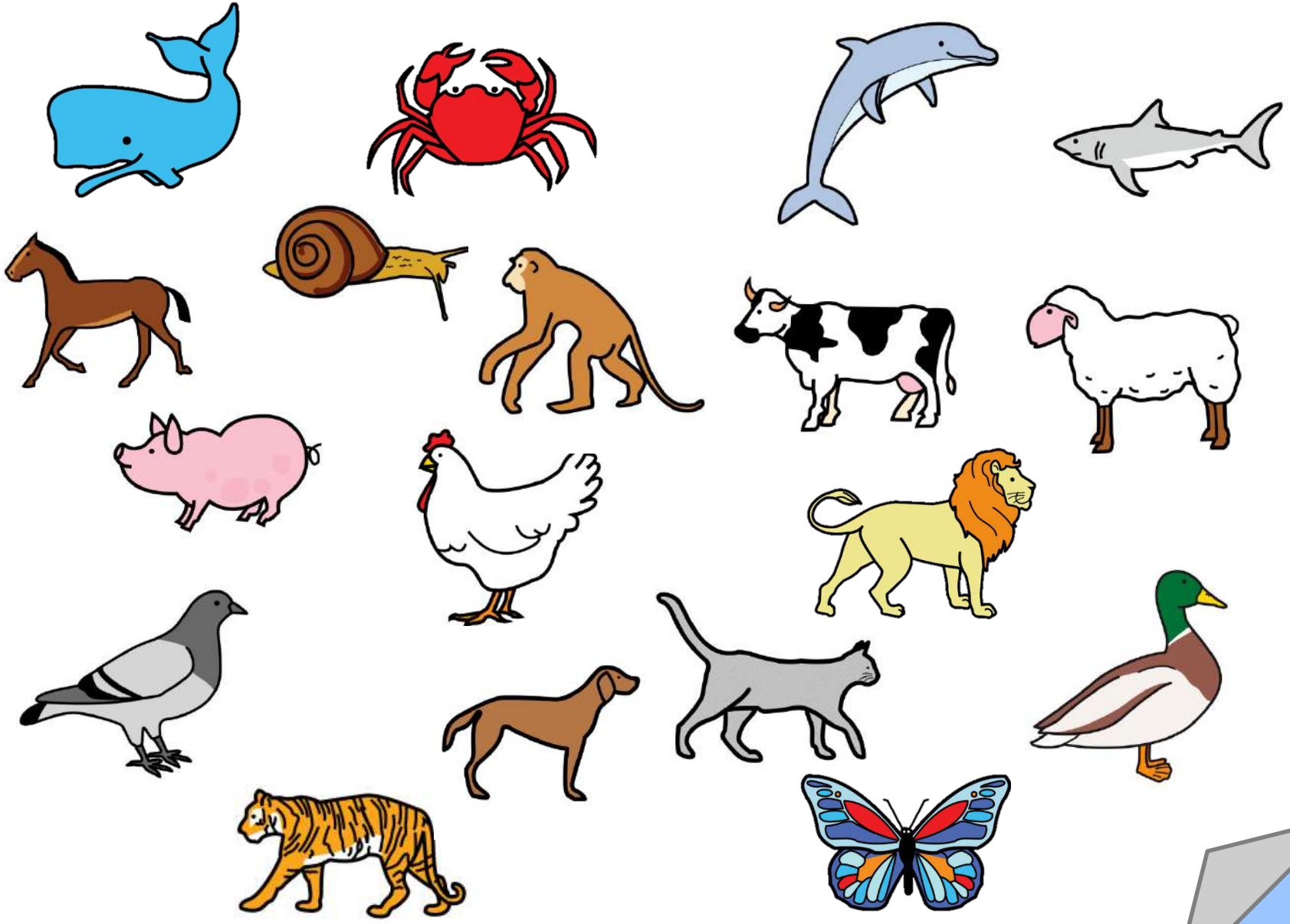


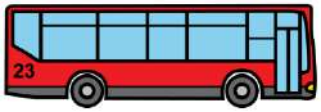


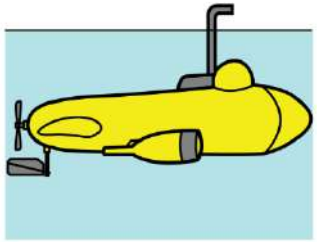


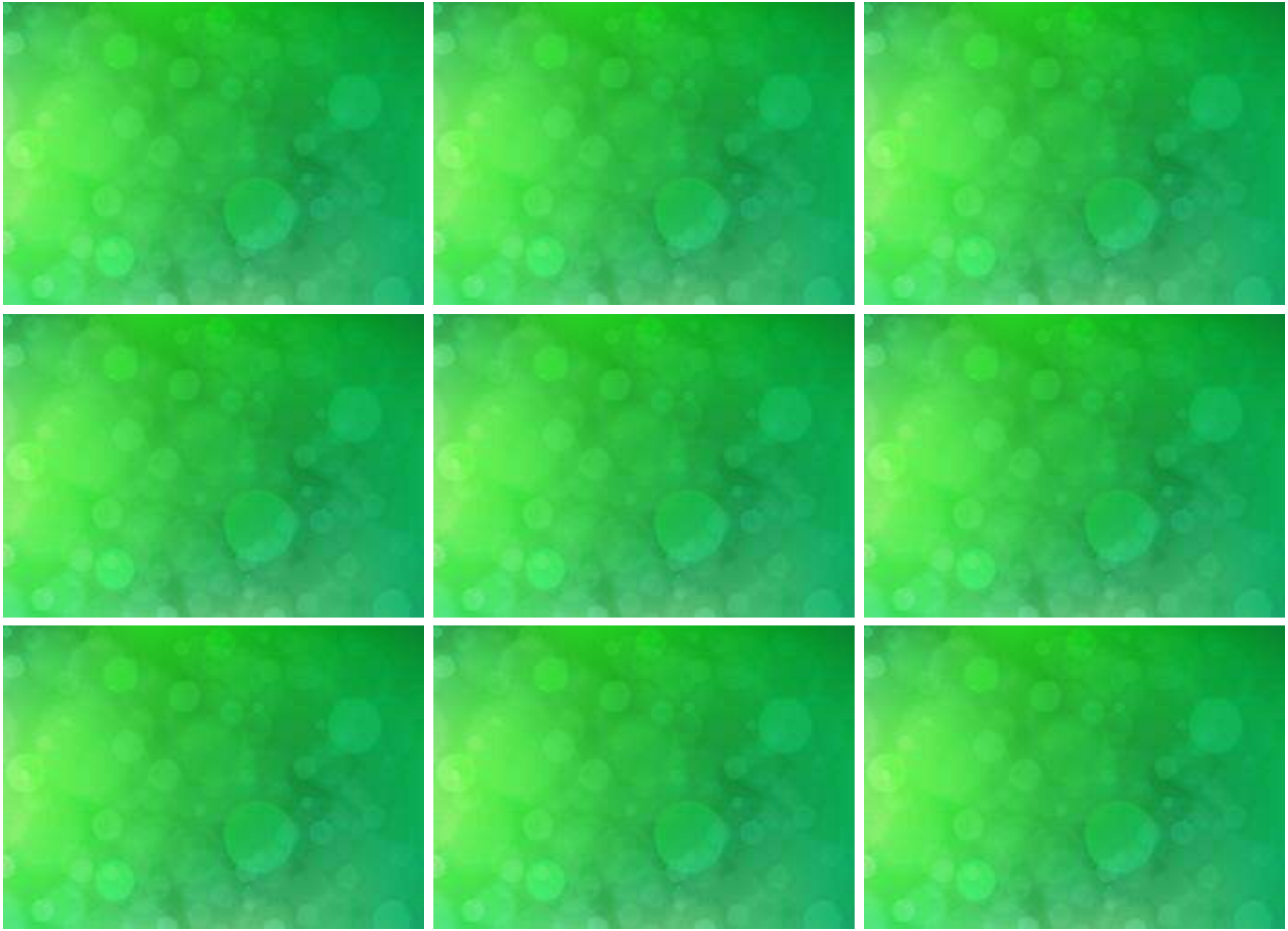


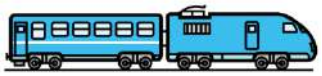


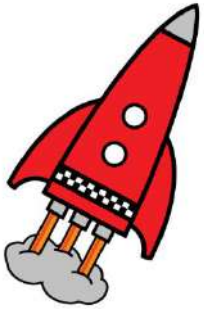


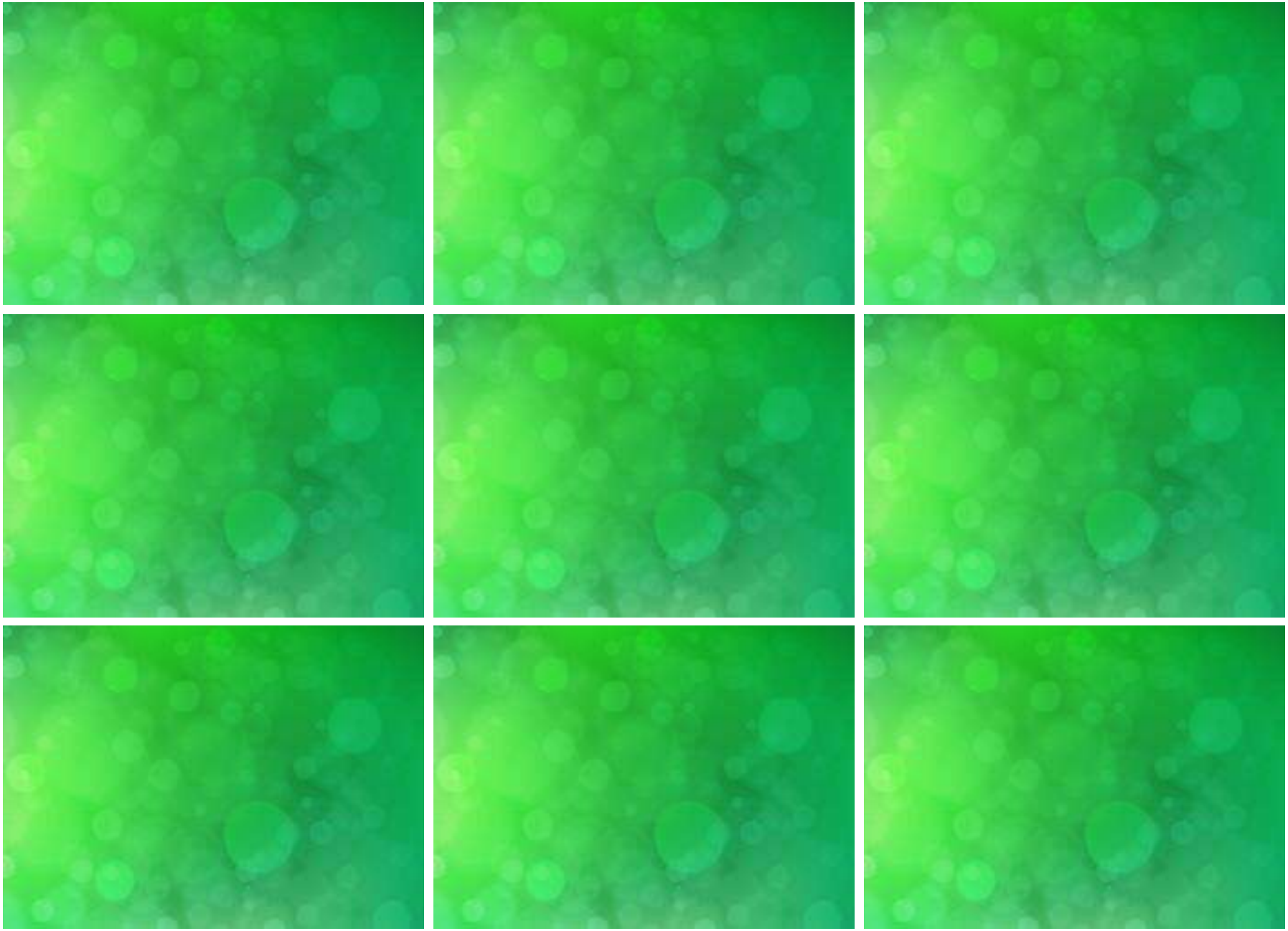

23

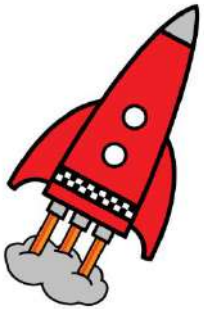
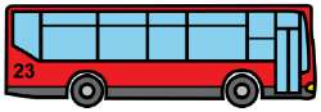


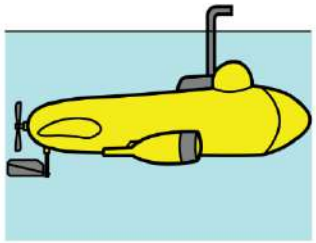


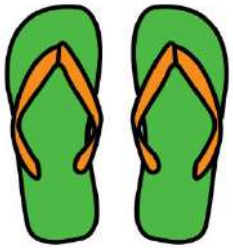


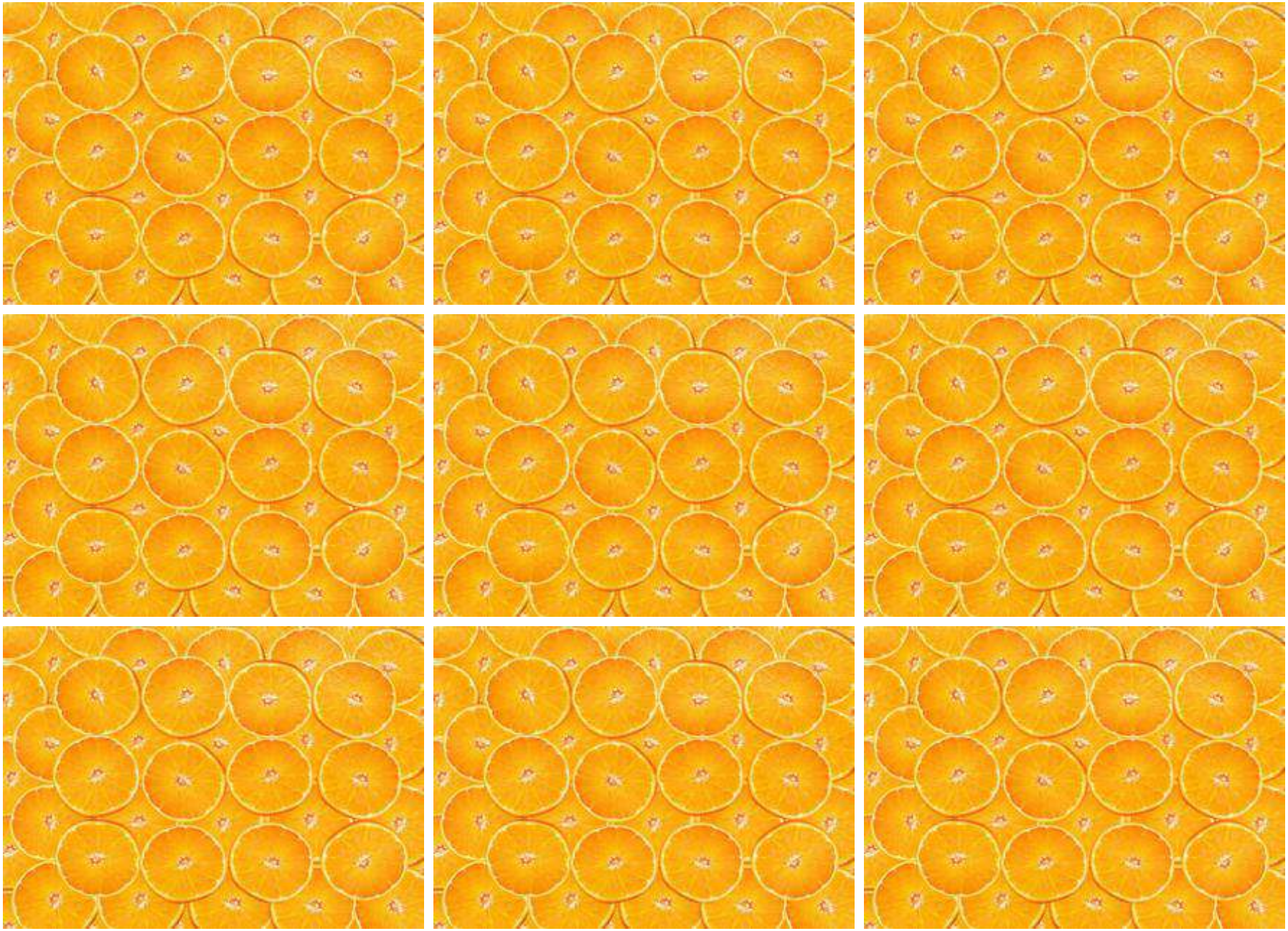


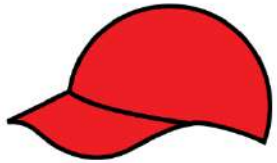


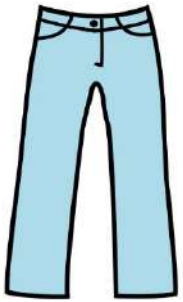


23

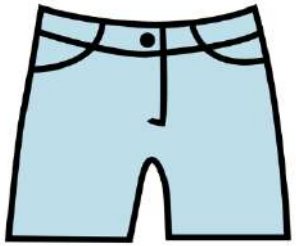


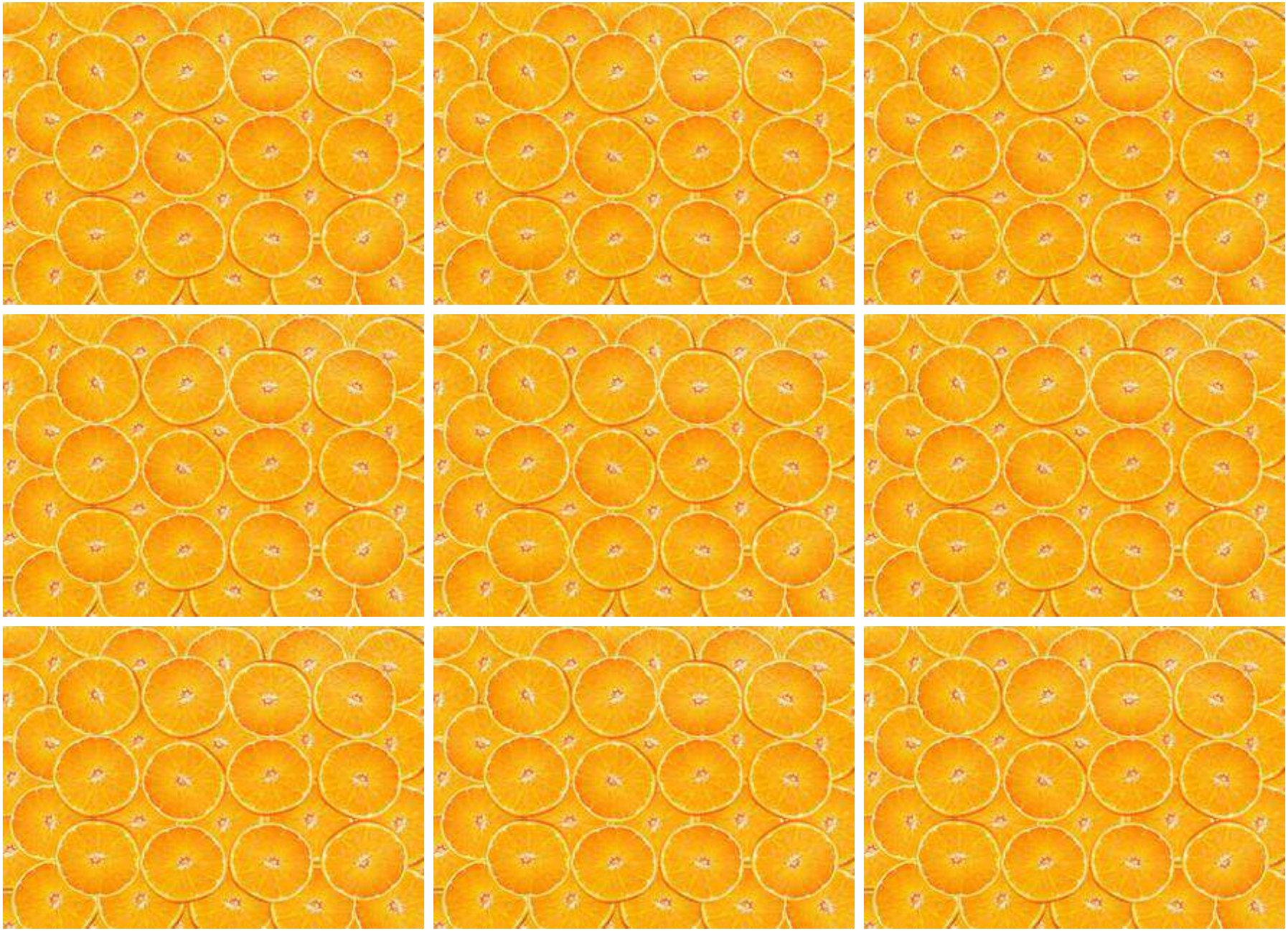


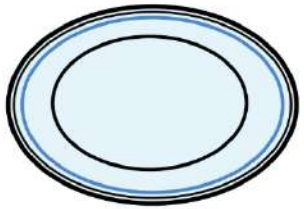


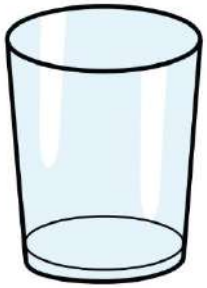


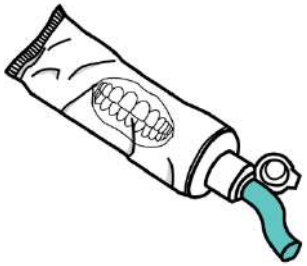


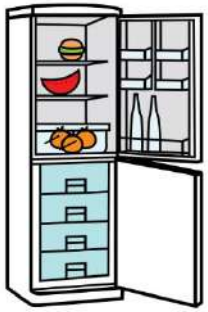


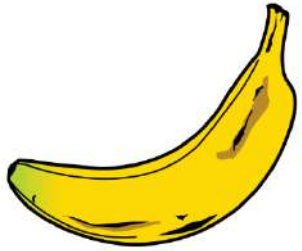


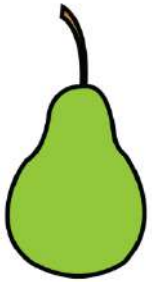


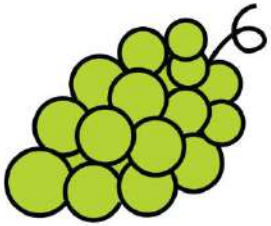


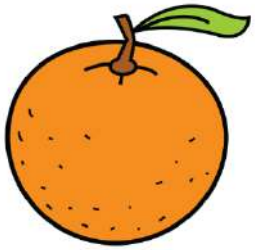


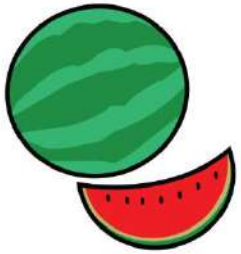


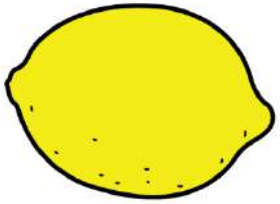


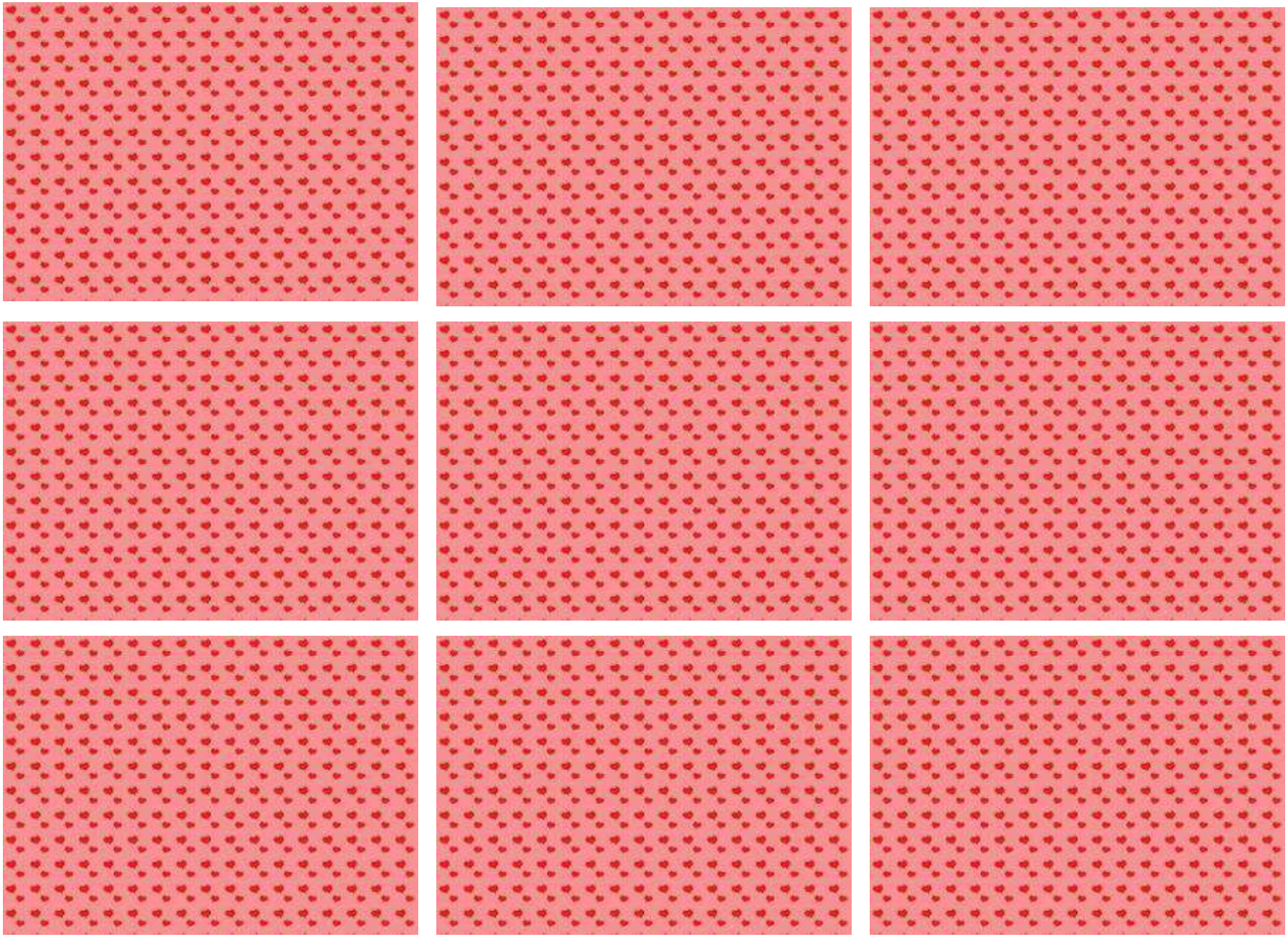


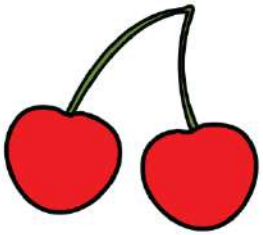


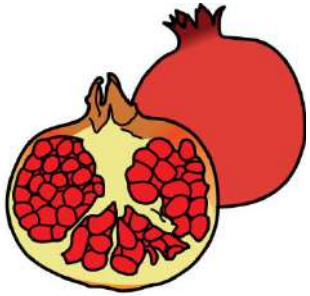


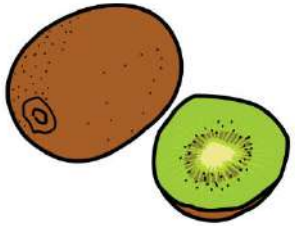


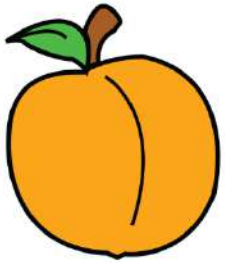


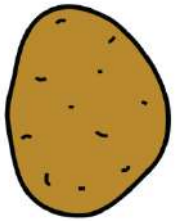


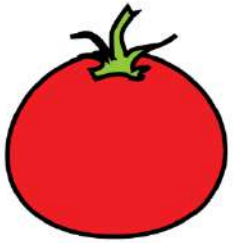


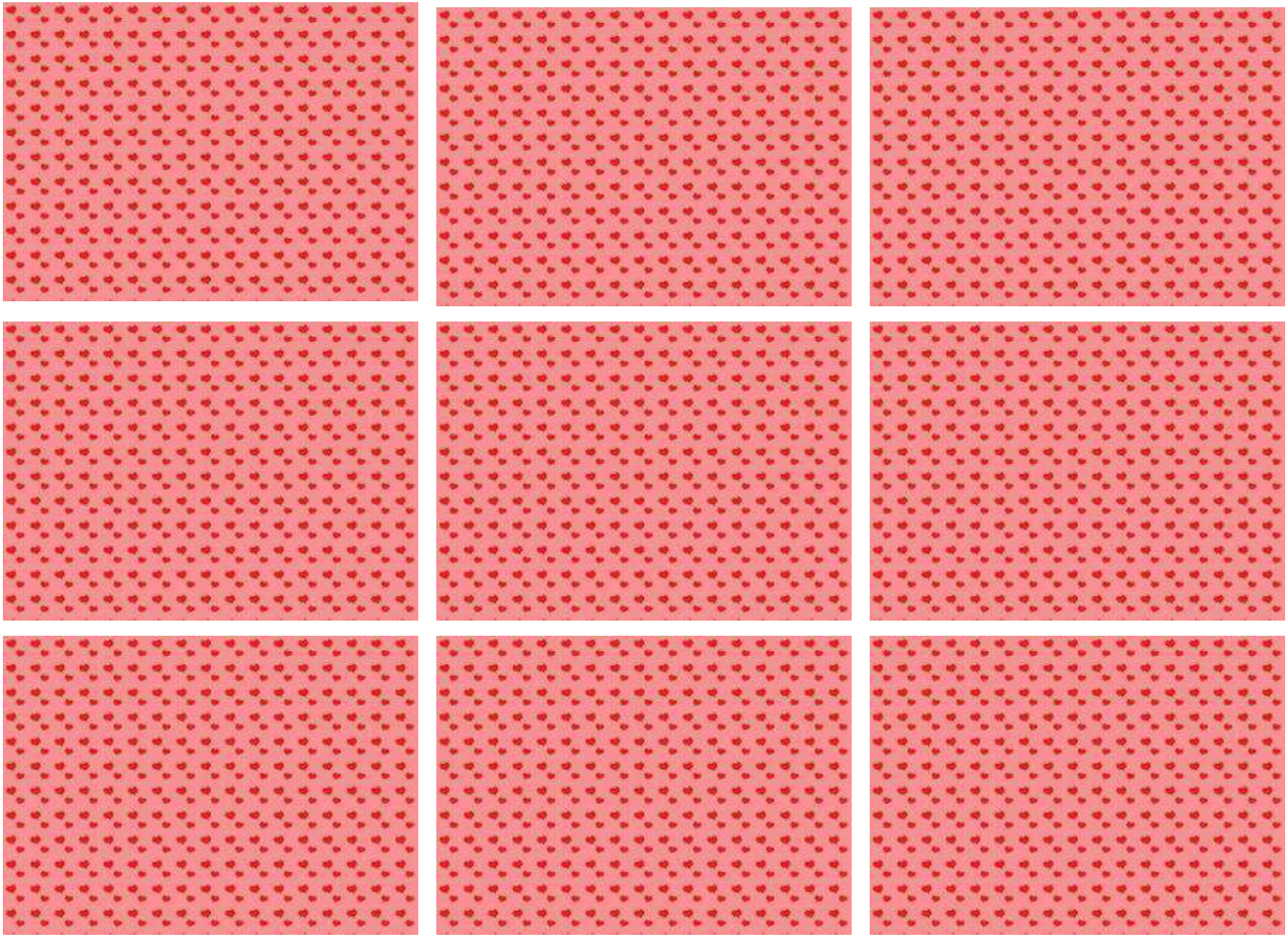


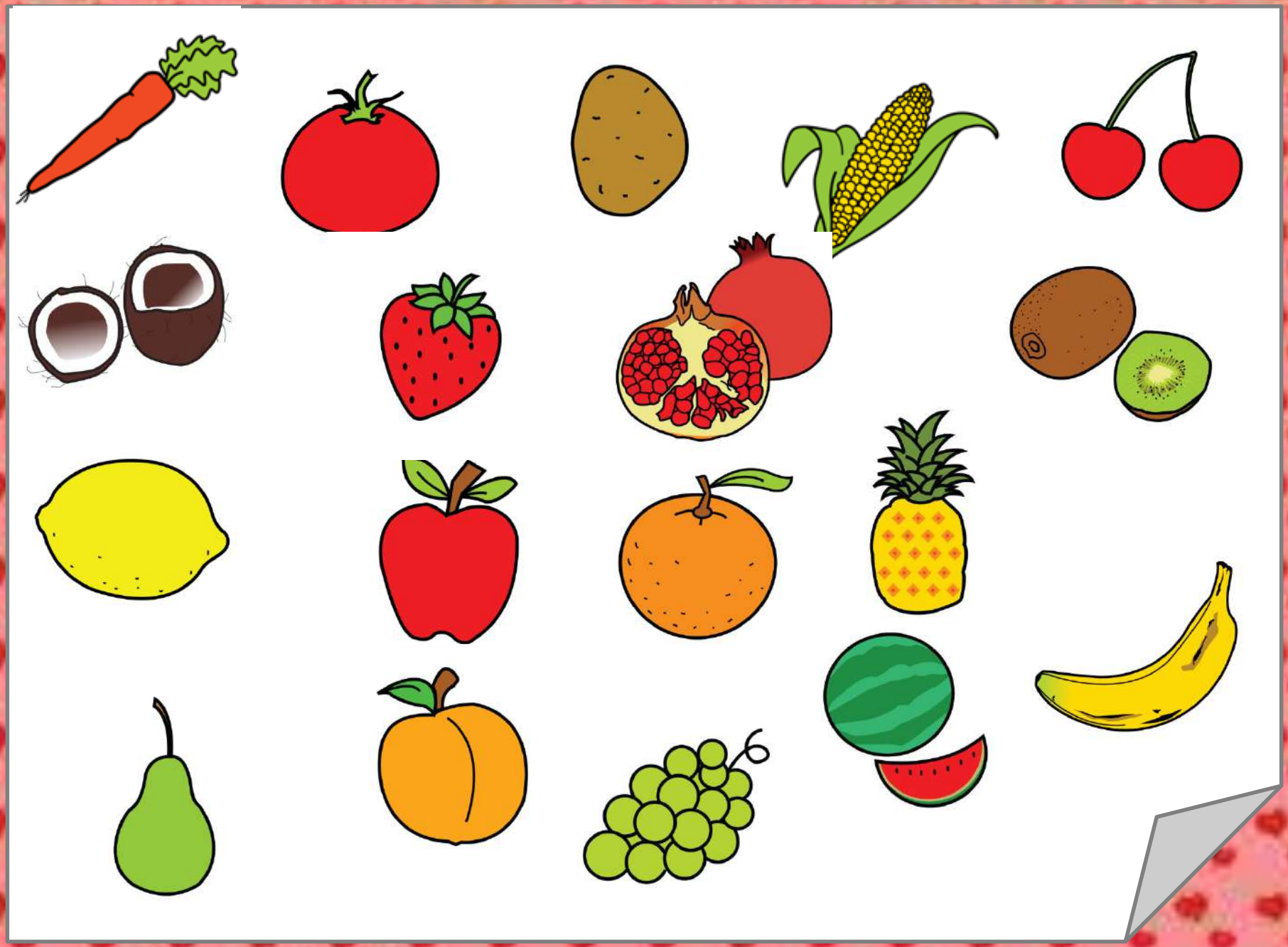


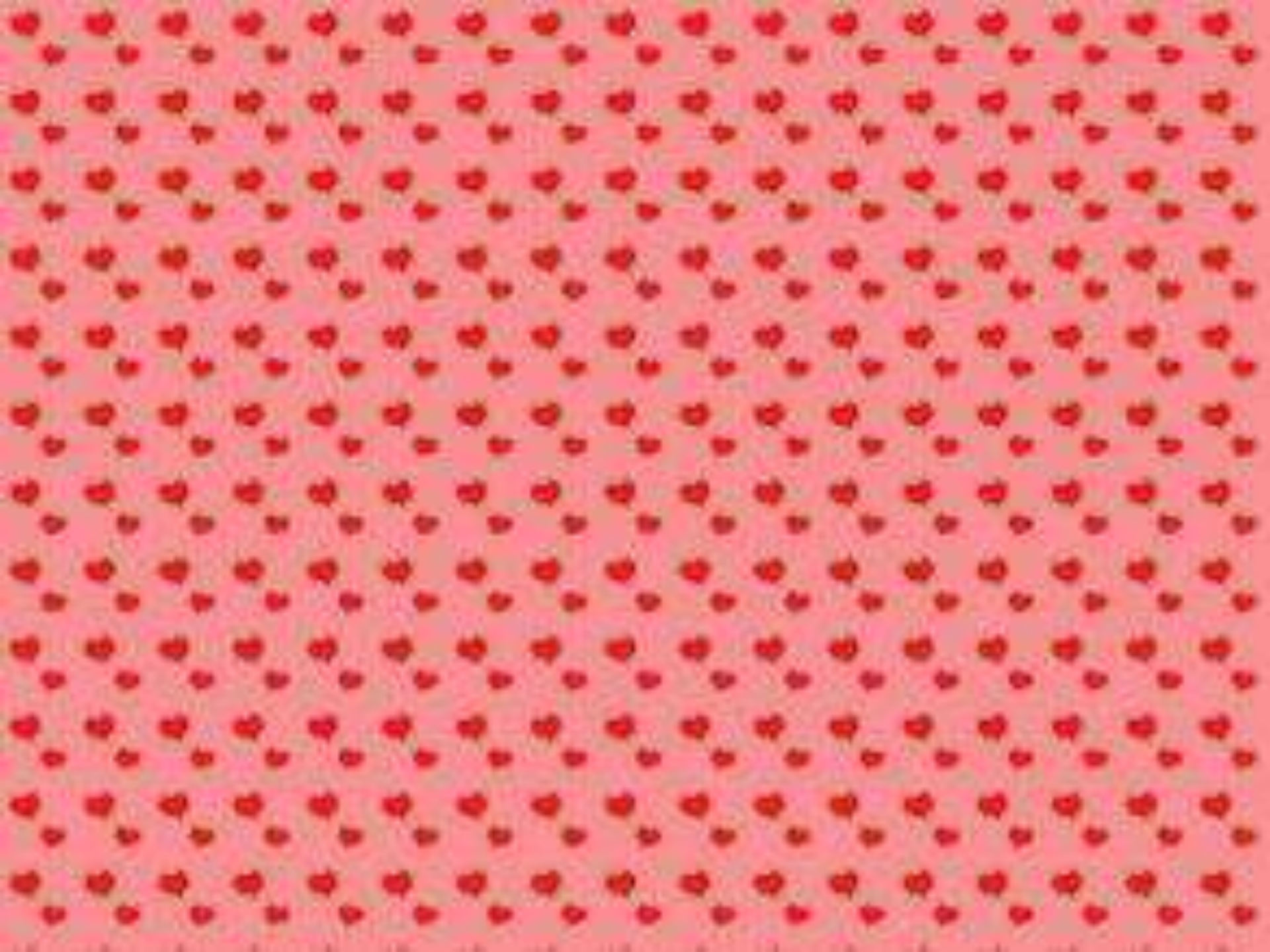


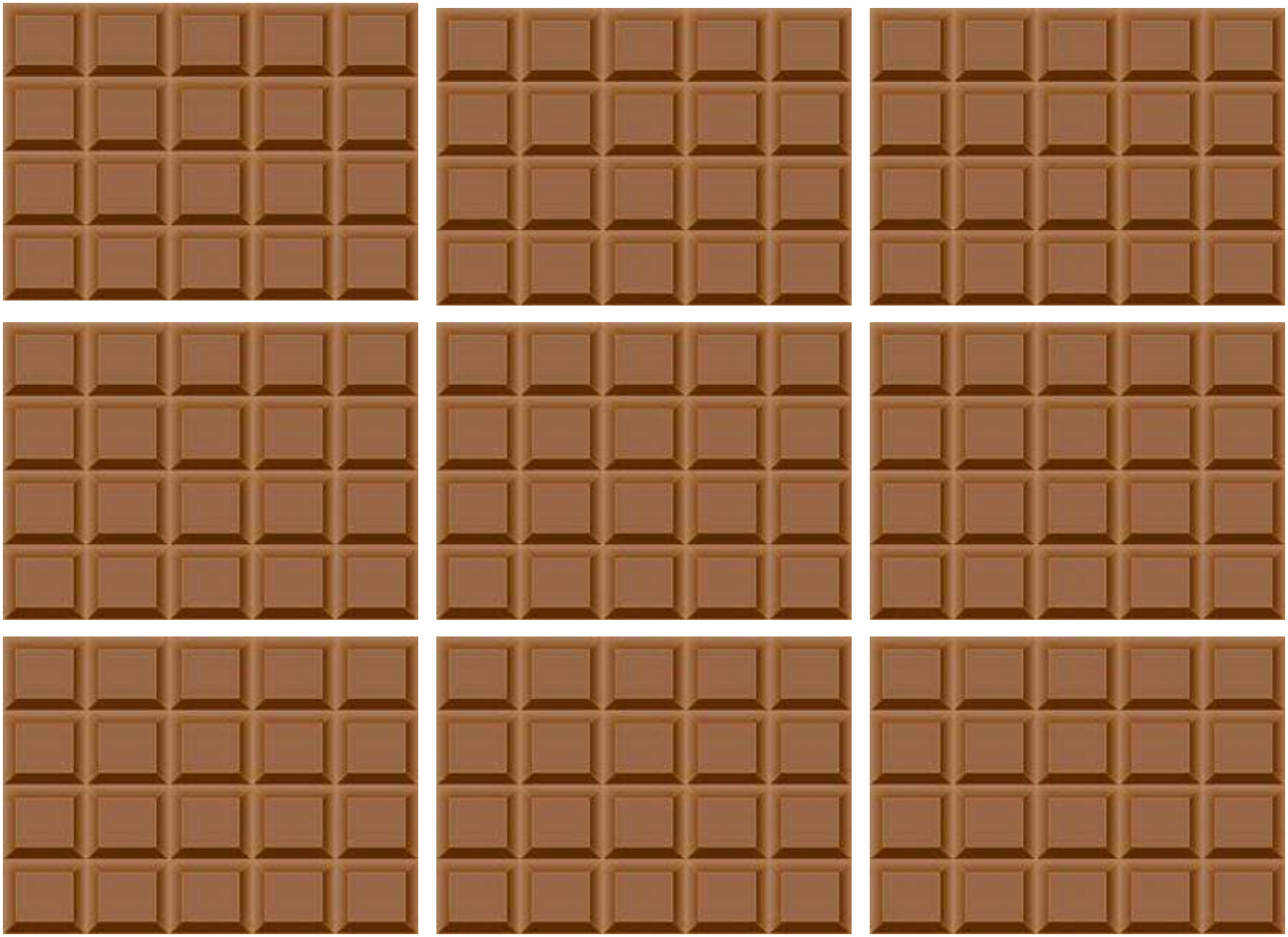


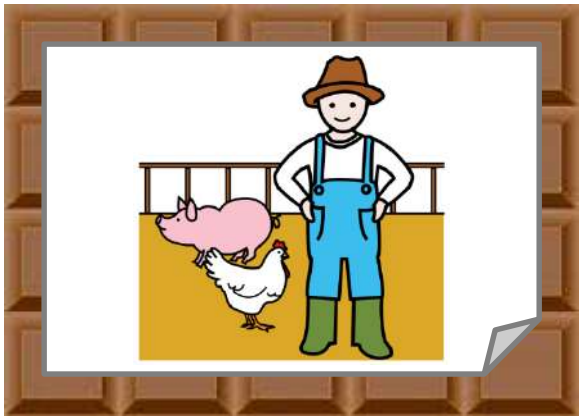


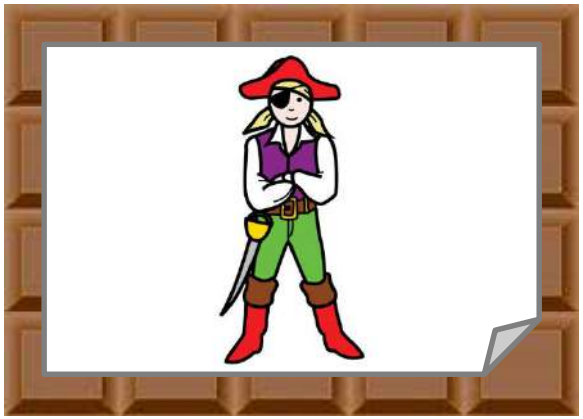


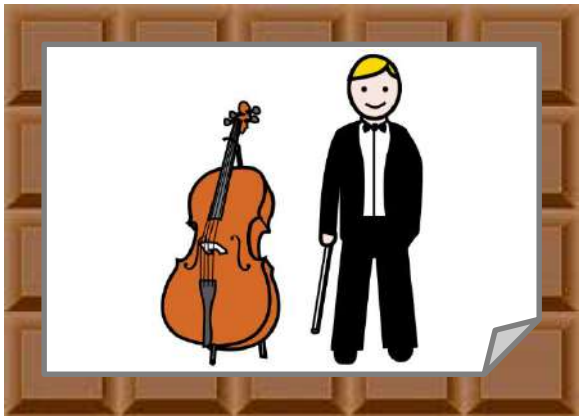


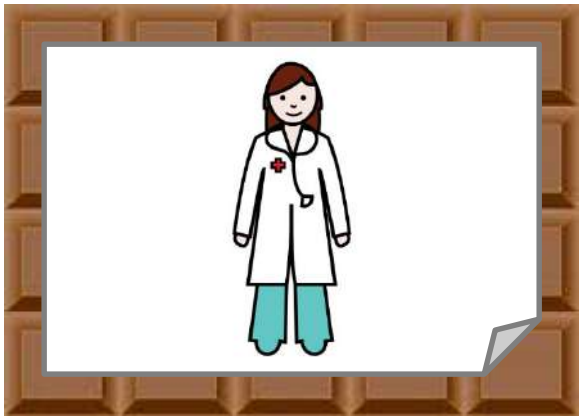


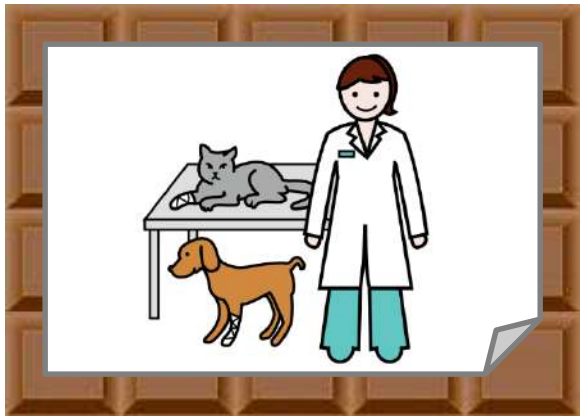


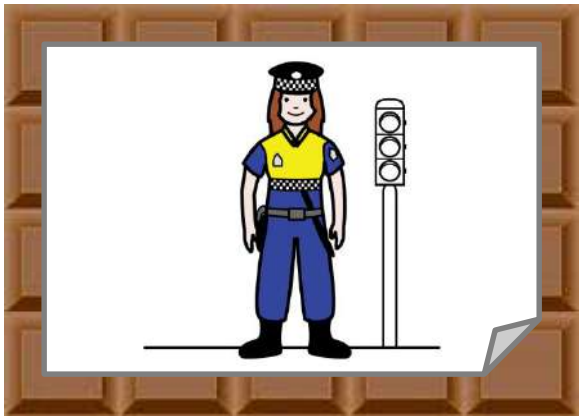


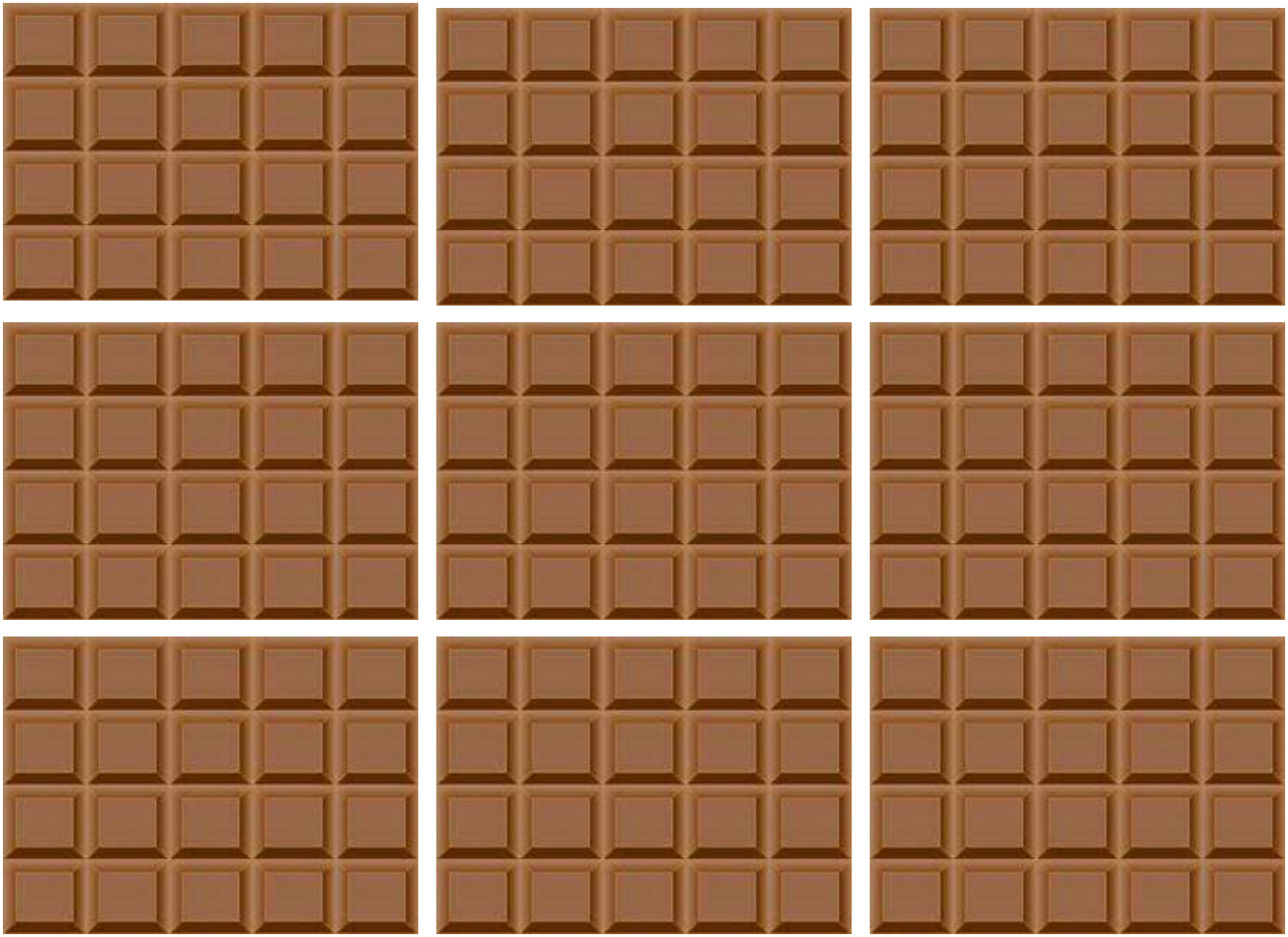


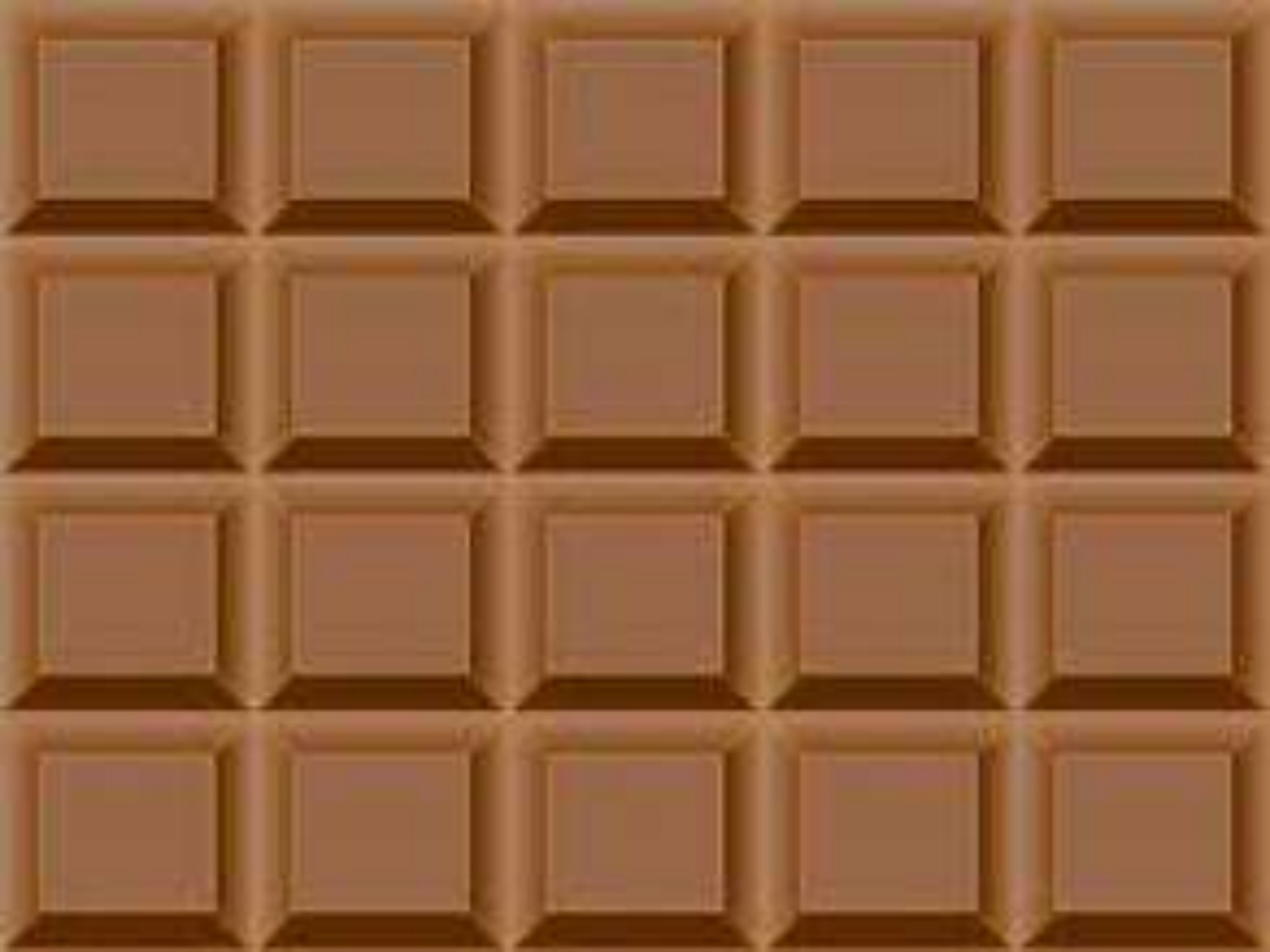


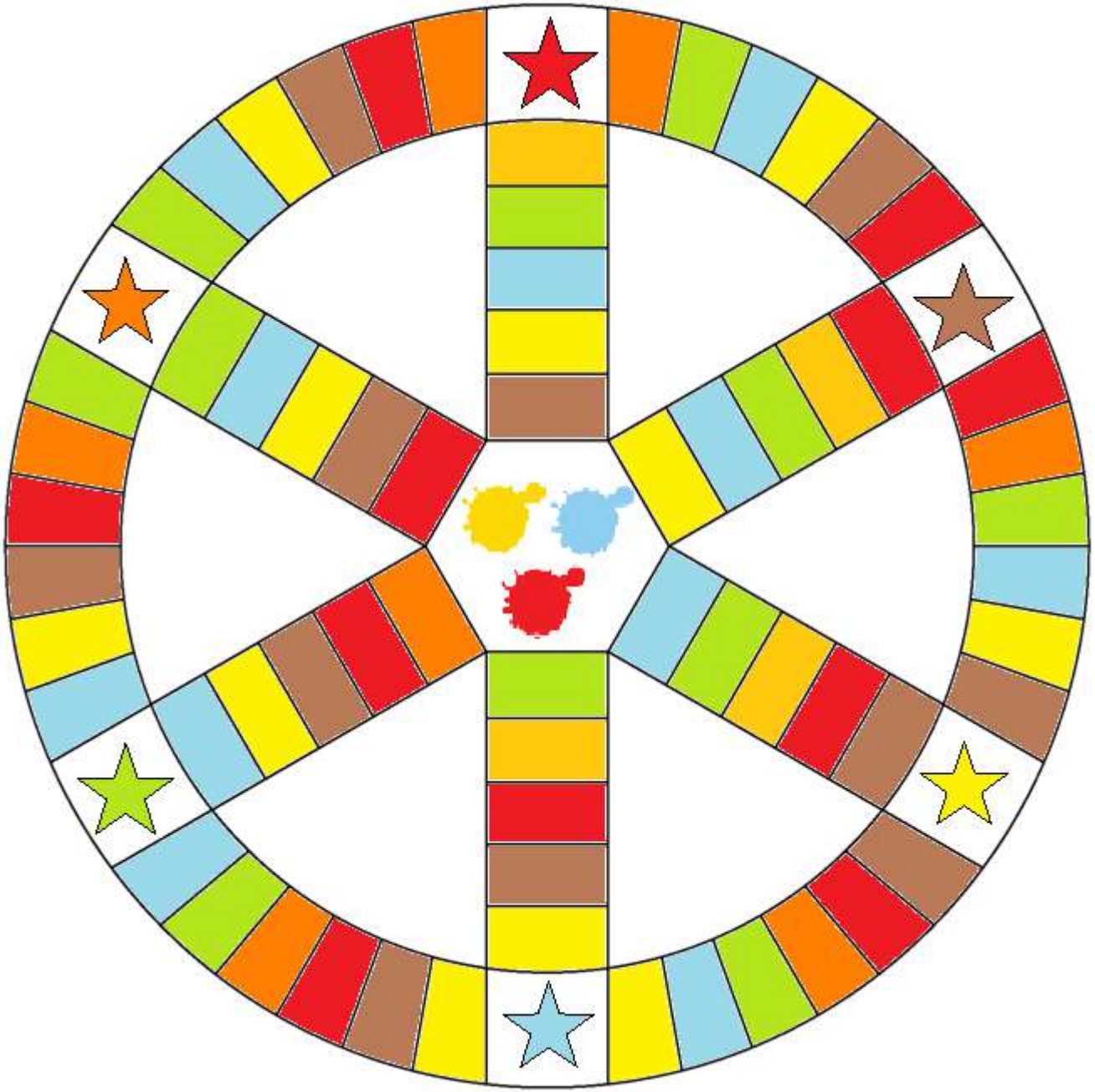


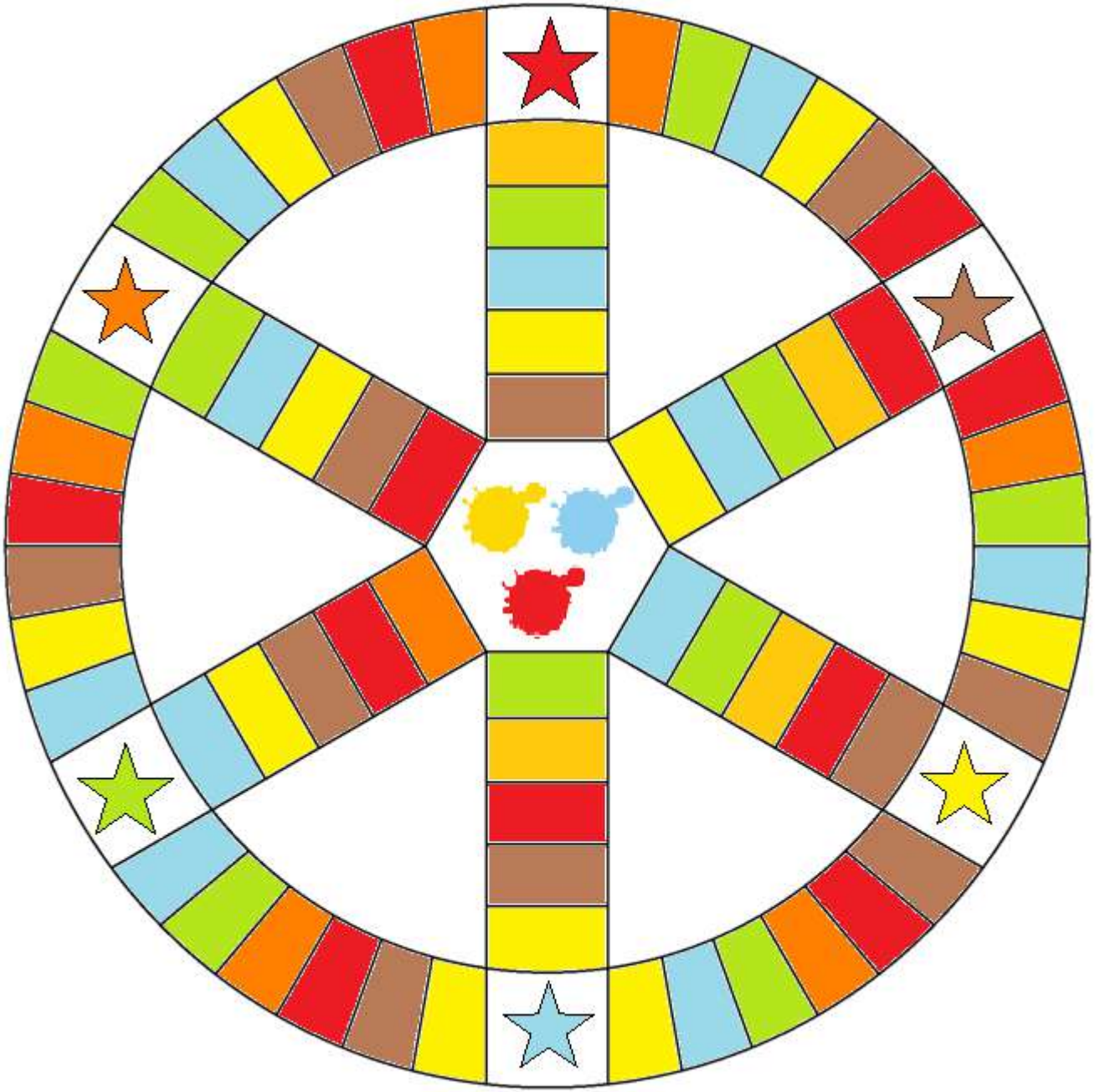












ANEXO 5

Ejemplo de proyecto adaptado clínica sentíste: Proyecto Dinosaurios

PROYECTO DINOSAURIOS

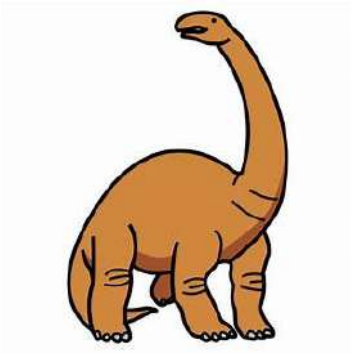
Adaptado para TOD@S

ACTIVIDADES QUE INCLUIREMOS

- Explicación
- Actividades TEACCH o de aprendizaje cognitivo/manipulativo
- Fichas (opcional)
- Manualidades
- Circuito motor
- Relajación
- Ocio

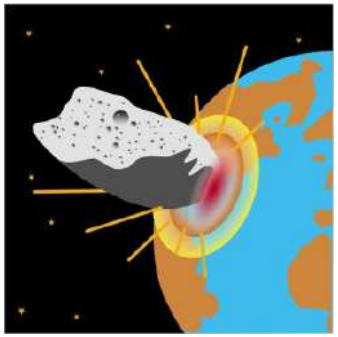
DÍA 1
Explicación general Dinos

EXPLICACIÓN



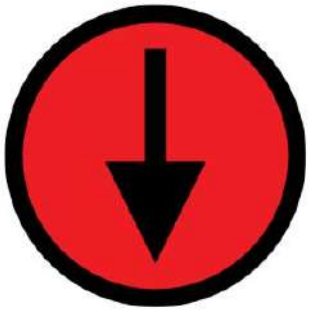
10000.000.000

LOS DINOSAURIOS VIVIERON HACE MILLONES DE AÑOS

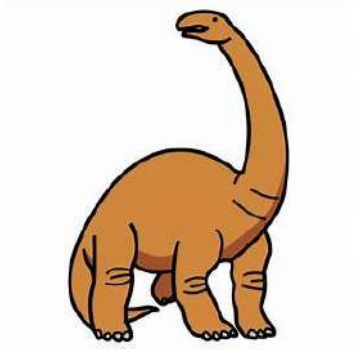


DESAPARECIERON CUANDO UN METEORITO CHOCO CONTRA LA TIERRA

EXPLICACIÓN

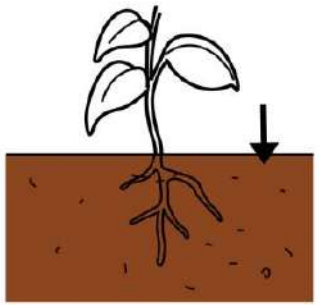


HABIA



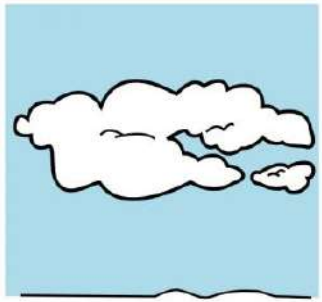
DINOSAURIOS

QUE VIVÍAN



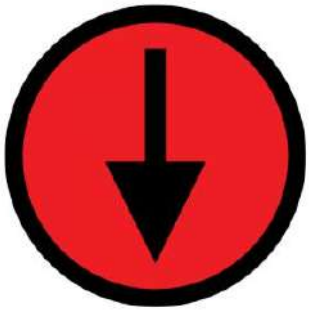
EN LA TIERRA,

EN EL AGUA

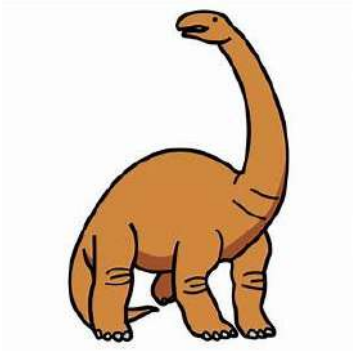


Y EN EL CIELO

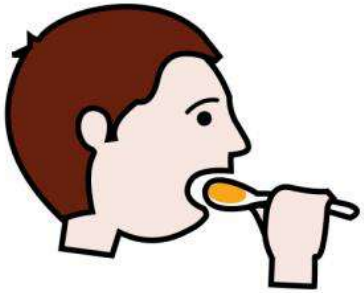
EXPLICACIÓN



HABIA

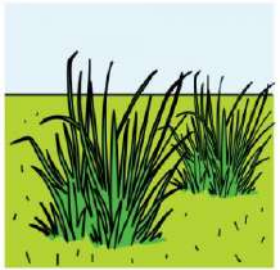


DINOSAURIOS

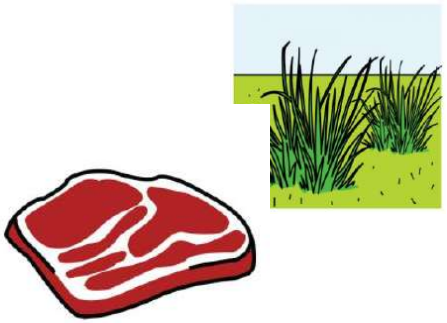


QUE COMÍAN

CARNE,

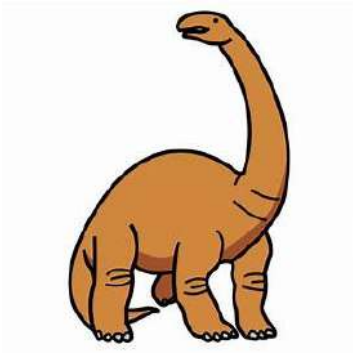


PLANTAS

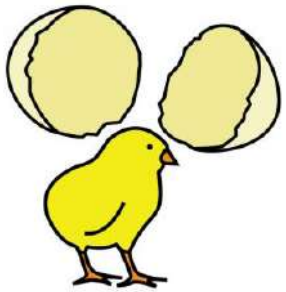


Ó LAS DOS COSAS

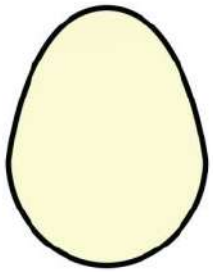
EXPLICACIÓN



TODOS LOS DINOSAURIOS

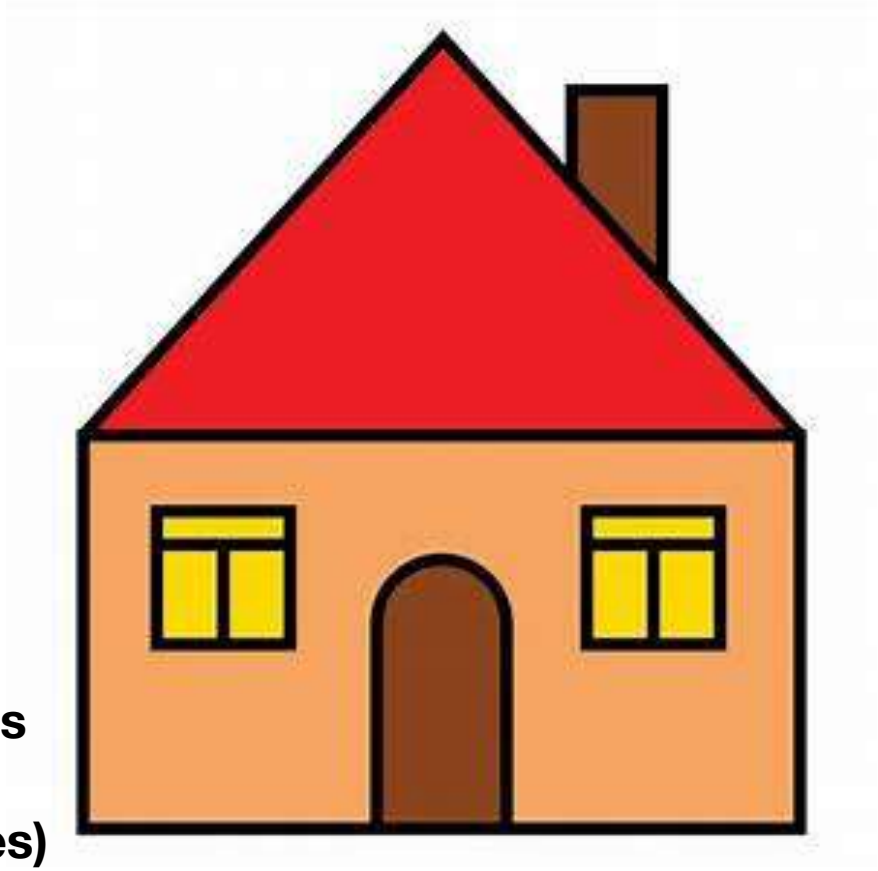


NACÍAN



HUEVOS

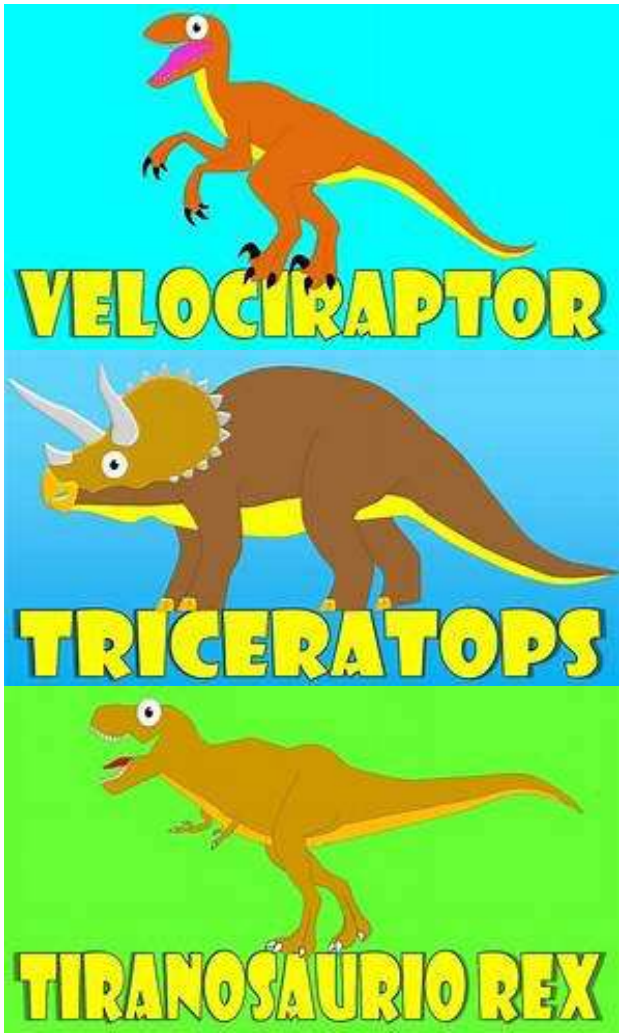
ACTIVIDAD TEACCH 1 Manipulativo ¿Dónde viven?



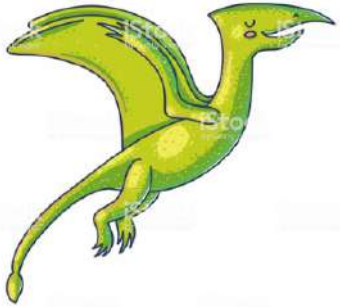
Se recortan las imágenes de los dinosaurios
Necesitamos pinzas
Ponemos tierra, agua o cielo (o las imágenes) escrito o pegado en la pinza y los niñ@s tienen enlazar cada dinosaurio con donde vive

MATERIAL

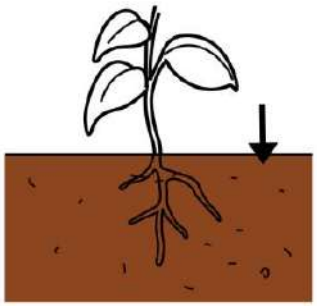
DINOS DE TIERRA

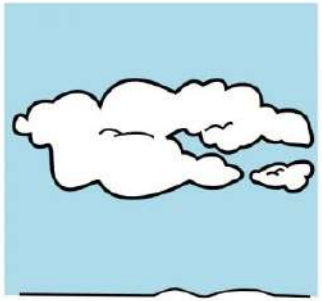


DINOS VOLADORES

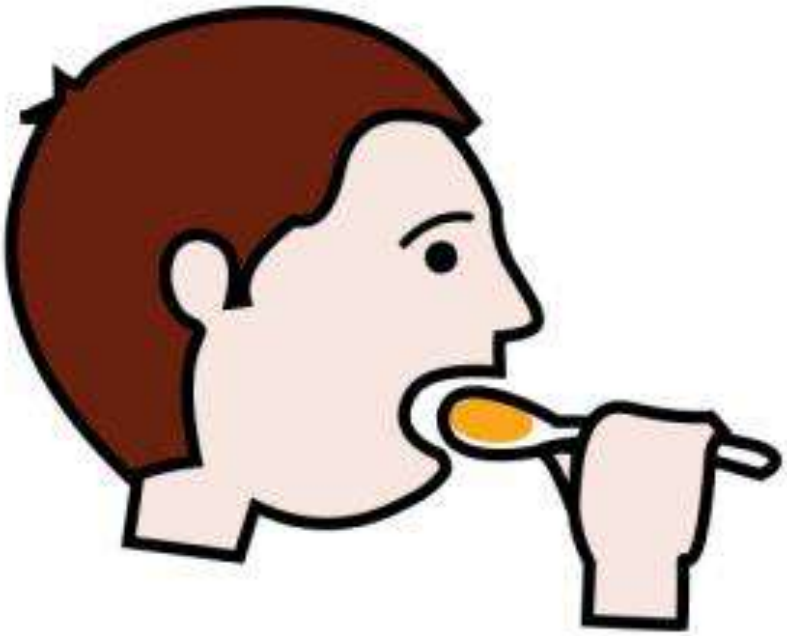


DINOS MARINOS





ACTIVIDAD TEACCH 2 CLASIFICAR ¿Qué comen?

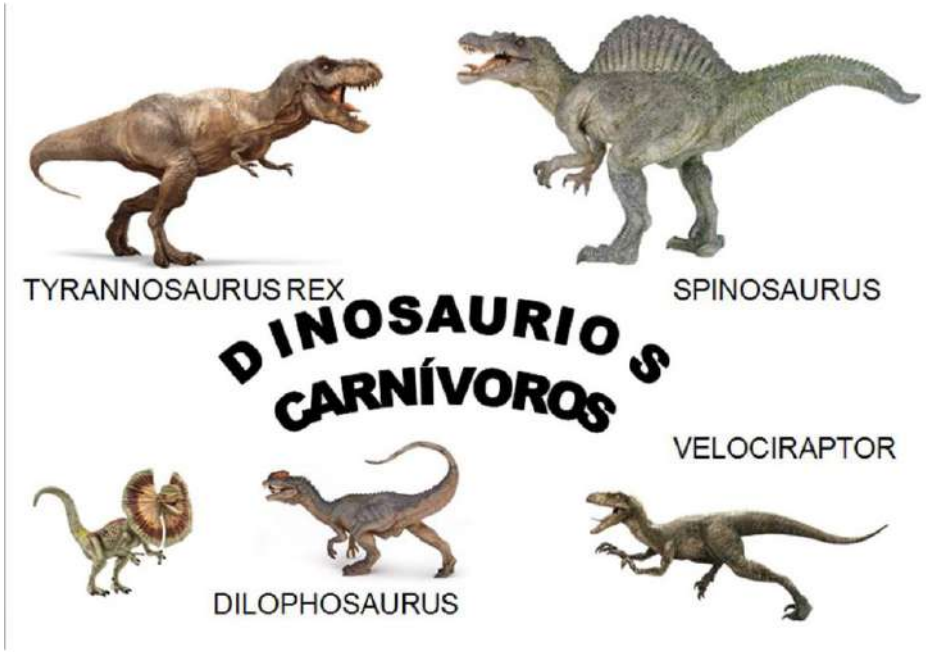


Se explica a los niños que animales son carnivoros, herbívoros o omnívoros En cajas o cuencos se pone un dibujo o la imagen de carne, hierba o ambas y los niños con imágenes de dinosaurios o con los dinosaurios de astico tienen que introducir el dinosaurio en cada cuenco

MATERIAL

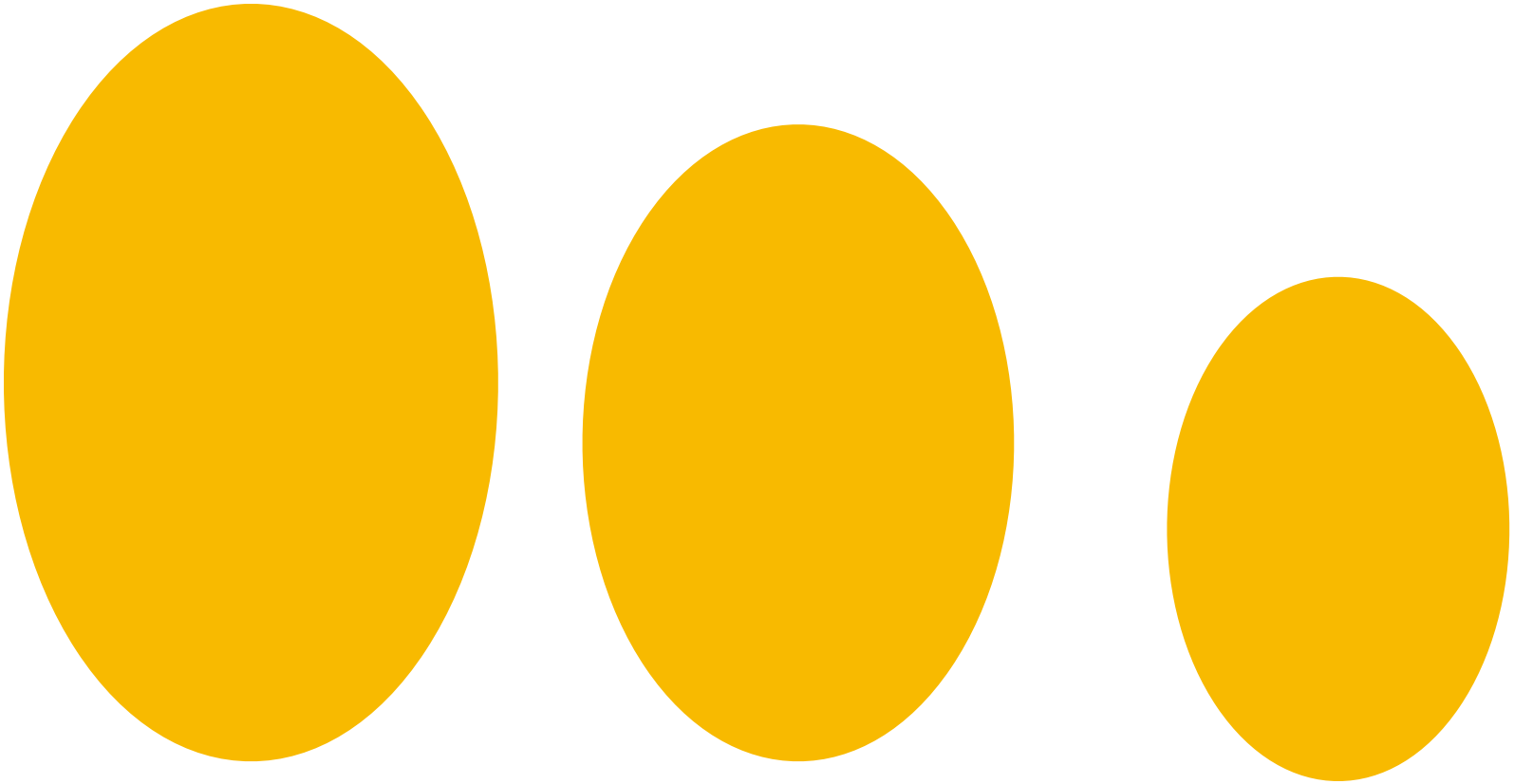
DINOSAURIOS OMNIVOROS
• ESTOS DINOSAURIOS COMEN CARNE,PLANTAS,FRUTAS ETC. Y ESOS SON OMNIVOROS.

DINOSAURIOS HERVIVOROS.
• LOS HERVIVOROS

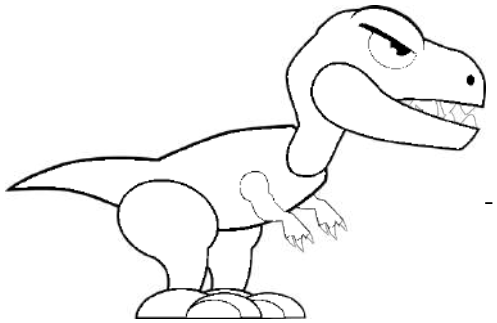

TYRANNOSAURUS REX
SPINOSAURUS
DINOSAURIOS CARNÍVOROS
VELOCIRAPTOR
DILOPHOSAURUS

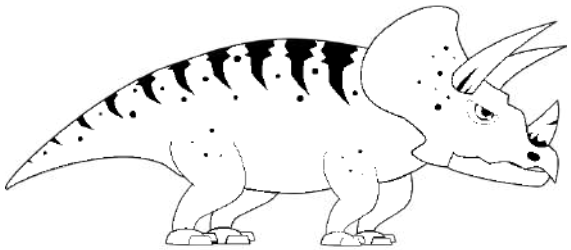
ACTIVIDAD Diferenciar TEACCH 3

Los niños con plastilina hacen huevos de tamaños diferentes, grande mediano y pequeño.
Luego los ponen encima de las formas que encontraras a continuación



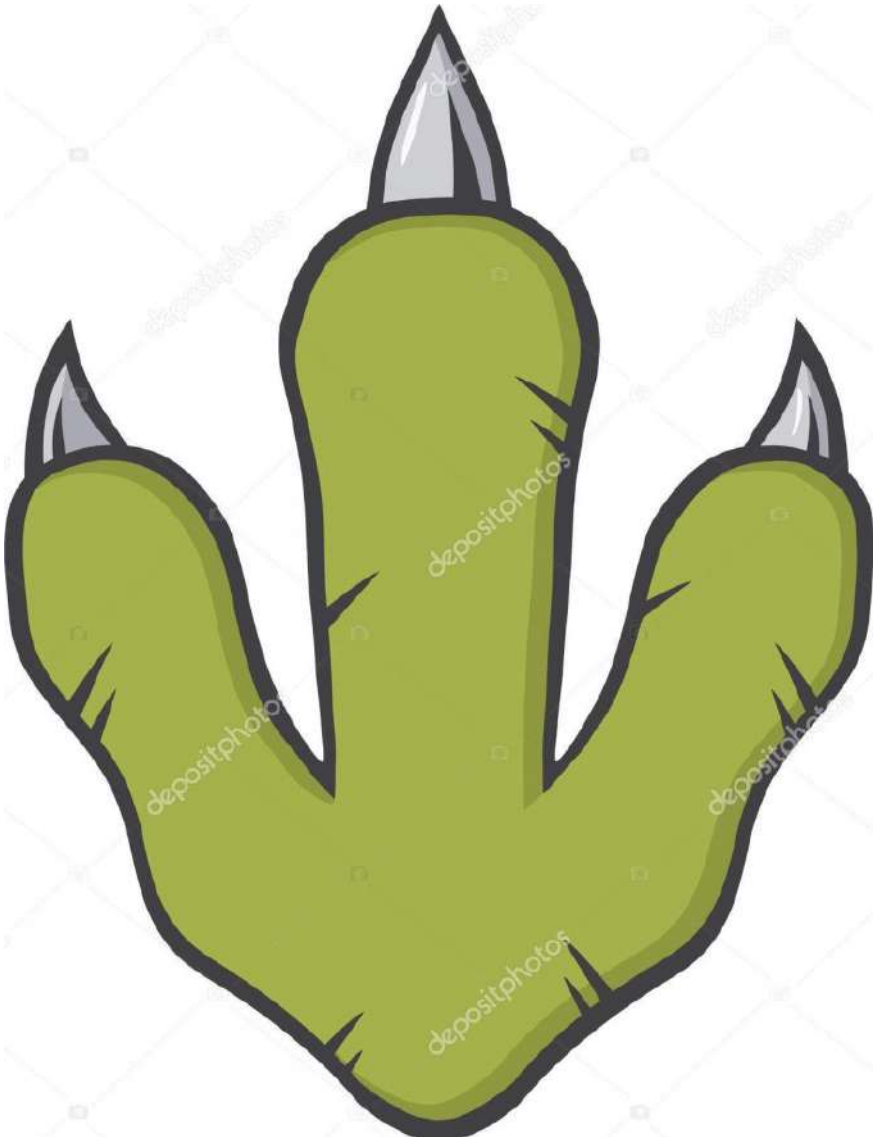
SIGUE LAS LÍNEAS Y COLOREA NOMBRE:_____





APRENDIENDOCONJULIA.COM

MANUALIDAD



Sellos de huella de dinosaurio

Usa una patata para crear un sello de huella de dinosaurio. Corta la patata a la mitad a lo ancho. Usa la punta de un cuchillo o un palillo para hacer el contorno de la huella. Corta a su alrededor. Quita el exceso de patata y deja la huella para que quede más elevada. Deja que los niños sumerjan la huella de patata en pintura y la estampen sobre un trozo de papel. Usa postre de chocolate para trabajar con una pintura comestible que luce como huellas de dinosaurio con barro.

CIRCUITO MOTOR

ESCONDER HUEVOS Y BUSCARLOS POR LA CASA

Podemos dar pistas tipo al huevo le gusta desayunar, mirarse al espejo, ponerse zapatos, ect

LLEGA EL METEORITO

Hacemos un circuito para que los niños pongan los dinosaurios (o cualquier muñeco), nosotros hemos puesto cojines como una montaña y una silla para pasar por debajo y con una pelota los tiren

1. preparar el circuito

2. Pasar por el varias veces

3.- Tirar el meteorito

QUE VIENEN LOS DINOSAURIOS

Nos hacemos una trinchera con latas de leche o botella

CARRERAS DE DINOSAURIOS

Unos vienen volando,
otros pisando muy fuerte y
otros nadando o como los cangrejos

Bailes de dinosaurio

Bailamos al son de la música

Que nos nos pillen los dinosaurios

**Con lana podemos hacer una telaraña
para que los niños pasen por
debajo o por encima sin tocarla**

RELAJACIÓN

EL DINO YOGA O RESPIRACION DE DINOSAURIOS

VIdeos chulos de youtube Smile and learn https://www.youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ

YOGA

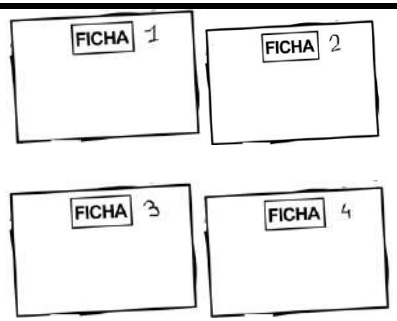
OCIO

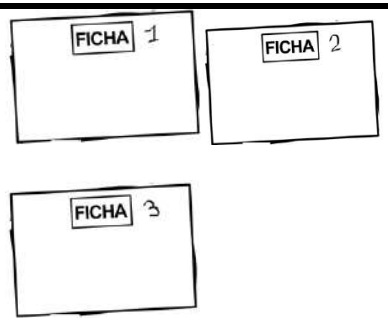
JUEGOS DE DINOSAURIO

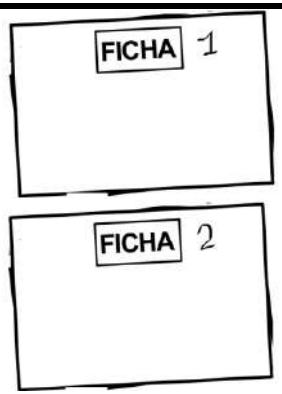
Cualquier juego que tengáis de dinosaurios o os podáis bajar online

ANEXO 6

Ejemplo de estructura visual del trabajo en mesa

 PREPARO LOS LAPICES Y ROTULADORES	 HAGO CUATRO FICHAS	 ENSEÑO LAS TAREAS A PAPÁ Y MAMÁ	 RECOJO TODO LO QUE HE UTILIZADO

 PREPARO LOS LAPICES Y ROTULADORES	 HAGO TRES FICHAS	 ENSEÑO LAS TAREAS A PAPÁ Y MAMÁ	 RECOJO TODO LO QUE HE UTILIZADO

PREPARO LOS LAPICES Y ROTULADORES	 HAGO DOS FICHAS	ENSEÑO LAS TAREAS A PAPÁ Y MAMÁ	RECOJO TODO LO QUE HE UTILIZADO

PREPARO LOS LAPICES Y ROTULADORES	HAGO EL DIBUJO	ENSEÑO LAS TAREAS A PAPÁ Y MAMÁ	RECOJO TODO LO QUE HE UTILIZADO

 PREPARO EL MATERIAL	 HAGO LA MANUALIDAD	 ENSEÑO LAS TAREAS A PAPÁ Y MAMÁ	 RECOJO TODO LO QUE HE UTILIZADO

ANEXO 7

Ejemplo del diario de confinamiento: Actividades sensoriales

ACTIVIDADES SENSORIALES

Llene recipientes grandes con alubias, garbanzos secos, arroz u otros materiales, anime a su hij@ a jugar con las manos y los pies. Esconda juguetes pequeños y haga que los busque, use tazas y vasos, mueva con cucharas grandes, juegue con embudos y otros juguetes de cocina. Esparza alubias y garbanzos u otro material en el exterior, sobre el suelo y trate de andar sobre ellos.

Dar un masaje. *Utilizando para ello diferentes productos, espuma de afeitar, aceite, crema, crema mousse…*Enseñar a darse un auto-masaje. Recuerde; un contacto firme y profundo es calmante y gratificante.

Materiales de diversas texturas. Se pueden preparar cajas o bolsas con materiales de diferentes texturas que puede utilizar para darse masajes, distinguir si son rugosos o suaves.

Cajas sorpresas con diversos materiales y juguetes de diferentes texturas. Llénelas con muestras de tela para distinguirlas (suaves, rugosas, fina, gruesa...) con artículos para identificar y describir, como piezas de madera de rompecabezas, cuentas, etc.

Bolsas sensoriales. Sólo necesitaréis: bolsas zip para congelar (2 si os queréis asegurar de que no la rompan o no fugas), cinta adhesiva resistente para sellar todos los laterales y evitar que el contenido se derrame. Líquido o material más o menos denso para llenar la bolsa (gel para el pelo, espuma de afeitar, aceite para bebé, agua….cada uno proporcionará una experiencia sensorial táctil distinta ¡imaginación al poder! y objetos pequeños y fascinantes que los niños puedan descubrir, observar y tocar. También podéis añadir colorante alimentario o purpurina para que la experiencia visual resulte más intensa.

Presente cuidadosamente diversas texturas para explorar y jugar. Coloque los materiales sobre un papel de aluminio o recipiente de plástico –crema de afeitar, espuma de baño, loción, plastilina. Invente formas de usar los juguetes en juegos como “lavado de automóviles con espuma de baño o crema de afeitar”. Conduzca el automóvil de juguete a través de la crema de afeitar o dibuje formas y escriba diseños con los dedos.

Juego con arena. Use papel de aluminio, cubra la mesa con plástico o juegue en el exterior. Use arena limpia y seca y una botella rociadora con agua para agregar humedad. Juegue con moldes para galletas o juguetes tales como dinosaurios o automóviles plásticos. Escriba en la arena o forme figuras o un castillo de arena. Actualmente venden una arena especial para jugar (arena mágica)

Creemos masas para jugar. Podemos hacer participes al niño del momento de hacerlas y después jugar con ellas. https://www.imageneseducativas.com/masas-pinturas-y-recetas-caseras-para-manualidades/

Pintura comestible. Para los más peques o aquellos niños que se llevan todo a la boca. Se puede hacer pintura comestible y pintura de dedos. https://www.imageneseducativas.com/masas-pinturas-y-recetas-caseras-para-manualidades/

Bolas de gel. Buscar cosas escondidas dentro de un recipiente con bolas de gel puede ser una actividad divertida.

ANEXO 9

Contraportada: Mi Diario

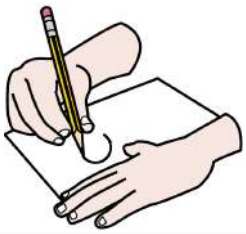
FECHA:

HOY HE COMIDO:

HE LEÍDO:

HE VISTO:

HAGO UN DIBUJO DE:



ANEXO 8

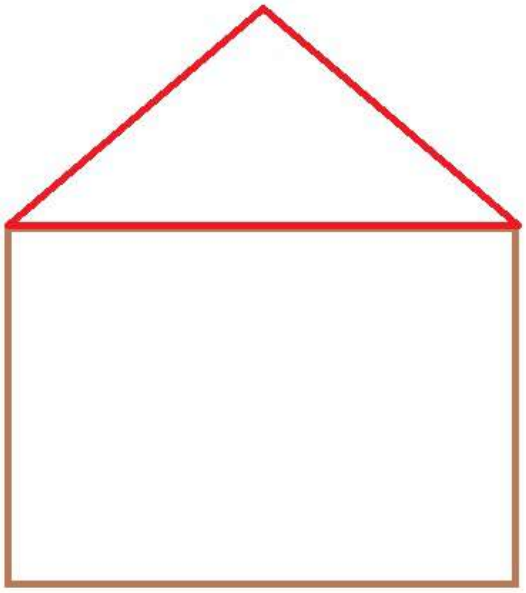
Ejemplo del diario de confinamiento: Plantilla hoja diaria

DIARIO DE

_____

ME GUSTA

VIVO EN



MI FAMILIA ES...