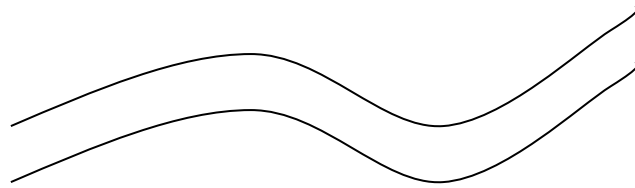


PROYECTO AGUA



ASIER ÁVILA, RAQUEL GAVIRIA, ANE ARRONIZ, IRATXE ELEJALDE,
ARANTZA VELEZ, ROSA ARNAIZ, IZASKUN ARRIETA, NURIA RODRIGO,
DESIRÉE NAVASCUES, ELISA LEAL, NAIARA ÍÑIGO

| | |
|--------------------------------|--|
| AMBIENTACIÓN | La música será de un río/mar o similar. El tubo de luces estará de color azul. La fibra óptica estará encendida a modo de alga/medusa. Habrá muñecos/juguetes relacionados con el mar (peces, tortugas) |
| OBJETIVOS | <ul style="list-style-type: none"> - Establecer un vínculo afectivo entre usuario y terapeuta. - Relacionarse de forma adecuada con el terapeuta. - Mantener la atención durante las actividades. |
| ACTIVIDAD I 25' | <p>Se pondrán en el suelo colchonetas, simulando que el suelo es agua y que las colchonetas son piedras para no caer al agua. Tendrá que moverse alrededor de la sala de un lado a otro evitando pisar el suelo. Transcurrido unos 7 minutos si se ve que el usuario se encuentra cómodo en la actividad, se introducirán los animales de juguete y tendrá que seguir moviéndose por la sala sin caerse pero añadiendo el objetivo de pescar a los animales con la mano y llevarlos hasta un punto establecido. La luz durante esta actividad será un poco alta para que pueda moverse con comodidad por la sala.</p> <p>A continuación se encenderá el tubo de luces, siendo este el mayor punto de luz de la sala, aún así se mantendrá un tono de luz adecuado para la actividad.</p> <p>Se le explicará que tiene que fijarse en el tubo de luces y cada vez que el tubo se ponga de color azul, tendrá que coger nuevamente los animales de juguete (de uno en uno) y volver a depositarlos donde anteriormente los había cogido.</p> |
| ACTIVIDAD II 10'-12' | <p>Se le pondrán fotografías de animales marinos por la sala. Se introducirán sonidos de estos animales que tendrá que relacionarlos con la fotografía correcta, identificando a los animales. Cada vez que acierte el animal se tumbará en la colchoneta y se le hará un fregado con la fibra óptica. (si quiere)</p> <p>La luz de sala durante la actividad tendrá que tener algo de intensidad para poder diferenciar las fotos de los animales.</p> |
| ACTIVIDAD III 10' | <p>Simularemos un río en el suelo de la sala, cercando los límites del río con piedras o similar. Usaremos una especie de chapa, la cual tendrá que moverla con el dedo, como si fuera una barca y moviendo la barca alrededor del río sin salirse de los límites establecidos. Dentro de cada chapa insertaremos una pegatina de diferentes animales, teniendo que llevar a todos animales hasta el final del trayecto. La luz de la sala será adecuada para que se puede ver con claridad tanto la chapa como los límites del río.</p> |
| ACTIVIDAD IV 12' | <p>Se introducirá una música relajante relacionada con el mar y se bajará la intensidad de la luz de sala. El usuario se tumbará la cama de agua. Se le contará una historia relacionada con el mar, buscando su relajación. Al finalizar la actividad se irá introduciendo un poco más de luz en la sala, así como la música será un poco más activa, introduciendo sonido de pájaros, a modo de amanecer. Con esta actividad se dará por terminada la sesión.</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| AMBIENTACIÓN | <p>Sonido del agua. Luz suave azul. Colocar la colchoneta azul en la pared derecha, frente a la columna de burbujas. Sobre la colchoneta azul se coloca cada fibra óptica separada, perpendicular a la pared de la derecha. De tal manera que el niño/a tras seguir la fibra óptica (con los pies, las manos o rodillas) se quede frente a la columna de burbujas (azul).</p> <p>La luz azul estaría focalizada en la colchoneta y la columna de burbujas.</p> |
| OBJETIVOS | <ul style="list-style-type: none"> - Aumentar el equilibrio. - Estimular la coordinación óculo-manual. - Fomentar la relajación. |
| ACTIVIDAD I 5' | <p>- Colocar sobre la colchoneta azul las diferentes fibras ópticas separadas e intentar seguir las andando sobre ellas. Para esta actividad se pondrá música de sonido de agua suave.</p> |
| ACTIVIDAD II 5' | <p>Aumentar el volumen de la música e ir a la columna de burbujas. Poner diferentes ritmos de burbujas (de menos velocidad a más) para que las siga con los dedos.</p> |
| ACTIVIDAD III 10' | <p>Finalmente se le tumba en la cama de agua y se le balancea suavemente, acompañado con un sonido suave de agua.</p> |

RAQUEL GAVIRIA

| | |
|------------------------------|---|
| AMBIENTACIÓN | Tubo de burbujas en color azul. (que estará durante toda la sesión encendido). Olor a salitre. Sonido de mar. Flotadores, manguitos, conchas, elementos de mar, un red de pescador colgada de la pared. En el proyector un video desde el punto de vista de un surfista. Peces de goma. Una caña de pescar que tendrá un imán en un extremo. |
| OBJETIVOS | -Estimular el sentido propioceptivo -Estimular el sentido vestibular. |
| ACTIVIDAD I 10' | 1- ¡Somos surfistas! Materiales: Bosu y un video de vista de surfista. LA actividad consiste en que el niño mantenga el equilibrio e intente imitar los movimientos del surfista. |
| ACTIVIDAD II 7'-8' | 2- Buscando a nemo Materiales: dos peces de goma, crema de sol, un rastrillo y dos bolas una dura y otra blandita.. La piscina de bolas Se esconderán dos peces de goma y una concha y unas gafas de bucear en la piscina de bolas y el niño deberá bucear en ella y encontrarlos. Cada vez que el niño encuentre uno de los objetos escondidos tendrá que salir de la piscina y meterlos en un cubo que se encontrará en medio de la sala, obligando al niño a que se mueva y entre y salga de la piscina con la dificultad que a él le supone, y de esta forma trabajar la coordinación psicomotriz gruesa, así como el sentido vestibular. |
| ACTIVIDAD III 10' | 3- Pescando Materiales: caña de pescar, peces dibujados, imanes y clips cama de agua. Tumbarse boca abajo en la cama de agua sacando parte de la parte de arriba del cuerpo en la que sujetar la caña de pescar. Debajo de la cama de agua se dejarán 5 dibujos de peces (los cuales llevarán unos clips para que sean atraídos por el imán). La finalidad de esta actividad es pescar los cinco peces. |
| ACTIVIDAD IV 10' | 4- Relajación Materiales: cama de agua, bolas duras y blandas, rastrillo y crema solar. El niño se tumbará en la cama de agua y pondremos sonidos ambientados en el mar. Se le hará un masaje empleando los distintos elementos relacionados con la playa y utilizados en la actividad de buscando a nemo: bolas duras y menos duras, un rastrillo y , por último crema solar. |

| | |
|--------------------------------------|--|
| <h1>AMBIENTACIÓN</h1> | <p>Música de mar y oleaje de fondo al entrar, después la banda sonora de “Piratas del Caribe” y otra vez música de relajación con olas y mar durante el cuento. Tras finalizar el cuento volvemos a poner “Piratas del Caribe”.</p> <p>Telas azules en el suelo marcando un camino y en el centro, flotadores de diferentes tamaños, la columna de burbujas en azul, piscina de bolas encendida en color azul, bandera pirata en la cama de agua sujeta a un palo con un foco alumbrándola en amarillo.</p> |
| <h2>OBJETIVOS</h2> | <ul style="list-style-type: none"> -Aumentar la capacidad de atención y memoria -Tomar conciencia corporal -Aumentar la activación y motivación -Trabajar el sentido de la propiocepción |
| <h2>ACTIVIDAD I</h2> <p>5’-7’</p> | <p>Se les contará que somos piratas y para ello, necesitamos encontrar cada uno su parche pirata con su nombre correspondiente. Para ello, cada niñ@ será invitado a buscar el parche en la piscina de bolas. Ésta estará encendida en color azul simulando el mar.</p> <p>Los niñ@s irán al encuentro del parche todos a la vez, y una vez lo encuentren cada niño saldrá de la piscina y esperará a que el resto de niños encuentre su parche. Una vez fuera, ya seremos unos auténticos piratas.</p> |
| <h2>ACTIVIDAD II</h2> <p>15’-20’</p> | <p>Cada uno con su parche tendrá que conseguir pasar una serie de obstáculos (un circuito de flotadores, que repetirán varias veces con diferentes variables ; con los dos pies, a la pata coja, agarrando la espada de goma espuma con las dos manos y con el parche pirata puesto primero en un ojo, y luego en otro) hasta llegar al barco (la cama de agua que está al fondo de la sala con la bandera).</p> <p>*En esta actividad damos una luz más luminosa para ver mejor y no hacernos daño.</p> <p>*Y ponemos de fondo la banda sonora de “Piratas del Caribe”</p> |
| <h2>ACTIVIDAD III</h2> <p>10’</p> | <p>Por fin hemos conseguido llegar hasta el barco y ya cansados, nos disponemos a tumbarnos en la cama (el barco a la deriva) con olas más y menos fuertes. Todo ello, acompañado de la misma música del comienzo de la sesión (música de olas que en momentos se suma el viento y viene una ola más fuerte, y en ese momento realizamos una ola sobre el agua de la cama, después le seguirá una ola más débil...etc.).</p> <p>Si así lo desean podemos taparles con el edredón de bolas para tomar una mayor conciencia de su cuerpo.</p> <p>Una vez todos tumbados en la cama, y habiendo explorado y sentido la sensación de estar flotando sobre el agua, nos disponemos a contar un cuento de piratas: “La chica Pirata” (https://youtu.be/ahBEpeauHic o cualquier otro cuento relacionado con los piratas que nos resulte interesante) con el sonido del mar de fondo.</p> <p>Finalmente, volvemos a poner la canción de “Piratas del Caribe” para reactivarnos.</p> |

AMBIENTACIÓN

La iluminación de la sala será tenue en color azul y estará aromatizada con un aroma fresco para toda la sesión. La sala estará dividida en tres zonas: en la primera zona, realizaremos la primera actividad, habrá una pelota grande que simulará un barco y estará frente a la columna de burbujas encendida de color azul. El resto de aparatos estarán apagados. La segunda zona, donde realizaremos la segunda actividad, colocaremos encima de la colchoneta diversos objetos relacionados con el mar y los taparemos con el haz de luces simulando la arena en una playa. Además, para que parezca más real, proyectaremos una imagen de una playa sobre la colchoneta. Cuando realicemos esta actividad encenderemos el haz de luces y apagaremos la columna de burbujas. Por último, la tercera zona donde realizaremos la actividad de relajación, será en la cama de agua que simulará ser una colchoneta y para eso la cubriremos con una tela. Al realizar esta actividad, apagaremos todas las luces y únicamente encenderemos las luces pequeñas simulando estrellas. Además, pondremos música relajante sobre el mar.

OBJETIVOS

- Aumentar los tiempos de atención

ACTIVIDAD I 15'

En primer lugar, fuera de la sala, disfrazaremos al alumno de pirata. Le pondremos un pañuelo en la cabeza, un parche pirata y un catalejo que previamente ha hecho decorando un tubo de papel de cocina. A continuación, entrará en la sala y se sentará en una pelota grande frente a la columna de burbujas. La sala tendrá una iluminación tenue en tono azul y todos los aparatos se encontrarán apagados. Al alumno le explicaremos que es un pirata y que tiene una misión que cumplir: conseguir llegar a la isla para buscar el tesoro. Para ello, le daremos un mapa en el que figurarán 4 imágenes ordenadas relacionadas con el mar y cada imagen tendrá un color. La primera será una alga verde, la segunda un pez azul, la tercera una estrella de mar amarilla y el último será un faro rojo que le indicará que ha llegado a la isla (Actividad 2). El alumno tendrá que fijarse en la primera imagen con su color, levantarse ir al pulsador de la columna de burbujas, pulsar el color correspondiente, volver al barco (pelota) y mirar por el catalejo a ver si es el correcto. El adulto le indicará si es correcto y puede pasar a la siguiente imagen. Así con todas las imágenes hasta llegar a la imagen roja (faro) que le indicará que ha conseguido llegar a la isla. Entonces pasaremos a la segunda actividad. En caso de ser necesario, el adulto le podrá dar pistas y le motivará para conseguir el objetivo.

ACTIVIDAD II 10'

El alumno se sentará en la colchoneta y frente a él, se le mostrará el haz de luces encendido y debajo de éste, algunos tesoros de gominola que estarán envueltos en papel film relacionados con el mar. La sala tendrá una iluminación tenue y pondremos en el aromatizador un aroma fresco. Se apagarán todos los aparatos y únicamente se encenderá el haz de luces. Al alumno le explicaremos que ha llegado a la isla y que tiene una misión: conseguir el tesoro. Para ello se sentará en la arena (colchoneta) y tendrá que rebuscar entre la arena hasta encontrar los 5 tesoros que se encuentran enterrados debajo del haz de luces y los meterá en el cofre (caja), que se encuentra al lado de la colchoneta. Solo podrá ir cogiendo de uno en uno. En caso de no encontrar algún objeto, el adulto le dará pistas y se enfatizará que debe de coger de uno en uno (turnos). La actividad finalizará cuando haya encontrado todos los objetos que se llevará a casa como recompensa.

ACTIVIDAD III 10'

Después de un largo día de trabajo, ha llegado el momento de descansar un poco. Invitaremos al alumno a tumbarse sobre una colchoneta de playa (cama de agua) y cerrar los ojos; le contaremos que está en medio del mar, mientras está anocheciendo. De fondo, empezará a sonar sonidos del mar y poco a poco disminuirémos la intensidad de la luz y encenderemos las lucecitas pequeñas simulando las estrellas. Una vez en este estado, empezaremos a realizar pequeños movimientos figurando "olas de mar". Intentaremos que el alumno se consiga relajar y disfrutar de esta actividad. En todo momento, se le preguntará al alumno si está a gusto y si le están gustando las olas.

| | |
|----------------------|--|
| AMBIENTACIÓN | <p>La sala estará decorada en tonos azules, el foco colocado en el cromático azul. La bola en marcha simulando olas de mar en el espacio, el foco apuntara a la bola para dar sensación de reflejo de olas.. Así mismo la columna de burbujas estará funcionando con las burbujas a una velocidad media (color azul).</p> <p>La fibra óptica del suelo encendida al igual que la cortina de fibra óptica.</p> <p>En el suelo habrá colocado un plástico de gran tamaño tipo toldo con arena de playa y decorado con conchas, peces hinchables de plástico...</p> |
| OBJETIVOS | <p>Desarrollar la atención.</p> <p>Trabajar la discriminación auditiva</p> <p>Reconocer y desarrollar las capacidades propioceptiva y vestibular.</p> |
| ACTIVIDAD I | <p>Entraran en la sala y junto con una melodía que simule las olas del mar andarán sobre la arena y buscarán las conchas marinas que colocaran en el interior de un cubo.</p> <p>A continuación iremos a la zona de las fibras ópticas. La primera fase será saltar los tentáculos de la medusa gigante (fibra del suelo) saltaremos de un lado al otro sin pisarla. El terapeuta moverá la fibra para conseguir el efecto de movimiento de los tentáculos (a mayor y menor velocidad).</p> |
| ACTIVIDAD II | <p>Esta segunda fase consistirá en colocar unas telas suaves y grandes en el suelo, estarán un poco arrugadas para que simulen el agua y las olas. Tumbados o sentados sobre las telas, el terapeuta pondrá en el ordenador sonidos de animales marinos. En una primera ronda los sonidos pueden ir acompañados con imágenes proyectadas en la pared, en una segunda vuelta tan solo se escucharan los sonidos. El usuario debe identificar de que animal se trata. Además se pueden esconder imágenes de los animales entre las telas para que el usuario busque la imagen del animal que se escucha.</p> |
| ACTIVIDAD III | <p>Después pasaremos al espacio de la cama de agua. El usuario se tumbara sobre la misma. El terapeuta puede reorganizar la ambientación disminuyendo la luz de la sala (quitar columna de burbuja y cortina de fibra óptica, la de la cortina vertical puesto que proporcionara más luminosidad a la sala. En caso de que el usuario prefiera un ambiente un poco más tenue, se puede sustituir la cortina de fibras por la del suelo) encenderá el proyector de nebulosa y estrellas).</p> <p>Argumentando que ha caído la noche y que poco a poco salimos a la superficie. Se propone al usuario tumbarse sobre la cama como si se tratase de una barca. Con una música de fondo marina y olas se observara el cielo de la noche mientras se mece sobre el vaivén de las olas (el terapeuta provoca el movimiento de las olas. Se le preguntara al usuario si prefiere mayor o menor intensidad). A modo de relajación, va finalizando la sesión.</p> |
| ACTIVIDAD IV | <p>Para concluir la sesión, el usuario sobre la arena de playa escribirá bien con el dedo o un palo una palabra que describa su sensación sobre este viaje marino.</p> |

ROSA ARNAIZ

| | |
|-----------------------------|--|
| AMBIENTACIÓN | <p>Sonido de olas de mar. Luz del techo azul. Proyección imágenes del mar en la pared. Brumizador aroma mar. Columna de burbujas a modo de faro.</p> <p>Materiales: Tarjetas de imágenes del mar/ Pegamento/ Papel embalar para faro/ Tijeras/ Mural mar/ USB con vídeo de mar/ Cello/ Esponja/ Papel celofán/ Música “relax melodies” choque de olas</p> |
| OBJETIVOS | <ol style="list-style-type: none"> 1- Trabajar el sistema de turnos 2- Trabajar la atención y la escucha 3- Profundizar en los conocimientos acerca del mar 4- Trabajar la inteligencia intrapersonal |
| ACTIVIDAD I 15’ | <p>Entraremos a la sala y dejaremos que los niños reconozcan de qué se trata el espacio en el que se encuentran atendiendo a la proyección y al sonido.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=SpixysJU2I4&feature=youtu.be</p> <p>1. Piscina de bolas: esconderemos tarjetas con imágenes de elementos marinos similares a algunas que que salieron en la proyección. Uno a uno los niños entrarán y sacarán las tarjetas.</p> |
| ACTIVIDAD II 10’ | <p>2. Pared: Cuando terminen las colocaremos en un panel atendiendo a si son objetos o seres de superficie, mar o fondo marino</p> |
| ACTIVIDAD III 25’ | <p>Cielo estrellado(o alfombra negra) y luz negra. Con una esponja blanca y papel de celofán crearemos una medusa por niño@. Admiraremos su belleza antes y después de poner la luz (tomar conciencia de que las cosas cambian en función de cómo las veamos)</p> <p>. Uno a uno irán diciendo un adjetivo bello a sus medusas</p> |

IZASKUN ARRIETA

| | |
|----------------------------|---|
| AMBIENTACIÓN | Torre de burbujas sin ruido, alfombra que simule fondo marino, peces , conchas y piedrecitas, iluminación: luz azul de baja intensidad, sonido de fondo: movimiento de agua. |
| OBJETIVOS | |
| ACTIVIDAD I 5' | Clasificar los peces, las conchas y las piedrecitas que vaya encontrando.(colocarlos en tres cestitos). |
| ACTIVIDAD II 5' | Cerrando los ojos sobre la alfombra siento que las olas chocan y mueven mi cuerpo, las olas me van llevando a la orilla ya he llegado y allí ya en la arena voy despertando y muevo primero los pies luego las piernas después los dedos de las manos, las manos, los brazos, los ojos y poco a poco me voy incorporando. |
| ACTIVIDAD III 3' | Verbalizo los pensamientos y las sensaciones que he tenido durante la segunda actividad. |

NURIA RODRIGO

| | |
|-----------------------------|---|
| AMBIENTACIÓN | <p>Pantalla azul Burbujas azules encendidas Sonido del mar y gaviotas Olor a salitre, a mar con brumizador En un baúl objetos diversos para decorar la sala: peces, estrellas de mar, tortugas, corales, piedras, flotadores, cubo, palas, redes, etc.</p> |
| OBJETIVOS | <p>Fomentar la creatividad y participación Potenciar el gusto por la decoración Adquirir iniciativa Toma de contacto con el espacio, objetos y compañeros Aumentar la empatía Activar la motricidad Motivar el lenguaje espontáneo</p> |
| ACTIVIDAD I 10' | <p>“SOY UN ANIMAL DEL MAR” por ejemplo “Soy una Tortuga”. Luz más tenue y con la ambientación preparada de la dinámica anterior. Se añade a la pantalla una imagen colorida con Nemo y Dori bajo el mar.</p> <p>En un círculo TODOS sentados en el suelo, cada niño participa en la creación de un cuento en el que se hable de la vida en el mar.</p> <p>“Erase una vez una tortuga llamada ... vivíadurante el día....tenía un amigo que se llamaba Juguetón y todos los días....”</p> |
| ACTIVIDAD II 10' | <p>Un haz de luz en el medio y poca luz en la sala. Música suave de fondo de buscando a Dori. La sala sigue decorada como en la Parte 1</p> <p>_Dinámica “SOY UN/A ... QUE VIVE EN EL MAR”. Representar y actuar a través de animales, relacionándose con los demás escuchando la música de buscando a DORI y contactando con todo los elementos de la sala sintiéndose vivir en el mar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Todos somos tortugas, ¿Cómo hacen las tortugas?, ¿Cómo nadan? ¿Son curiosas?.... 2.- Todos somos un pececitos 3.- Todos somos unas estrellas de mar 4.- Todos somos tiburones, delfines, ect 5.-Ahora , cada uno que haga del animalito favorito <p>Ronda de cómo se han sentido</p> |
| ACTIVIDAD III 10' | <p>Sonido del mar. Olor a salitre, mar, algas. Colchonetas, cama de agua. Muy poca luz</p> <p>“LAS OLAS DEL MAR “// Relajación</p> <p>Es tiempo para escuchar sentados o tumbados, estamos en una hermosa playa y nos quedamos en silencio escuchando este sonido y oliendo sus aromas. Tomamos suaves respiraciones y nos vamos relajando concentrándonos en el sonido, imaginamos la orilla de una hermosa playa y vamos viendo y sintiendo esas olas que vienen y van.</p> |
| ACTIVIDAD IV 5' | <p>Improvisa UN TÍTULO que resuma la sesión realizada, ej.:“Tarde en la playa”, “ Las olas arriba y abajo”, ect.</p> |

| | |
|-----------------------------|---|
| AMBIENTACIÓN | |
| OBJETIVOS | <ul style="list-style-type: none"> -Aumentar la creatividad -Mejorar la coordinación óculo-manual. -Mejorar la coordinación física. |
| ACTIVIDAD I 20' | <p>Se le proporcionará una hoja llena de dibujos de peces en blanco, el objetivo es que coloree todos los peces y después los recorte (unos 20 peces).</p> <p>Una vez coloreados y recortados los peces, los pegará con celo en el tubo de burbujas a su gusto.</p> <p>Una vez pegados todos os peces, se apagarán las luces y se encenderán los tubos haciendo ver que estamos en un Aquarium o en el mar.</p> |
| ACTIVIDAD II 15' | <p>Se realizará un circuito de coordinación y alrededor se situarán colchonetas azules, como si fuese el mar. Una vez superado el circuito, nos columpiaremos en el columpio como si fuese un barco y nos aproximaremos a la tierra.</p> |
| ACTIVIDAD III 10' | <p>Se proyectará en el panel de imágenes el CD de MAR, donde se encuentras imágenes y canciones sobre el tema. Las imágenes se verán desde la cama vibratoria donde parecerá que está viviendo la experiencia de estar navegando en el mar.</p> |

ELISA LEAL

| | |
|------------------------------|---|
| AMBIENTACIÓN | La música de fondo será una en la que aparezca el sonido del mar. En la sala habrá un tubo de burbujas de color azul, luz del mismo color y de intensidad suave. También contará con una fibra óptica cuyo color será cambiante (tonos blancos y azules) y que parezca una medusa. Cama de agua, sábana y proyector. |
| OBJETIVOS | <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la relación entre paciente y terapeuta. Ofrecer bienestar emocional al usuario; sintiéndose a gusto ésta con la actividad que realiza. -Potenciar la comunicación entre la persona y el entorno que la rodea. -Proveer a la persona de un estado de relajación. |
| ACTIVIDAD I 15' | Se dispondrán en la sala imágenes de diferentes elementos a través del proyector y el usuario tendrá que seleccionar los que están relacionados con el contexto del mar. |
| ACTIVIDAD II 15' | En primer lugar, se mostrarán al niño, a través de tarjetas, los diferentes animales marinos en formato y posteriormente, la tarea consistirá en colocar una sábana y pasar siluetas de animales marinos frente a una lámpara y que el niño observe y adivine de qué animal se trata. Por último, el niño tendrá que repetir las formas con sus manos, con la ayuda de la terapeuta. |
| ACTIVIDAD III 10' | Se le pide al niño, que está tumbado sobre la cama de agua, que imagine que está delante del mar, siente su olor, ve la arena, se baña y el agua le acaricia la piel y mientras se le cuenta una historia relacionada con el mar. Entonces empieza a respirar al mismo ritmo que las olas durante unos minutos. Se pondrá de fondo música que simule el sonido de éstas. Por último, para que el niño vaya volviendo a su estado normal, ir subiendo progresivamente el nivel de luz, que en un principio, era tenue. |

NAIARA ÍÑIGO