

PROYECTO “PLAYA”

Aiالا Frontela/Ainhoa Altuna/Laura Cid/Irati Grandes/Maitane Zabala /
Laura Román/Miguel Ángel Sáenz, Arrate Martín

Trabajo modulo I

Captación Snoezelen
Internacional

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Imágenes de playa, agua, sol, animales acuáticos...</p> <p>Música marina. Instrumentos que simulen el sonido del agua</p> <p>Fibras, pub, colchoneta</p> <p>Pelota, pañuelo, crema</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<p>-Trabajar la memoria y atención hacia imágenes/objetos/paisajes</p> <p>- Fomentar el trabajo en grupo</p> <p>-Respetar los tiempos de habla y escucha del resto del grupo</p>
<p>A1</p>	<p>Se sientan de dos en dos. Se les da a cada grupo una imagen y tienen que inventar una historia corta relacionada con la imagen. Lo ponen en común delante de todos.</p>
<p>A2</p>	<p>La sala esta iluminada de colores azules y con sonidos marinos. Se sientan y aparecen imágenes, permanecen unos minutos y luego se quitan y tienen que recordar que aparecía en la imagen.</p>
<p>A3</p>	<p>En grupos de dos, uno se tumba con los ojos cerrados, el otro se masajea las manos. Se ponen sonidos acuáticos</p>

Alumna: Ainhoa Altuna

AMBIENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Fibra óptica en el suelo de color arena - Aroma a frescor marino - Proyector imagen playa - Columna de burbujas - Cubo de luz en tonos arena
OBJETIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mejorar la psicomotricidad fina y gruesa 2. Disminuir la agitación
INTRO	Iremos a buscar a la persona a la sala común y seguidamente le explicaremos qué vamos a hacer, dónde nos vamos a dirigir, el tiempo que vamos a estar y todo lo relacionado con la sesión. La llevaremos a nuestra sala Snoezelen para dar comienzo a la sesión.
A1-15 mins.	Encima de una mesa con una bandeja llena de arena y de conchas dentro, le pediremos que vaya buscando y sacando las conchas de una en una, ordenándolas de menor a mayor.
A2-10 mins.	Encima del cubo de luz en tonos arena y una plantilla con un camino dibujado (camino que termina en una playa), le pediremos que mueva una ficha de color azul desde el punto de salida hasta el final del camino , primeramente usando un dedo hasta terminar con los 5.
A3-15/20 mins.	Tumbada enfrente del proyector, con música de olas rompiendo en la orilla en calma, le pediremos que cierre los ojos y se le irá dando un masaje muy relajante en las manos y muñecas. 15 - 20 minutos.

Alumna: Laura Roman

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Prado en el bosque verde.</p> <p>Luz suave, temperatura de 23 Cº, difusor encendido con esencia de pino.</p> <p>Tiras de césped artificial en el suelo con flores de distinto tipo en ellas. Fibras ópticas en color verde colgadas como un dosel al fondo de la sala simulando ser las ramas de un gran árbol, frente a la pantalla en la que se proyectan imágenes. Sonidos de la naturaleza (pájaros , brisa) mezclados con música relajante.</p> <p>El escenario de la A1 no es visible desde el escenario de la A2 para evitar distracciones.</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de atención. • Trabajar la discriminación visual. • Lograr un estado de calma y relajación sin recurrir a las estereotipias.
<p>INTRO</p>	<p>Presentamos el espacio de la sala como un bosque mágico en el que vamos a encontrar muchas cosas que gustan al paciente. Nos quitamos los zapatos y recorremos la sala para ver los diferentes elementos (solo está encendido el difusor y la luz de ambiente).Permitimos al paciente explorar la ambientación pero sin manipular los elementos hasta que comencemos cada actividad. (5 minutos).</p>
<p>A1-15 mins.</p>	<p>Nos colocamos sobre el césped artificial, sin zapatos y le explicamos al paciente que la tarea consiste en contar todas las flores que vea y que las vamos a ir comentando (color, si le gusta, si es más grande o pequeña que la anterior,...) Recogemos solo las que son tipo margarita y hacemos un ramo con ellas.15 minutos.</p>
<p>A2-15 mins.</p>	<p>Al llegar al final de la línea de césped encontramos un gran árbol (encender las fibras) y nos metemos bajo sus ramas. Desde allí vemos enfrente una pantalla en la que se proyectan imágenes de animales que hay que identificar, decir si viven o no en el bosque e imitar su sonido.</p>
<p>A3-15 mins</p>	<p>Se cambian las imágenes de animales por otras de bosques verdes, acompañadas por música relajante con sonidos de la naturaleza (brisa, hojas de árboles, agua en movimiento,...) Le explicamos que es un momento en el que la única tarea es disfrutar de lo que vemos, de las sensaciones (olor a bosque, el tacto de las fibras, sonidos agradables,...). Ponemos otro haz de fibras en verde sobre las piernas del paciente y le explicamos que las puede tocar y manipular. Si agita los pies le volvemos a recordar que puede tocar las fibras.</p>

Alumna: Laura Cid

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Recursos Multimedia y Materiales ➤ Cubo de luz ➤ Piscina de arena ➤ Fibras ópticas ➤ Tubos de burbujas ➤ Fitball ➤ Conchas ➤ Pelota de pinchos y canasta ➤ Proyector de imagen y sonido ➤ Dosificador de aroma</p> <p>La sala estará a una temperatura cálida, en el proyector pondremos una imagen de una playa a la que vaya habitualmente o que sea de su gusto y lo acompañaremos de sonidos del mar en calma, el romper de las olas e incluso de gaviotas o aves marinas y por toda la sala habrá un olor a agua marina.</p> <p>Para la primera actividad estará la zona iluminada por tubos de burbujas en blanco con peces e intentaremos que la fitball haga un movimiento leve para recrear el movimiento de una barca.</p> <p>Más centrada en la sala estará la piscina de arena templada con unas fibras ópticas de color amarillo suave como si fuera el sol y el cubo naranja como si fuera arena.</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<p>Para esta persona hemos decidido trabajar los siguientes objetivos en la sala SNOEZELEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disminuir las estereotipias o Adquirir la habilidad de relajarse o Desarrollar estrategias de relajación - Mantener el tono muscular o Trabajar la psicomotricidad fina o Trabajar la estabilidad y el equilibrio
<p>INTRO</p>	<p>Tras conocer a la persona y sus gustos, se decide ambientar la sala con la temática de la playa ya que la persona vive cerca del mar y le gusta pasar largos ratos en la playa.</p>
<p>A1</p>	<p>Primero lo sentaremos y le moveremos un poco para que vea el recorrido y movimiento de la pelota, habrá una base para que el movimiento sea menor. Una vez sentado en la fitball con nuestra ayuda para mayor comodidad y seguridad tendrá que lanzar una pelota con puntas y luz amarilla a una canasta grande, el objetivo será meter la pelota dentro. Dependiendo de la persona la canasta estará más cerca o más lejos ya que nuestro objetivo no es encestar si no que es trabajar la estabilidad y el equilibrio.</p>
<p>A2</p>	<p>Sentados en una piscina de arena templada y con el cubo de luz de color naranja, sobre ella unos hilos gruesos de 3 colores diferentes, primero tendrá que agruparlos por colores y después cogiendo uno de cada color los irá trenzando (si no sabe simplemente tendrá que entrelazarlos. Cuando estén trenzados apartaremos el cubo e introduciendo las manos en la arena buscaremos conchas.</p>
<p>A3</p>	<p>Cuando tengamos unas pocas conchas nos tumbaremos y pondremos las conchas sobre sus brazos y ayudándonos de las fibras ópticas iremos presionando diferentes puntos mientras lo acompañamos de nuestra voz. Si vemos que se relaja dejaremos de hablar y mantendremos un rato solo con la ambientación y la presión de las fibras, poco a poco iremos trayéndole de nuevo para finalizar la sesión.</p>

Alumna: Irati Grandes

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>RECURSOS Y MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala blanca • Butaca reclinable • Mantas y cojines • Mesa • Proyector • Altavoces • Portátil • Lámpara de infrarrojos • Columna de burbujas • Distintos elementos de la playa: arena, agua, conchas, piedras y palos de distintos tamaños y formas... <p>La sala estará iluminada aunque con poca intensidad. En la pared frontal se proyectará un video de la orilla del mar en calma donde rompen las olas suavemente. Se oirá el sonido de las olas. La columna de burbujas estará en tono azul con las burbujas a una velocidad medio-baja.</p> <p>En el suelo se colocará un plástico cubierto por una capa fina de arena y en una palangana baja se colocará agua.</p> <p>Frente a la pared de la proyección habrá una mesa y junto a ésta una butaca</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la motivación • Estimular la movilidad activa • Trabajar la motricidad fina
<p>INTRO</p>	<p>Terapeuta y usuari@ entran en la sala descalzos y sin calcetines. Se le explica que vamos a disfrutar de la mañana en la playa. Se dan un paseo por la sala disfrutando del paisaje.</p>
<p>A1</p>	<p>El/la usuari@ sentad@ en la butaca cómodamente tendrá que “jugar” con la arena y el agua. El/la terapeuta le irá dando pautas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retira con los pies la arena hacia atrás, hacia la derecha, hacia la izquierda... • ¿Te apetece probar el agua? Lleva los pies hacia adelante y a ver si consigues tocar las olas (meter los pies en la palangana) • Agáchate y haz una montaña • Con las manos dibuja en la arena las olas del mar, un sol, unas nubes...
<p>A2</p>	<p>El/la usuari@ sigue sentad@ en la butaca y se le coloca una mesa delante en la que se colocan conchas, palos, piedras de playa de distintos tamaños, formas y colores. Se le pide que los observe y que los clasifique en tres montones (conchas, palos y piedras). Una vez hecho esto se le pide que elija un elemento de cada montón y que lo meta en un bote, que se quedará para el/ella como recuerdo de esta excursión a la playa.</p>
<p>A3</p>	<p>Se retira la mesa y se reclina la butaca. Se le ofrecen también una manta y cojines para que se ponga comod@. Se sube el volumen de la música, puesto que antes era un elemento de fondo y ahora toma más relevancia. Se apaga la columna de burbujas. Se le coloca la lámpara de infrarrojos simulando el calor del sol enfocando a la parte del cuerpo donde más le convenga</p>

	al usuario en función de las molestias o dolores que pueda tener. Se le pide que cierre los ojos y se le realiza un masaje en la cara y cabeza. Para finalizar la sesión acabamos con el masaje y vamos bajando la música paulatinamente. Dejamos que el/la usuari@ abra los ojos y se espabile a su ritmo.
--	---

Alumna: Maitane Zabala

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>La iluminación de la sala es media. En una de las paredes está proyectado un video de la orilla del mar, en el que se aprecia y puede escucharse el vaivén de las olas a través de un altavoz. Frente a la proyección está la cama de agua, sobre la cual está el mazo de fibra óptica en tonos azules.</p> <p>Al lado derecho se encuentra la columna de burbujas, iluminada en tono naranja, sobre una superficie acolchada que la protege y facilita la interacción con la misma y al lado izquierdo, junto a la pantalla, se encuentra encendida la mesa de luz. Sobre ella hay una bandeja translúcida con arena. (Esta mesa de luz se apagará al finalizar la actividad, la columna de burbujas, el mazo de fibra y la proyección permanecerán encendidos hasta que el finalice la sesión.)</p> <p>Debido a las importantes dificultades para centrar y mantener la atención de Nico, se plantean los distintos elementos relativamente distanciados unos de otros.</p> <p>-Tubo de burbujas, proyector de imágenes, difusor de aromas (esencia de lavanda y mandarina), cama de agua, mazo de fibras ópticas, mesa de luz, bandeja translúcida con arena, Muñecos de Pocoyó, Pato y Eli, Imágenes reales de los elementos de la sala para anticipación.</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Incrementar el interés e interacción con objetos del entorno. -Trabajar la propiocepción y conocimiento del esquema corporal. - Aumentar la duración y calidad de los periodos atencionales. -Desarrollar estrategias para la relajación.
<p>INTRO</p>	<p>Anticipación de la sesión mediante apoyos visuales. Puesto que se trata de la segunda sesión con Nico y va a ser la primera sesión dirigida, se le presentarán todos los elementos encendidos, tal y como se encontraban la vez pasada para que el espacio le resulte familiar. Una vez dentro de la sala, la terapeuta le anticipará mediante apoyos visuales las actividades que se van a llevar a cabo en la sesión. Se emplearán para ello imágenes reales de los distintos elementos que se utilizarán.</p>
<p>A1-10 mins.</p>	<p>Bandeja de arena sobre mesa de luz: Niño y terapeuta introducen sus manos en la arena (textura que el niño ya conoce y que le agrada tocar) juntos dibujan líneas con el dedo, buscan entre la arena muñecos de playa y de pequeño tamaño de Pocoyó, Eli y Pato, de gran interés y motivación para el niño.</p>
<p>A2-15 mins.</p>	<p>Columna de burbujas: Sentados niño y terapeuta junto a la columna de burbujas, encendida ésta en tonos naranjas, se sigue a los peces que suben y bajan dentro de ella, se modela al niño para que toque la columna con ambas manos, se acerque a ella para sentir y escuchar la vibración y sonido de las burbujas.</p>
<p>A3-10 mins.</p>	<p>Cama de agua y masaje: Tumbado el niño en la cama de agua y frente a la proyección de la playa, a media temperatura, recibe un pequeño masaje con las fibras del mazo iluminadas en tonos azules, con las cuales está ligeramente arropado. La terapeuta irá realizando con las fibras ligeras presiones sobre los pies, piernas, manos y brazos mientras va nombrando las</p>

	distintas partes del cuerpo con un suave tono de voz. El masaje se repetirá tres veces, desde miembros inferiores a miembros superiores y viceversa. Mediante ligeros apoyos sobre la cama de agua, la terapeuta arrullará ligeramente al niño favoreciendo también el sentimiento de seguridad y relajación.
A4-5 mins.	Cama de agua y proyección: Una vez finalizado el masaje y disminuidos los niveles de activación de Nico, éste quedará tumbado en la cama de agua, arropado por las fibras y frente a la proyección de la playa y el sonido de las olas siendo ligeramente arrullado por el movimiento del agua de la cama.

Alumna: Aiala Frontela Pascual

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>La actividad se realizará en la cama del paciente, debido a la poca movilidad de este tipo de personas en el último grado de su enfermedad. Se utilizarán dos bastidores, unidos a un pequeño mueble con ruedas, estilo cómoda. Dichos bastidores servirán de soporte a una sábana blanca, que cubrirá el espacio de la cama, y poder utilizarla así como pantalla proyección.</p> <p>Para proyectar en el espacio que hemos creado con la sabana sobre la cama del paciente, utilizaremos un proyector de gel, a velocidad suave, y con colores relajantes: gama de azules o gama de verdes.</p> <p>Respecto a la ambientación musical, preparé una combinación de sonidos de la naturaleza, con músicas ambientales, con una estructura temporal definida, lo que me ayudará a controlar el tiempo de cada masaje en cada zona del cuerpo.</p> <p>Fibra óptica por el suelo del espacio definido por la sabana, para crear un espacio “mágico” con luz indirecta</p> <p>AMBIENTACIÓN:</p> <p>La ambientación aquí, no sería hablada, sino táctil. Empezaremos cogiendo la mano de la persona, para que nos vayamos acostumbrando los dos a nuestro tacto. Seguidamente apoyaremos la mano sobre el pecho para aumentar la cercanía, y por último haremos lo mismo en los pies, pasando del pecho a los pies sin perder el contacto.</p> <p>De esta forma, la persona sabrá que zonas va a recibir masaje y se acostumbrará a nuestro contacto.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estimular sensibilidad en extremidades superiores e inferiores -Rebajar tensiones en zona cervical -Promover el funcionamiento del sistema linfático. -Reducir calambres musculares, o posibles mioclonos. -Aumentar el contacto humano, para darle a la persona seguridad y confort en las últimas fases de su vida.
<p>A1</p>	<p>Estando posicionados a los pies de la camilla, conectaremos la música y el proyector de gel, y realizaremos un ligero masaje fascial en las plantas de los pies buscando puntos de tensión en la planta y los dedos. La música nos irá marcando el tempo, para poder ir subiendo por las piernas y realizar bombeos y activaciones de los ganglios linfáticos. Esto le hará relajarse y hará que podamos seguir otras zonas de cuerpo.</p> <p>Para aumentar la hidratación y la circulación sanguínea utilizaremos aceite de geranio limonero en zonas amplias, sobre durezas y llagas utilizaremos aceite de rosa mosqueta</p>
<p>A2</p>	<p>La música nos indicará que subamos a extremidades superiores, haremos lo mismo desde las manos, incidiendo en los dedos, para ir subiendo por los brazos, movilizand la circulación de sangre y linfa</p>

A3	<p>Posicionados detrás de la persona, haremos un masaje cervical suave para aligerar tensión del cráneo y cuello. Importante en esta zona ser extremadamente delicado, y preferiblemente no usar ningún tipo de aceite. De la zona cervical, pasaremos al cráneo, y esta zona, la música ambiental se corta, para dejar sólo sonidos relajantes de la naturaleza.</p> <p>Para terminar, volveremos otra vez coger de la mano a la persona, la otra mano la apoyaremos sobre su pecho, y nos despediremos suavemente</p>
-----------	---

Miguel Ángel Sáenz

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>MATERIALES Y RECURSOS: Cama o sofá, proyector, cortina de fibras ópticas, ambientador olor a fresco, música ambiente. Sala acondicionada con una tela blanca que cubra las paredes, la luz inicial al entrar está encendida y se va atenuando hasta que haya solo un punto de luz, habrá un sonido ambiente relajante de las olas del mar, el color base será un azul claro (cortina de fibra óptica) y nos acompañará un olor suave a fresco, como a detergente mimosín (ambientador). La temperatura de la sala será de 22°C.</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<p>GENERAL: Alcanzar un estado de bienestar y relajación.</p> <p>ESPECÍFICO 1: Mejorar la comunicación</p> <p>ESPECÍFICO 2: Mejorar la motricidad fina y gruesa.</p> <p>ESPECÍFICO 3: Mantener la atención visual.</p>
<p>INTRO</p>	<p>Terapeuta y usuario entrarán en la sala acondicionada, atravesaremos la cortina de fibras de color azul y si lo necesita nos tumbaremos en la cama o nos sentaremos en el sofá, estará puesta una melodía de las olas del mar y poco a poco se irá atenuando la luz hasta que se vea proyectada en la pared la imagen de una playa.</p>
<p>A1-15 mins.</p>	<p>A continuación y con la luz tenue y viéndose la imagen de la playa y las olas empezarán a aparecer por la playa animales que pasearán hasta acercarse a la imagen central. El usuario tendrá que identificarlos. Ejemplo: un mono, un león, un loro, un cangrejo...</p>
<p>A2- 10 mins.</p>	<p>Fibra óptica, la pondremos como manta-esterilla sobre las piernas del usuario, le explicaremos en qué consiste la actividad, moveremos la fibra como si tuviera que alcanzarla.</p>
<p>A3 -15/20 mins.</p>	<p>Proyector y fibra óptica. Disponiendo la fibra en el cuerpo como si fuera una manta, iremos poniendo imágenes como si fuera el usuario un pájaro que sobre vuela diferentes islas paradisíacas y terminaremos la proyección del video en una playa donde el agua casi le alcanza los pies y se oye el ruido de las olas rompiendo en la orilla.</p>