

PROYECTO PLAYA

Aitor Pradera, Aloña Olanga, Gorane Lagunilla, Arantza Sánchez, Francisco José Pérez, Irantzu Roca, Koldo Gómez, Verónica Gallego, Cristina García, Jennifer Diego, Marisol Mateos, Oier Ozaeta, Maider Ugarte, Aritz Rementeria

TRABAJO MODULO I
CAPACITACIÓN
SNOEZELEN

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Con imágenes de diferentes objetos.</p> <p>Playa tonos azules y blancos , con complementos naturales, conchas, algas, Caracolas. Luces de las mismas tonalidades.</p> <p>RECURSOS y MATERIALES: Proyector, equipo de música, luz ultravioleta, mesita, fitball, tarjetas</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar el equilibrio. -Mantener la atención. -Estimular los diferentes sentidos. -Potenciar sus recursos orales.
<p>INTRO</p>	
<p>A1</p>	<p>Comenzamos la sesión con luz clara, una imagen fija del mar,y en el suelo un corcho de surf. Nos descalzamos y elegimos una canción animada..La actividad consiste en un video de personas haciendo surf, el paciente se tiene que subir al corcho cuando suene la música y siguiendo las instrucciones del terapeuta imitar que hace surf. Cuando la música cese se tendrá que bajar de la tabla para repetir el ejercicio cuando vuelva a sonar.</p>
<p>A2</p>	<p>Con música tranquila y bajando la intensidad de la luz. En una mesa sentados en el fitball se presentan 8 tarjetas con imágenes de los diferentes objetos que hay en la sala((alga, concha,caracola,arena, ...),los reconocemos y los nombramos oralmente.El usuario tiene que buscar uno a uno cada uno de los objetos y colocarlos junto a su tarjeta.Una vez reunidos todos sentados en el fitball , los va nombrando según le vaya indicando el terapeuta.</p>
<p>A3</p>	<p>Con la luz ultravioleta y un video ventana de un atardecer en la playa con el sonido de las olas de fondo el usuario se sienta en una hamaca de playa, y realiza un ejercicio de relajación orientado por el terapeuta que le marca los tiempos. La situación se basa en trasladar al usuario a la playa de la imagen.</p>

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Efecto ventana de una grabación de la playa de la Concha en tres momentos diferentes del día: a las 10.00, a las 20.00 y a las 21.30 (anocheciendo). A lo largo de la sesión presentar diferentes estímulos relacionados con la playa.</p> <p>Pompero, mantas finas, olor a coco suave, grabación de sonido de gaviotas, grabación de video de la playa (3 momentos diferentes del día), ventilador, proyector de estrellas y luna tortuga.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Objetivo General:</p> <p>Sentir Bienestar en la sesión.</p> <p>- Objetivo específico de la sesión:</p> <p>Fomentar la cohesión del grupo.</p> <p>Sentir a nivel propioceptivo, visual, olfativo y sonoro diferentes estímulos relacionados con la playa.</p>
<p>INTRO</p>	<p>La sala esta prepara con las persianas bajadas, luz ultravioleta, columna de burbujas, la fibra óptica y el primer video proyectando.</p>
<p>A1</p>	<p>(5/10 minutos) Se proyecta el video de la playa a las 10.00 de la mañana.</p> <p>Se les pide que se acerquen a la columna de burbujas y se coloquen alrededor de la misma cómodamente. Se les da una fibra óptica del mazo a cada participante.</p> <p>Se comienzan a hacer pompas de jabón. Y se pone el sonido de gaviotas.</p> <p>Se espera si por iniciativa propia empiezan a tocar las pompas con la fibra, y si no se les indica que lo hagan.</p>
<p>A2</p>	<p>(20minutos) Se proyecta el segundo video. Se ofrece a los participantes un lugar para que se sientan o tumben: mecedora, cama de agua y puff (previamente ya sabemos qué lugar le gusta a cada uno, ya que han acudido periódicamente a la sala).</p> <p>International Snoezelen Association ISNA Snoezelen professional e.V.</p> <p>Se les pide, en caso de que tengan manga larga, que se arremanguen o se quiten sudadera/jersey...Se les explica que se van a hacer pompas, y las van a sentir en los brazos.</p> <p>Se proyecta el efecto ventana de la playa de la Concha a las 20.00 durante 20 minutos. Se pone olor a coco suave (queriendo evocar olor crema solar) y se hacen pompas para que las sientan en los brazos.</p> <p>Después se pone el ventilador (efecto brisa). Se les ofrece una manta para taparse.</p>

A3	<p>(10/15 minutos) Se proyecta el video de la playa a las 21.30 (anocheciendo).Se quita el ventilador.</p> <p>Se escuchan las olas rompiendo en la orilla, la gente se ha ido y el sol se está metiendo.</p> <p>Cuando acaba de desaparecer el sol por completo, se proyecta en el techo las estrellas y la luna del proyector tortuga.</p>
A4	<p>Con una lámpara se va subiendo la intensidad de la luz y se les pide que se desperecen y se vayan levantando sin prisa.</p>

Aloña Olanga Atxa

AMBIENTACIÓN	<p>PLAYA</p> <p>proyector imagen ventana de una playa en la que se ve un oleaje suave, la arena y las rocas de la orilla; cama de agua, torre de burbujas en tonos azules/naranja; cama de agua, fibras ópticas en tonos naranjas; cajas con arena, conchas y piedras; plantillas táctiles; ventilador/abanico; spray/pulverizador agua; colchoneta</p>
OBJETIVOS	<p>Tolerar, explorar y experimentar con diferentes texturas y materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - experimentar en el cuerpo diferentes sensaciones - aumentar el tiempo de atención y concentración - desarrollar la expresión corporal - experimentar la relajación y sensación de bienestar
INTRO	<p>ya ha llegado el verano, hace muy buen día y nos vamos a ir a pasar el día a la playa.</p>
A1	<p>tenemos colocado el camino de plantillas táctiles y texturas: madera (como el camino de acceso a la playa), hasta acabar con texturas más suaves emulando la arena. Llegamos hasta la colchoneta cerca de la torre de burbujas en tonos azules, y allí tenemos varios recipientes con arena (de más gruesa a más fina), conchas y piedritas para manipular y sentir en el cuerpo. Una vez que hemos dejado nuestros bártulos en la toalla, y como hace mucho calor vamos a darnos un txapuzón en el agua y refrescarnos:</p>
A2	<p>pasamos a la cama de agua, que con movimientos suaves recuerda a estar flotando en el agua, con un spray pulverizador echamos agua por las diferentes partes del cuerpo y con un ventilador/abanico, se le va dando aire emulando la brisa del mar</p> <p>Una vez frescos, pasamos a la toalla a tumbarnos y a disfrutar de los rayos de sol en nuestro cuerpo</p>
A3	<p>ponemos en audio el proyector que suena el suave oleaje del mar, la torre de burbujas la ponemos en tono naranja/amarillo como el sol dándonos la sensación de bienestar y calor, nos tumbamos en la colchoneta, y con las fibras ópticas en tono naranja/amarillo, realizamos un suave masaje, y se deja a la persona un rato relajada escuchando el rumor de las olas.</p>

AMBIENTACIÓN	<p>La sala estará ambientada en una playa. La iluminación será una luz tenue en tono azul a través del foco cromático, el proyector fijará una imagen en la pared del fondo del mar con peces.</p> <p>Encenderemos el tubo de burbujas, manteniendo el color azul, la fibra óptica la extenderemos en el suelo con las fibras de color azul y peces (simulando las olas del mar), y delante de ella, colocaremos una lona marrón o beige en la que echaremos arena de playa y colocaremos algunas cochas encima.</p> <p>Mantendremos durante toda la sesión una melodía que simule las olas del mar, en un volumen bajo.</p> <p>Proyector imagen, foco cromático, tubo de burbujas, peces para el tubo de burbujas, fibra óptica, cama de agua, lona marrón, arena, conchas, red, equipo de música, sonidos de animales marinos...</p> <p>Mejorar la función motora</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la atención - Trabajar la relajación - Trabajar la discriminación auditiva
INTRO	<p>La terapeuta y la usuaria se descalzarán antes de entrar en la sala. La terapeuta acompañará a la usuaria en todo momento, indicándole y apoyándole en la realización de los ejercicios propuestos e indicándole de forma verbal y a través del apoyo físico todo aquello que van realizando. Será su guía durante la sesión.</p>
A1	<p>Entrará en la sala, iluminada con luz tenue en tono azul a través del foco cromático, en esta primera actividad, y escuchando la melodía de las olas del mar, caminará por la arena a través de la indicación verbal y el apoyo físico de la terapeuta (pensando en una playa), evitará pisar las conchas y pasará por encima de las olas (fibra óptica), donde se encontrarán unos peces, que cogerá y meterá en una red.</p>
A2	<p>En esta segunda fase. Pasará a la zona del tubo de burbujas (acuario simulando el mar). Manipulará el tubo, tocándolo, acercándose, observándolo y posteriormente, la terapeuta le indicará que falta algo en el acuario, y van a ir colocando los peces que tienen dentro de la red en el mismo.</p>
A3	<p>En este momento de la sesión, la terapeuta le explicará a la usuaria que se van a escuchar unos sonidos de animales marinos. Cuando esto ocurra, la persona elegirá uno de los peces y lo seguirá por el acuario (tubo de burbujas) hasta que se detenga el sonido del animal marino. Así se producirán una secuencia de sonidos de animales diferentes y repetiremos el ejercicio.</p>

A4

Para finalizar, pasaremos al espacio donde se encuentra la cama de agua. Se le indicará a la usuaria que se tumbe en ella, pensando que está en una colchoneta o un barquito en el mar. Se apagará el tubo de burbujas, se disminuirá la intensidad de la luz y se subirá el sonido de las olas del mar que ha permanecido durante toda la sesión. Se le indicará a la usuaria que se relaje en el barquito, meciéndose al vaivén de las olas del mar.

Arantza Sánchez

AMBIENTACIÓN	<p>Para las actividades A1 y A2 usaremos un video efecto ventana grabado desde la orilla del mar, con un mar en calma, sin demasiada agitación y al atardecer y delante de ese video llevaremos a cabo las dos primeras actividades.</p> <p>Colgaremos para que caiga delante de una esquina del video, la luna iluminada.</p> <p>Para la A1 y A2 usaremos la luz ultravioleta, la cual desaparecerá en la A3, que dará paso a una iluminación efectuada con los haces de luz que se colocarán sobre la cama de agua a modo de cielo estrellado y sin el video efecto ventana</p> <p>Para las tres actividades, usaremos de fondo un sonido de mar y gaviotas</p>
OBJETIVOS	<p>-Favorecer la concentración</p> <p>-Proporcionar momentos de relajación</p>
INTRO	<p>Saludamos al entrar en la sala, preguntamos por el día de hoy y le introducimos verbalmente en la situación de una fresca noche de verano en la playa junto al mar</p>
A1	<p>Luz ultravioleta. Dentro de una piscina hinchable llena de agua ,habrá una serie de peces con un aro blanco en su parte superior y deberá pescarlos mediante una caña con un anzuelo también blanco. La actividad se realizará de pie alrededor de la piscina (10 min)</p>
A2	<p>Luz ultravioleta. Guantes blancos. Dentro de un cajón de madera lleno de arena, estarán escondidas unas conchas y unas estrellas de mar y deberá buscarlas con ayuda de las manos (guantes blancos). Esta actividad la realizará sentado alrededor del cajón de arena. Tanto las conchas como las estrellas de mar estarán pintadas de blanco (10 min)</p>
A3	<p>Junto al cajón estará la cama de agua, en la que nos tumbaremos boca arriba, viendo las estrellas (haz de luces situadas como estrellas) mientras escuchamos tan sólo el sonido del mar y de las gaviotas (15 min)</p>

AMBIENTACIÓN	<p>La sala estará decorada en tonos azules. La columna de burbujas y la fibra óptica estarán encendidas en color azul. Sonido ambiente de las olas.</p> <p>Aromatizaremos toda la sesión con un brumizador con olor a bergamota</p>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fijar la atención en un punto concreto - Experimentar diferentes texturas - Aumentar el tiempo de relajación de la musculatura y postura corporal no espástica
INTRO	<p>Le hacemos saber a la persona usuaria que vamos a la sesión captando su atención con un instrumento de percusión, en este caso el cajón.</p>
A1	<p>En esta actividad la persona caminará sobre baldosas sensoriales con diferentes texturas: piedras (redondeadas), arena y agua. Para poder realizarla se ayudará de unas barras paralelas que estarán dispuestas a ambos lados del recorrido de las baldosas y ambientadas con cortina de fibras ópticas en azul haciéndole el camino. Sonará la canción “Cai” de Niña Pastori mientras realiza esta actividad.</p>
A2	<p>Subiremos a la persona al columpio vestibulador con adaptador postural.</p> <p>Proyectaremos un vídeo de una gaviota sobrevolando un océano mientras le columpiamos.</p>
A3	<p>Subiremos a la persona al columpio vestibulador con adaptador postural. Proyectaremos un vídeo de una gaviota sobrevolando un océano mientras le columpiamos.</p> <p>Tumbado en la cama de agua le proporcionaremos con las manos un masaje propioceptivo por todo el cuerpo. Mientras, estará proyectada en el techo una imagen del fondo marino con el sonido de animales marinos/sonido océano.</p>
A4	<p>Para hacer saber a la persona usuaria que la sesión ha concluido iremos retirando las luces y subiremos las persianas</p>

OBSERVACIONES: No se describen observaciones ya que la sesión diseñada aún no se ha puesto en práctica.

Cuando se realice, la sesión será grabada en vídeo para su posterior valoración; también se tendrán en cuenta medidores cualitativos durante el desarrollo de la misma como la observación.

Irantzu Roca

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Sonido ambiente de olas intensas y suaves, arena y agua templada.</p> <p>Cajón con arena de playa, caja con agua, proyector, lámpara ultravioleta.</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Reducir Posturas inadecuadas (espásticas) -Reducir el nivel de ansiedad en momentos puntuales -Conseguir un nivel de relajación que le permita mantener una atención mínima -Mantener, al menos durante la A3 una relación mínima con el terapeuta
<p>INTRO</p>	<p>El usuario se encuentra la sala completamente a oscuras con una proyección de olas grandes y fuertes. Sonido de Olas a volumen medio-alto. Dejamos que el usuario deambule por la sala.</p>
<p>A1</p>	<p>A1: Sonido de olas intensas a menor volumen que en la introducción. El usuario, sentado en la hamaca colgada del techo , sujeto por la cintura y con suave movimiento se le introducen los pies en una caja con arena. Se mantiene el movimiento mientras se le echa arena suavemente sobre los pies.</p>
<p>A2</p>	<p>Mantenemos el video y el sonido de olas a un volumen mucho más bajo, acercándonos a un volumen más propicio para la relajación. Colocamos al usuario junto al tubo de burbujas para que pueda sentir la vibración y el sonido de burbujas. Introducimos los pies del usuario en una caja con agua templada y le realizamos un agradable masaje en pies y piernas</p>
<p>A3</p>	<p>Para finalizar colocamos al usuario sobre la cama de agua a una temperatura de 30º C, cambiamos el video a un video de olas más suaves. El sonido será de olas mucho más tranquilas y distanciadas entre sí. Colocaremos sobre él una lámpara ultravioleta con el fin de que reciba un calor suave sobre su cara, simulando el sol de la playa. Intentaremos, mediante masajes en manos y cara que se relaje al máximo, estableciendo un contacto profundo. Utilizaremos la palabra mediante susurros par que se tranquilice.</p>
<p>A4</p>	<p>Iremos eliminando los estímulos una vez conseguida la relajación, de forma que vuelva al estado original de una forma gradual</p>

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>tonos azules, morados</p> <p>proyector, aparato de música, luz ultravioleta, cascada de fibras ópticas, sillón, cama de agua, mesita, imágenes fluorescentes</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<p>Mejorar la atención.</p> <p>Estimular la memoria.</p> <p>Disminuir el estado de alerta</p>
<p>INTRO</p>	
<p>A1</p>	<p>Empezamos la sesión con la luz ultravioleta y música (family of de year hero). La persona al entrar se encontrara una imagen fija del mar. A continuación se sentará en un sillón para visualizar posteriormente un video. Se le explicara los pasos a seguir (se le va a poner un video en el que se vea una playa en la que aparecerán una serie de animales. Una vez que finalice el video tendrá que seleccionar entre varias imágenes de animales que hay en la mesa, 5 que coincidan con los que ha visto en el video y dármelos).</p>
<p>A2</p>	<p>Pasaremos a acercarnos a la cascada de fibras ópticas. Con la imagen del mar fija como ambientación. La música cambiara a ser instrumental. Permanecerá sentado en la cama de agua frente a mí e ira siguiendo las indicaciones que le vaya dando (pasa las fibras por mi brazo, el otro, mi mano,.... Tu brazo...).</p>
<p>A3</p>	<p>Para finalizar se tumbara en la cama de agua dentro de la cascada de fibras ópticas a solas escuchando la misma música zen buscando que disminuyan los estímulos totalmente, proporcionándole un estado de relajación y bienestar.</p>

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>La ambientación de la sesión estará en concepto playa, por ello la sala estará en colores azules, amarillos y blancos.</p> <p>El sonido que utilizaremos en momentos concretos de la sesión será el sonido de las olas del mar.</p> <p>La sala tendrá una luz tenue. En medio de la sala habrá un sillón donde la persona pueda balancearse, delante de este habrá una alfombra con fibras ópticas en tonos amarillos, simulando la arena y frente a esto una tela blanca con fibras ópticas en tonos azules simulando el mar.</p> <p>El sillón estará mirando hacia una pared donde se proyectarán imágenes, bajo esas imágenes habrá unos cajones de luces que se encenderán en la actividad 2.</p> <p>Entre el sillón y la pared se encuentra la simulación de arena (alfombra y fibras ópticas amarillas) y el mar (tela blanca y fibras ópticas azules).</p> <p>Fibras ópticas, Proyector, Sillón de balaceo, Cajones de luces, Tela blanca, Alfombra, figuras (pulpo, estrella de mar, caballito de mar y conchas) de diferentes texturas, hamaca colgada del techo.</p> <p>Desarrollar la concentración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar sensaciones con diferentes objetos y texturas - Disfrutar de un ambiente de relajación
<p>INTRO</p>	<p>La persona llegará a la sala la cual estará ambientada en colores azules, amarillos y blancos simulando la playa.</p> <p>Se le hará pasar y se le acompañará hasta el sillón. Una vez que se encuentre en el sillón se explicará que la alfombra representan la arena y la tela con las luces azules es el mar.</p>
<p>A1</p>	<p>Una vez la persona está en el sillón, se comenzarán a pasar imágenes de peces y conchas. Tendremos las figuras de las imágenes que se proyectan, y cada figura tendrá una textura diferente (suaves, duras, rugosas, blandas,...).</p> <p>Habrá 3 peces que serán un pulpo, una estrella de mar y un caballito de mar y 3 conchas diferentes.</p> <p>A medida que se vea una imagen se le ofrecerá la figura que aparece en la imagen para que pueda manipularla, mirarla, etc.</p> <p>Las imágenes de los peces aparecerán con el fondo de mar y las imágenes de conchas aparecerán con el fondo de arena.</p> <p>Mientras se están viendo las imágenes y se están manipulando los objetos se le estará explicando que peces son, donde se encuentra, como son las conchas, etc.</p> <p>Cada vez que pasa a otra imagen la persona acompañante dejará los objetos encima de los cubos de luz que en estos momentos se mantendrán apagados.</p>

<p>A2</p>	<p>Se apagará el proyector y se encenderán los cubos de luces que tienen encima las figuras de las imágenes que han aparecido en las proyecciones anteriores.</p> <p>Además se mantendrá la lona blanca con fibras ópticas de color azul simulando el mar, y la alfombra con textura suave, en este caso rodeada por las fibras ópticas amarillas simulando la arena.</p> <p>La persona se bajará del sillón y se dirigirá a los cajones descalza pasando por la alfombra y la lona para sentir las texturas en los pies.</p> <p>Cogerá una figura de los cajones y la llevará si es un pez a la tela con fibras azules simulando el mar y si es una concha las dejará en la alfombra con fibras amarillas que simula la arena.</p> <p>Una vez tenga todas las figuras en su sitio se apagarán los cubos de luces</p>
<p>A3</p>	<p>Pondremos una hamaca colgada del techo, encima de la alfombra con las fibras en color amarillo y las conchas y de la tela con las fibras azules y los peces.</p> <p>Se pondrá música de olas y un video de ventana fija sobre un atardecer en la playa.</p> <p>La persona se tumbará en la hamaca colgada del techo escuchando las olas y viendo el video del atardecer en la playa.</p>

Jennifer Diego

<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>AMBIENTACIÓN: Playa: la sala estara decorada en tonos blancos, azules.Utilizaremos un foco para ambientar la sala con luz tenue azul. Utilizaremos un proyector para realizar un efecto ventana con la imagen de la playa, las fibras ópticas en color azul por el suelo extendidas sobre una alfombra de color blanca simulando efecto olas.</p> <p>Proyector de imagen, mesa de luz, cubo de arena, objetos de texturas (pelotas, animales de mar), sillón, fibras ópticas, alfombra suave</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disminuir estímulos internos y externos -Trabajar la concentración - Persistir en una actividad
<p>INTRO</p>	<p>Mostraremos la imagen o pictograma de la sala para indicarle que es el momento de ir. Mientras vamos yendo a la sala recordamos las normas básicas de la sala (quitarse zapatillas, utilizar tono bajo,...)</p>
<p>A1</p>	<p>Entrara en la sala y le indicaremos que se siente en el sofá cómodamente. La mesa de luz estará encendida en color blanco y encima habrá una caja con arena. Dentro estarán escondidos diversos objetos relacionadas con la playa (pelota, peces, bote de crema,...). Le indicaremos que vaya localizando los diferentes objetos y nos los vaya entregando.</p>
<p>A2</p>	<p>Después de haber localizado los objetos , se los mostraremos y le diremos que nos indique el nombre de cada uno. Una vez reconocidos, le pediremos que los vaya dibujando en la caja de arena en el orden que los ha localizado.</p> <p>Durante esta actividad utilizaremos una melodía con sonidos de olas.</p>
<p>A3</p>	<p>Finalizamos la sesión, bajando el tono de la música, retirando el cubo de luz. Le indicaremos que puede tumbase en el suelo sobre la alfombra y le ofreceremos las fibras ópticas en color azul que estaban situadas en el suelo para que interactúe con ellas, mientras observa las imagen del proyector.</p>

AMBIENTACIÓN	Se mantendrá fija a lo largo de la sesión la imagen de una playa junto a una ambientación del espacio en tonos amarillos y blancos.
OBJETIVOS	<p>Proporcionar experiencias sensoriales y personales gratificantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer una conciencia corporal. - Promover la interacción y comunicación - Mejorar la reacción al contacto
INTRO	<p>Los profesionales informarán al grupo de la actividad que se va a realizar, mediante el uso de los canales necesarios para la comprensión del mensaje (pictogramas, imagen real...). Los acompañantes de la sesión informarán a las personas participantes de la experiencia sensorial que van a vivir (temática de las acciones) y les anticiparán de la necesidad de tener los brazos y piernas al descubierto (de rodillas para abajo y pies).</p> <p>2 profesionales llevarán a cabo la sesión, ofreciendo simultáneamente a cada uno de las personas participantes un estímulo sensorial. Todas las personas percibirán de manera rotativa las diferentes sensaciones que ofrecen cada uno de los estímulos que se presentan en cada actividad, para favorecer la interiorización y organización de la información de manera igualitaria en cada uno de ellos.</p> <p>Las actividades A3 y A4 se harán simultáneamente, realizando paralelamente a dos personas la A3 mientras las otras dos personas están en el A4 y viceversa.</p>
A1	Manipulación táctil y olfativa de las diferentes texturas relacionadas con la playa; arena, crema solar, agua y conchas. Acciones encaminadas a trabajarse a lo largo del tren superior.
A2	Repetición de las acciones realizadas en la actividad anterior en el tren inferior.
A3	Sonido olas del mar https://www.youtube.com/watch?v=DrINegLjmwI&authuser=0 . Masaje con fibras sobre colchoneta azul. Realizar 3 fases en el masaje: 1. Masaje de arriba-abajo y de derecha-izquierda con el mazo. 2. Masaje de arriba-abajo y de derecha-izquierda con una/ par de fibras. 3. Masaje con el mazo sobre las 4 extremidades del cuerpo.
A4	Sonido olas del mar https://www.youtube.com/watch?v=DrINegLjmwI&authuser=0 . Relajación autónoma.

AMBIENTACIÓN	<p>La sala está decorada en tonos azules que simulan el mar. Se proyecta la imagen de una playa (efecto ventana) en la que se ve cómo se mueven las olas del mar. El tubo de burbujas está fijado en el color azul (simulando el agua) y las fibras ópticas en un color amarillo (simulando la arena). Repartimos por la sala diferentes elementos (conchas, estrellas de mar...etc.) propios de una playa y tenemos un fitball que simula una silla de playa y un cuadrado de arena.</p> <p>En cuanto a la música, se escucha de fondo el sonido de las olas y las gaviotas.</p>
	<p>RECURSOS y MATERIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Imagen (efecto ventana) de una playa - Fitball - Cuadro de arena - Cubo de arena - Tubo de burbujas con peces - Fibras ópticas - Colchoneta - Decoración: conchas y estrellas de mar
OBJETIVOS	<p>Fomentar el equilibrio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la atención - Trabajar la motricidad fina
INTRO	<p>La persona entra en la sala mientras se proyecta la imagen de la playa y se escucha el sonido del mar. El tubo de burbujas está en un tono azul y las fibras ópticas amarillas. Se le presentan los diferentes elementos de la sala (tubo de burbujas, cuadrado de arena, fibra óptica...etc.) y se le pregunta a que le recuerda. El profesional dirige la conversación para terminar confirmando que nos encontramos en una playa y, a partir de aquí, comenzamos la sesión.</p>
A1	<p>La actividad trata de buscar conchas y estrellas de mar que están enterradas en el cuadro de arena. Tiene que encontrarlas, cogerlas de una en una y cruzar por encima de una colchoneta para guardarla en su respectivo cubo. Al final de la colchoneta hay dos cubos de arena, en uno se guardan las estrellas y en otro las conchas (señalizados con foto real de las conchas y las estrellas). Cuando haya terminado de guardar el primer objeto, tendrá que volver por la colchoneta, buscar otro objeto y llevarlo a su respectivo cubo. Y seguirá en esta dinámica hasta guardar todas las estrellas y las conchas en sus respectivos cubos. Durante ésta actividad mantenemos de fondo el sonido del mar y las gaviotas</p>
A2	<p>Al lado de los cubos de arena de la anterior actividad nos encontramos con el tubo de burbujas con peces dentro. Pedimos a la persona usuaria que coja una estrella de mar para acompañarnos al tubo de burbujas. Cuando llegamos al tubo de burbujas, le pedimos que se sienta en el fitball y le damos un triángulo. Le enseñamos los peces del tubo de burbujas y le explicamos que vamos a jugar a un juego. Tiene que tocar el triángulo cuando un pez pase por</p>

	<p>detrás de la estrella de mar que sujeta el profesional. Después le proponemos a la persona usuaria levantarse y sujetar la estrella de mar. Le proponemos escoger un pez y seguir su movimiento con la estrella de mar. En esta actividad quitamos el sonido del mar y dejamos el sonido del tubo de burbujas.</p>
A3	<p>Para terminar la sesión, ponemos música relajante de fondo (olas de mar) y pedimos a la persona que se tumbe en la colchoneta. Le contamos que después del día de playa, cae la noche, por lo que las fibras ópticas se vuelven moradas. Le presentamos la fibra óptica con color morado y se la ponemos encima del cuerpo. Le proponemos cerrar los ojos y le realizamos un masaje por todo el cuerpo con los diferentes elementos (conchas y estrellas de mar) que hemos utilizado durante toda la sesión. También utilizamos las fibras ópticas para crear diferentes sensaciones.</p>

Oier Ozaeta

AMBIENTACIÓN	<p>Playa. La sala será neutra, suelo y pared en blanco y elementos en blanco. La luz de la sala será tenue en toda la sesión. En la A1 alumbraremos bola de espejo y el disco cromático en colores amarillos y naranjas y reforzaremos con fibras ópticas en el suelo en colores amarillos. El proyector con imagen del mar haciendo efecto pantalla, se mantendrá en toda la sesión, junto con el sonido de mar. En la A2 retiramos el disco cromático y la bola de espejos. Retiramos la fibra y acercamos la mesa de luz. El ambiente sigue siendo tenue para reforzar la luz de la mesa. En la A3, nos dirigiremos al tubo de burbujas que estará en color azul.</p> <p>Proyector, imagen de mar, Sonido mar, Bola de espejos con rotador, disco cromático y foco, arena, conchas, estrella de mar, erizo, alga</p>
OBJETIVOS	<p>Mejorar la función motora</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la atención - Aumentar los estímulos placenteros
INTRO	<p>Iremos a buscar al usuario al taller de referencia para indicarle que nos toca sesión. Entramos a la sala (ya estará adecuada) le haremos una pequeña introducción explicándole la ambientación y lo que vamos a realizar en la primera actividad. La terapeuta ira guiando al usuario dándole explicaciones en relación a cada actividad</p>
A1	<p>Empezamos la sesión, con bola de espejos rotativa (1 vuelta por minuto) con reflejos de disco cromático que cambiara de color; amarillo, naranja. Con el sonido del mar de fondo y proyectando en la pared una imagen de mar a tiempo real (video efecto pantalla). El usuario estará sentado en un puf frente al proyector y la terapeuta presionará una parte del cuerpo del usuario cuando el destello pase por alguno de sus ojos.</p>
A2	<p>A continuación, presentaremos una mesa de luz con arena. La terapeuta guiará al usuario para que interactúe en la mesa de luz realizando dibujos. La terapeuta ira añadiendo a la mesa elementos como conchas, estrellas de mar, erizos, algas... (trataremos de haber buscado varias texturas) Se dejará al usuario que interactúe de manera libre con los elementos, guiándole en caso de no haber interacción a que toque los elementos, los huela...</p>
A3	<p>Por ultimo finalizaremos la sesión con la visualización del tubo de burbujas en color azul. Nos abrazaremos al tubo acercando la cara para poder escuchar el ruido del agua y la vibración, estableciendo vínculo con el terapeuta.</p>

AMBIENTACIÓN	Para la sesión vamos a ambientar la sala para crear un ambiente de playa. Para ello ambientamos el espacio con la columna de burbujas en color azul (efecto agua), colocaremos varias colchonetas juntas recubiertas con una sábana amarilla (simular la arena), usaremos una luz amarilla (simulando la luz del sol y así dando calidez al espacio), proyectaremos un video de una playa (efecto ventana) y lo acompañaremos con un sonido de olas. Todos los estímulos permanecerán a lo largo de toda la sesión.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar el equilibrio. - Adquirir consciencia del cuerpo.
INTRO	Antes de comenzar la sesión mediremos las pulsaciones a la persona (y al finalizar la sesión). Explicaremos a la persona de forma relajada que vamos a trabajar y cómo vamos a trabajar a lo largo de la sesión. Entramos a la sala con la luz encendida, para que la persona reconozca la sala, y vamos ambientando poco a poco, a la vez que vamos explicando los pasos que estamos siguiendo (ahora voy a encender la columna,...). Una vez ambientada completamente comenzaremos la sesión.
A1	<p>En esta primera actividad realizaremos trabajo vestibular para potenciar el equilibrio. Llevaremos a cabo toda la actividad encima de las colchonetas y tendrá una duración de 15 minutos.</p> <p>Comenzaremos andando por las colchonetas para reconocer y el espacio. Una vez reconocido comenzaremos dirigiendo a la persona (siempre de forma relajada y en un tono de voz adecuado) a realizar ejercicios y acompañándola, mostrándole como realizar el ejercicio, además de ofrecerle apoyo físico en caso de ser necesario. Comenzaremos con ejercicios como detenernos y ponernos a la pata coja (primero una pierna y luego otra), después pasaremos a realizar saltos a la pata coja. Y por último introduciremos el balón, el cual nos lo pasaremos el uno al otro, primero normal y después a la pata coja. Finalizaremos igual que comenzamos la actividad, paseando por las colchonetas..</p>
A2	<p>Esta actividad la llevaremos a cabo en la cama de agua. La persona se tumbara en la cama de agua, y, simulando que estuviera en el agua, iremos haciendo presión sobre diferentes puntos de la cama de agua. A la vez que vamos haciendo presión sobre la cama, le daremos indicaciones a la persona para que se vaya centrando y haciendo consciente de sus diferentes partes del cuerpo (concéntrate en la pierna derecha, siente como se mueve por el efecto del agua,...).</p> <p>Esta actividad tendrá una duración de 10 minutos.</p>
A3	<p>Por último, en esta actividad buscaremos la relajación de la persona. Se volverá a realizar tumbado en la cama de agua pero ya sin intervención del profesional.</p> <p>Esta actividad tendrá una duración de 10 minutos.</p>