

SNOEZELEN EN NUESTRO PROGRAMA DE Atención temprana



Centro Estela Burgos

Fotografías: Ángel de La Fuente

1 ¿QUÉ SON LOS ESPACIOS SNOEZELLEN?

Se llama Snoezelen a la producción de la sensación de bienestar a través de los estímulos sensoriales en un entorno especialmente diseñado.

La palabra Snoezelen es la contracción de dos palabras holandesas, su país de origen: «snueffelen» (oler) y «doezelen» (dormitar). Describen este enfoque mezclando la relajación y la estimulación sensorial.

La filosofía Snoezelen se basa sobre tres actividades distintas: relajación, descubrimiento e interacción.

2. OBJETIVOS DE UNA SESIÓN

Los objetivos en una sesión pueden ser varios. Estos se establecen en función de la persona a la que va dirigido el programa, el número de sesiones que lleve la persona en la sala y el día que tenga (flexibilidad a pesar de la estructura y programación).

Se establecerán al menos dos objetivos y como máximo cinco por cada sesión. Siempre establecemos los objetivos con anterioridad a la ejecución de la sesión, no los ponemos después. Lo que nos ocurrirá con frecuencia es que trabajaremos más cosas de las que nos hemos propuesto con nuestros objetivos, pero a eso lo llamamos objetivos secundarios, objetivos indirectos.

3. GRANDES ALIADOS DE LAS SESIONES

1 Música y sonidos

2 Vídeo y fotografías

3. Aromas

4. Colores

5 Texturas

4. NUESTRA SALA SNOEZELEN



OBJETIVO GENERAL EN UNA SALA SNOEZELEN

Conseguir que el cerebro del niño emita respuestas adaptadas, tras recibir dos o más estímulos sensoriales en un ambiente especialmente diseñado con las adecuadas intervenciones educativas.

5. ELEMENTOS DE LA SALA

CAMA DE AGUA



ACTIVIDADES

- Control postural
- Estimulación vestibular
- Estimulación táctil
- Propiocepción
- Estimulación vibratoria

TUBO DE BURBUJAS



ACTIVIDADES

Fijación y seguimiento visual

Relajación visual

Juegos con el espejo

Estimulación vibratoria

MAZO DE FIBRAS ÓPTICAS



ACTIVIDADES

Manipulación libre y petición

Juegos con las fibras (una, varias o todas)

Acercar a los ojos y separar

Estimulación táctil

Juegos de pulseras, collares

PANELES DE LUZ Y SONIDO



ACTIVIDADES

Color de la voz

Percepción de la duración

Percepción de la intensidad

Percepción del timbre

Discriminación auditiva de diferentes sonidos: animales, transportes, sonidos ambientales, sonidos del cuerpo, etc

PISCINA DE BOLAS Y PROYECCIÓN INTERACTIVA



ACTIVIDADES

- Estimulación propioceptiva
- Coordinación óculo-manual
- Juegos de contraste: mover-parar
- Buscar objetos
- Masajes con una bola por el cuerpo
- Segmentación corporal: mostrar-esconder

ACTIVIDADES

- Movimiento voluntario causa-efecto
- Fijación y seguimiento visual
- Trabajo con objetos
- Interacción con el adulto



6 CASO PRÁCTICO

Diseño de una sesión que hemos llamado **Proyecto África** para trabajar los animales salvajes desde un enfoque snoezelen con una niña con síndrome de Down.

Breve descripción del perfil de la usuaria para la que se ha diseñado la sesión.

LPM niña de 4 años con síndrome de Down.

Desarrollo evolutivo

Adquirió la marcha autónoma hace medio año cuando tenía 30 meses. Presenta hipotonía generalizada, anda deprisa pero todavía no corre con soltura. Sube escaleras gateando y agarrada a la barandilla colocando ambos pies en cada escalón todavía no alterna.

En la motricidad fina apila objetos, cose piezas grandes, encaja piezas a presión y algunas en un tablero. Ha iniciado el garabateo y ahora disfruta cogiendo las pinturas gordas y los rotuladores. Realiza garabatos dentro y fuera del papel.

A nivel cognitivo le cuesta mantener la atención en el juego dirigido y su memoria es selectiva en función de las características del estímulo presentado.

Presenta muy buena intencionalidad comunicativa y se hace entender con aproximaciones de palabras, palabras y gestos. Es una niña muy sociable, simpática, se separa de sus padres con facilidad. Es muy expresiva muestra su alegría, pero también su contrariedad con vehemencia cuando algo no le gusta se niega a colaborar.

En el área adaptativa come bien, empieza a utilizar la cuchara sola, colabora en el vestido. No controla esfínteres.

Contexto familiar

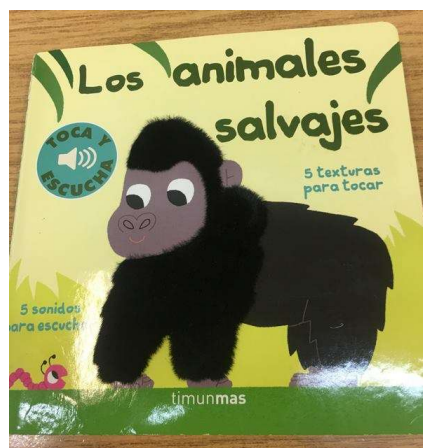
Familia muy numerosa. Es la 13 de 15 hermanos.

Historia escolar

Ha retrasado su incorporación al colegio un año lo iniciará en septiembre.
No acude a escuela infantil.

PROYECTO ÁFRICA

Hemos diseñado una sesión snoezelen para LPM ambientada en África. A continuación se detallan la ambientación de la misma, los objetivos que pretendemos trabajar a través de las tres actividades en sala y la temporalización.



AMBIENTACIÓN	Luces: luz de color naranja, en nuestras tiras de led simulando el atardecer de la sabana en África. En el centro en el proyector de la habitación hemos seleccionado una imagen de la sabana donde aparecen cebras, elefantes y jirafas. Música relax africana: https://www.youtube.com/watch?v=u9oXDeKnBDA En el centro de la sala una tela verde y encima dos tubos redondos de cartón de cada uno de ellos cuelgan pañuelos verdes simulando arboles de la sabana.
OBJETIVOS	- Mejorar la coordinación de los movimientos gruesos - Mejorar la coordinación viso-motriz - Aumentar los tiempos de atención a una tarea.

	- Estimular el lenguaje oral. - Favorecer la relajación y el bienestar.
ACTIVIDAD I	“Los animales de la selva se han perdido” Temporalización: 15 minutos En la piscina de bolas hemos escondido tres animales de plástico que viven en la granja: vaca, pollito y pato y tres animales que viven en la selva: mono, elefante y león. Le explicamos a LP que tiene que encontrar a los tres animales que viven en la selva y se han perdido en la piscina de bolas. Solo a los que viven en la selva. (Previo a esta sesión en las sesiones de atención temprana ya estamos muy familiarizados con estos animales los hemos trabajado en objetos, imágenes, sus sonidos y queremos ahora mostrarle con ayuda de los elementos de la sala dónde viven los animales salvajes). Después de sumergirse y buscar en la piscina cuando encuentre el primero le reforzamos muy bien has encontrado el elefante, el elefante vive en la selva y ¿cómo hace? Ahora vamos a sacarlo de la piscina y lo llevamos hasta la selva (tela verde que hemos colocado en mitad de la sala como ambientación). Antes de finalizar la actividad repasamos los otros animales que también había en la piscina de bolas pero que no viven en la selva sino en la granja. Imitamos onomatopeyas y cantamos varias canciones que nos sabemos asociadas a ellos.
ACTIVIDAD II	“Aprendo los sonidos de la selva” Temporalización: 15 minutos Vamos con los tres animales que hemos encontrado por el camino de texturas descalzos hasta el panel de sonidos donde nos situamos de pie. Debemos estar muy atentos para escuchar los sonidos tras tocar el pulsador. Después seleccionaremos la foto del animal que hemos escuchado y la colocaremos en el panel. En el panel escuchamos un total de 8 sonidos de animales salvajes. Contamos con

	apoyo gráfico para ayudarles en la asociación: onomatopeya-animal.
ACTIVIDAD III	Relajación activa. “Aprendo a estar tranquila” Temporalización: 15 minutos De nuevo recorreremos el camino de texturas en dirección contraria hasta la cama de agua donde proyectaremos otra imagen diferente a la que teníamos en la sala ahora una del atardecer en la sabana. Bajaremos la intensidad de la luz. Ponemos una música relajante para percibir a través de la cama de agua la vibración del sonido. Mientras le pedimos que recuerde qué animales salvajes hemos tocado, visto y escuchado. Le preguntamos cuál le ha gustado más. Le contamos un cuento de los animales salvajes que tiene texturas. Y mientras se lo contamos va pasando sus manos por el cuento para tocar el pelo y la piel de los animales que aparecen en él. Para terminar le pedimos permiso para ver si nos deja darle un masaje con la pluma por la cara y las palmas de las manos hacia arriba.