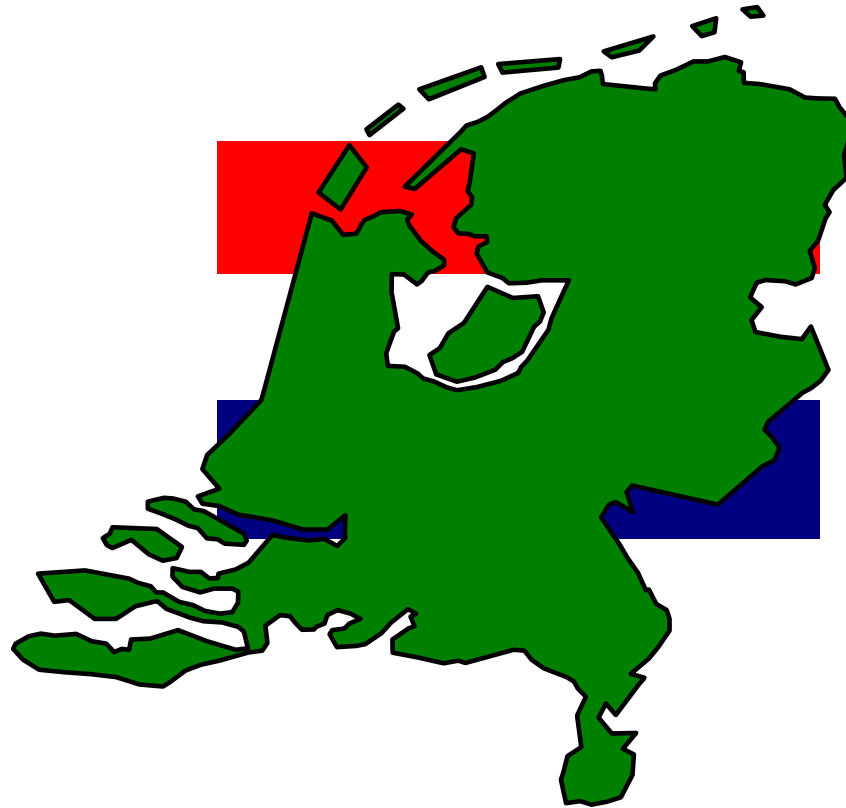


LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL Y EL CONCEPTO SNOEZELEN. DEFINICIÓN

- EXPERIENCIAS SENSORIALES AGRADABLES GENERADAS EN UNA ATMÓSFERA DE CONFIANZA Y RELAJACIÓN. ESTAS EXPERIENCIAS TRATAN DE ESTIMULAR LOS SENTIDOS PRIMARIOS SIN NECESIDAD DE QUE HAYA UNA ACTIVIDAD INTELECTUAL ELABORADA.
- SE BASA EN **CUATRO PILARES**: → OCIO Y DISFRUTE DEL USUARIO
→ ESTIMULACIÓN SENSORIAL
→ RELAJACIÓN → ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA



LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL Y EL CONCEPTO SNOEZELEN



- UN POCO DE HISTORIA:
- NACE EN HOLANDA
- PARA PERSONAS CON DEFICIENCIAS SENSORIALES
- PROPORCIONAR RELAJACIÓN Y OCIO DE CALIDAD
- PORQUE TODOS TENEMOS DERECHO Y NECESITAMOS ESTIMULACIÓN
- OFRECER TIEMPO, ESPACIO Y OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR DEL ENTORNO POR SI MISMOS, LIBRES DE LAS EXPECTATIVAS DE OTROS

DÓNDE NACIÓ Y PARA QUÉ

- + SENSACIONES PRIMARIAS-INTERÉS INTELECTUAL
- AMBIENTES:
 - FUNCIONALES PARA GRAN NÚMERO DE SUJETOS
 - PRESENTADOS DE MANERA ADULTA
 - INVITAN EXPLORACIÓN ESPONTÁNEA
 - PERSONA CONSIDERADA GLOBALMENTE, TAMBIÉN A NIVEL SENSORIAL Y EMOCIONAL
 - DESDE EL NIVEL FUNCIONAL ACTUAL

LA EVALUACIÓN EN HOLANDA

- OBSERVACIONES DESCRIPTIVAS:
 - Personas con discapacidad severa y profunda disfrutaban del ambiente y vuelven de buena gana
 - Dependiendo de sus habilidades funcionales escogen la actividad
 - La mayoría se relaja, disminuyen las estereotipias y los problemas de conducta
 - Padres y personal disfrutaban de aspectos del ambiente y lo encuentran relajante y recuperativo

LA EVALUACIÓN EN HOLANDA

- OBSERVACIONES DESCRIPTIVAS:
 - Las interacciones en ambientes novedosos y relajantes mejoran su calidad, se vuelven más positivas
 - El personal presenta buena voluntad para llevar a los usuarios a las salas, estar con ellos e involucrarse
 - El personal aprende aspectos de la dominancia sensorio - motora de los usuarios
 - Padres y personal se revitalizan en el cuidado de la persona cuando ven las cosas positivas que pueden hacer disfrutando y obteniendo beneficios

LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL Y EL CONCEPTO SNOEZELEN



- EVOLUCIÓN
- 1988 REINO UNIDO
- 1990 HOSPITAL WHITTINGTON HALL
- ADULTOS CON PROBLEMAS CONDUCTUALES Y DE APRENDIZAJE
- EXTENSIÓN A OTROS USUARIOS (A.C.V., AUTISMO, ESTRÉS, MATERNIDAD, DOLOR CRÓNICO...)

IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL

- Los estímulos somatosensoriales, vestibulares y visuales para la integración sensorial y la praxis son esenciales para las interacciones ambientales del organismo. (AYRES, 1989)
- La percepción constituye un proceso neurocognitivo gracias al cual las configuraciones estímulares nos manifiestan la realidad física y la significación que hace de ella una realidad humana. (PINILLOS)

Menor maduración



Más maduración

Conocimiento	Sensación	Percepción	Cognición
Experiencia	Aquí y ahora	Anticipación	Representación mental
Memoria	Refleja	Emocional	Cognitiva
Procesos Aprendizaje	Clásico	Imitación/ Ensayo - Error	Operante intencional/ simbólico / cognitivo
Emociones	Sentimientos	Frustración	Frustración/miedo
Sentidos	Cercanos	Lejanos, individuales	Asociación Intersensorial
Interacción	Diálogo muscular	Lenguaje cuerpo contacto ocular, sonrisa	Interacción simbólica
Motivación	Depende estímulos sensoriales	Recompensa externa	Exploración intrínseca
Atención	Casual, involuntaria	Selectiva	Continua

ACTIVIDAD MULTISENSORIAL - EQUIPAMIENTO

DISEÑO DE SALAS

NECESIDAD DE CREACIÓN DE SALAS ESPECÍFICAS NECESIDAD DE SALAS

- ACCESIBILIDAD FÍSICA E INTELECTUAL.
- ADECUACIÓN DE ESPACIOS 
- SEGURIDAD



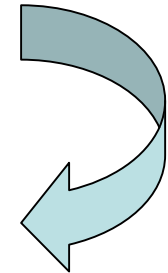
SALAS DE ESTIMULACIÓN. REQUISITOS QUE DEBEN CUMPLIR



- SER ACCESIBLES
- SER EVALUADAS POR EL EQUIPO TENIENDO EN CUENTA AL USUARIO
- SER SENCILLOS EN SU MANEJO
- OFRECER AMPLIO RANGO DE ELECCIÓN
- SER FLEXIBLES

AMBIENTES SENSORIALES. PROPORCIONAN:

- Estimulación de los sentidos primarios
- Oportunidad y opciones para elegir, en un entorno de relajación y estimulación
- Desarrollo de relaciones, que ayudan a:
 - Promover la **comunicación**
 - Compartir **experiencias**
 - Reducir el **estrés**
 - Construir sentimientos de **valoración personal**



CONSIDERACIONES

- ¿Qué necesitan los usuarios?
 - ¿Se conoce al grupo de usuarios?
 - ¿Se ajusta el diseño a los individuos?
 - ¿Podría ser utilizado por otro tipo de usuarios?



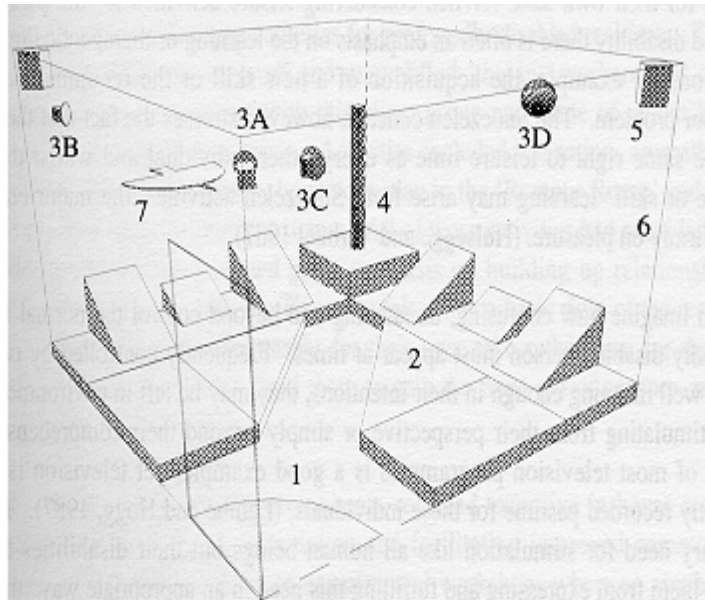
CONSIDERACIONES

- ¿Qué experiencias planea proporcionar?
 - Relajación-estimulación
 - Elección, estimulación
 - Movimiento, exploración, experiencias, estimulación
 - Sensaciones, sonido, tacto, imágenes
 - Aproximación, confort, actividades grupales, actividades uno a uno

CONSIDERACIONES

- SALAS BLANCAS: relajación, seguridad, confort, no cambio repentinos.
- SALAS DE AVENTURAS: movimiento, ruido, juego.
- SALAS OSCURAS: efectos luminosos poderosos, efectos de sonido, combinaciones de estímulos visuales y auditivos
- ZONAS DE AGUA: contacto, compartir, relajación, actividad, manipulación.
- PLANTAS: olor, textura, confort.
- SUELO: experiencias táctiles, escaleras.
- PAREDES: textura, efectos visuales, tacto.
- LUZ DEL DÍA: excluida o filtrada.
- LUCES: separadas o combinadas.
- ACOLCHADOS: confort, textura, relajación, protegen mucho.
- CORTINAS: crean ambientes
- PISCINAS DE BOLAS: textura, tacto, aventura, manipulación

TIPOS DE SALAS



- LA SALA BLANCA
- RELAJACIÓN
- ACERCAMIENTO
- ESTIMULACIÓN

TIPOS DE SALAS

- SALA DE AVENTURAS
- OPORTUNIDAD DE MOVIMIENTO
- ACTIVIDAD



TIPOS DE SALAS

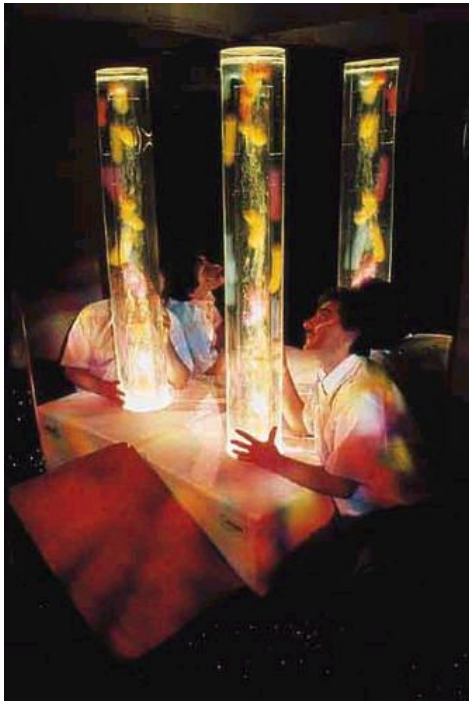
- SALA OSCURA
- ESTÍMULOS POTENTES
- MUCHO CONTROL DE ENTORNO



La sala blanca

- Exclusión de estímulos externos
- Acceso: entrada libre. En salas grandes, un camino
- Confort y seguridad: importante acolchado en suelos y paredes. Cuñas
- Fibra óptica y tubo
- Sonidos
- Paredes blancas
- Móviles
- Luces:
 - Proyector con ruedas de efectos
 - Bola de espejos
 - Luces fijas
 - Cambio de colores

Objetivos tubo



COMPONENTES SENSITIVO - MOTORES

Habilidades neuromusculares:

Integración refleja

Arco de movimiento

Coordinación gruesa

INTEGRACIÓN SENSORIAL

Conciencia sensorial:

táctil, cinestesia, control ocular,
conciencia propioceptiva, conciencia auditiva,

Conciencia visuo espacial:

Figura-fondo, posición en el
espacio.

OJETIVOS TUBOS II

INTEGRACIÓN CORPORAL

Esquema corporal

Coordinación motora bilateral

discriminación derecha izquierda

Integración visuomotora

Cruce de la línea media

COMPONENTES COGNITIVOS

Concentración

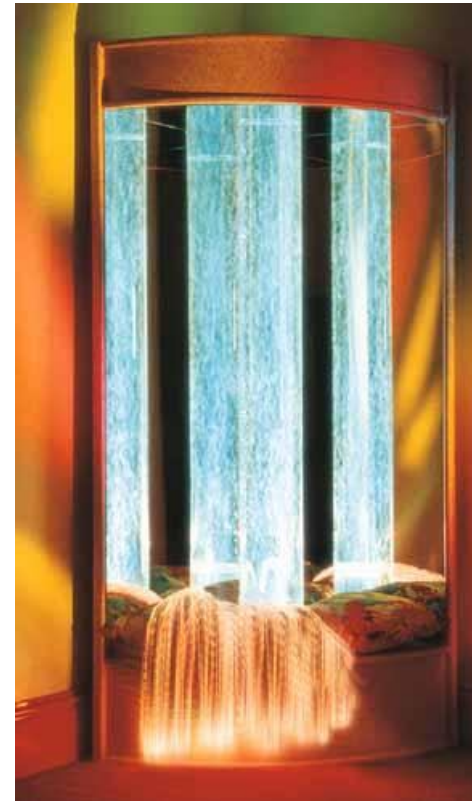
Capacidad de atención

Memoria

COMPONENTES PSICOSOCIALES

Automanejo

Autoexpresión



Objetivos fibra óptica



COMPONENTES SENSITIVO MOTORES

Neuromuscular:

Integración refleja

Arco de movimiento

Coord. Gruesa y fina

INTEGRACIÓN SENSORIAL

Conciencia sensorial:

táctil, cinestésica, propioceptiva,

Conciencia visuoespacial:

www.adaptacantabria.es Posición en el espacio

OBJETIVOS FIBRA II

INTEGRACIÓN CORPORAL:

- Coordinación motora bilateral
- Discriminación derecha izquierda
- Integración visuomotora
- Cruce de la linea media

COMPONENTES COGNITIVOS:

- Conceptuación/comprensión
- Concentración, capacidad de atención.

COMPONENTES PSICOSOCIALES:

- Automanejo
- Autoexpresión



Objetivos piscina de bolas



COMPONENTES SENSITIVO MOTORES

Neuromuscular:

Integración refleja

Arco de movimiento

Coordinación gruesa

INTEGRACIÓN SENSORIAL

Conciencia sensorial:

conciencia táctil,
estereognosia, cinestesia, conciencia
propioceptiva.

www.adaptacantabria.es

OBJETIVOS PISCINA II



Conciencia visuoespacial:

figura - fondo

INTEGRACIÓN CORPORAL:

Esquema corporal

Equilibrio postural

Coordinación motora bilateral

Discriminación derecha izquierda

Integración visuomotora

Cruce de la línea media

COMPONENTES PSICOSOCIALES:

Automanejo

Autoexpresión

COMPONENTES COGNITIVOS:

Orientación

Conceptuación comprensión

Concentración

Capacidad de atención

Objetivos proyectores



COMPONENTES PSICOSOCIALES

Automanejo

Autoexpresión

INTEGRACIÓN SENSORIAL

Conciencia sensorial:

Control ocular

Conciencia visuoespacial:

Figura - fondo

INTEGRACIÓN CORPORAL

Discriminación derecha
izquierda

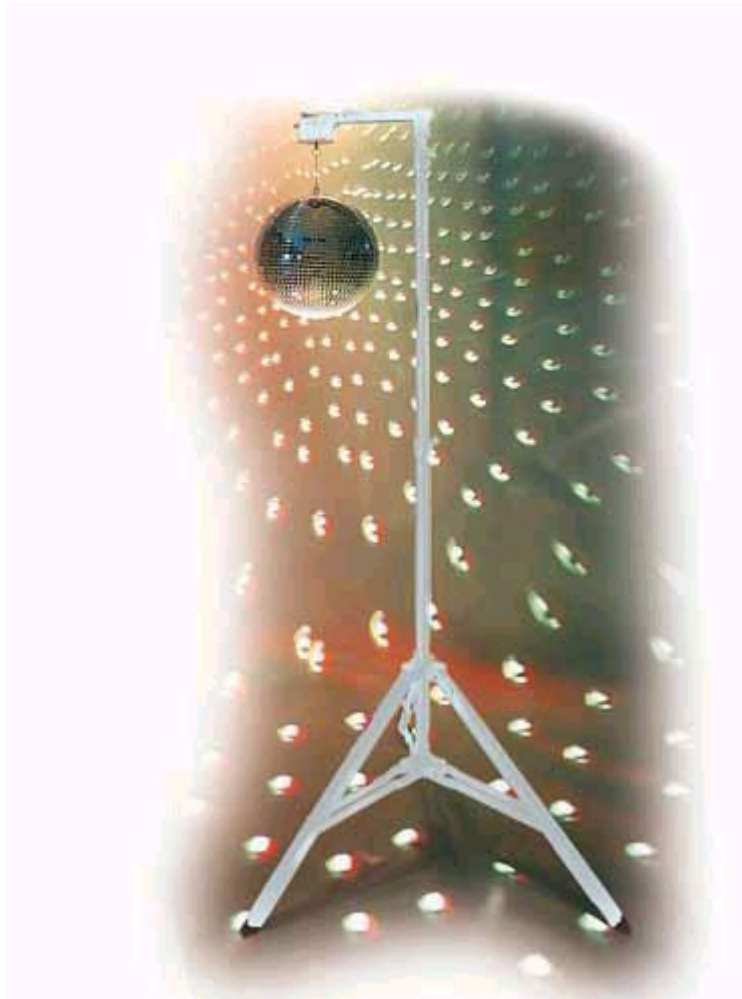
COMPONENTES COGNITIVOS

Conceptuación comprensión

Concentración

Capacidad de atención

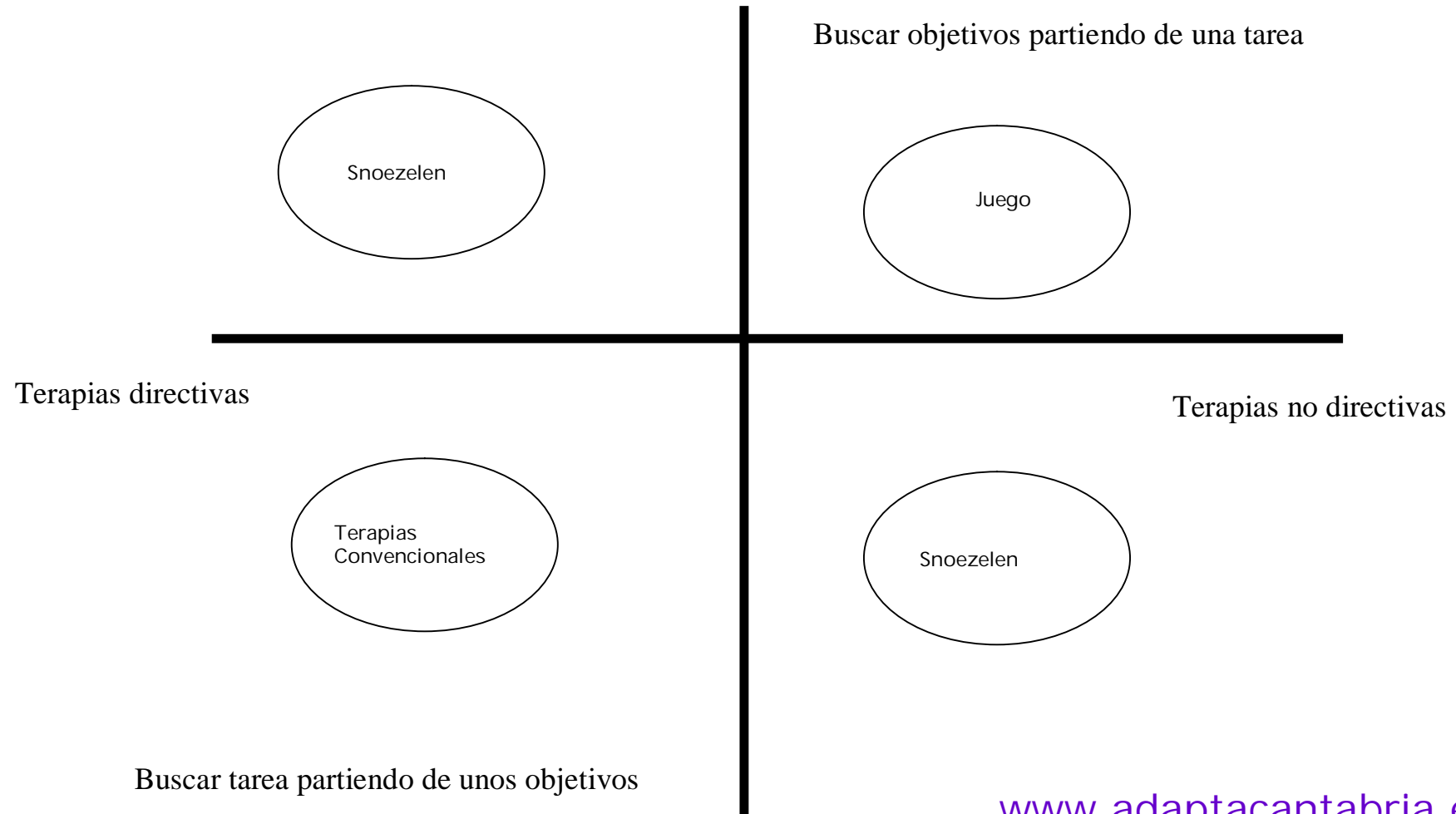
Bola de espejos y proyector



Su principal función es la de generar un ambiente

Se pueden trabajar algunos aspectos como seguimiento visual, aunque hay sistemas más adecuados para esto

Marco terapéutico



Terapia no directiva + Partir de tarea

- El usuario decide qué quiere hacer
- No se interviene en la manera en que se realiza
- Sólo observación
- Se buscan los posibles objetivos que ha trabajado el usuario en esa tarea
 - » *JUEGO*

Terapia directiva + Partir de una tarea

- El usuario decide qué quiere hacer
- El terapeuta interviene para orientar en la manera de realizar la actividad
- El equipo decide los objetivos
- Para lograr esto se analiza la actividad y se varían elementos que ayuden a conseguir lo que se quiere
 - *Snoezelen*

Terapia directiva+ partir de unos objetivos

- El terapeuta elige qué se va a hacer
- Orienta y dirige la manera de hacerlo
- Todo está basado en los objetivos que el equipo de trabajo quiere conseguir

» *Terapias convencionales*

Terapia no directiva + Partir de objetivos

- El equipo decide los objetivos
- Se modifica el ambiente para que los elementos contengan componentes que trabajen esos objetivos
- El usuario decide qué quiere hacer dentro del rango que se le ofrece
- Se observa, no se interviene en la realización
 - *Snoezelen*

EL JUEGO

CARACTERISTICAS

- OCUPACIÓN PRIMARIA DE LA INFANCIA:
 - CARACTERIZADA POR:
 - DIVERSIÓN
 - ESPONTANEIDAD



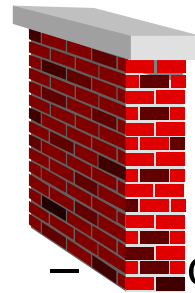
COMPONENTES DEL JUEGO

- EXPLORACIÓN
- EXPERIEMNTACIÓN
- IMITACIÓN
- REPETICIÓN

- *FLOREY 1981*

DEPRIVACIÓN ACTIVIDADES LÚDICAS

- BARRERAS:



– dadores

– sobreprotección lesiones

– Limitaciones

– Barreras ambientales

– Barreras sociales

– Interacción limitada con compañeros no discapacitados



ELEMENTOS QUE DEBEN POSEER LOS JUGUETES

- Atracción de la atención: interesantes y apropiados a la edad
- Rasgos de enseñanza: despertar curiosidad y proporcionar información
- Factor familiar: estimular interacción social y diversión



Utilización de actividades lúdicas en terapias

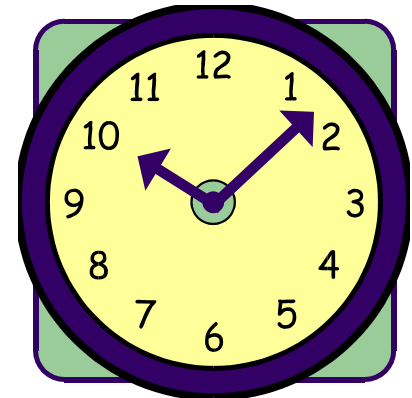
- Durante el juego:
 - Atención puesta en el juego
 - No atención en demandas motoras específicas de la actividad
 - Estimular para que utilice movimientos adecuados (control de cabeza, tronco y brazos)

Evaluación

- Observar las situaciones educativas, de tratamiento, etc
- Registrar las respuestas por pequeñas que sean
- Analizar esas respuestas

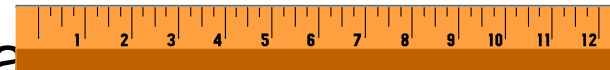
EVALUAR. QUE SE PUEDE MEDIR

- Frecuencia- cantidad de interacción
- Frecuencia de conductas de autoagresión
- Frecuencia de otros acontecimientos
- Cantidad de contacto físico
- Cantidad de actividad compartida
- Cantidad de compromiso
- Cambio de atención en el tiempo



EVALUAR. QUÉ SE PUEDE MEDIR

- Grado de conformidad
- Iniciación de actividad o comunicación
- Aumento del repertorio de habilidades
- Disminución de la cantidad de apoyos
- Cantidad de tiempo de relajación
- N° elecciones hechas
- Tipo de comunicación utilizada
- Cambio en la actitud de los cuidadores



Consideraciones generales

- Enseñanza intencional vs aprendizaje incidental
- Utilización de todo tipo de ayudas introducidas por el mayor número de vías sensoriales posibles, trabajando mucho con el cuerpo
- Aprovechar cualquier iniciativa y manifestación de la persona, primero se interpretará y luego se trabajará con ella
- No hay tiempos de respuesta fijos, suelen ser muy largos, hay que posibilitar ese tiempo

Nivel 1

- No contacto visual
- Grave deterioro físico
- No comunicación
- No respuesta afectiva (no necesidad de afecto)
- Conciencia de si mismo
- Conciencia de los demás
- Permanencia del objeto (mínima conciencia del entorno)
- Relación causa – efecto
- Favorece conductas anticipatorias
- Centrar la mirada
- Pre – seguimiento de objetos

CONSEGUIR ALGÚN TIPO DE RESPUESTA

Nivel 2

- Reconocimiento de objetos habituales
- Reconocimiento de personas que le rodean
- Anticipación de tareas
- Establecimiento de sistemas de comunicación estables

Nivel 3

- Conceptos básicos
 - Color, tamaño
 - Espaciales
 - Temporales
- Interacción en el tiempo

Permite dirigir su conducta a distancia