

Orientaciones para el Colegio

Desarrolladas por: Kulunka Elkartea
www.kulunka.org



1

Algunas orientaciones para problemas en las AVD

Problema	Posible causa	Orientación
Vestido - La niñ@ no puede manejar cierres de la ropa, cordones	Dificultades de motricidad fina, por pobre discriminación táctil y propioceptiva	Cinturas elásticas, velcros
-Se muerde el cuello de la ropa, estropea la ropa cuando está nervioso -Dificultad para ponerse la ropa	Estrés, puede estar asociado a problemas sensoriales Dificultad para secuenciar los pasos	Acariciar peluche, música relajante (ruido de la lluvia), proporcionar un espacio donde pueda retirarse cuando lo necesite Darle un objeto sustituto de la ropa (objeto al final del lápiz, chicle...) Usar imágenes para recordarle la secuencia Colocarle la ropa en el orden adecuado
Comida - No puede abrir el cartón de la leche	Dificultades de coordinación bilateral Pobre propiocepción dando como resultado dificultad para controlar la fuerza	Estabilizar el cartón en un cajón Romper el sello con un tenedor Desviar la atención del niño que no puede hacerlo, incluso encargar a otros niños que se responsabilicen ellos de los cartones de todos
- Se distrae en el comedor y no termina su comida	Problema de atención por defensa sensorial, por aumento del input sensorial	Sentarse junto con sus amigos en una mesa tranquila, buscar un espacio en el comedor Hablar con los padres, tal vez se puedan incluir algunas comidas favoritas

2

Algunas orientaciones para problemas en las AVD

Problema	Posible causa	Orientación
- No quiere comer la comida que se le da, o sólo come purés o algún tipo de comida	Defensa táctil-oral	Cepillo de dientes eléctrico, chicle, galletas crujientes
- Dificultad para manejar los cubiertos, llevar la comida o bebida a la boca	Dificultades de coordinación bimanual Falta de estabilidad en MMSS, tono muscular bajo	Antideslizante Cubiertos con peso Muequera lastrada Silla y mesa adecuadas
Higiene - El niñ@ evita lavarse las manos, la cara	Hipersensibilidad táctil-oral	Animar al niño a lavarse él sólo Utilizar jabones o dispensadores atractivos Secar con la toalla enérgicamente Usar canciones o juegos Usar toallitas húmedas
-No se lava las manos -No puede abrir el grifo	Dificultades para secuenciar Problema de planificación motora	Enseñar los pasos, colocar imágenes que los identifiquen Lo mejor son grifos monomandos
-Evita cepillarse los dientes -No usa el retrete -Dificultada para usar el papel higiénico	Problemas para procesar la información sensorial, hipersensible al tacto No continencia Continencia pero no desarrollo de habilidades Problemas de coordinación bimanual	Cepillos de dientes eléctricos Programas de tiempos para uso del baño Modelado con otros niños Uso de actividades gráficas (ej. cuento) Uso de toallitas ya dispensadas

3

Orientaciones y actividades para la escritura

PROBLEMA	ORIENTACIÓN
Postura y sedestación no adecuados	-Muebles adecuados en altura -Tarjeta con foto de postura adecuada para recordarle -Superficie reclinable -Antideslizante en la silla -Cuña de unos 5-7 cm. de alto en el asiento
El niñ@ no coloca bien el papel (para diestros 20-30° hacia la izquierda, para zurdos 30-35° a la derecha)	- Tira de cinta adhesiva en la mesa para marcar el ángulo - Usar un triángulo en la esquina
Dificultades para agarrar el lápiz	-Adaptadores de lápices (muchos en el mercado) -Engrosador (ejemplo plastazote) -Realizar ejercicios y actividades para el desarrollo de la motricidad fina -Si tiene temblor o sacudidas, usar lápices pesados -Usar distintos materiales, rotuladores, lápices, ceras, bolígrafos que vibran

4

Orientaciones y actividades para la escritura

PROBLEMA	ORIENTACIÓN
Para niños que presionan muy fuerte sobre el papel	-Cartón bajo el papel, y que no rompa el papel -Juego "fantasma que escribe", ha de escribir muy suave de manera que al borrar no deje marca -Lápiz de mina blanda -Intentar con portaminas, que si se presiona mucho se rompe -Poner varias hojas de calco entre varias hojas de papel normal. Que escriba lo más fuerte que pueda, después lo más suave y después una presión intermedia. Esta es la que ha de usar. Ir graduando las hojas de calco
Para niños que presionan muy poco sobre el papel	-Papel sobre papel de lija u otra superficie texturada -Lápices de mina dura -Para evitar que se le resbale usar lápices grandes o adaptadores -Actividades para aumentar la fuerza de los dedos, ej. Plastilina

5

Orientaciones y actividades para la escritura

PROBLEMA	ORIENTACIÓN
Problemas para formar las letras y números	-Asegurarse antes de que el niñ@ comprende los conceptos arriba, abajo, a través, hacia arriba, hacia abajo y puede realizar estos trazos ante orden verbal -Iniciar el aprendizaje en plano vertical -Seguir puntos para formar letras -Trazar letras sobre papel de lija o texturado -Jugar a adivinar letras, palabras, frases "escritas" en la espalda -Practicar la forma de letras y números con plastilina -Tira con el alfabeto en la mesa con un punto verde marcando por dónde se comienza a hacer cada letra -Usar programas ya establecidos (www.hwetears.com) -Usar metacrilato, el profesor escribe a un lado y el alumno puede copiar por el otro lado

6

Orientaciones y actividades para la escritura

PROBLEMA	ORIENTACIÓN
Dificultades para alinear y espaciar correctamente:	<ul style="list-style-type: none"> -Experimentar con distintos tipos de papel rayado -Usar papel interlineado en tres colores (<u>empieza, sube y termina</u>) -Líneas con relieve -Cinta adhesiva transparente a ambos lados del papel para ayudarle a guardar los márgenes -Enseñar al niño a dejar el espacio de un dedo entre las palabras -Enseñarle a revisar el trabajo midiendo los espacios -Papel cuadriculado, que deje 1 o 2 cuadrados de espacio

7

Colocación del papel:



Sedestación correcta: caderas bien apoyadas en la parte posterior del asiento, las caderas, rodillas y tobillos a 90° aproximadamente. Pies apoyados en el suelo

Sujetar el lápiz correctamente: la mejor manera es la pinza trípode dinámica, la muñeca en ligera extensión, lo que ayuda a la posición de los dedos en oposición alrededor del lápiz. El pulgar flexionado toca el lápiz con la superficie plana de la yema. El área entre el índice y el pulgar (espacio web) es abierto y redondeado.



8

Materiales para la escritura

www.handwritingforkids.com Puedes encontrar material en castellano para enseñar a escribir

www.hwetears.com ideas para enseñar la escritura a niños con problemas para la escritura (diversas patologías)

Write from the start: programa para desarrollar motricidad fina y habilidades perceptivas para el desarrollo de una escritura efectiva



9



10



11



12

Actividades para desarrollar el cortar con tijeras

• Actividades de precorte:

- Actividades de arrastre a través de un túnel o una carrera de obstáculos casera
- Andar a cuatro patas intentando imitar a diferentes animales; oso, león, sapo, conejo...
- Escaleras, espalderas, cuerdas y otros aparatos de escalar de los gimnasios o patio
- Juegos que tengan distintos botones o agarres
- Juegos de palmas
- Marionetas de manos o dedos
- Ritmo de manos y dedos

13

Actividades para desarrollar el cortar con tijeras

• Actividades de precorte:

- Sentarse en frente al niño con los codos en la mesa, sujetarse las manos y animar al niño a empujar contra resistencia
- Estrujar y rasgar papel, papel maché, collage
- Actividades con punzón
- Ensartar cuentas
- Tableros de clavijas
- Utilizar pinzas, tenazas de azúcar o barbacoa para coger objetos de diferentes tamaños y llevarlos a una caja tan rápido como se pueda
- Modelar pasta o arcilla, hacer rollos, estrujarla...
- Juegos de cartas, parejas
- Laberintos
- Puzzles, rompecabezas

14

Actividades para desarrollar el cortar con tijeras

• Orientaciones para el corte:

- Progresar de papel más gordo a más delgado
- Si hay problemas para permanecer en la línea de corte, darle feedback sensoriomotor, cortando entre cuerdas o tiras de papel de seda que le peguemos a los lados de la línea
- Si hay problemas para sujetar el papel, sujetarlo con un clip o una pinza
- Colocar pegatinas en el papel y decirle al niño que corte de una pegatina a otra

15



16

Orientaciones para las actividades de arte

- Usar regla con agarre
- Desglosar la actividad en pasos y ayudarlo a secuenciarlos (fotografías)
- Sacapuntas apoyado en la mesa si tiene problemas de integración bimanual
- Si tiene problemas propioceptivos, que trabaje de pie, cortando materiales que ofrezcan resistencia
- Ayudarlo a organizar los materiales, usar cajas con colores para ordenarlos
- Si rechaza la plastilina, usar Thera Puty

17

Orientaciones para el uso del ordenador y acceso a la comunicación

- Acceso a comunicadores
- Adaptaciones para el acceso al ordenador
- Uso de programas para trabajar diversos objetivos (curriculares, propio uso del ordenador): causa-efecto (Toca-Toca), uso del teclado, Power Point para hacer láminas, Plaphoons, HMES
- Accesibilidad de Windows

18



19

Estrategias complementarias

Modificaciones ambientales:

- Permitir que el niñ@ se sienta lejos de puertas, ventanas y/u otras fuentes de estímulos auditivos y visuales.
- Indicaciones visuales (recordatorias, horarios...)
- Listas de eventos para que el niñ@ pueda anticiparse y prepararse.
- Ubicar al niñ@ al final de la fila y/o que se sienta en el extremo de la clase en lugar de entre niñ@s.
- Proporcionarle un lugar tranquilo al que pueda retirarse cuando lo necesite
- Reducir la cantidad de estímulos, dentro de lo posible

20

Estrategias complementarias

Modificaciones ambientales:

- Colocar pegatinas de colores en armarios y estanterías, para ayudarlo a organizarse
- Colocar sobre su escritorio etiquetas que indiquen qué ha de colocar dónde (para ayudar a organizarlo)
- Colocar varias cajas señalizadas en el escritorio para cada tipo de objetos
- Si se pierde en los desplazamientos por las aulas, colocar señales o indicaciones con colores por los pasillos (ej. líneas)
- Colocar su pupitre frente a la pizarra, bien orientado, teniendo en cuenta la luz, en caso de tener problemas para copiar de la pizarra

21

Estrategias complementarias

Modificación y adaptación de la actividad:

- Abordar al niñ@ frontalmente.
- Proporcionarle una lista de verificación de pasos de la actividad
- Desglosar la actividad en pasos y con láminas para ayudarlo a secuenciarla
- Iniciar la tarea y que la finalice el niñ@ o al revés
- Asignar a cada cuaderno o carpeta un color de manera que se corresponda con el color dado a su libro para así saber cuál tiene que coger

22

Estrategias complementarias

Modificación y adaptación de la actividad:

- Alinear los problemas de matemáticas
- Si necesita más tiempo que los otros niñ@s para completar la tarea, lo que hace incluso que pierda el recreo:
 - Si el problema es con la cantidad de trabajo, considerar reducir los trabajos en clase; por ejemplo, ¿cuántos problemas debe hacer correctamente el niño para demostrar que ha entendido el concepto de añadir números de dos cifras?
 - Separar las tareas en dos partes y permitir al niñ@ trabajar en ellas en períodos más cortos

23

Estrategias complementarias

Para casa:

- Si se le olvida llevar los libros a casa, se pueden crear láminas individuales de dibujos de los libros de texto y crear imanes u otros manipulables, de manera que vaya colocando sobre la mesa los que le vayan diciendo que tiene que llevar a casa y al finalizar la jornada le recuerdan qué libros ha de meter en la mochila
- Que vaya escribiendo en una agenda el material que ha de llevar a casa y revisarla al finalizar la jornada
- El profesor o algún compañero puede ayudarlo a revisarlo
- Organizar su trabajo en un libro o cuaderno de asignación de tareas
- Darle al niño instrucciones verbales o escritas; hacer que se haga responsable de seguir esas instrucciones

24

Estrategias complementarias

Estrategias sensoriales para modificar el nivel de alerta:

- Hacer "recreos sensoriales", darle la oportunidad de moverse con la disculpa de llevar o traer algo de material, borrar la pizarra, etc.
- Ayudar al niño a organizar su lugar de trabajo de manera que no tenga que gastar energía en encontrar las cosas
- A algunos niños les ayuda ponerse unos auriculares para anular la cantidad de estímulos auditivos
- Comer algo crujiente (galletas...)
- Chupar un caramelo, mascar un chicle
- Apretar con la mano una pelota de goma, masilla, etc.
- Que tenga un peso en la mano (muñequera con lastre, etc.) o en el lápiz al escribir o dibujar
- Poner en el lapicero algún taco o superficie texturada
- Echar una mano en tareas de clase (sacudir borradores, trasladar libros...)
- Usar asientos texturados, chalecos con peso
- Importante postura correcta (pies en el suelo)

25

Estrategias complementarias

Conducta social:

- Si el niñ@ empuja a otros niños que están cerca:
 - Colocar la mesa del niño en una zona de la clase donde haya la menor cantidad posible de actividad, y proporcionarle un lugar tranquilo donde puedan ir todos los niños cuando lo necesiten
 - En el momento apropiado, discutir el problema con el niño; ayudarle a entender que él reacciona diferente a los otros niños ante el tacto y ruido; pedirle ideas y soluciones y darle explicaciones alternativas sobre la conducta de los otros niños (Ej.: "otros niños suelen venir cerca de ti porque ellos son tus amigos y se encuentran a gusto contigo").
 - Ayudar al niño a desarrollar estrategias para dar conductas más apropiadas cuando quiera pegar (Ej.: tirar de una cuerda atada a la mesa)
 - Enseñe a la clase entera sobre la importancia de respetar el espacio personal de los otros y las diferencias individuales
 - Cuando estén en la fila, colocarle al final, de manera que él controle su espacio

26

Estrategias complementarias

Conducta social:

- Si el niñ@ se acerca demasiado a los demás niñ@s:
 - Comenzar el tiempo de círculo explicando que cada uno necesita estar a la distancia de un brazo del otro; tras colocarse a la distancia establecida, darles una alfombrilla cuadrada o un aro en el que cada uno se sienta
 - Usar un muñeco de peluche que abrazar durante las actividades de círculo
 - Durante el tiempo de juego, insta al niño a participar en juegos que promuevan estar en contacto con otros compañeros (ej. como una apisonadora); explicar que ese juego permite estar cerca pero que los demás juegos no son así

27