

Programa de atención psicológica
Servicio de psiquiatría y psicología clínica

ALGUNAS IDEAS SOBRE LOS JUEGOS EN LOS TEA



Salud Mental Infantil

Ángel Carrasco; Rocío Galindo; Lourdes Rejas; Inma Tomás;
Nuria Yáñez; Inma Marcos.

La Fe
Departament
de Salut

Psicomotricidad fina



Ejercitar la **pinza digital** y contribuir a la psicomotricidad fina.

En un recipiente que contenga: arroz, lentejas o garbanzos, esconderemos un objeto pequeño. El niño tendrá que buscarlo y sacarlo con sus dedos.

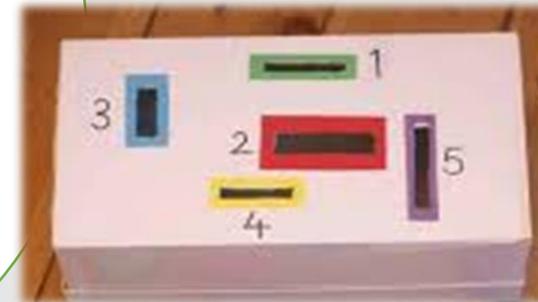


Pelar o exprimir frutas con los dedos: naranjas, plátanos...



EL Juego De "las pinzas"

- 1 Reconocer **colores** al **asociar** las **pinzas** del mismo color.
- 2 Meter en la caja cada pinza por la ranura del color correspondiente.



Psicomotricidad gruesa



Objetivo: Reforzar la musculatura.



Sortear obstáculos.
Creamos un circuito y ponemos en el extremo el objeto favorito del niño y él tendrá que conseguirlo.

Lanzamientos: mejora la **coordinación**.

- Batalla de cojines.
- Jugar a los bolos: tiene que lanzar un objeto y derruirlos.



Reforzar pectorales y espalda.

- La Carretilla.
- Estiramientos empujando una pared.



Coordinación viso-motriz



Es la coordinación del ojo con la mano.

Juegos de encaje:

- Colocar recipientes de diferentes tamaño unos dentro de otros.
 - Hacer torres.



Movimientos de coordinación

- Meter monedas en una hucha.
- Poner y quitar el tapón de una botella.



Hacer collares con macarrones.



Mover con una cuchara piezas de un recipiente a otro. El recipiente de destino será cada vez más alto.



Juego con juguetes



QUE APRENDEMOS

- Ayuda a desarrollar la imaginación.
- Cuando hacemos algo observamos que ocurren cosas.
- Un objeto puede tener diferentes usos.



Juegos con elementos que sin utilidad clara.

- Hacer torres con cajas.
- Hacer figuras con otros objetos.

Juegos causa-efecto.

- Crear sonidos con elementos de casa (en un rollo de papel introducir arroz y al moverlo se genera el ruido de la lluvia).
- Apretamos un botón y sale una luz...



Crear guiones de juego.

Jugar a: cocinitas,
Conducir...



Juegos con atención compartida



Juegos para compartir.

1. Es Importante que el niño nos de una respuesta: significa que tiene interés.
2. Tiene Iniciativa: comparte su interés y atención con la persona que está jugando.

Jugar al escondite

- Hay que acompañar **siempre** al niño a buscar.

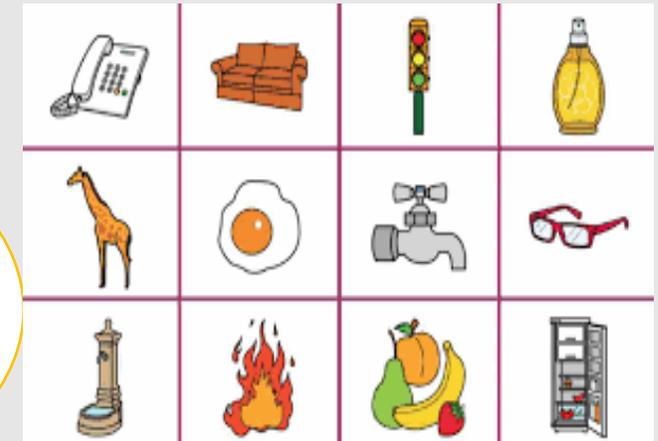


Baile.

Poner los pies del niño encima del adulto y bailar.

Juegos de señalar.

Presentar varios objetos y al preguntar sobre uno, el niño tiene que identificar el correcto. Ej: ¿Dónde está el teléfono?



Juego simbólico



Cuando decimos que el niño ha logrado el juego simbólico?

- Cuando juega con juguetes de ficción sin ser reales.
- Sustituyendo a los objetos.
- Y les atribuye propiedades ficticias a objetos ficticios.

Juego de ficción sin objeto

- Imitar a un perro, o un mono.
- Sonido de una mono.
- Imitar con el cuerpo: la boca de un cocodrilo, o la aleta de un tiburón.



Juego de ficción con objeto

- Escoba que hace de caballo.
- El tren, coche o autobús de juguete que hace de telf..
- Plátano de micrófono.



Juegos sensoriales



Objetivo: Estimular los sentidos.

Imitar sonidos o reconocerlos.
Reproducir diferentes sonidos, ejemplo: una vaca, una oveja, una rana etc. Buscamos una imagen donde el niño señala el sonido que ha escuchado.

Tacto: Crear plastilina.

1 Taza de harina.

1 taza de agua.

½ de aceite.

1 pellizco de sal.

Se amasa y se añade colorante alimenticio. Jugar a crear formas.

Olfato: seleccionar diferentes objetos como: pasta de dientes, naranja, café...
Tapar los ojos y el niño tendrá que reconocerlos al experimentar sus olores.



“Si todo lo tomas personal, vivirás ofendido la mayor parte de tu vida, recuerda que las personas no te hacen cosas: las personas hacen cosas y tu decides si te afectan o no.”

El principito

