



# Juego de Movimiento y Estimulación Sensorial Para Niños y Niñas con Sordoceguera:

## Una Guía Práctica Para Cuidadores

### Introducción

Los niños y niñas con sordoceguera se benefician enormemente de las actividades recreativas y de ocio, al igual que cualquier otro niño. Estas actividades favorecen el desarrollo físico al fortalecer los músculos, estimular las vías sensoriales y potenciar el desarrollo cognitivo. El juego también promueve la comunicación, la interacción social y la confianza en sí mismos. Lo más importante es que genera alegría, libertad y un sentido de pertenencia.

## Materiales y Actividades

### 1. Juego de Rodamiento

#### Materiales necesarios:

Rodillo, llanta o bidón (asegúrese de que tenga bordes seguros y un peso manejable).

#### Preparación para el rodamiento:

- Evaluar las capacidades sensoriales y físicas del niño o niña (visión residual, audición, movilidad y modos de comunicación).
- Elegir un espacio limpio y tranquilo, libre de obstáculos.
- Utilizar una superficie acolchada, colchoneta o césped suave para mayor seguridad.
- Presentar el rodillo al niño o niña mediante el tacto y señales familiares.

#### Durante el rodamiento:

- Utilizar suavemente el tacto para indicar su presencia.
- Emplear la técnica mano-bajo-mano para ayudar al niño o niña a explorar el rodillo.
- Permitir que el niño o niña sienta cómo se mueve el rodillo; rodarlo suavemente sobre partes seguras del cuerpo.



- Apoyar al niño o niña para que empuje o haga rodar el objeto de forma independiente.
- Variar la velocidad (lento / rápido) para estimular la emoción.
- Comunicarse durante toda la actividad utilizando su modo de comunicación preferido.
- Utilizar una señal táctil consistente para indicar el final de la actividad.

## 2. Juego con bandeja sensorial

### Materiales necesarios:

- Bandeja de plástico o recipiente poco profundo
- Elementos naturales: palitos, plumas, piedras suaves, hojas
- Objetos seguros del hogar: tazas, cucharas, platos de plástico
- Juguetes pequeños y limpios

### Preparación de la bandeja sensorial:

- Elegir objetos con diferentes texturas, tamaños y formas.
- Asegurarse de que todos los materiales estén limpios y sean seguros para niños que pueden explorar con la boca.
- Colocar la bandeja sobre una superficie estable y accesible para el niño o niña.

### Durante el juego:

- Utilizar la técnica mano-bajo-mano para guiar al niño o niña mientras explora la bandeja.
- Permitir que el niño o niña explore a su propio ritmo.
- Describir los objetos mientras los toca (por ejemplo: “Esta es una cuchara; la usamos para comer”).
- Brindar seguridad si el niño o niña se muestra inseguro o dudoso.
- Utilizar señales táctiles para indicar el final de la actividad y guiar el lavado de manos si es necesario.

## 3. Juego de rodar la pelota / juego de turnos

### Materiales necesarios:

- Pelota (puede elaborarse con bolsas de polietileno y cuerda, o utilizar una pelota comprada con textura).



### Preparación para el juego:

- Elegir una superficie limpia y segura (colchoneta o piso suave).
- Presentar la pelota mediante el tacto y señales verbales o táctiles.

### Durante el juego:

- Sentarse detrás o al lado del niño o niña con las piernas abiertas para brindarle apoyo seguro.
- Ayudarlo a sentir la pelota y luego guiar sus manos para empujarla o hacerla rodar.
- Fomentar el juego de ida y vuelta, reduciendo gradualmente la ayuda.
- Introducir un segundo participante para promover turnos y la interacción social.
- Utilizar señales táctiles consistentes para indicar “tu turno” o “espera”.
- Variar la velocidad del rodamiento para generar anticipación y entusiasmo.

### Recomendaciones para el éxito

- Priorizar siempre la seguridad y la higiene del entorno y de los materiales de juego.
- Supervisar todas las actividades de juego de manera cercana.
- Utilizar rutinas consistentes y repetición para favorecer el aprendizaje.
- Mantener las bandejas sensoriales simples y rotar los objetos con regularidad.
- Ser observador, paciente y receptivo a las reacciones del niño o niña.