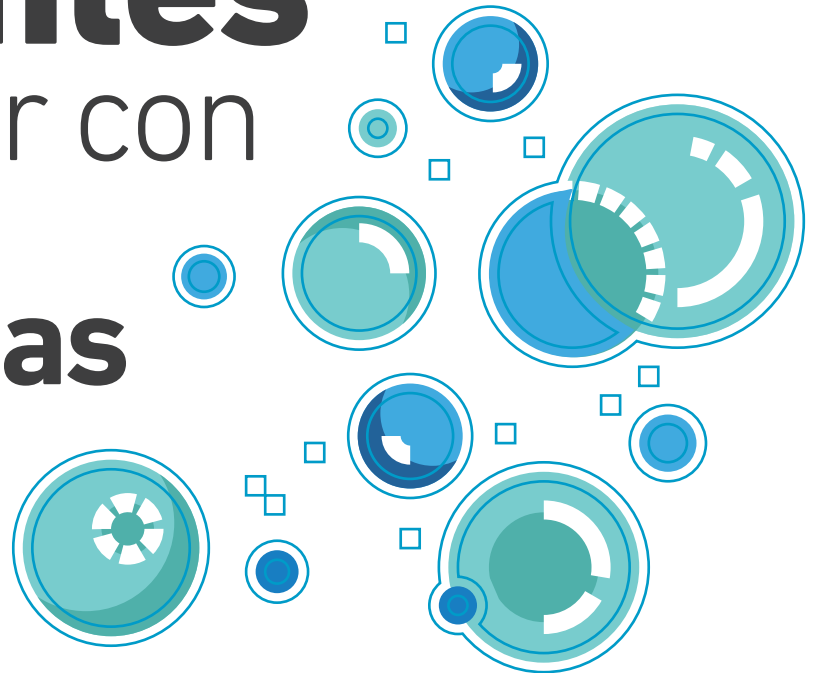


# 51 actividades diferentes

para hacer con  
un **tubo**  
de burbujas



## 51 ACTIVIDADES PARA AMPLIAR LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Te presentamos una recopilación de actividades con las que puedes conocer mejor qué objetivos educativos o terapéuticos es posible trabajar y sacarle todo el potencial a los elementos de una sala multisensorial.

Nuevas ideas para trabajar con el tubo de burbujas, pensando en objetivos y aplicaciones para diferentes usuarios. Con ello, queremos enseñarte el camino para sacar el máximo partido a cualquier elemento de la sala multisensorial y a su combinación.

# contenidos

## ÍNDICE POR ACTIVIDADES

---

1. MI PRIMER CONTROL DE ENTORNO
2. MI COLOR FAVORITO
3. LOS DOS COLORES
4. ¿CUÁL ES EL SIGUIENTE?
5. ¿DÓNDE ESTÁ LA BOLA?
6. CONTAR LAS BOLAS
7. SIMÓN DICE
8. CADENA DE COLORES
9. VERDE COMO...
10. EL COLOR DEL MAR
11. DAME UN ABRAZO
12. MI PRIMER VOCABULARIO NÚCLEO
13. DELANTE, DETRÁS
14. PÍDEMELO
15. ¡ACERTASTE!
16. LA "A" LARGA
17. RESPIRO, LUEGO EXISTO
18. FUERZA AL HABLAR
19. DISCOTECA
20. ARMONÍA
21. HACIA LA CALMA
22. CAUSA-EFECTO CON LA VOZ
23. NOS VESTIMOS DE...
24. FANTÁSTICA NATURALEZA
25. VERDADERO / FALSO
26. LA FRASE DE DOS PALABRAS
27. ¡ENCIÉNDEME LA LUZ!
28. ALTOS COMO UN PINO
29. AL OTRO LADO
30. EL MONSTRUO DE COLORES
31. LA SECUENCIA ROTA
32. °TIRA Y GANA
33. EL SENSOR MÁGICO
34. EL COLOR DE LAS COSAS
35. BUSCAR TESOROS
36. CUENTA FLOPAS
37. LA BURBUJA VERDE
38. BARRIDO AUDITIVO
39. MI MEJOR ACCESO
40. LA BOMBA
41. SIGUE MI RITMO
42. EL ADIVINO
43. AROUSAL
44. IGUALES Y DIFERENTES
45. EL JEFE
46. MEZCLANDO LOS COLORES
47. ¿POR DÓNDE SALGO?
48. LA LECTURA
49. EL ESCONDITE
50. TOCAMOS LAS BURBUJAS
51. TÉCNICO DE LUCES

## ÍNDICE POR OBJETIVOS

OBJETIVO	ACTIVIDAD
Actividad en grupo	1, 19, 32, 40, 45
Aprendizaje de contenido específico: colores, esquema corporal, nociones espaciales...	2, 3, 12, 13, 15, 25, 26, 34, 35, 38, 39, 41, 44, 45, 46, 47, 48
Atención	4, 5, 6, 11, 15, 16, 22, 24, 27, 29, 31, 36, 43
Atención conjunta	14, 25
Autoconcepto	2, 19
Cálculo	6, 36, 42
Control de entorno	1, 3, 28
Control postural	5, 11, 29, 47, 49
Coordinación motora gruesa	11, 28, 29, 32, 40, 47
Coordinación viso-motora	4, 7, 8, 28, 29, 37, 38, 39, 40, 49
Elección	2, 3, 33
Gestión de turnos	7, 8, 12, 25, 28, 32, 41
Gnosias	2, 3, 33, 35, 44
Habilidades ejecutivas (categorización, anticipación, esquema, secuenciación, abstracción, fluidez verbal)	4, 7, 8, 9, 10, 23, 31, 34, 37, 38, 41, 42, 51
Habilidades sociales y comunicación	2, 3, 7, 8, 14, 19, 23, 25, 30, 32, 35, 40, 45
Lenguaje, habla o expresión mediante SCAA	9, 10, 12, 13, 14, 15, 26, 30, 34, 44, 48
Memoria de trabajo	4, 6, 7, 8, 31, 37, 41, 42
Memoria declarativa	10
Motricidad fina y destreza	33, 50
Permanencia del objeto	5
Praxias y planificación motora	1, 2, 23
Regulación emocional y conductual	18, 20, 21, 24, 30, 43
Relación causa-efecto	1, 17, 22, 27
Respiración, soplo y fonación	16, 17, 18, 22
Seguimiento visual temprano	5

# Te presentamos las actividades que mostramos en las jornadas.

Contacta con nosotros si quieres el documento completo.



# 30. El Monstruo de Colores

## OBJETIVOS

- Regulación emocional y conductual
- Habilidades sociales y comunicación
- Lenguaje, habla y expresión mediante SCAA

## MATERIALES

- Plantilla “16 Monstruo de Colores”

## INTERESANTE PARA...

- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En España es bastante popular el cuento “El monstruo de colores” igual que la película “Inside out” que ayudan mediante la identificación con colores el reconocimiento de los diferentes sentimientos (rojo-rabia, verde-tranquilidad, etc.) Podemos explicar el cuento e ir modificando el color del tubo según corresponda, ayudando al usuario a la identificación. Posteriormente, podemos utilizar el color del tubo para referirnos a ese sentimiento.

## MÁS IDEAS

Si es para un uso privado es posible escanear el cuento e incluirlo en las diferentes escenas SHX. Además de cambiar el color del tubo podríamos ver y oír el cuento.



# 7. Simón dice

## OBJETIVOS

- Memoria de trabajo
- Gestión de turnos
- Habilidades ejecutivas (categorización, anticipación, esquema, secuenciación, abstracción, fluidez verbal)
- Habilidades sociales y comunicación
- Coordinación viso-motora



## MATERIALES

- Plantilla “6 colores con sonido”
- Tableta SHX
- Mando SHX

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El juego se desarrolla igual que el clásico Simón. Se puede hacer con varios controladores (tablet, mando, alfombra...) Una posible combinación es: el terapeuta o adulto realiza una secuencia de colores con la tablet (rojo-verde-azul, por ejemplo) y el usuario debe repetirla con su mando. Al acertar podemos apretar el botón que activa las burbujas durante un rato.

## MÁS IDEAS

En vez de hacer el juego entre terapeuta-usuario, o adulto-niño, puede hacerse entre iguales.



# 8. Cadena de colores

## OBJETIVOS

- Memoria de trabajo
- Gestión de turnos
- Habilidades ejecutivas (categorización, anticipación, esquema, secuenciación, abstracción, fluidez verbal)
- Coordinación viso-motora
- Habilidades sociales y comunicación

## MATERIALES

- Plantilla “6 colores con sonido”
- Tableta SHX
- Mando SHX

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se trata de un juego de memoria que se puede hacer entre dos o más usuarios formando un círculo. El primer usuario selecciona un color con cualquier mando, el segundo usuario deberá repetir ese color y deberá añadir uno de su elección, el siguiente usuario deberá seleccionar los dos colores anteriores por orden y añadir un tercero... y así ir construyendo una secuencia de colores cada vez más larga. Cuando alguien se equivoque se vuelve a iniciar una nueva “frase” o secuencia.

## MÁS IDEAS

Puede conectarse un pulsador a las burbujas del tubo y pulsarlo cada vez que lo hagamos bien.





# 12. Mi primer vocabulario núcleo

## OBJETIVOS

- Lenguaje, habla o expresión mediante SCAA
- Gestión de turnos
- Aprendizaje de contenidos específicos: colores, esquema corporal, nociones espaciales...

## MATERIALES

- Plantilla “4 Colores”
- Tablet u otro controlador
- SAAC del usuario

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El usuario debe disponer de un sistema alternativo de comunicación tal como un tablero o un comunicador. Aprovecharemos su motivación con el tubo de burbujas para enseñar el uso de las palabras propias de vocabulario núcleo “Más”, “Ya está” y “Diferente” por ejemplo. El usuario utilizará su comunicador para realizar las peticiones y nosotros atenderemos sus comentarios.



## MÁS IDEAS

El vocabulario puede ampliarse con palabras como “Gustar” “Querer”, “Yo”, “Tú” y otras palabras que forman parte del vocabulario núcleo..



# 26. La frase de dos palabras

## OBJETIVOS

- Lenguaje, habla y expresión mediante SCAA
- Aprendizaje de contenido específico: colores, esquema corporal, nociones espaciales...

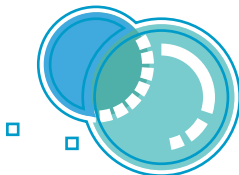


## MATERIALES

- Plantilla “4 Colores”

## INTERESANTE PARA...

- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Utilizaremos cualquiera de los controladores del tubo de burbujas pero esta vez en vez de ofrecerle el control al usuario nosotros tomaremos el control del mismo. Esta actividad es interesante para personas que hablan o que utilizan un sistema alternativo de comunicación y que normalmente hacen frases de una sola palabra. Aprovecharemos el efecto atractivo y motivador del tubo de burbujas. Cuando el usuario esté disfrutando del tubo de burbujas podemos apagarlo y pedirle que construya una frase de dos palabras para ponerlo en marcha de nuevo: “Quiero tubo” “Tubo encendido” “Tubo rojo”.

## MÁS IDEAS

También podemos trabajar la narración y preguntar al usuario: “¿Cómo está el tubo?” Si tenemos un segundo elemento como fibras, nos puede dar más juego.

# 5. ¿Dónde está la bola?

## OBJETIVOS

- Seguimiento visual temprano
- Atención
- Control postural
- Permanencia del objeto



## MATERIALES

- Plantilla “1 Tubo Control”
- Accesorio bolas para tubo

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se utiliza el tubo con el circuito de bolas, en este caso se puede dejar un color fijo o con el cambio de color automático. Puede empezarse con una única bola y realizar su seguimiento visual por el circuito. Las bolas bajan poco a poco, desaparecen un instante y suben repentinamente con las burbujas, así que puede realizar un seguimiento visual lento, uno más rápido y también la permanencia del objeto. Esta misma actividad, en diferentes posiciones, puede ayudar a la maduración del control cefálico y tronco superior.

## MÁS IDEAS

Es posible realizar la actividad con más bolas y también pintarlas de diferentes colores o con diferentes temas (banderas, animales, caras...).

# 37. La burbuja verde

## OBJETIVOS

- Coordinación viso motora
- Memoria de trabajo
- Habilidades ejecutivas (categorización, anticipación, esquema, secuenciación, abstracción, fluidez verbal)



## MATERIALES

- Plantilla “10 Flopa”

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual

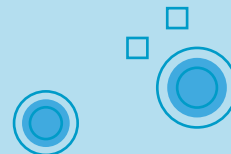


## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- En esta actividad colocaremos el tubo en modo color automático y jugaremos con un único pulsador que activará la “flopa” (burbuja puntual). Le pediremos al usuario “tienes que hacer una gran burbuja verde” y el usuario tendrá que apretar el pulsador justo en el momento en el que tubo empiece a ser de ese color. Si no acierta el momento correcto la “flopa” será de otro color, así que acertar el momento adecuado es muy importante.

## MÁS IDEAS

Cada vez podemos ir pidiendo la flopa de un color diferente.



# 36. Cuenta flopas

## OBJETIVOS

- Atención
- Cálculo



## MATERIALES

- Plantilla “20 Cuenta flopas”
- Conmutador en entrada aleatoria

## INTERESANTE PARA...

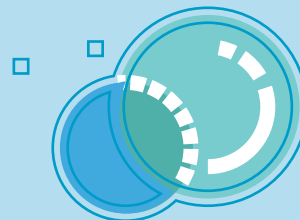
- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual
- Personas con discapacidad auditiva

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Programaremos el tubo para que con cada botón active un número de “flopas” (burbujas individuales) concreto entre el 1 y el 6. Para controlar la actividad podemos utilizar el pulsador en posición de aleatorio, el dado o cualquier otro controlador. Al activar el pulsador podemos escuchar el número y el tubo generará un número determinado de burbujas que el usuario deberá contar.

## MÁS IDEAS

También es posible hacer la actividad al revés, como si fuera un concurso, preguntando al usuario el número de burbujas y escuchando después el resultado.



# 42. El adivino

## OBJETIVOS

- Habilidades ejecutivas (categorización, anticipación, esquema, secuenciación, abstracción, fluidez verbal)
- Memoria de trabajo
- Cálculo



## MATERIALES

- Plantilla “7 Secuencia”
- Conmutador
- Tela

## INTERESANTE PARA...

- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para hacer esta actividad utilizaremos el conmutador en modo secuencial. Crearemos una secuencia de colores que repetiremos varias veces con el usuario. Cuando ya considere que “se la sabe”, nos pararemos un color, le taparemos los ojos y le pediremos que llegue hasta otro color que le indiquemos, apretando el pulsador tantas veces como sea necesario. Cuando crea que “ya lo tiene”, destaparemos los ojos y comprobaremos el resultado.

## MÁS IDEAS

Es posible complicar el ejercicio con secuencias más largas y repitiendo colores. También es posible introducir pasos donde el tubo se apague y serían como “agujeros” donde caemos.

# 17. Respiro, luego existo

## OBJETIVOS

- Respiración, soplo, fonación
- Relación causa-efecto

## MATERIALES

- Plantilla “9 Micrófono”
- Micrófono

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral

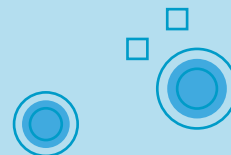


## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad está especialmente indicada para personas gravemente afectadas. La idea es configurar el tubo de burbujas para el control con audio-micrófono. El micrófono en vez de acercarse a la boca, puede acercarse a la nariz para que con la propia respiración pueda cambiar el color del tubo.

## MÁS IDEAS

Animar a la persona a jugar con el ritmo y profundidad de su respiración.



# 21. Hacia la calma

## OBJETIVOS

- Regulación emocional y conductual

## MATERIALES

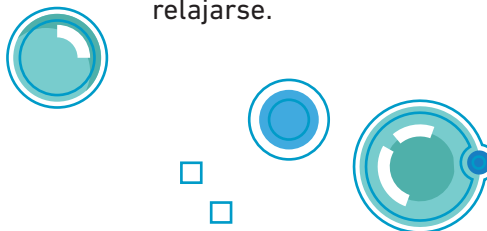
- Plantilla “12 Hacia la calma”

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual
- Personas con discapacidad auditiva

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Hemos creado una configuración SHX que combina música y una combinación de colores basada en la cromoterapia que ayuda al usuario a alcanzar un estado de calma y relajación. La actividad consiste en disfrutar de la composición y ayudar al usuario a relajarse.



## MÁS IDEAS

Crea tus propias combinaciones musicales y de colores con tus gustos favoritos.





# 24. Fantástica naturaleza

## OBJETIVOS

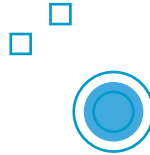
- Atención
- Regulación emocional y conductual

## MATERIALES

- Plantilla “13 Fantástica naturaleza”

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para realizar esta actividad se necesita colocar el tubo en el control de color por imagen. En este modo el color del tubo siempre se corresponde con el color medio de la imagen proyectada. Así podemos ofrecer al usuario una experiencia audiovisual simplificada. Si, como en el ejemplo que se ofrece, cargamos un video de la naturaleza, podremos observar como el color del tubo se adapta al entorno que se muestra. De esta forma pueden participar en la misma actividad personas con diferentes niveles cognitivos, sensoriales y motivacionales.


## MÁS IDEAS

Con el Sistema SHX es posible repetir esta actividad con cualquier video de Youtube. Podemos jugar con la activación/desactivación del tubo de burbujas en un momento dado para captar la atención del usuario.



# 34. El color de las cosas

## OBJETIVOS

- Aprendizaje de contenidos específicos: colores, esquema corporal, nociones espaciales... 
- Habilidades ejecutivas (categorización, anticipación, esquema, secuenciación, abstracción, fluidez verbal)
- Lenguaje, habla o expresión mediante SCAA

## MATERIALES

- Sensor mágico.
- Plantilla “19 Color de las cosas”
- Objetos con tarjetas

## INTERESANTE PARA...

- Personas con pluridiscapacidad
- Personas con demencia
- Personas con parálisis cerebral
- Personas con daño cerebral
- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para esta actividad utilizaremos el sensor de proximidad. Colocaremos tarjetas a diferentes objetos que tengan un color reconocible. Al acercar el objeto al sensor el tubo se encenderá del color que corresponde al objeto y también podemos reproducir el nombre del color. De esta forma el usuario hace la asociación y generalización de colores, explorando los objetos y descubre una nueva forma de interacción.



## MÁS IDEAS

Es posible hacer esta actividad con objetos reales o también con tarjetas con dibujos o pictogramas.



# 32. Tira y gana

## OBJETIVOS

- Coordinación motora gruesa
- Habilidades sociales y comunicación
- Gestión de turnos
- Actividades de grupo

## MATERIALES

- Plantilla “18 Tira y gana”

## INTERESANTE PARA...

- Niños pequeños y atención temprana
- Personas con TEA
- Personas con discapacidad intelectual



## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Utilizaremos el dado SHX y la programación del tubo que hace que sólo se encienda cuando salga una de las caras del dado y que el resto la apaguen. Nos turnaremos para tirar el dado y tendremos que probar suerte. El que consiga que el dado caiga en la cara correcta conseguirá que el tubo se encienda y habrá ganado.

## MÁS IDEAS

Es posible hacer que una cara encienda por ejemplo el tubo de color rojo y sin burbujas y que sea el premio negativo. También podemos asignar puntos a cada caso y hacer un concurso.

Es posible colocar un pictograma a cada cara del dado para darle otro contenido al juego, como “Para ganar tienes que tirar el dado por la cara del caballo”.



