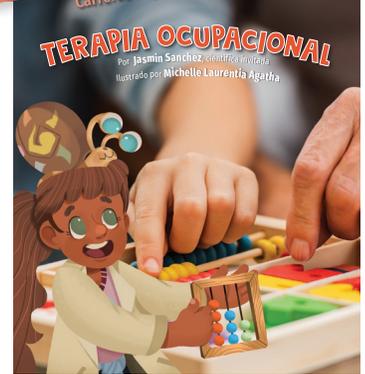


# PLAN DE ESTUDIO

# TERAPIA OCUPACIONAL

STEAM-Powered Careers  
Carreras impulsadas por STEAM



Autora & científica: **Jasmin Sanchez**

**Materia / nivel:** Terapia ocupacional / Primaria baja

## Materiales:

- ▶ Play-Doh
- ▶ papel
- ▶ lápiz

## Estándares esenciales de NGSS y objetivos clarificadores:

- ▶ **K-2-ETS1-1:** Formular preguntas, hacer observaciones y recabar información sobre una situación que la gente quiere cambiar, para definir un problema sencillo que pueda ser resuelto a través del desarrollo de un objeto o herramienta nuevos o mejorados.
- ▶ **K-2-ETS1-2:** Elaborar un boceto, dibujo o modelo físico sencillo para ilustrar cómo la forma de un objeto ayuda a que funcione como se necesita para resolver un problema dado.

## Objetivo(s) de la lección:

- ▶ Aprender la diferencia entre la motricidad fina y la gruesa.
- ▶ Aprender sobre modificaciones.
- ▶ Comprender las discapacidades.

## Estrategias de diferenciación para satisfacer las diversas necesidades de los alumnos:

- ▶ Pensar-emparejar-compartir, para estudiantes que aprenden mejor cuando interactúan con sus compañeros de clase.
- ▶ Aprendizaje multisensorial, adaptado para aquellos alumnos que aprenden mejor por vía auditiva o visual, y para fomentar el uso de los sentidos por parte de los estudiantes mientras aprenden.
- ▶ Conocimiento de los antecedentes sociales y culturales de los estudiantes, para reforzar la aplicación en la vida real de lo que están aprendiendo.

## PARTICIPACIÓN

### Pregunta a los alumnos:

- ▶ ¿Cuáles son algunas de sus actividades favoritas para hacer con los dedos y las manos? ¿Por qué son sus favoritas?
- ▶ Ejemplos de respuesta:
  - ▶ pintar, colorear, jugar videojuegos, etc.

### Apuntes para el maestro:

- ▶ Al realizar estas actividades están practicando su motricidad fina.
- ▶ Tal vez recuerdes una época en la que subir el cierre de tu suéter o sujetar tus utensilios te resultaba difícil; eso es porque no habías practicado la motricidad fina lo suficiente. La motricidad fina involucra los músculos pequeños de los dedos y las muñecas.



Room to Read®

**Pregunta a los alumnos:**

- ▶ Pregunta sobre las actividades para las que utilizan los músculos grandes del cuerpo. ¿Cuáles son sus favoritas? ¿Por qué disfrutan esas actividades?
- ▶ Ejemplos de respuesta:
  - ▶ saltar la cuerda, patinar, jugar fútbol, etc.

**Apuntes para el maestro:**

- ▶ Cuando utilizan los grandes músculos de los brazos y las piernas, están practicando su motricidad gruesa.
- ▶ Tal vez recuerdes una época en la que no podías caminar o patear lejos una pelota de fútbol, pero a medida que creciste, estas actividades se volvieron más fáciles; eso se debe a que practicaste el uso de tus habilidades motoras gruesas.

## EXPLORACIÓN

**Parte 1:**

1. Da a cada estudiante una pequeña cantidad de Play-Doh.
2. Pregunta a los alumnos: ¿Cuál es su animal favorito?
  - a. Las respuestas pueden ser: el perro, el gato, el león, el elefante.
3. Pide a los estudiantes que hagan a su animal favorito con Play-Doh.
4. Pregunta a los estudiantes: ¿Qué habilidades motoras utilizamos cuando movemos los músculos pequeños en nuestros dedos y muñecas?
  - a. Respuesta: La motricidad fina.

**Parte 2:**

1. Pregunta a los alumnos: ¿Qué habilidades motoras utilizamos cuando movemos los músculos grandes en nuestros cuerpos?
  - a. Respuesta: La motricidad gruesa.
2. Pide a los estudiantes que se muevan pretendiendo que son el animal que hicieron con Play-Doh. Explícales que al hacer esto están usando sus habilidades motoras gruesas.
  - a. Los alumnos deberían pretender que nadan si son animales marinos, agitar los brazos si son aves o mover sus brazos y piernas para caminar como su animal favorito.

**Parte 3:**

1. Pide a los alumnos que imaginen que sus animales pueden caminar.
2. Diles que imaginen que su animal fue herido y se acerca a ellos por ayuda.
3. Explícales que deben pensar como un terapeuta ocupacional y ayudar a sus animales por medio de:
  - a. Hablarles acerca de cómo pueden evitar repetir la misma lesión.
  - b. Modificar un objeto de manera que el animal todavía se capaz de moverse o cazar mientras se enfrenta a una dificultad física.
4. Recuérdales a los alumnos que modificar un objeto significa hacer cambios a un objeto preexistente con la finalidad de ayudar a una persona (o a un animal) con una dificultad específica. Por ejemplo, un gato con el cuello lastimado podría tener problemas para doblar el cuello hacia abajo para comer. Para arreglar esto puedes poner el plato de comida del gato en una caja para elevarlo, de esta manera será capaz de comer por sí solo.

5. Pide a los alumnos que usen sus lápices para dibujar el objeto que quieren modificar y demuestren cómo lo podrían usar sus animales.
6. Asigna a cada estudiante un número del 1-3. Cada número corresponde a una de las lesiones detalladas a continuación:
  - Lesión #1: Tu animal dio un salto muy grande. Como resultado, se rompió su pata/brazo/ala.
  - Lesión #2: Tu animal se perdió de camino a casa y se durmió en las vías del tren. Fue despertado por el sonido del silbato del tren cuando este pasó. El silbato sonó tan fuerte que lastimó los oídos del animal. Ahora el animal no puede oír muy bien.
  - Lesión #3: Tu animal piso sus lentes y está teniendo problemas para ver. Como resultado, ve borroso y está chocando con cosas.
7. Pide a los alumnos que piensen en qué pueden hacer sus animales para asegurarse de que la lesión no ocurra de nuevo.
8. Pide a los alumnos que piensen cómo pueden ayudar a sus animales a hacer sus Actividades Cotidianas, como cazar y moverse.

**Parte 4:**

1. Pide a los alumnos que compartan cómo sus animales podrían evitar lastimarse de la misma forma de nuevo.
  - a. Respuestas para la Lesión #1 pueden ser: El animal debería tomar un camino más largo para evitar saltar otra vez; el animal puede practicar haciendo saltos pequeños antes de hacer un salto grande.
  - b. Respuestas para la Lesión #2 pueden ser: El animal debería utilizar su sentido del olfato superior para llegar a casa; el animal debería buscar puntos de referencia familiares que lo guíen a casa.
  - c. Respuestas para la Lesión #3 pueden ser: El animal debería tener un segundo par de lentes a la mano; el animal debería asegurarse de que sus lentes siempre están en su lugar y no en el piso.

**Parte 5:**

1. Pide a los alumnos que dibujen sus modificaciones.
2. Pide a los alumnos que compartan cómo pueden ayudar a sus animales con sus Actividades Cotidianas.
  - a. Respuestas para la Lesión #1 pueden ser: El animal puede atar una rama a su extremidad lesionada para poder moverse; el animal puede comer una dieta basada en plantas para evitar cazar.
  - b. Respuestas para la Lesión #2 pueden ser: El animal puede fiarse de sus ojos y no de sus oídos; el animal puede practicar su velocidad.
  - c. Respuestas para la Lesión #3 pueden ser: El animal puede usar lentes para nadar hasta que consiga un par de lentes nuevos.

## EXPLICACIÓN

- ▶ Repasa cómo los objetos modificados por los alumnos ayudaron a los animales con sus lesiones. ¿Cómo ayudó cada alumno a su animal?
- ▶ Explica que, al ayudar al animal a intentar hacer todas las actividades que hacía antes de su lesión, estaban simulando el trabajo de un terapeuta ocupacional. Explica que un terapeuta ocupacional ayuda a las personas a superar o prevenir los retos causados por una enfermedad o lesión.
- ▶ Explica que una persona puede nacer con una discapacidad o puede adquirirla a través de una lesión. La persona necesitará ayuda mediante la modificación de objetos o practicando nuevas formas de hacer las cosas.

## EXPANSIÓN

### Apuntes para el maestro:

- ▶ Al hablar de los animales, pide a los alumnos que piensen en cómo las personas también pueden lesionarse.
- ▶ Recuérdales que si una persona tiene una discapacidad, puede necesitar herramientas y objetos modificados para ayudarla a realizar sus actividades cotidianas y otras cosas.

### Vocabulario:

- ▶ **Actividades Cotidianas (ACs):** actividades que tenemos que hacer todos los días para vivir y estar sanos, como comer, ducharse, vestirse y usar el baño; los pacientes de terapia ocupacional trabajan para ser capaces de realizarlas de forma independiente, y así poder vivir por su cuenta.
- ▶ **adaptar:** cambiar algo para que su funcionamiento sea más fácil.
- ▶ **discapacidad:** una lesión, enfermedad o algo con lo que una persona nace, que hace que necesite modificaciones para ver, comer, oler, beber, caminar, aprender, etc.
- ▶ **motricidad fina:** se desarrolla cuando practicamos los pequeños movimientos de las manos.
- ▶ **motricidad gruesa:** se desarrolla cuando practicamos el uso de los músculos más grandes, como los de las piernas o de los brazos.
- ▶ **modificado:** cuando un elemento o espacio ha sido alterado de forma que permite a las personas realizar actividades que les gustan o que necesitan.
- ▶ **terapeuta ocupacional:** persona cuyo trabajo consiste en ayudar a las personas a superar o prevenir los problemas físicos causados por enfermedades o lesiones.

## EVALUACIÓN

Para finalizar la lección, formula a los alumnos las siguientes preguntas:

1. Ahora que sabes qué es la motricidad fina, ¿se les ocurren otras actividades que los ayuden a practicarla?
  - a. Ejemplos de respuesta: dibujar, atarse los zapatos, etc.
2. Ahora que sabes qué es la motricidad gruesa, ¿se les ocurren otras actividades que los ayuden a practicarlas?
  - b. Ejemplos de respuesta: andar en bicicleta, nadar, correr, etc.
3. ¿Se puede nacer con una discapacidad?
  - c. La respuesta correcta es: Sí.