



Gatear



Correr



Conducir

Scooot

Programa de Actividades

Una guía para los padres para elegir
actividades para mejorar la
Movilidad, Aptitud y Participación (MAP)



Contenido

Sección Uno

Introducción al Scooot

- Preparación
- ¿Qué es el Scooot?
- ¿Quién puede utilizar el Scooot?

Sección Dos

El Programa de Actividades de Scooot

- ¿Qué es el Programa de Actividades de Scooot?
- Resumen del Programa de Actividades de Scooot
- Encontrar el punto de inicio de su hijo mediante la Evaluación de Movilidad
- Elegir las actividades de Movilidad, Aptitud y Participación mediante las Hojas de Actividades MAP
- Cómo evaluar el progreso mediante la Evaluación de Movilidad MAP
- Utilizar la Evaluación de Aptitud MAP opcional
- Compartir el progreso con nosotros en Firefly
- Consejos útiles

Sección Tres

Recursos

- CIF-IA y MAP
- Términos terapéuticos explicados
- Prepararse
 - Evaluación para la configuración 1: Conducir
 - Evaluación para la configuración 2: Correr
 - Evaluación para la configuración 3: Gatear
- Evaluación de Movilidad MAP
- Hojas del Programa de Actividades de MAP
- Sugerencias de actividades – Área del desarrollo
- Sugerencias de actividades – Configuraciones
- Evaluación de Aptitud MAP opcional
- Información de contacto
- Referencias

SECCIÓN 1

INTRODUCCIÓN AL SCOOOT

¡Nos preparamos!

Con Scooot, puede empezar a proporcionar diferentes oportunidades para desarrollar la movilidad, aptitud y participación del niño mediante el Programa de Actividades de Scooot.

Puede elegirse, por supuesto, dejar al niño utilizar Scooot moviéndose independientemente; a muchas familias les encanta hacerlo. No obstante, si se eligen bien las actividades que el niño puede realizar con Scooot, puede trabajarse en el desarrollo de las habilidades del niño en diversas áreas.

En este programa, nuestros terapeutas ocupacionales cualificados le ayudan y orientan para ayudarle a sacar el máximo provecho de su Scooot.



PARA QUE LA INTRODUCCIÓN DE UN DISPOSITIVO DE MOVILIDAD SEA SATISFACTORIA, DEBE ESTAR ACOMPAÑADA DE UN PROGRAMA DE FORMACIÓN.¹⁻³

¿Qué es el Scooot?

El Scooot es un andador de movilidad 3 en 1 completamente configurable. Es un medio para que los niños con problemas de movilidad se muevan por sí mismos y de forma independiente.

El concepto de Scooot llega de Cerebra, una organización benéfica del Reino Unido que pretende mejorar la vida de los niños con problemas neurológicos mediante la investigación, la información y el apoyo⁴. La idea vino de una madre cuya hija gateaba erguida sobre las nalgas. Cerebra diseñó un dispositivo simple para desplazarse para la niña, que puede ver debajo.

Muchas familias preguntaron a Cerebra sobre su producto, por lo que quisieron trabajar con una empresa para producir a gran escala. Eligieron Firefly by Leckey después del éxito de la colaboración con el asiento GoTo.

Firefly es una empresa de Leckey (www.leckey.com), conocida mundialmente por la fabricación de productos posturales para niños con necesidades especiales. La prioridad de Firefly es, no obstante, la participación de la familia con necesidades especiales, lo que es la unión perfecta para el Scooot.





¿Quién puede utilizar el Scooot?

Scooot ha sido diseñado para niños entre 2 y 6 años aproximadamente (con un máximo de 22kg) y niveles II – IV del Sistema de Clasificación de la Función Motora Gruesa.

Un niño podrá obtener el máximo beneficio del Scooot (con todas las configuraciones) si puede sostener la cabeza. Sin el respaldo superior, los niños tienen que tener un control del tronco adecuado, es decir, deben poder sentarse en el suelo con un apoyo pélvico mínimo para utilizar las funciones de CONDUCCIÓN y CORRER. El respaldo superior proporciona un apoyo adicional para el tronco a niños que lo necesiten (ver página 11). Si su hijo tiene hipertonía o hipotonía, o ha tenido ciertas intervenciones quirúrgicas (como extensión de isquiotibiales), recomendamos que consulte con su fisioterapeuta o con su médico antes de utilizar el Scooot.

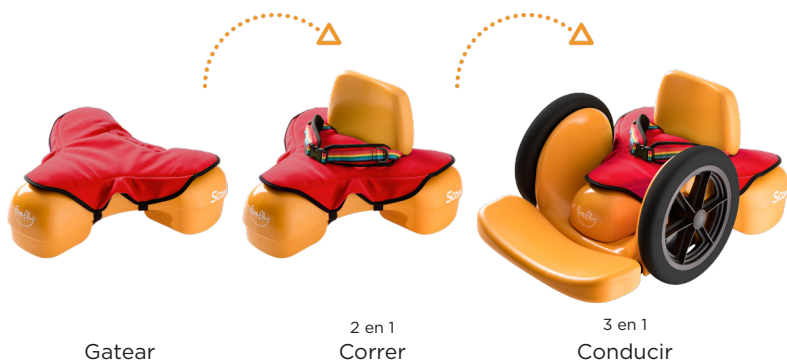
Como las habilidades de su hijo aún se estarán desarrollando, solo podrá utilizar Scooot un rato antes de que se canse. No hay problema, vaya a su ritmo, y pronto creará las habilidades y la resistencia necesarias. Decidir el tiempo de uso de Scooot depende de las habilidades del niño, de su estado de ánimo y de la hora del día.

Deje guiarse por su hijo y no deje que se canse demasiado, ya que puede afectarle en las capacidades para otras actividades diarias. Si a su hijo le gusta jugar con Scooot a menudo, no hay problema en que utilice Scooot diariamente. Si aún está desarrollando las habilidades sensoriales y posturales, puede que tenga que avanzar más despacio.



Configurar el Scooot

Hay tres configuraciones para el Scooot:



Si ha adquirido el 3 en 1, estarán disponibles las tres configuraciones.

Si ha adquirido la versión 2 en 1, están disponibles las funciones de GATEAR y CORRER.

LOS DISPOSITIVOS DE ASISTENCIA
PERMITEN A LOS NIÑOS CON DIVERSIDAD
FUNCIONAL PARTICIPAR EN MUCHAS
ACTIVIDADES QUE NORMALMENTE NO
PODRÍAN REALIZAR.O.⁵



El respaldo superior proporciona un nivel de apoyo adicional para los niños que lo necesiten. Se acopla simplemente a las configuraciones de CONDUCCIÓN y CORRER.

Puede llevar algo de práctica acostumbrarse a preparar y cambiar entre las configuraciones. Aconsejamos que se familiarice con la preparación antes de utilizarlo con su hijo. En el [**Manual de Usuario**](#) podrá encontrar los consejos para la preparación (también cómo colocar el respaldo) y hay además un video de instrucciones en nuestro [**canal de YouTube**](#).

Cuando haya preparado la configuración, debe colocarse al niño de forma segura en el Scooot. Para CORRER y CONDUCIR, coloque a su hijo contra el respaldo y abroche la correa. Para GATEAR, compruebe que esté colocada la funda acolchada y sitúe a su hijo sobre el SCOOOT con la cabeza mirando hacia adelante (donde el logo de Firefly), tal y como muestra la imagen de la izquierda.



Correr



Conducir

SECCIÓN 2

EL PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE SCOOOT



¿LO SABÍA?

EL MODELO MAP SE BASA EN EL MARCO CIF-IA DE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. VEA LA SECCIÓN DE RECURSOS AL FINAL PARA MÁS INFORMACIÓN.

¿Qué es el Programa de Actividades de Scoot?

El Programa de Actividades de Scoot proporciona una serie de actividades seleccionadas debidamente que pueden contribuir al desarrollo del niño.

El programa tiene tres áreas principales:

Movilidad (M), **Aptitud (A)** y **Participación (P)**.

Esto es el MAP:

MOVILIDAD es la capacidad del niño para acceder a su mundo y conseguir la máxima independencia posible;

APTITUD se refiere a todos los aspectos del desarrollo físico, cognitivo y social del niño;

PARTICIPACIÓN para permitir al niño experimentar tantas actividades como sea posible.

Este Programa de Actividades de Scoot se compone de la Evaluación de Movilidad MAP; las Hojas de Actividades MAP; y la Evaluación de Aptitud MAP opcional para evaluar el progreso de su hijo (ver la sección Recursos).

La sección de Recursos incluye también una lista de actividades sugeridas para fomentar el desarrollo en varias áreas de habilidad y una tabla para mostrar las actividades que son adecuadas para cada configuración. Finalmente, la sección de Recursos detalla cómo evaluar y guardar el progreso.

Como Scoot permite principalmente a los niños experimentar el movimiento, el Programa de Actividades de Scoot comienza con la Evaluación de Movilidad MAP.

Resumen del Programa de Actividades de Scooot



¡Llega el Scooot!

Leer las instrucciones y configurar el Scooot si fuera necesario



Encontrar **el punto de inicio de la movilidad** de su hijo para **cada configuración** con la **Evaluación de Movilidad MAP**.

Recordar guardar la fase y el objetivo de su hijo



Elegir **actividades** de movilidad, aptitud y participación para trabajar con las **hojas de actividades MAP**

¡No fuerce! Intente que practique las actividades poco a poco y a menudo

Repetir a intervalos periódicos, por ejemplo, una vez al mes



Revisar el progreso con la **Evaluación de Movilidad MAP** y la **Evaluación de Aptitud MAP** opcional

Encontrar el punto de inicio de movilidad de su hijo

Utilizar la Evaluación de Movilidad MAP

Desde el principio, es importante identificar los aspectos del Scooot que son fáciles o difíciles para su hijo, ya que le ayudará a saber qué fase trabajar a continuación.

El punto de inicio de movilidad es simplemente lo que su hijo puede hacer en este momento, independientemente de la configuración utilizada en el Scooot. Conoce a su hijo mejor que nadie, por lo que junto con la Evaluación de Movilidad MAP (y el terapeuta si fuera posible), podrá trabajar el punto de inicio. Recuerde que todos los niños son diferentes, por lo que puede que el punto de inicio sea diferente que en otros niños.

Nuestra Evaluación de Movilidad MAP (ver recursos) le ayuda a decidir el punto de inicio de movilidad de su hijo en cada una de las tres configuraciones del Scooot.



Cada configuración contiene fases y objetivos diseñados para ayudar a su hijo a que progrese todo lo que sea posible.

Las fases de cada configuración son en parte como bloques de construcción, uno se apoya en otro. Por ejemplo, en la configuración CONDUCIR, las fases evolucionan desde sentarse cómodamente en el Scooot a CONDUCIR de forma independiente y evitar obstáculos.

Para decidir en qué fase se encuentra su hijo en su configuración de movilidad preferida, utilice el Scooot un par de sesiones cortas para saber su respuesta. Recuerde que puede ayudarse del [Scooot User Manual](#), de los vídeos con instrucciones en línea y de las notas explicativas en la sección de Recursos de este documento.

La Evaluación de Movilidad MAP puede utilizarse después para identificar la fase que más se ajusta con la actividad de su hijo en el Scooot en su configuración de movilidad preferida y anotar la fecha. En el siguiente ejemplo del 12 de enero de 2016, el niño con la configuración de CONDUCIR puede llevar las manos a las ruedas, pero aún no sabe como generar movimiento. Está en FASE 2 y se registra la fecha (señalado en **amarillo** en el ejemplo).

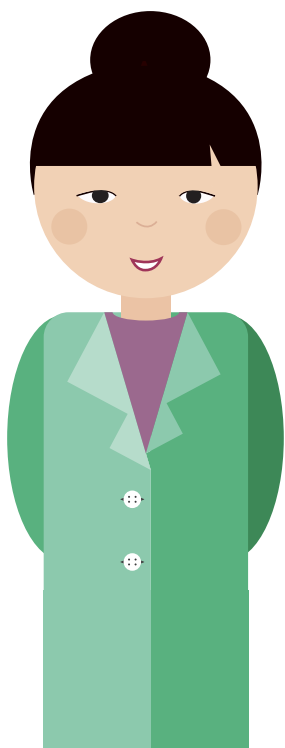
	FASES	FECHA
 Conducir		
Fase 1	Puede sentarse en el Scooot, pero no toca las ruedas	
Fase 2	Lleva las manos a las ruedas, pero no produce movimiento	12.01.16
Fase 3	Mueve el Scooot hacia adelante/detrás	
Fase 4	Gira el Scooot además de lo anterior	
Fase 5	Utiliza el Scooot de forma independiente y evita obstáculos	

Cuando sepa lo que su hijo puede hacer con el Scooot en la configuración de movilidad preferida, puede elegir seguir hacia la siguiente fase o mantenerse en la que está. Si seguimos con el ejemplo de CONDUCIR, su hijo debería trabajar para avanzar hacia mover Scooot en cualquier dirección (FASE 3, señalada en **rosa** en el ejemplo).



¿LO SABÍA?

SE HA DEMOSTRADO QUE LA TERAPIA Y LOS EQUIPOS ADECUADOS QUE FOMENTAN LA MOVILIDAD PREVIENEN O REDUCEN LAS DEFORMIDADES SECUNDARIAS. ⁶



Elegir las actividades mediante las Hojas de actividad MAP

Ahora que conoce el punto de inicio de movilidad de su hijo para la configuración de movilidad preferida, es el momento de elegir la configuración y su correspondiente hoja. Hay tres hojas en total, una para CONducir, otra para CORrer y otra para GATEAR.

Estas hojas son una serie de actividades sugeridas organizadas en Movilidad, Aptitud y Participación. Las actividades de Movilidad ayudan a fomentar el desarrollo físico, cognitivo y social del niño, además de ampliar las experiencias.

Debe tenerse en cuenta que los niños tienen capacidades diferentes y aprenden a distinto ritmo, por lo que puede que algunas de las actividades sugeridas no sean adecuadas para su hijo. Hemos incluido una lista de actividades en la sección de Recursos para que pueda elegir actividades alternativas que puedan ser más adecuadas para su hijo.

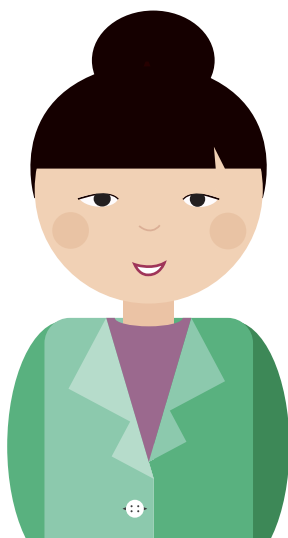
Queremos que saque el máximo provecho del Programa de Actividades de Scoot y del propio Scoot, por lo que hemos diseñado dos tablas de actividades por separado. Como todas las actividades tienen varios beneficios, la primera tabla muestra la serie de áreas de desarrollo de cada actividad que son adecuadas para cada configuración.

Si no está seguro sobre qué actividades elegir, hable con su terapeuta o contacte con nosotros mediante la información indicada en la última página de este programa.



¿LO SABÍA?

LOS DATOS INDICAN QUE LA ATENCIÓN CENTRADA EN LA FAMILIA PUEDE MEJORAR EL DESARROLLO DEL NIÑO Y REDUCIR LAS CRISIS EN PADRES. ⁷⁻⁸



¡Recuerde!

Puede haber gran diferencia en el progreso con el Scooot entre unos niños y otros, ya que algunos pueden aprender mucho más rápidamente. Depende de muchos factores, como la discapacidad, las afecciones subyacentes (o asociadas) y la frecuencia con la que utiliza Scooot.

Su hijo se beneficiará de la experiencia que le proporciona el Scooot, ya sea estar al nivel del suelo, impulsarse ligeramente a sí mismo o incluso ser capaz de moverse independientemente.

Para algunos niños, mantener una etapa es ya un logro.

No sienta la tentación de exagerar o sobrevalorar la fase en la que se encuentra su hijo, incluso si está cerca de la siguiente fase. Sea realista, y podrá estar seguro de que cuando progrese, será de verdad.

Si las cosas no van según lo previsto, ¡no se desanime! Guarde el progreso de la fase de su hijo y descanse, o vuelva a una fase más fácil si lo necesita.

Lea sobre historias de otras familias con Scooot en:

www.fireflyfriends.com/therapists/case-histories/scooot



Divirtiéndose jugando con papá

Cómo evaluar el progreso

Es útil intentar evaluar el progreso de los niños porque:

- Ayuda a entender los efectos que Scoot pueda tener en el desarrollo del niño;
- Lo mantiene centrado en fomentar que su hijo alcance la siguiente etapa;
- Le ayuda a mirar atrás y recordar lo lejos que ha llegado su hijo, especialmente si hace fotografías o vídeos según avanza.



Ir a la tienda local de mascotas



Jugar videojuegos con la familia

Mirar atrás y recordar lo lejos que ha llegado su hijo

Cómo evaluar el progreso con la Evaluación de Movilidad

Debido a que Scoot se centra principalmente en la movilidad, puede utilizar la Evaluación de Movilidad MAP para evaluar el progreso de su hijo. Después de un mes de uso, repita el proceso de evaluación y compruebe cómo se enfrenta su hijo a las fases de las configuraciones preferidas del Scoot. Si ha alcanzado una fase nueva, escriba la fecha al lado. Puede intentar alcanzar la siguiente fase, tal y como ha hecho anteriormente. Si cree que su hijo no ha progresado, no se preocupe, siga intentándolo y evalúe de nuevo dentro de un mes o cuando crea que su hijo haya progresado.

Evaluación de Aptitud MAP opcional

Algunos padres han notado cambios inesperados en las capacidades de su hijo cuando no utilizan el Scoot (como en el equilibrio cuando están sentados en el suelo), que creen que pueden estar relacionados con el uso del Scoot.

Si nota otros cambios, intente registrarlos mediante la Evaluación de Aptitudes MAP (ver la sección de Recursos), que le proporcionará una imagen más completa del progreso de su hijo. Elija simplemente si siente que las habilidades en las seis áreas de capacidad (función de la mano, juego en el suelo, comunicación, atención, exploración y diversión) son (a) peores que antes de utilizar Scoot; (b) igual que antes; o (c) mejor que antes. Tome notas de cambios concretos que haya notado e intente describir las diferencias.

Compartir el progreso con nosotros en Firefly

Nos encantaría saber cómo se encuentra usted y su hijo con el Programa de Actividades de Scoot, especialmente si ha completado una o dos evaluaciones. Según los relatos de las familias a través de Facebook y Twitter, creemos que Scoot puede ayudar a los niños de muchas maneras, aunque puede ser difícil enseñarlo porque las familias comparten las historias de modos muy diferentes.

El Programa de Terapia de Scoot no es solo una herramienta para las familias, sino un sistema para guardar el progreso. Si se comparte este progreso, podrá demostrarse los beneficios del uso del Scoot a otras familias y terapeutas.

Por lo tanto, si quiere ser parte de este gran cuadro, mande las evaluaciones a scoot.programme@fireflyfriends.com



Consejos útiles



Elija un momento en el que su hijo esté descansado y listo para jugar para la sesión de Scooot. Intente esperar al menos 30 minutos después de comer antes de utilizar Scooot y evite utilizarlo antes de dormir.



Utilice Scooot inicialmente durante poco tiempo (unos 5 minutos). Cuando su hijo esté cómodo con la configuración que está utilizando, aumente el tiempo en el Scooot.



Anime a su hijo a que inicie el movimiento y dirija la dirección. Dirija los brazos y las piernas de su hijo si necesita algo de ayuda.



Intente que la experiencia sea divertida para todos los que participan, incluidos hermanos y amigos. Puede utilizar el Scooot con juguetes, para escuchar música o realizar tareas diarias (como coger algo de un armario).



Tenga en cuenta la confianza de su hijo antes y después de utilizar Scooot y lo que disfruta de la sesión de juego.



Tenga en cuenta la motivación de su hijo antes de utilizar Scooot, y durante su uso.



Haga fotografías y vídeos según avanza, guardando la fecha (forman parte muy útil de la evaluación).

Contacte con nosotros

Si tiene preguntas o quiere mandarnos información,
puede contactar con nosotros en:

Teléfono: **+44 (0) 28 92 678879**

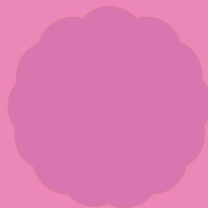
Correo: **scooot.programme@fireflyfriends.com**

Dirección: **CELERIS INNOVACIÓN ORTOPROTÉSICA**
C/ PARSÍ SIETE Nº35
41016, SEVILLA
ESPAÑA



SECCIÓN 3

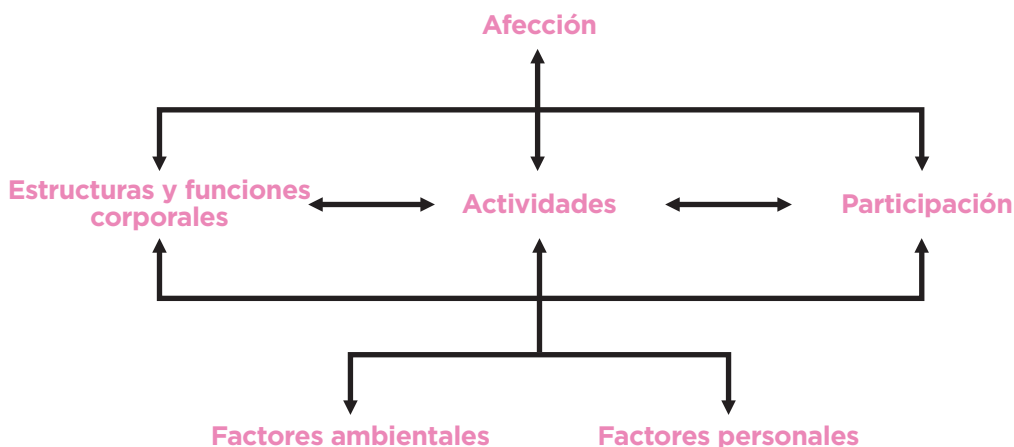
RECURSOS



CIF-IA y MAP explicados

La Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud de la Infancia y la Adolescencia (CIF-IA) es un marco internacional reconocido diseñado para «registrar las características de los niños en desarrollo y la influencia de los entornos».

Esto quiere decir que se destaca la salud y la función, y la discapacidad o las dificultades con la función solo se ven como parte del espectro general de la salud. Hay que centrarse por un lado en lo que los niños y adolescentes pueden hacer, y por otro en lo que tienen dificultades. El modelo general es el siguiente:



Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud de la Infancia y la Adolescencia (OMS, 2007)

Se considera generalmente como **afección** el diagnóstico del niño, que puede considerarse igualmente asma o parálisis cerebral. Las **estructuras y funciones corporales** están relacionadas con la afección y describen el problema que hay en el cuerpo. Puede ser sibilancia (para el asma) o hipertensión (para la parálisis cerebral).

Las estructuras y funciones corporales afectan a la **actividad** del niño. ¿Tiene el niño dificultad para respirar? ¿Puede levantarse para estar de pie y caminar? ¿Qué puede hacer el niño?

La actividad afecta al nivel de **participación** del niño en las actividades diarias como jugar, comer, vestirse, montar en bicicleta, ir a comprar, realizar actividades deportivas, etc.

Junto con estos factores, se reconoce que el **entorno** del niño y los factores **personales** individuales influyen en su desarrollo. Los padres, hermanos, la motivación, la capacidad cognitiva, el hogar, las infraestructuras de la sanidad local y servicios educativos, y el acceso a las instalaciones deportivas o de ocio son algunos de los factores personales o ambientales que pueden afectar al desarrollo del niño en cada área.



Las investigaciones sugieren que la terapia que se centra en varias áreas parece más favorable que un tratamiento único. Por lo tanto, las intervenciones deben tener como objetivo las estructuras y funciones corporales, las actividades y la participación, además de los factores personales y ambientales.⁴

Firefly

En Firefly by Leckey, nuestra visión consiste en crear un mundo en el que cada niño con necesidades especiales pueda disfrutar de una infancia repleta de juegos, participación y posibilidades.

Trabajando con nuestra comunidad de padres y terapeutas, haremos campaña para cambiar y crear productos transformadores, innovadores y únicos.

Reconocemos que no somos capaces de cambiar la afección o el entorno del niño, pero utilizando los productos Firefly creemos que podemos influir en las estructuras corporales, en las actividades y la participación. Por lo tanto, hemos desarrollado nuestro propio marco MAP para reflejar dónde podemos ayudar.

El MAP

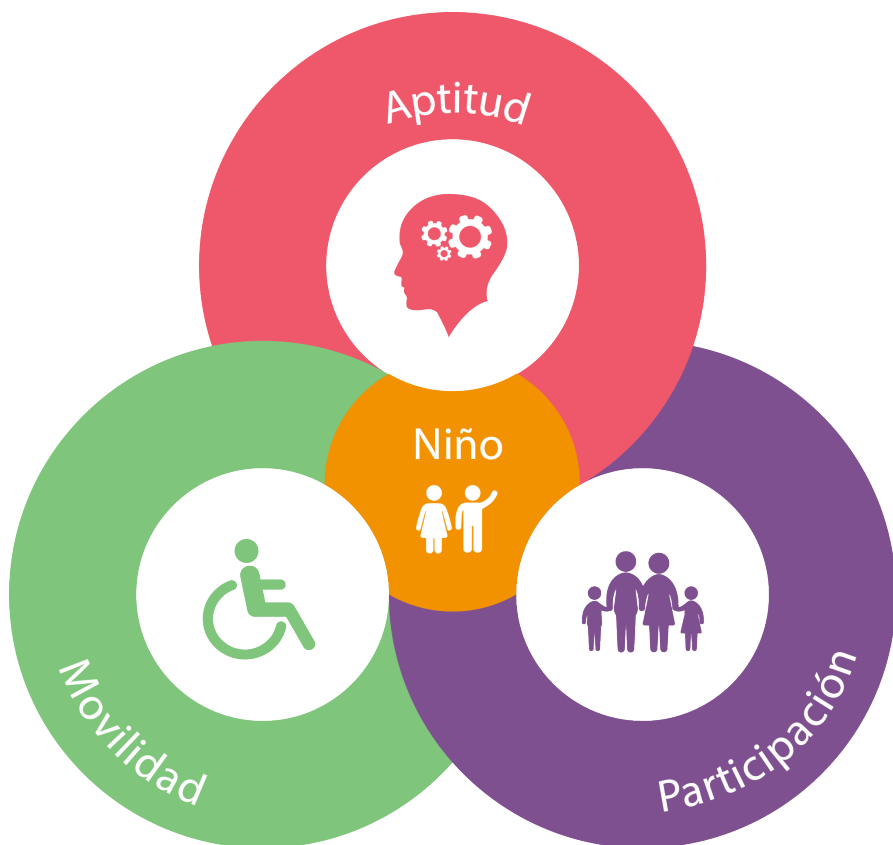
MAP es el marco propio de Firefly y Leckey para entender cómo pueden ayudar los productos a los niños con discapacidades. Con el niño, su familia y los productos en el centro del modelo, su progreso en el desarrollo está influido por la movilidad, la aptitud y la participación.

Por ejemplo, si se utiliza un producto para estirar los músculos (funciones y estructuras corporales en el CIF-IA), podemos mejorar la **movilidad**, que la definimos como la capacidad del niño para acceder a su mundo y lograr toda la independencia que le sea posible. Y, por supuesto, los productos que se mueven también fomentan la movilidad!

Un producto puede estimular a un niño para que desarrolle la función de la mano, la concentración o la comunicación (actividades en el CIF-IA). Lo hemos llamado **aptitud**, es decir, mejorar el desarrollo físico, cognitivo y social.

Al igual que la CIF-IA, hemos definido la **participación** la capacidad de experimentar tantas actividades como sea posible.

El modelo MAP es el siguiente:



MAP (©Leckey 2015)

Términos terapéuticos explicados

Habilidades motrices gruesas

Movimientos amplios relacionados normalmente con etapas del desarrollo como giros, sentarse, gatear, empezar a levantarse, andar.

Alcanzar

Parte de las habilidades motrices gruesas, estirar los brazos hacia arriba o hacia abajo.

Habilidades motrices finas

Movimientos reducidos relacionados normalmente con las manos como el agarre de pinza, la capacidad para sujetar un lápiz, utilizar los cubiertos, los botones, etc.

Función bilateral de la mano

Parte de las habilidades motrices finas consistente en utilizar ambas manos para sujetar, lanzar, coger, formar, abrir, etc.

Habilidades motrices-visuales

Capacidad para coordinar ojos y movimientos. Las habilidades motrices-visuales afectan a la capacidad para dar una patada a un balón (coordinación pie-ojo), coger un bloque (coordinación mano-ojo) o beber de un vaso (coordinación mano-boca).

Propiocepción

Concepción y sentido del cuerpo dentro del espacio que lo rodea.

Confianza

Seguridad en sí mismo y disponibilidad para intentar cosas nuevas.

Iniciación

Capacidad para iniciar un movimiento o la dirección del movimiento.

Interacción

La diversión evidente de participar en una actividad.

Motivación

Voluntad de realizar una actividad y responder positivamente. Puede disgustarse cuando se acabe la actividad.

Comunicación

Capacidad de escuchar y responder mediante la expresión facial, gestos, sonidos o palabras.

Seguimiento (visión)

Capacidad de seguir un estímulo con los ojos, con o sin el movimiento de la cabeza.

Actividades diarias

Actividades que se realicen cotidianamente, como caminar, lavarse los dientes, sentarse en la mesa.

Habilidades sensoriales

Capacidad de procesar información (claro/oscuro, frío/calor, suave/áspero, ruido/silencio) mediante los sentidos para entender el entorno y desarrollar actividades diarias más fácilmente.



Puede ver nuestros útiles
vídeos en internet en:

<http://www.fireflyfriends.com/therapists/product-guide/scoot/video>

Prepararse

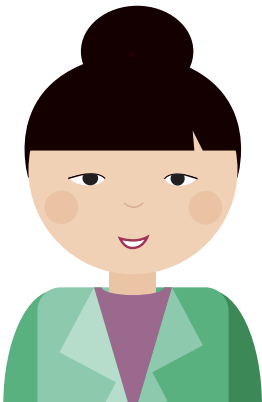
El Scoot dispone de tres configuraciones: CONDUCIR, CORRER y GATEAR. Si ha adquirido el Scoot 3 en 1, estarán disponibles las tres configuraciones. Con la versión 2 en 1, están disponibles las funciones de GATEAR y CORRER.

Puede adquirir la Unidad de Conducción como accesorio por separado en www.fireflyfriends.com en la sección **“Accesorios”**.

Prepare Scoot con la configuración que prefiera utilizando el **Manual de usuario** y los **recursos en línea**.

Seleccione la configuración según las capacidades y cualidades de su hijo, teniendo en cuenta que la posición más sencilla en la configuración de CONDUCIR, y que normalmente la configuración de GATEAR es la más complicada.

Cuando haya seleccionado una configuración, elija un momento en el que haya tiempo suficiente para practicar la actividad. Deje que su hijo utilice el Scoot en la configuración seleccionada y vea su reacción. Así verá el punto de inicio de movilidad en la Evaluación de Movilidad MAP y podrá empezar a trabajar en las fases. Las siguientes secciones lo guiarán por las fases de la configuración de Movilidad.



¿Necesita más apoyo para el tronco para Correr o Conducir? El respaldo superior puede ayudarle. Vea la sección de **“Accesorios”** en www.fireflyfriends.com



Evaluar la configuración de **CONDUCIR**

La FASE 1 de la configuración de CONDUCIR es tolerar estar sentado el SCOOT.

A los niños suele atraerles las ruedas cuando conducen, pero puede que tarden un tiempo en saber cómo utilizarlas. En la FASE 2 los niños son curiosos sobre las ruedas y colocan las manos en ellas, pero aún no saben cómo generar movimiento. Si su hijo está en la FASE 2, puede intentar alcanzar la FASE 3 (moverse hacia adelante/detrás).

Si su hijo se mueve en ambas direcciones, el siguiente objetivo será realizar giros (FASE 4). Cuando su hijo tenga confianza moviéndose en todas las direcciones, podrá avanzar a la FASE 5, que requiere movimiento independiente sin indicaciones verbales o físicas, particularmente si el niño se choca o tiene que evitar objetos.





Evaluar la configuración de **CORRER**

Al principio puede que su hijo esté distraído en el entorno en esta posición, sobre todo si estar sentado a nivel del suelo es una experiencia nueva para él. También puede ser una posición complicada por el nivel de control del tronco necesario para sentarse erguido. La FASE 1 de la configuración de CORRER es la tolerancia para sentarse.

El primer movimiento que los niños tienden a realizar en esta configuración es retroceder, ya que requiere menos esfuerzo que avanzar. Por eso, la FASE 2 es para los niños que retroceden y tienen como objetivo la FASE 3: ir hacia adelante. Si su hijo puede ir tanto hacia adelante como hacia detrás y girar en ambas direcciones, la FASE 4 será el siguiente objetivo. Seleccione la FASE 5 únicamente si su hijo se mueve independientemente sin indicaciones verbales o físicas, particularmente si se choca o tiene que evitar objetos.



*Diversión con la familia
en mi Scoot*



Evaluar la configuración de **GATEAR**

Debe dar tiempo a su hijo para que se acostumbre a la configuración de GATEO, ya que suele ser una posición complicada porque les cuesta mantener la cabeza elevada por la gravedad. No obstante, es muy importante para mantener la fuerza del cuello y de los hombros. Por lo tanto, tolerar esta posición boja abajo es la FASE 1 de la configuración de GATEO.

Si su hijo está cómodo en esta posición, intente alcanzar la FASE 2: elevar la cabeza para mirar hacia adelante. Cuando su hijo pueda sostener la cabeza, intente que coloque las manos o pies en el suelo para alcanzar la FASE 3. Si consigue retroceder en esta posición, estarán en la FASE 4. En la FASE 5 los niños utilizan las manos y los pies para impulsarse en cualquier dirección mientras mantienen la cabeza recta.



¿Necesita más apoyo para el tronco para Correr o Conducir? El respaldo superior puede ayudarle. Vea la sección de **“Accesorios”** en www.fireflyfriends.com

Evaluación de Movilidad MAP

Nombre de su hijo:

Fecha de nacimiento:

Diagnóstico:

Fecha de la evaluación:

	FASES	FECHA
--	-------	-------



CONducir

Fase 1	Puede sentarse en el Scoot	
Fase 2	Lleva las manos a las ruedas, pero no produce movimiento	
Fase 3	Mueve el Scoot hacia adelante/detrás	
Fase 4	Gira el Scoot	
Fase 5	Utiliza el Scoot de forma independiente y evita obstáculos	

	FASES	FECHA
--	-------	-------



CoRRER

Fase 1	Puede sentarse en el Scoot	
Fase 2	Mueve el Scoot hacia atrás	
Fase 3	Mueve el Scoot hacia adelante/detrás	
Fase 4	Gira el Scoot en cualquier dirección	
Fase 5	Utiliza el Scoot de forma independiente y evita obstáculos	

	FASES	FECHA
--	-------	-------



GATEAR

Fase 1	Tolera estar boca abajo, pero se le cae la cabeza frecuentemente	
Fase 2	Puede levantar y mantener elevada la cabeza cuando está boca abajo	
Fase 3	Con la cabeza erguida, coloca las manos en el suelo, pero no gatea boca abajo	
Fase 4	Con la cabeza erguida, utiliza las manos o los tobillos y los pies para empujarse hacia adelante o retroceder	
Fase 5	Con la cabeza erguida, utiliza las manos o los tobillos y los pies para empujarse hacia adelante o retroceder, y cambia de dirección cuando quiere	





HOJA DE TRABAJO DE ACTIVIDADES MAP DE

CONducir

LA FASE DE CONducir ESPECÍFICA QUE SE TRABAJA ES:

M

**POSICIONES Y
CONSEJOS PARA
MEJORAR EL
MOVIMIENTO Y LA
INDEPENDENCIA**

ACTIVIDADES DE MOVILIDAD

- Empujar las ruedas del Scoot para demostrar a su hijo cómo se mueve.
- Utilice sus manos para guiar las manos de su hijo a las ruedas del Scoot y empuje suavemente las ruedas del dispositivo utilizando las manos del niño en la dirección que estime.

A

**ACTIVIDADES
PARA MEJORAR
EL DESARROLLO
FÍSICO, COGNITIVO
Y SOCIAL**

ACTIVIDADES DE APTITUD

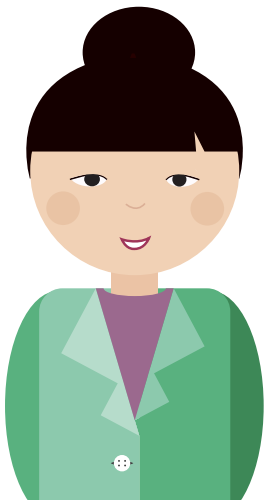
- Pedir a tu hijo que coja objetos del suelo, de otra habitación, de armarios, etc.
- Lanzar y coger un globo, balón, pelota blanda, etc.
- Elegir ropa de un cajón bajo.

P

**ACTIVIDADES QUE
PERMITEN TANTAS
EXPERIENCIAS
COMO ACTIVIDADES
DE PARTICIPACIÓN
POSIBLES**

ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN

- Ir hacia un familiar, amigo, mascota.
- Hacer juegos como carreras, pilla pilla o el escondite.
- Participar en juegos en el suelo o en círculo en el colegio.
- Hacer una carrera de obstáculos, añadiendo más obstáculos según mejore la movilidad CONduciendo.



UTILICE EL SCOOOT EN SUPERFICIES DIFERENTES PARA MODIFICAR LA ACTIVIDAD. (PUEDE EMPEZAR SOBRE MADERA Y SEGUIR SOBRE ALFOMBRA).

COLOQUE "PUNTOS DE AGARRE" EN EL BORDE EXTERIOR DE LAS RUEDAS DEL SCOOOT PARA QUE SU HIJO SIENTA LAS RUEDAS Y CONSIGA MOVERLAS.

VEA LAS ACTIVIDADES SUGERIDAS EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES PARA ELEGIR OTRAS ACTIVIDADES DE APTITUD Y PARTICIPACIÓN PARA SU HIJO.



HOJA DE TRABAJO DE ACTIVIDADES MAP DE

CORRER

LA FASE DE CONducir ESPECÍFICA QUE SE TRABAJA ES:

M

**POSICIONES Y
CONSEJOS PARA
MEJORAR EL
MOVIMIENTO Y LA
INDEPENDENCIA**

ACTIVIDADES DE MOVILIDAD

- Intentar ir primero hacia detrás (colocar bolos detrás e intentar que los tire).
- Utilice sus manos para colocar las piernas del niño para que sientan el movimiento que tienen que realizar.

A

**ACTIVIDADES
PARA MEJORAR
EL DESARROLLO
FÍSICO, COGNITIVO
Y SOCIAL**

ACTIVIDADES DE APTITUD

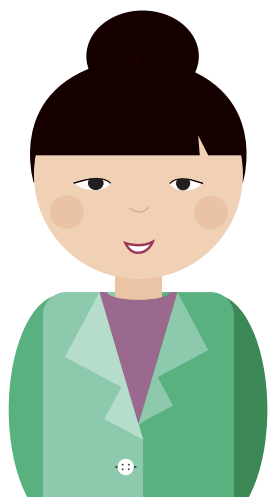
- Golpear una pelota con el pie sentado en el SCOOT.
- Coger objetos que están en el suelo.
- Pedir a tu hijo que coja objetos de armarios, frigorífico, etc.
- Bolos
- Lanzar y coger una pelota

P

**ACTIVIDADES QUE
PERMITEN TANTAS
EXPERIENCIAS
COMO ACTIVIDADES
DE PARTICIPACIÓN
POSIBLES**

ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN

- Sentarse delante de un espejo largo y cantar canciones.
- Leer un libro con un hermano.
- Juegos de toma de turnos a nivel del suelo con hermanos o amigos, como Colocar la cola al burro.



UTILICE EL SCOOOT EN SUPERFICIES DIFERENTES PARA MODIFICAR LA ACTIVIDAD. (PUEDE EMPEZAR SOBRE MADERA Y SEGUIR SOBRE ALFOMBRA).

VEA LAS ACTIVIDADES SUGERIDAS EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES PARA ELEGIR OTRAS ACTIVIDADES DE APTITUD Y PARTICIPACIÓN PARA SU HIJO.

A MEDIDA QUE MEJORE EL CONTROL MOTRIZ, PODRÁ PRACTICAR MOVIMIENTOS/ ACTIVIDADES MÁS DIFÍCILES.

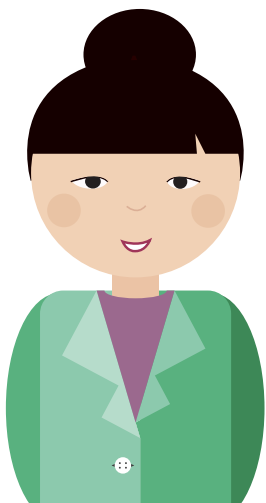


HOJA DE TRABAJO DE ACTIVIDADES MAP DE

GATEAR

LA FASE DE CONDUCIR ESPECÍFICA QUE SE TRABAJA ES:

M POSICIONES Y CONSEJOS PARA MEJORAR EL MOVIMIENTO Y LA INDEPENDENCIA	ACTIVIDADES DE MOVILIDAD • Utilizar juguetes para intentar que su hijo eleve la cabeza y centre la atención. • Colocar juguetes en el suelo fuera de su alcance e intentar que se mueva hacia ellos.
A ACTIVIDADES PARA MEJORAR EL DESARROLLO FÍSICO, COGNITIVO Y SOCIAL	ACTIVIDADES DE APTITUD • Bloques de construcción. • Coger objetos de cajas, armarios, etc. • Rompecabezas. • Leer un libro. • Mover piezas en un ábaco.
P ACTIVIDADES QUE PERMITEN TANTAS EXPERIENCIAS COMO ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN POSIBLES	ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN • GATEAR hacia un familiar, amigo o mascota. • Hacer juegos como carreras, pillita pillita o el escondite. • Participar en juegos en el suelo o en círculo en el colegio. • Hacer una carrera de obstáculos, añadiendo más obstáculos según mejore la movilidad GATEANDO.



UTILICE EL SCOOOT EN SUPERFICIES DIFERENTES PARA MODIFICAR LA ACTIVIDAD. (PUEDE EMPEZAR SOBRE MADERA Y SEGUIR SOBRE ALFOMBRA).

ESTAR BOCA ABAJO CUANDO NO ESTÉ GATEANDO LE AYUDARÁ A QUE LEVANTE LA CABEZA.

VEA LAS ACTIVIDADES SUGERIDAS EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES PARA ELEGIR OTRAS ACTIVIDADES DE APTITUD Y PARTICIPACIÓN PARA SU HIJO.

Sugerencias de actividades

- Áreas de desarrollo

Sugerencias de actividades	Habilidades motrices gruesas	Alcanzar	Habilidades motrices finas	Función bilateral de la mano
Jugar con una pelota	●	●		●
Cepillarse dientes/pelo		●	●	
Bloques de construcción		●	●	
Pilla pilla	●	●		●
Elegir ropa				
Tareas domésticas, como limpiar el suelo	●	●	●	
Actividades en círculo				●
Dar palmas con una canción/juego de palmas	●			●
Dibujar a la altura del suelo			●	
Vestirse (cremalleras y botones)			●	●
Juego de imitación	●			
Seguir juguetes con los ojos				
Coger objetos de armarios, frigorífico, etc.	●	●		●
Escondite	●			●
Rompecabezas			●	●
Pasar objetos de una mano a otra			●	●
Coger objetos pequeños, como piezas de lego, cuentas, etc.		●	●	

NOTA: MUCHAS ACTIVIDADES PUEDEN ABORDAR CON ESFUERZO CASI TODAS LAS ÁREAS DE CAPACIDAD. LOS SIGUIENTES PUNTOS (●) INDICAN LOS BENEFICIOS DE CADA ACTIVIDAD, AUNQUE HAY MUCHOS SIMULTÁNEOS. POR EJEMPLO, CUANDO SE LE HABLA AL NIÑO DURANTE UNA ACTIVIDAD, SIEMPRE HAY COMUNICACIÓN.

Habilidades motrices visuales	Comunicación	Actividades diarias	Habilidades sensoriales	Participación
●	●			
●		●	●	●
●				
	●			●
	●	●		●
●		●	●	●
	●			●
●				●
●			●	
●		●		●
●	●			●
●	●			
●	●	●		●
	●			●
●	●			
●				
●				

Sugerencias de actividades – Áreas de desarrollo (continuación)

Sugerencias de actividades	Habilidades motrices gruesas	Alcanzar	Habilidades motrices finas	Función bilateral de la mano
Colocar la cola al burro		●	●	●
Plastilina (jugar, extender, introducir objetos pequeños)			●	●
Señalar y nombrar objetos/ seguir objetos con los ojos o la cabeza	●	●	●	
Explotar pompas de jabón	●	●	●	●
Explotar papel de burbujas	●	●	●	●
Carreras	●			●
Pasar por papel de burbujas	●			●
Bolos	●	●		●
Ordenar juguetes por color			●	
Ordenar juguetes por tamaño			●	
Retorcer botellas, pintar botellas			●	●
Jugar con arena en la mesa	●	●	●	●
Cortar y pegar papel			●	●
Lanzar y coger un globo, balón, pelota blanda, etc.	●	●	●	●
Tocar objetos de texturas diferentes				
Utilizar Scooot en zonas oscuras/muy claras				
Utilizar Scooot en zonas tranquilas/ruidosas				
Utilizar Scooot en zonas con música rápida/lenta				

NOTA: MUCHAS ACTIVIDADES PUEDEN ABORDAR CON ESFUERZO CASI TODAS LAS ÁREAS DE CAPACIDAD. LOS SIGUIENTES PUNTOS (●) INDICAN LOS BENEFICIOS DE CADA ACTIVIDAD, AUNQUE HAY MUCHOS SIMULTÁNEOS. POR EJEMPLO, CUANDO SE LE HABLA AL NIÑO DURANTE UNA ACTIVIDAD, SIEMPRE HAY COMUNICACIÓN.

Habilidades motrices visuales	Comunicación	Actividades diarias	Habilidades sensoriales	Participación
		●		●
			●	
●	●			
●			●	●
			●	
				●
			●	
●				●
●	●			
●	●			
●	●		●	
●			●	
●	●			●
	●		●	
	●	●	●	
	●	●	●	
	●	●	●	
	●	●	●	

Sugerencias de actividades Configuraciones

ACTIVIDAD

Cepillarse dientes/pelo

Bloques de construcción

Pilla pilla

Elegir ropa

Tareas domésticas, como limpiar el suelo

Actividades en círculo

Dar palmas con una canción/juego de palmas

Dibujar a la altura del suelo

Dibujar en una bandeja encima de las piernas

Vestirse (cremalleras y botones)

Juego de imitación

Seguir juguetes con los ojos

Coger objetos de armarios, frigorífico, etc.

Escondite

Rompecabezas

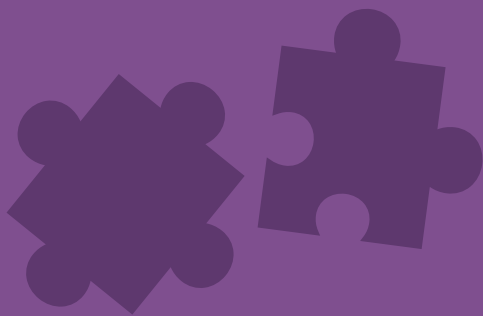
Pasar objetos de una mano a otra

Coger objetos pequeños, como piezas de lego, cuentas, etc.

Colocar la cola al burro

Plastilina (jugar, extender, introducir objetos pequeños)

Señalar y nombrar objetos/seguir objetos con los ojos o la cabeza



	CONducir	CORrer	GATEAR
	X	X	
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	
			X
	X	X	
	X	X	
			X
	X	X	
	X	X	
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X

Continúa al dorso

Sugerencias de actividades

Configuraciones (continuación)

ACTIVIDAD

Explotar pompas de jabón

Explotar papel de burbujas

Carreras

Pasar rodando una pelota a un familiar/amigo

Pasar por papel de burbujas

Bolos

Ordenar juguetes por color

Ordenar juguetes por tamaño

Retorcer botellas, pintar botellas

Jugar con arena en la mesa

Cortar y pegar papel

Lanzar y coger un globo, balón, pelota blanda, etc.

Tocar objetos de texturas diferentes

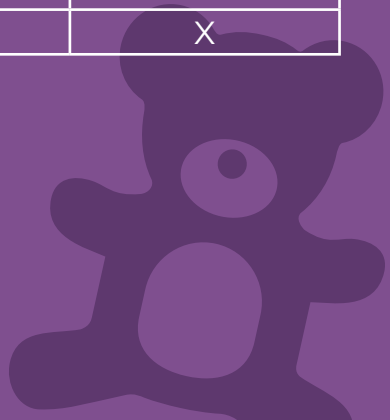
Utilizar Scooot en zonas oscuras/muy claras

Utilizar Scooot en zonas tranquilas/ruidosas

Utilizar Scooot en zonas con música rápida/lenta



	CONDUCCIR	CORRER	GATEAR
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	
	X	X	
	X	X	
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X
	X	X	X



Evaluación de Aptitud de MAP

Nos encantaría
información sobre
su progreso - envíe
las evaluaciones,
fotografías y videos a:
scooot.programme
@fireflyfriends.com*
*ver página 53 para más información

Nombre de su hijo _____

Fecha de nacimiento _____

Diagnóstico _____

Fecha de la evaluación _____

Área de capacidad	Peor que antes 	Igual que antes 	Igual que antes 	Sus comentarios (describir diferencias que haya visto)
Función de la mano Alcanzar, agarrar, mover objetos de una mano a otra, usar ambas manos a la vez, beber o comer solo.				
Jugar en el suelo Equilibrio sentado, intentar moverse por el suelo, capacidad de moverse por el suelo.				
Comunicación Nivel de comprensión, vocalizar para mostrar estados de ánimo, uso de las palabras.				
Atención Concentración en las actividades, nivel de motivación o confianza.				
Exploración Grado de interés en las personas, alrededores, juegos desordenados, actividades sensoriales con ruido, luces o tacto.				
Diversión Grado de felicidad, disfrute de la compañía de los demás, implicación en las actividades, sonrisa.				

Comparta el progreso

Nos encanta ver y oír su progreso en Scooot. Nos ayuda verdaderamente a aconsejar y guiar a otros padres y terapeutas de la comunidad y a ayudarles a decidir si Scooot es adecuado para ellos y para sus hijos o clientes.

Estaríamos encantados si nos enviara:

- ☐ Fotografías de tres evaluaciones sucesivas utilizando las Hojas de Evaluación de Capacidad (que cubran un periodo mínimo de 2 meses)
- ☐ Fotografías o vídeos que muestren el progreso alcanzado en cada evaluación
- ☐ Una fotografía o escáner de una Evaluación de Aptitud finalizada
- ☐ Fotografías o vídeos que muestren los ejercicios en los que ha trabajado

Puede enviarlo a scooot.programme@fireflyfriends.com

*Nos encanta ver sus fotografías y vídeos. Si es posible, envíe las fotografías y vídeos con la mayor resolución posible. Nos ayudaría a todos. ¡Gracias!

Referencias

1. Bastable, K.G. (2014). The effect of non-powered, self-initiated mobility on the engagement of young children with severe mobility impairment. Tesis doctoral, Universidad de Pretoria.
2. Butler, C. (1986). effects of powered mobility on self-initiated behaviors of very young children with locomotor disability. *Developmental Medicine & Child neurology*, 28, 352-332.
3. Ostensjo, S., Carlberg, e.B. & Vollestad, n.K. (2005). The use and impact of assistive devices and other environmental modifications on everyday activities and care in young children with cerebral palsy. *Disability and Rehabilitation*, 27(14), 849-861.
4. Cerebra (2014). Sobre Cerebra. Disponible en: <http://w3.cerebra.org.uk/about/>. Consultado por última vez el 12/01/2016.
5. Henderson, S., Skelton, H. & Rosenbaum (2008). Assistive devices for children with functional impairments: impact on child and caregiver function. *Developmental Medicine & Child neurology*, 50, 89-98.
6. Skar, L. (2002). Disabled children's perceptions of technical aids, assistance and peers in play situations. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*; 16: 27-33.
7. Berlin, L.G., Brooks-Gunn, J., McCartan, C. & McCormick, M.C. (1998). The effectiveness of early intervention: examining risk factors and pathways to enhanced development. *Preventative Medicine*; 27: 238-245.
8. Ohgi, S., Fukuda, M., Akiyama, T. & Gima, H. (2004). effect of an early intervention programme on low birth weight infants with cerebral injuries. *Journal of Paediatric Child Health*; 40: 689-695.

Scooot

Si tiene preguntas o quiere enviarnos información, puede
ponerse en contacto en:

+44 (0) 28 92 678879

scooot.programme@fireflyfriends.com

**Firefly by Leckey,
19C Ballinderry Road,
Lisburn,
Northern Ireland
BT28 2SA**