UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN
FACULTAD DE PSICOLOGIA, RELACIONES INDUSTRIALES Y CS. DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

(Estudio realizado en la Guardería Santa Lucila. Alto Selva Alegre)

TESIS PRESENTADO POR LA BACHILLER:
MERI KARINA DELGADO PACHECO PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE PSICOLOGA

AREQUIPA - PERU

2016

“Los primeros años de vida son para construir el deseo y el placer de ser, la seguridad de ser querido, sostenido y contenido”

BERNARD AUCOUTURIER

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento eterno y profundo a nuestro
padre celestial por sus bendiciones, y a mis seres
queridos que me motivaron y apoyaron en todo
momento de manera incondicional.

Mi gratitud a los docentes de la Escuela Profesional de Psicología
por incentivar en mí el deseo de investigación.

Un agradecimiento especial a las guarderías, y a los niños que son fuente de conocimiento y aprendizaje que mediante su curiosidad y sus ganas de jugar hicieron posible esta investigación.

PRESENTACION

SEÑOR RECTOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN

SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGIA, RELACIONES INDUSTRIALES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SEÑOR DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO DICTAMINADOR

SEÑORES CATEDRATICOS MIEMBROS DEL JURADO DICTAMINADOR

Tengo el agrado de dirigirme a ustedes con el propósito de presentar el trabajo de investigación titulado "PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS" con el cual pretendo lograr el título de Psicóloga.

Espero que esta investigación sirva de apoyo y estímulo para futuras investigaciones en el área de psicología y carreras afines.

Bachiller:

Meri Karina Delgado Pacheco

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito determinar la efectividad del programa "JUEGOS COOPERATIVOS" en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad en niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila.

Corresponde un tipo de investigación experimental, con un diseño cuasi experimental, con pre test y post test, desarrollándose con 18 niños de ambos sexos, de los cuales 8 niños fueron el grupo control y 10 niños fueron el grupo experimental .El instrumento utilizado fue el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant; el cual fue estandarizado en Arequipa por Jenny Alférez Ponce y Jesús Pacheco Bernal (1996). Al inicio de la aplicación del programa se encontró que los dos grupos, tanto el grupo control como el grupo experimental eran similares en las puntuaciones de la diferentes dimensiones, asimismo al observar las puntuaciones después de la aplicación se pudo constatar que habían diferencias significativas entre ambos grupos, siendo el grupo experimental el que tuvo mayor desarrollo que el grupo control.

Estos resultados fueron analizados estadísticamente con la prueba T Student para muestras independientes, donde se determinó la eficacia del programa de "JUEGOS COOPERATIVOS" orientado al desarrollo psicomotor.

Palabras Claves: Desarrollo, desarrollo psicomotor, psicomotricidad, programa, juegos, juegos cooperativos.

ABSTRACT

This investigation had as a main propose determine how much effective is the "Cooperative Games" program in the psychomotor development increase in the dimensions of coordination, language, and motricity in children around 3 and 4 years old from Saint Lucy kindergarten.

For it , it was use an experimental investigation with a quasi-experimental design and pre and post test apply in 18 children (boys and girls) being 8 part of a control group. The used tool was the Psychomotor Development Test (TEPSI) by Haeussler & Marchant which was standardized by Jenny Alferez Ponce and Jesus Pacheco Bernal in Arequipa (1996).At the beginning both were similar groups due to the punctuation from the different dimensions however after a detailed checking of the punctuation it was noted significant differences being the experimental group who had more development than the control one.

Those results were statistically analyzed with the T student test to get independent sample where it was determined the effectiveness of the "Cooperative Games" program guided to Psychomotor development.

Key Words: Development, psychomotor, program, games, cooperative games.

INDICE

DEDICATORIA ..... **i**

AGRADECIMIENTOS ..... **ii**

PRESENTACION ..... **iii**

RESUMEN ..... **iv**

ABSTRACT ..... **v**

INDICE ..... **vi**

LISTA DE TABLAS ..... **xiii**

LISTA DE CUADROS ..... **xiii**

CAPITULO I

INTRODUCCION **01**

1. - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 03

2. - FORMULACION DE HIPOTESIS 05

   A. Hipótesis general 05

   B. Hipótesis Específicas 05

3. - OBJETIVOS 06

   A. Objetivo General 06

   B. Objetivos Especificos 06

4 - IMPORTANCIA DEL ESTUDIO 06

5 - LIMITACIONES DEL ESTUDIO 08

6 - DEFINICION DE TERMINOS 08

A. Psicomotricidad 08

B. Programa 09

C. Juegos Cooperativos.....09

7.- VARIABLES E INDICADORES 09

A. Identificación de variables 09

CAPITULO II

MARCO TEORICO

1- DESARROLLO PSICOMOTOR 10

1.1 Definición de desarrollo.....10

1.2 Teoría de desarrollo según Arnold Gesell 10

1.3 Etapas de desarrollo de 0 meses a 5 años según Gesell 13

1.4 Definición de desarrollo psicomotor 16

1.5 Enfoques varios de la psicomotricidad.....20

1.6 Factores que influyen en el desarrollo psicomotor del niño.....21

A. Factores internos 21

a. Potencial genético 21

b. El sistema neuroendocrino.....21

c. Metabolismo 22

B. Factores Externos..... 22

a. Alimentación 22

b. Ambiente.....23

1.7 Contenidos de la psicomotricidad 23
A. Función tónica 24
B. La postura y el equilibrio 25
C. El control respiratorio 27
D. Esquema corporal 29
E. Coordinación psicomotriz.....33
a. La coordinación dinámica general 34
b. Coordinación visomotriz 35
F. La lateralidad 36
G. La organización espacio temporal 38
a. El espacio 38
b. El tiempo 39
H. La motricidad fina y la grafomotricidad: las praxias.....40
1.8. Dimensiones del desarrollo psicomotor.....42
A. Motricidad.....42
B. Coordinación.....43
C. Lenguaje 44
1.9. Trastornos del desarrollo psicomotor 45
A. Perturbaciones tónico emocionales precoces.....45
B. Rítmias motoras 46
C. Los tics.....47

D. Debilidad Motriz 47
E. Inestabilidad motriz 48
1.10. Lo que aporta la psicomotricidad a los niños: ventajas, beneficios 48
1.11. Importancia de la psicomotricidad en el desarrollo del preescolar 49
1.12. Intervención psicomotriz 51
A. El juego 52
B. Los parámetros psicomotores 52
C. La observación y el diagnóstico psicomotor 52
2 .-EL JUEGO
2.1. Concepto de juego 55
2.2. Teorías del juego 55
A. Teoría de la energía excedente 55
B. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación 56
C. Teoría de la práctica del instinto 56
D. Teoría de la recapitulación 57
E. Teoría de la catarsis 57
F. Teoría de la autoexpresión 58
G. Teoría del juego como estimulante del crecimiento 59
H. Teoría del entretenimiento 59
I. Teoría del crecimiento y mejoramiento 59
J. Teoría cognitiva de Piaget 59
K. Teoría socio histórica de Vygotsky 60

Características del juego 60

2.3. Clasificación del juego 61

A. Los juegos de ejercicio 62

B. El juego simbólico 63

C. El juego reglado 64

2.4. El juego desde dos teorías importantes 65

A. Teoría de Piaget 65

B. Teoría de Vygotsky 67

2.5. Importancia del juego 68

2.6. El juego como instrumento de desarrollo de la personalidad 70

A. Juego y desarrollo psicomotor 70

B.Juego y desarrollo cognitivo 71

C Juego y desarrollo social 71

D Juego y desarrollo afectivo- emocional 72

2.7. Juegos cooperativos 72

A. Características de los juegos cooperativos 73

Aportes de los juegos cooperativos 74

3.- Las guarderías en nuestro país 75

CAPITULO III

METODOLOGIA

1- Método, tipo y diseño de investigación 77

A. Método 77

B. Tipo y diseño de investigación.....77

1. - Sujetos.....78

A. Población.....78

B. Muestra.....78

2. - Técnicas e instrumentos.....79

2.1. Técnicas.....79

3.2 Instrumentos.....79

A. Test de desarrollo psicomotor TEPSI.....81

B. Programa de juegos cooperativos.....85

3. - Procedimientos.....89

A. Estrategias preliminares.....89

B. Procedimiento del programa.....89

C. Procedimiento posterior al programa.....91

4. - Análisis y procesamiento de datos.....92

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

1.- Caracteristicas de los participantes.....92

CAPITULO V

DISCUSION

CONCLUSIONES.....109

RECOMENDACIONES 110

BIBLIOGRAFIA 109

FUENTE ELECTRONICA 111

ANEXOS

ANEXO N° 1

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

ANEXO N° 2

FICHA PSICOSOCIAL

ANEXO N° 3

PROTOCOLO DEL TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPSI

ANEXO N° 4

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS”

ANEXO N° 5

CASO CLINICO

ANEXO N° 6

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Comparación del pre test grupo 89

Tabla 2. Comparación del post test grupo..... 89

Tabla 3. Comparación del pre test grupo según la dimensión de coordinación..... 91

Tabla 4. Comparación del post test grupo según la dimensión de coordinación 93

Tabla 5. Comparación del pre test grupo según la dimensión del lenguaje..... 95

Tabla 6. Comparación del post test grupo según la dimensión del lenguaje 97

Tabla 7. Comparación del pre test grupo según la dimensión de motricidad 99

Tabla 8. Comparación del post test grupo según la dimensión de motricidad…….101

Tabla 9. Comprobación de hipótesis……103

LISTA DE GRAFICOS

Grafico 1. Niveles del desarrollo psicomotor en el pre test 87

Grafico 2. Niveles del desarrollo psicomotor en el post test..... 89

Grafico 3. Niveles de la dimensión de coordinación pre test..... 91

Grafico 4. Niveles de dimensión de coordinación post test 93

Grafico 5. Niveles de la dimensión del lenguaje pre test..... 95

Grafico 6. Niveles de la dimensión del lenguaje post test 97

Grafico 7. Niveles de la dimensión de motricidad pre test 99

Grafico 8. Niveles de la dimensión de motricidad post test……101

CAPITULO I

INTRODUCCION

El desarrollo psicomotor es muy importante dentro del marco de una educación integral de calidad, ya que es concebido como la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano que conllevan a un mejor desenvolvimiento en el contexto en que se encuentra(Haeussler & Marchant,2009).

La psicología estudia la psicomotricidad desde muy diversas perspectivas .La psicología diferencial analiza la diferencia de los individuos según su estilo psicomotor. La psicología genética se basa en el estudio del desarrollo motor del niño. La psicopatología describe los trastornos psicomotores. En psicología de la actividad física y del deporte atiende a la repercusión de la actividad motora y la mejora de rendimiento motor de la persona.

Los estudios sobre el desarrollo psicomotor han ido evolucionando a nivel mundial y nacional, dándole mayor trascendencia desde la primera etapa de la vida, así por ejemplo en el Perú es abordado prioritariamente en los campos de la salud y de la educación.

Se debe entender que la psicomotricidad va de la mano con el juego es así, que muchos autores ponen en conocimiento la importancia del juego en el desarrollo del niño y niña. Uno de estos autores y, quizás el más importante, y conocedor de esta área es Piaget quien menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la

asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

El juego, a través del tiempo tuvo diversas teorías. La teoría de la energía excedente que indica que el juego se convierte en un escape de energía en los niños. La teoría recreativa y del esparcimiento que menciona que cuando el cerebro está cansado es necesaria una actividad física. La teoría de la práctica del instinto menciona que el juego ayuda a que los niños aprendan destrezas para que sobrevivan en su vida adulta. La teoría de la catarsis menciona que el juego es una válvula de escape para las emociones reprimidas. Una de las teorías más importantes es la teoría sociohistorica que menciona que la naturaleza social del juego simbólico es muy importante para el desarrollo.

Asimismo, si hablamos de juegos cooperativos se menciona al juego sin ganadores ni perdedores, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales y permanentes. Este tipo de juego hace que el simple placer de jugar este puesto en avanzar para alcanzar un objetivo común, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua de los niños.

Por lo que conocedora de todos estos aspectos mi interés es investigar el desarrollo psicomotor de los niños , mediante juegos cooperativos .Actualmente se observa que los niños de 3 y 4 años que son los que inician el nivel inicial se presenta deficiencias en el desarrollo psicomotor por diferentes razones , que tiene que ver mucho con la falta de estimulación , hoy en día los docentes dan más importancia al desarrollo intelectual favoreciendo solo un aspecto de su desarrollo olvidando la integridad y la interdependencia de todos los aspectos que lo conforma.

Por esta razón deseo contribuir en la educación inicial brindando: estrategias psicológicas, mediante el programa de juegos cooperativos para un mejor desarrollo psicomotor en los niños y niñas en las diferentes dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad (TEPSI).

1. - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde los primeros años de vida del niño o niña, no es un ser pasivo y nace con aptitudes para tomar la iniciativa y conducir interacciones eficaces tanto con el adulto que se ocupa de él, como con los objetos y su entorno.

Jean Piaget**,** nos dice que el individuo ha de aprender por sí mismo y se desarrollará a su ritmo según la genética propia. Lo aprendido puede asimilar, ampliar o modificar la estructura cognitiva propia que ya posee.

Es así, que no pueden separarse la evolución psicológica del niño con el desarrollo de sus habilidades motrices, ya que ambos contribuyen y son parte de su psicomotricidad.

En relación a este tema se destaca la importancia de los juegos como parte de su desarrollo psicomotriz ya que el niño a través del juego ira llegando a la abstracción (pensamiento Piagetiano de la etapa de las operaciones formales).

El juego no es considerado como una simple diversión, sino como la manera que tiene el niño o la niña para mostrarse a sí mismo y a los demás, expresa sus sentimientos y emociones, descubre su entorno e interactúa con su cuerpo y los objetos. Jugando el niño va a interpretar el mundo y va a consolidar sus aprendizajes.

Hoy en día en el Perú, en el ámbito de la educación se lleva a cabo prácticas de psicomotricidad pero sin tener en cuenta en sí el objetivo principal de este, especialmente en los primeros años de vida donde se considera la importancia del movimiento en el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción del esquema e imagen corporal (Wallon).

Ante esta situación se ve confirmada el hecho de crear instituciones más abiertas que puedan favorecer el desarrollo de todas las áreas de manera proporcionada con el objetivo de formar un ser integral ; como lo plantea el Diseño Curricular Peruano, el cual aspira a formar niños participativos , autónomos, creativos , espontáneos y críticos. Para esto es necesario docentes capacitados para poder desarrollar procesos educativos saludables.

Al empezar esta investigación se pudo observar que los niños de inicial de la guardería Santa Lucila presentan deficiencias en su desarrollo psicomotor, mostrando dificultades para reconocer partes de su cuerpo, algunos niños muestran inestabilidad o inhibición motriz, tienen dificultades de orientación en espacio y tiempo, deficiencia en su coordinación global o segmentaria.

Esta problemática de acrecienta por que los padres desconocen estrategias para promover el desarrollo psicomotor de sus hijos, así mismo, al parecer las maestras de inicial carecen de información teórica que ayude a entender la relevancia de un adecuado desarrollo psicomotor, para mejores aprendizajes y desenvolvimiento en el niño en el contexto en que se encuentra, por ello se debe intervenir utilizando estrategias que acompañen y sostengan el proceso de maduración del niño, desarrollando sus potencialidades.

Por lo que este estudio formula la siguiente pregunta general ¿En qué medida el programa de “Juegos Cooperativos” influirá al grupo de niños del grupo experimental comparado con un grupo de niños control?, y teniendo en cuenta las dimensiones del desarrollo psicomotor como: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad es que se plantean las siguientes preguntas específicas:

¿Los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementarán su coordinación visomotora después de la aplicación del programa de “Juegos Cooperativos”?

¿Los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementarán su lenguaje después de la aplicación del programa “Juegos Cooperativos”?

¿Los niños de 3 y 4 años de la guardería de Santa Lucila incrementarán su motricidad después de la aplicación del programa “Juegos Cooperativos”?

2. - FORMULACION DE LA HIPOTESIS

A. HIPOTESIS GENERAL

Existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor del grupo experimental después de la aplicación del Programa “Juegos Cooperativos” en comparación con el grupo control.

B. HIPOTESIS ESPECÍFICAS

- Los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementan su coordinación visomotora, después de la aplicación del programa "Juegos Cooperativos".
- Los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementa su lenguaje, después de la aplicación del programa "Juegos Cooperativos".

- Los niños de 3 y 4 años incrementan su motricidad, después de la aplicación del programa "Juegos Cooperativos".

3. - OBJETIVOS

A. OBJETIVO GENERAL

Determinar la efectividad del programa “Juegos Cooperativos” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila en comparación con el grupo control.

B- OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Verificar que los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementan su coordinación visomotora, después de la aplicación del programa “Juegos Cooperativos”.
- Verificar que los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementan su lenguaje, después de la aplicación del programa “Juegos Cooperativos”.
- Verificar que los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila incrementan su motricidad, después de la aplicación del programa “Juegos Cooperativos”.

4. - IMPORTANCIA DEL ESTUDIO

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y niñas.

La práctica psicomotriz debe ser entendida como un proceso de ayuda que acompañe al niño en su propio itinerario madurativo que va desde la expresividad motriz y el movimiento.

La psicomotricidad tiene como objeto potenciar la adaptación armónica de la persona a su medio, así mismo favorece a la salud física y psíquica del niño para dominar de una forma sana su movimiento corporal mejorando su relación y comunicación con el mundo que lo rodea.

En base a las ideas anteriores cabe destacar que hay instituciones educativas que han subvalorado el trabajo con el cuerpo, encargándose exclusivamente al desarrollo intelectual, favoreciendo solo así un solo aspecto de su desarrollo. Es por esta razón que se hace necesario rescatar el cuerpo dentro del proceso de facilitación del aprendizaje, por lo que esta investigación es de gran utilidad ya que promueve una educación diferente y divertida para los niños, favoreciendo su desarrollo físico, socio afectivo y cognitivo, brindándole mayor seguridad y autoestima.

De este modo, se considera que el programa de "Juegos Cooperativos "ayudará a los niños directamente en su desarrollo psicomotor, asimismo se le brindará al docente estrategias y fundamentos que le puedan servir de guía para facilitar el desarrollo integral del niño.

Este trabajo pretende contribuir en brindar conocimiento de las características y necesidades e intereses de los niños en esta edad a partir de juegos cooperativos y de cómo estos pueden ayudar en su desarrollo integral.

5. - LIMITACIONES DEL ESTUDIO

- Los ambientes de la guardería no son los adecuados para este tipo de trabajo siendo espacios muy reducidos, por lo que la mayoría de los juegos se aplicaron en un ambiente distinto de la guardería (loza deportiva).
- Por ser una guardería de servicio social se brindan los servicio básicos como: alimentación y el tiempo que utilizan los niños no es un tiempo establecido a pesar que el tiempo fue fijado a principios de año escolar, por lo cual, el tiempo de aplicación del programa es acortado.
- El coordinador de las guarderías facilito tres meses para poder realizar la totalidad del programa por lo que se tuvo que realizar 21 sesiones de juegos, así dentro de estos tres meses está considerado el pre test y post test tanto del grupo experimental como del grupo control.
- Por la zona donde se ubica la guardería se presentan bastantes inconvenientes en los niños en cuanto a la salud como: resfríos, infecciones estomacales, etc., por este motivo es que faltan algunos de los niños en el tiempo de aplicación del programa.
- Las promotoras tienen cada tres semanas una capacitación que normalmente se dan los días viernes suspendiendo de esta manera las labores académicas por lo que se perdería un día de aplicación.

6. - DEFINICION DE TERMINOS

Psicomotricidad:

Pertenece al ámbito psicológico y se refiere a la construcción del ser humano con relación al mundo que lo rodea. Es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus

conductas, por ello la herramienta esencial es el juego donde el niño vivencia de manera libre. (Aucouturier, 2004).

Programa:

Posee múltiples acepciones. Puede ser entendida como el anticipo de lo que se plantea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura. (Perez y Merino, 2012).

Juegos Cooperativos:

Un juego cooperativo es un juego sin ganadores ni perdedores, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. (Arranz, 1993).

7. - VARIABLES E INDICADORES

A. Identificación de variables

a) Variable independiente: Programa de juegos cooperativos.

b) Variable dependiente: Desarrollo

psicomotor **ii. Indicadores**

- Lenguaje
- Coordinación visomotora
- Motricidad

c) Variable interviniente:

- Edad: 3 y 4 años
- Género: Masculino y femenino.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

1. -DESARROLLO PSICOMOTOR

1.1 Definición de desarrollo

Según **Anita Woolfolk (1996)**; define el término de desarrollo a ciertos cambios que ocurren en los seres humanos (o animales) desde la concepción hasta la muerte. El término no se aplica a todos los cambios, sino más bien a aquellos que se dan en forma ordenada y permanecen por un periodo de duración razonable.

Wallon (1979) plantea que el desarrollo no es una sucesión exacta de conductas esperables (lo cual es variable por la cultura, espacio, estimulación...); es sucesión de estados y cualidades, de posibilidades, de influencias recíprocas con el medio; manifestación de los diferentes modos de conciencia; es pasaje de un estado al otro.

1.2 Teoría del desarrollo según Arnold Gesell

Gesell menciona que el desarrollo es un proceso continuo. Comienza con la concepción y procede mediante ordenada sucesión, etapa por etapa, representando en cada una de ellas un grado o nivel de madurez y organización del sistema nervioso central. Él menciona acerca de los campos de la conducta, que es cualquier acto simple o complejo, de manifestación conductual, puede poseer una alta significación diagnóstica. Pero cabe destacar que el organismo humano es un “complicado sistema de acción”, y por lo tanto para llevar un diagnostico evolutivo adecuado debe ser metódico y sistemático, el diagnostico

se lleva a cabo mediante los campos de conducta que son representativos de los diferentes aspectos del crecimiento estos aspectos son los siguientes:

A. **Conducta motriz:** Se encarga de las implicaciones neurológicas, capacidad motriz del niño, el cual es el natural punto de partida en el proceso de madurez. Está compuesto por movimientos corporales, reacciones posturales, mantenimiento de la cabeza, sentarse pararse, gateo, marcha, forma de aproximarse a un objeto, etc.

B. **Conducta adaptativa:** Esta cargo de las más delicadas adaptaciones sensomotrices ante objetos y situaciones. Comprende la habilidad para utilizar adecuadamente la dotación motriz en la solución de problemas prácticos. Coordinación de los movimientos oculares y manuales para alcanzar y manipular objetos. Capacidad de adaptación frente a problemas sencillos. El niño se ve obligado a exhibir formas de conducta significativas cuando maneja objetos tan simples como la campanilla de mano.

C. **Conducta del lenguaje:** Se usa el término lenguaje en un sentido amplio, que quiere decir, incluyendo toda forma de comunicación visible y audible, también compuesta por imitación y comprensión d lo que expresan otras personas.

   Sus componentes son como la comunicación visible y audible: gestos, movimientos posturales, vocalizaciones, palabras frases u oraciones; imitación y comprensión.

   Lenguaje articulado: función que requiere de un medio social, sin embargo, dependiente de las estructuras corticales y sensomotrices.

D. **Conducta personal social:** Comprende reacciones personales del niño ante la

cultura social del medio en el que vive, dichas reacciones son tan múltiples y variadas que parecerían caer fuera del alcance del diagnóstico evolutivo. Sus componentes son : Factores intrínsecos del crecimiento: control de la micción y defecación , capacidad para alimentarse , higiene, independencia al juego , colaboración y reacción adecuada a la enseñanza y convecciones sociales .La conducta personal social está sujeta a un nivel alto de factor subjetivo , pero presenta , dentro de la normalidad , ciertos límites.

1.3 Etapas de desarrollo de 0 meses a 5 años según Gesell

A. Primer trimestre: En esta etapa el niño adquiere el control de sus doce músculos óculos motrices.

En el primer trimestre el niño logra controlar el movimiento ocular, sus funciones vegetativas, etc.

Conducta motriz, reflejo tónico nucal, manos cerradas, la cabeza tambalea.

Conducta adaptativa, mira a su alrededor, persecución ocular incompleta.

Conducta del lenguaje, pequeños ruidos guturales, atiende el sonido de la campanilla.

B. Segundo trimestre (semanas 16 a 18): El niño logra el gobierno de los músculos que sostienen la cabeza, mueven los brazos. Hace esfuerzos para alcanzar objetos.

Conducta motriz, cabeza firme, postura simétrica, manos abiertas.

Conducta adaptativa, perfecta persecución ocular, mira el sonajero en la mano.

Conducta del lenguaje, murmullos, ríe, vocalización social.

Conducta personal social, juega con manos y ropa, reconoce el biberón, abre la boca para recibir la comida.

C. **Tercer trimestre (semanas 28 a 40):** Consigue el dominio del tronco y las manos, se sienta, agarra, transfiere o manipula objetos.

Conducta motriz, se sienta inclinándose hacia adelante apoyándose sobre las manos .Agarra objetos.

Conducta adaptativa, pasa objetos de una mano a otra.

Conducta del lenguaje, laleo, vocaliza ávidamente, escucha sus propias sus vocalizaciones.

Conducta personal social, juega con sus pies, con juguetes. Manifiesta expectativa a la hora de comer.

D. **Cuarto trimestre (semana 40 a 52):** Extiende su dominio a las piernas y a pies, al índice y al pulgar .Hurga con el pulgar e índice.

Conducta motriz, permanece sentado solo, gatea, se para. Liberación prensil grosera (dentro de este trimestre pasa por caminar con o sin ayuda, se sienta por sí mismo, construye torre de tres cubos.

Conducta adaptativa, Combina objetos (aparea cubos, etc.), suelta objetos dentro de un vaso, (18 meses) jerga, nombra dibujos.

Conducta personal social, juegos sencillos, come solo una galletita, (12 meses) ayuda a vestirse con los dedos, (18 meses) come con cuchara,

adquiere control de esfínteres.

Conducta del lenguaje, dice una palabra, atiende a su nombre, (12 meses) dos palabras, (18 meses) jerga, nombra dibujos.

E. **Segundo año:** El infante ya camina y corre, articula palabras y frases; adquiere el control de la vejiga y el recto, además, un rudimentario sentido de identidad personal y posesión.

Conducta motriz, corre.

Conducta adaptativa, construye una torre de seis cubos .Imita una línea circular.

Conducta del lenguaje, usa frases, comprende órdenes sencillas.

Conducta personal social, pide para satisfacer sus necesidades ir al baño. Juega con muñecos.

D. **Tercer año: El** niño es capaz de hablar empleando oraciones, usa palabras como instrumentos del pensamiento, muestra una positiva comprensión de su ambiente y satisfacer sus demandas culturales que este le exige. Ya no es más una simple criatura.

Conducta motriz, se para sobre un pie, edifica una torre de diez cubos.

Conducta adaptativa, edifica un puente con tres cubos, imita una cruz.

Conducta del lenguaje, usa oraciones, pregunta oraciones sencillas.

Conducta personal social, usa bien la cuchara, se pone los zapatos.

E. **Cuarto año:** Etapa en cual formula innumerables preguntas; percibe analogías, despliega una activa tendencia a conceptuar y generalizar. Es prácticamente independiente en la rutina de la vida hogareña.

Conducta motriz, salta sobre un pie.

Conducta adaptativa, construye una puerta con cinco cubos, dibuja un

hombre.

Conducta del lenguaje, usa conjunciones y comprende proposiciones.

Conducta personal social, se puede lavar y secar la cara, hace mandados, juega en grupos.

F. **Quinto año:** El control motriz se encuentra bien maduro, salta, brinca, habla sin articulaciones infantiles .Puede generar un cuento largo, prefiere jugar con sus compañeros manifiesta satisfacción por sus atavíos y por las atenciones que recibe.

Es un ciudadano, seguro y conformista de su pequeño mundo.

Conducta motriz, salta alternativamente sobre cada pie.

Conducta adaptativa, cuenta diez objetos,

Conducta del lenguaje, habla sin articulación infantil, pregunta ¿Por qué?

Conducta personal social, Se viste sin ayuda , pregunta significaciones de las palabras

1.4.- Definición del desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor se empieza a investigar con fuerza a principios del siglo XX, siendo Francia el país más importante en dar los aportes ya sea desde el punto de vista biomédico o psicopedagógico.

A partir de estos estudios el desarrollo psicomotor aparece bajo un contexto filosófico y científico, es así que a mitad del siglo XX tiene su principal representante que es el paralelismo psicomotor, donde se considera que hay una relación estrecha entre las alteraciones motoras y psíquicas, es decir, que si se activa el desarrollo motor se estimulará el desarrollo intelectual .El concepto de

paralelismo hace una aproximación al problema de las relaciones de los fenómenos psíquicos y motores.

Tissie (1894) fue el primer autor en plantear estas relaciones al tratar un caso de inestabilidad mental con impulsividad mórbida por medio de la gimnasia médica. El paradigma de esta pionera experiencia se basaba en que dominando los movimientos el paciente disciplinaria la razón.

El origen del desarrollo psicomotor como disciplina científica se vincula con los estudios de neuropsiquiatría infantil realizados por Dupre (1907-1909) quien al observar características en los niños débiles mentales pone en relación las anomalías neurológicas y psíquicas, por lo que su estudio se denominó "Síndrome de la debilidad mental" exponiendo por primera vez el concepto de psicomotricidad del niño , dando a conocer que los trastornos motores no eran causados por lesiones neurológicas , sino por una detención en el desarrollo funcional. Más tarde Head (1911) introduce la noción de "esquema postural" y Schilder (1923) con la "imagen del cuerpo", que junta el modelo dinámico de Head, los aspectos relacionales del cuerpo, el modelo neurológico y el modelo psicoanalítico de Freud (Schilder, 1983).

Posteriormente Wallon (1925) la obra de este representante supuso el punto de partida de esa noción fundamental en la que el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones entre el ser humano y el medio ambiente. Diferenciación de dos modos de la actividad del ser humano: actividad motriz (estática y dinámica) y actividad mental (socio-emocional y cognición). Aun es Wallon el autor de referencia principal entre los

psicomotristas, que dio el término de psicomotricidad a la expresión teórica más sólida y coherente (Fonseca, 2001).

En los años de 1945 a 1973, se establecen y afianzan aportes en cuanto al concepto, metodología específica que hace que se diferencie de otras y se reconoce de manera oficial la profesión del psicomotricista .Todo esto se logra por las aportaciones de las disciplinas de psicología del desarrollo, la fenomenología y el psicoanálisis.

Piaget (1970) reafirma que es importante el movimiento para el desarrollo de la inteligencia, ya que considera que en los primeros años se encuentra la inteligencia sensorio motriz, pues considera que el conocimiento corporal tiene relación no solo con el propio cuerpo sino también hace referencia constante al cuerpo del otro.

El aporte de Julián de Ajuriaguerra y la escuela de psicomotricidad desarrollada en el hospital Henri Rouselle plantean un enfoque que pone el acento en la relación del tono muscular con la motricidad. Según sus estudios, el análisis de los procesos de interacción en la familia, la escuela y la sociedad permitirían comprender que la enfermedad mental, a pesar de los condicionantes biológicos, es un proceso que encuentra sus sentidos en el contexto de las relaciones.

Haeussler & Marchant (2009) definen al desarrollo psicomotor como:"la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada con otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria". En esta propuesta se realza la propuesta de dichas autoras al coincidir el rol importante que cumplen estas dimensiones en desarrollo psíquico infantil.

Las investigaciones de Piaget (1970) dan realce en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso de acceso al conocimiento. De esta manera, afirma "el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde esta se construye a partir de la actividad motriz del niño (a) y en los primeros años de vida". En esta propuesta el autor destaca que el desarrollo psicomotor se da en los primeros 7 años de vida dándose más realce en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años, y posteriormente se da la etapa pre operacional que se da de los 2 a 7 años donde el niño sigue desarrollando su inteligencia que constituye el equivalente a la práctica de los conceptos de las relaciones.

Según Vygotsky propone al desarrollo psicomotor: "cómo el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico- social de la humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio- históricas y constante interacción va generando su calidad de vida". Esta definición nos da conocer la importancia del acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y social.

Fonseca (citado por Berruezo, 2000)La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de

comportamiento no se puede aislarse de otras cosas. Solo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especifidad motriz y actitudinal del ser humano.

Para Berruezo (2000) la psicomotricidad es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

1.5 Enfoques varios de la psicomotricidad

La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad, el aprendizaje y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas.

En Ginebra, hacia los años sesenta, Julian de Ajuriaguerra y Susanne Naville investigaron a un gran número de niños con problemas de comportamiento y de aprendizaje que no respondían a terapia tradicional. Propusieron una educación de los movimientos del cuerpo para atender la conducción de los niños típicos, la reeducación de los niños atípicos, y la terapia de los casos psiquiátricos graves.

Los principios básicos de la psicomotricidad se fundan en los estudios psicológicos y fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo, como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación, la primera comunicación, y que integra progresivamente la relación de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo.

1.6 Factores que influyen en el desarrollo psicomotor del niño

Para Garcia Nuñez (1994) el desarrollo humano es un proceso por el cual un individuo recién nacido llega a ser adulto, para ello lleva a cabo la maduración de sus capacidades y el crecimiento de sus órganos en un proceso ordenado de carácter evolutivo, es decir, que va de lo simple a lo complejo, de lo espontáneo a lo evolucionado, de lo más rudimentario a lo más adaptativo y funcional.

Por tal motivo, el desarrollo se produce por un conjunto de causas y factores que se podrían dividir en internos y externos los cuales se mencionan a continuación:

A. Factores Internos

Los factores internos se encuentran en la propia condición o esencia del ser que se desarrolla. Se trata de causas de primer orden, sin las cuales el desarrollo, por más condiciones favorables que se den, no es posible. Los más sobresalientes son:

a. Potencial genético

En la dotación genética que el individuo recibe de sus progenitores se encuentran las posibilidades de maduración y crecimiento, lo que se conoce como genotipo. Será la interacción de esta potencialidad genética con los factores externos la que decidirá cuales y de qué manera se desarrollan esas potencialidades latentes, lo que constituirá el fenotipo.

b. El sistema neuroendocrino

El crecimiento y la maduración están regulados por las hormonas de las glándulas endocrinas y los estímulos neurovegetativos, que hacen posible el desarrollo, tanto el aumento dimensional como la diferenciación morfológica y funcional del cuerpo. El sistema neuroendocrino no está

totalmente desarrollado en el momento del nacimiento, pero se completa con la infancia y culmina en la adolescencia con la puesta en funcionamiento de las hormonas que proporcionan al individuo su madurez sexual.

c. El metabolismo

Es el mecanismo por el cual el organismo, a través de una serie de procesos, incorpora los elementos nutrientes de los alimentos, los transporta a los órganos que los necesitan, los asimila y elimina los residuos o elementos inservibles .Las alteraciones en los procesos metabólicos (digestión, intercambio gaseoso, circulación sanguínea, metabolismo celular, función renal, etc.) tienen repercusiones sobre el desarrollo infantil.

B. Factores externos

Son aquellos que interactúan o se relacionan con el individuo e influyen sobre los factores internos de manera que entre ambos propician las condiciones para que el desarrollo se produzca .Se trata de causas de segundo orden que, si bien constituyen condiciones imprescindibles para el desarrollo, por si solas, sin la participación de los factores internos, no son capaces de producirlo. Aquí se mencionara a los dos mas importantes.

a. Alimentación

Para que se produzca el crecimiento, es imprescindible contar con un determinado aporte genético .Existen unas necesidades calóricas, proteicas, vitamínicas, minerales, etc., sin las que el organismo no puede desarrollarse adecuadamente .Este factor externo tiene enorme

importancia en el crecimiento y maduración del organismo, ligado más bien a sus aspectos somáticos.

b. El ambiente

En este factor se engloba una amplia gama de factores que van desde los estrictamente higiénicos , hasta las condiciones psicoafectivas en las que el individuo se desarrolla, pasando por otros condicionantes ambientales como: el lugar geográfico, el clima, el ambiente social, el poder adquisitivo y los recursos económicos , el tipo de familia, el hogar, la educación, etc. Este gran factor externo tiene su importancia en el desarrollo, ligado más bien a los aspectos psicológicos del mismo.

Gracias a la intervención de los factores internos y externos el individuo puede desarrollarse. Al desarrollo psicomotor le interesa fundamentalmente el movimiento y las capacidades motrices. El ser humano se mueve. Cada uno de sus movimientos, individualmente considerados, es un acto motor, y esta acción puede responder a uno de los tres tipos posibles de movimiento de nuestro organismo, en función al control nervioso que responda.

- Acto motor reflejo.
- Acto motor voluntario
- Acto motor automático.

1.7 Contenidos de la psicomotricidad

Estos contenidos se deben tener en cuenta ante cualquier planteamiento de la intervención, tanto educativo como terapéutico. Los contenidos de la psicomotricidad, además, constituyen en cierta medida un proceso escalonado de

adquisiciones que se van construyendo uno sobre la base del anterior .Los cuales se mencionarán a continuación.

A. La función tónica

Al empezar hablar de los componentes se debe considerar primero a la función tónica como base de la construcción corporal y verdadera piedra angular de la unidad funcional que constituye el ser humano, donde no existen fronteras entre el cuerpo y el espíritu.

La actividad tónica es una actividad muscular sostenida que prepara al cuerpo para la actividad motriz fásica (Stambak, mencionado por Berruezo en el 2000).Se trataría de algo parecido a un estado de atención del cuerpo que le mantiene preparado para la acción. Fundamentalmente ha sido definido el tono como un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados, cuya finalidad es la de servir de telón de fondo en las actividades motrices y posturales. Existe una variabilidad en la expresión del tono dependiendo de la postura, la acción o el movimiento que se esté elaborando o manteniendo. Así pues, el tono se manifiesta por un estado de tensión muscular que puede ir desde una contracción exagerada (paratonía, catatonia) hasta una descontracción en estado de reposo (hipotonía) en donde casi no se percibe, aunque existe, la tensión muscular. (Coste mencionado por Berruezo, 2000).

Hablar de tono muscular es hablar de Wallon, pues él es quien puso de relieve la enorme importancia del mismo en el desarrollo y en la actividad del individuo.(Wallon, mencionado por Berruezo,2000) considera que el movimiento en todas sus formas es consecuencia de la actividad muscular, la cual, a su vez, presenta dos aspectos: el clónico o cinético, que consiste en

alargamientos o acortamientos de los músculos y el tónico, que consiste en distintos estados o niveles de tensión muscular. El tono aparece en la relación con las actitudes, posturas y gestos que se utilizan en el ámbito de la relación humana. El movimiento, en cambio, por su carácter cinético se orienta principalmente hacia el mundo objetivo.

La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y neurosensorial.

B. La postura y el equilibrio

Las bases de la actividad motriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizamos a lo largo de nuestra vida diaria.

Quiroz y Schrager mencionado por Berruezo en el 2000, definen convenientemente los términos. Para ellos la *postura* es la actividad refleja del cuerpo con relación con el espacio. *Posición* es la postura característica de una especie. La *actitud* guarda relación con los reflejos (de cierta intencionalidad) que producen la vuelta a una posición específica de la especie. El *equilibrio* es la interacción entre varias fuerzas, especialmente la de gravedad, y la fuerza motriz de los músculos esqueléticos. Un organismo alcanza el equilibrio cuando puede mantener y controlar posturas, posiciones y actitudes. La *postura* se basa en el tono muscular y el *equilibrio* se basa en la propioceptividad (sensibilidad profunda), la función vestibular y la visión, siendo el cerebelo el principal coordinador de esta información .La *postura*

se relaciona principalmente con el cuerpo, mientras que el *equilibrio* se relaciona principalmente con el espacio. El equilibrio útil es la posición que permite los procesos de aprendizaje natural; aquellas habilidades necesarias para la supervivencia de la especie y la incorporación de una gran cantidad de información externa .Por tanto la postura y el equilibrio son, a la vez la base de las actividades motrices, la plataforma donde se apoyan los procesos de aprendizaje.

Postura y equilibrio constituyen juntos el *sistema postural* que es el conjunto de posturas anátomo funcionales (partes, órganos y aparatos) que se dirigen al mantenimiento de relaciones corporales con el propio cuerpo y con el espacio, con el fin de obtener posiciones que permitan una actividad definida o útil, o que posibiliten el aprendizaje.

Inicialmente, en el niño recién nacido existe un dominio interoceptivo (sensibilidad visceral); luego le sigue el dominio propioceptivo (equilibrio, postura, actitudes y movimientos); y por fin llega el dominio exteroceptivo (sensibilidad dirigida a excitaciones de origen exterior). El sistema postural es de formación muy primitiva ya que la vía vestibular es la primera vía sensorial en formarse, junto con las vías sensitivas .La mielinización de las fibras nerviosas del sistema vestibular y del sistema auditivo empieza en el tercer mes de gestación y se concluye hacia el duodécimo mes de vida.

El oído interno humano dispone de órganos auditivos y no auditivos .La cóclea es el órgano dedicado a la audición, mientras que el aparato vestibular, también llamado laberinto, es el órgano no auditivo dedicado al control de la postura, el equilibrio, el tono muscular, los movimientos oculares y la orientación espacial. El término vestíbulo, se refiere solo a una porción del

aparato vestibular o laberinto: la que está compuesta por el sáculo y el utrículo. El aparato vestibular también controla los movimientos oculares, así como otras funciones conectadas con los movimientos corporales coordinados e intencionales. El aparato vestibular responde específicamente a la fuerza de la gravedad y a los movimientos de aceleración y desaceleración angular. En los seres humanos, cualquier movimiento, cualquier modificación de los movimientos de la cabeza en relación con el espacio, cualquier vibración ósea de la cabeza, puede estimular los receptores laberinticos. Estás estimulaciones originan aferencias que participan en el control postural y equilibratorio, en el tono muscular, los movimientos finos de los ojos y, secundariamente, en las coordinaciones visomanuales.

C. El control respiratorio

El aire es el primer alimento del ser humano que, únicamente mediante la respiración, nutre nuestro organismo. Por tanto, este acto, de la respiración, anticipa, acompaña y sigue cualquier acto vital, participa, mantiene e integra el desarrollo de individuo en cada uno de sus aspectos y en cada momento de su existencia. El aire constituye el correlato de todas y cada una de las funciones psicofísicas del hombre: desde el aprendizaje hasta la atención, las emociones, la sexualidad, etc. en cuanta energía primaria para el cuerpo. La respiración presente de forma consciente, o no, en cualquier actividad humana, puede ser utilizada favorablemente para la mejor ejecución de las tareas; por ello dentro del trabajo psicomotor se incluye la educación del control respiratorio.

La respiración está regulada por el reflejo automático pulmonar y los centros respiratorios bulbares, que adaptan de una manera automática la respiración a

las necesidades de cada momento. Además, está sometido a influencias de la corteza cerebral, tanto de tipo consciente como inconsciente. Por esta razón podemos hacer de la respiración un acto voluntario y contenerla o acelerarla a voluntad .Sin embargo, existe una especie de mecanismo de seguridad que hace que se desencadene la respiración automática cuando la concentración del CO2 en la sangre alcanza niveles peligrosos. Si voluntariamente provocamos una hipoventilación, automáticamente se desencadena una hiperventilación y viceversa.

Además, relacionada con los procesos psicológicos como la atención y las emociones, tenemos influencias inconscientes. Situaciones delicadas de mucha concentración o elevada atención provocan hipoventilación. Situaciones emocionales intensas como ansiedad, miedo, alegría, sorpresa, etc. provocan hiperventilación.

La respiración está vinculada en la percepción del propio cuerpo (juego del tórax y el abdomen), así como la atención interiorizada que controla tanto la resolución muscular general como el relajamiento segmentario .Para Picq Vayer mencionado por Berruezo en el 2000, existe relaciones claras entre la respiración del niño y su comportamiento general, y esta educación (consciencia y luego control del acto respiratorio) constituye un elemento del esquema corporal. Estos autores encontraron dificultades respiratorias de forma generalizada en los deficientes mentales, descubriendo además de una respiración insuficiente, una estrecha relación con las alteraciones de las funciones psicomotrices. Por otra parte parece suficientemente probada la relación existente entre la conducta respiratoria y la ansiedad del niño así, como la posibilidad de apnea (tiempo sin respirar), su capacidad y atención.

De este modo se ha de aceptar la existencia de las relaciones entre el centro respiratorio y ciertas zonas corticales o subcorticales del cerebro .Los mencionados autores consideran la educación respiratoria como un elemento esencial de la educación psicomotriz, creyendo que debe realizarse paralelamente a la educación de otros aspectos.

D. El esquema corporal

Lo primero que percibe el niño es su propio cuerpo, la satisfacción y el dolor, las sensaciones táctiles de su piel, las movilizaciones y desplazamientos, las sensaciones visuales y auditivas. El esquema corporal, a partir de Shilder mencionado por Berruezo en el 2000, puede entenderse como la organización de todas las sensaciones referentes al propio cuerpo (principalmente táctiles, visuales y propioceptivas) en relación con los datos del mundo exterior, desempeña un importante papel en el desarrollo infantil puesto que esta organización se constituye en punto de partida de las diversas posibilidades de acción.

Es considerada una definición clásica la de Le Boulch mencionado por Berruezo en el 2000, que entiende el esquema corporal como una intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en relación con sus diferentes partes y, sobre todo, en relación con el espacio y con los objetos que nos rodean.

Fundamentalmente el esquema corporal se constituye como un fenómeno de carácter perceptivo que tiene su punto de partida en las sensaciones tomadas

del interior y del exterior del cuerpo .Según Picq y Vayer mencionado por Berruezo en el 2000, la organización del esquema corporal implica:

- Percepción y control del propio cuerpo.
- Equilibrio postural económico.
- Lateralidad bien definida y afirmada.
- Independencia de los segmentos con respecto al tronco y unos respectos de otros.
- Dominio de las pulsiones e inhibiciones ligado a los elementos citados y al dominio de la respiración.

La imagen corporal tiene su origen en la experiencia de ser tocado o acariciado y posteriormente en todas las experiencias cinestésicas (movimiento), táctiles y visuales que se desprenden de las diversas actividades de exploración del mundo exterior que realiza el niño. Se va construyendo en la medida en que el niño es capaz de sacar conclusiones de unidad acerca de sus acciones y referirlas a su cuerpo. Por ello, la imagen corporal está ligada al conocimiento del mundo exterior, pero, al mismo tiempo, al desarrollo de la inteligencia. Por eso existen unas relaciones constantes en el niño en las posibilidades de organizar su propio cuerpo y las posibilidades de organizar las relaciones que existen entre los elementos del mundo exterior.

El esquema corporal puede considerarse la clave de la organización de la personalidad, manteniendo la conciencia, la relación entre los diferentes aspectos y niveles del yo. Se puede distinguir cronológicamente varias etapas en la elaboración del esquema corporal.

- Primera etapa: Del nacimiento a los dos años. El niño comienza con el enderezamiento y el movimiento de la cabeza, continua con el enderezamiento del tronco que le lleva a la postura sedente, que facilita la prensión de las manos al liberarse del apoyo. La individuación y el uso de los miembros lo lleva a la reptación y el gateo.
- Segunda etapa: De los dos a los cinco años. Es el periodo de globalidad, de aprendizaje y de dominio en el manejo del cuerpo. A través de la acción, y gracias a ella, la prensión va haciéndose cada vez más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada. La motilidad (movimiento de las partes del cuerpo) y la cinestesia (desplazamiento corporal en el espacio), íntimamente asociadas permiten al niño una utilización cada vez más diferenciada y precisa de todo su cuerpo.
- Tercera etapa: De los cinco a los siete años. El niño pasa de su estado global y sincrético a un estado de diferenciación y análisis, es decir, de la actuación del cuerpo a la representación. La asociación de las sensaciones motrices y cinestésicas al resto de datos sensoriales, especialmente visuales, permiten el paso progresivo de la acción del cuerpo a la representación. Se produce en estos momentos un mayor desarrollo de las posibilidades del control postural y respiratorio, el conocimiento de la derecha y la izquierda, la independencia de los brazos con relación al tronco.
- Cuarta etapa: De los siete a los once años. Se produce la elaboración definitiva de la imagen corporal. A través de la toma de conciencia de

los diferentes elementos que componen el cuerpo y del control en su movilización se logra la posibilidad de la relajación global y segmentaria, la independencia de brazos y piernas con relación al tronco, la independencia funcional de los diferentes segmentos corporales, la transposición del conocimiento de si, al conocimiento de los demás. La consecuencia final de todo ello es la posibilidad de desarrollar los aprendizajes y relacionarse con el mundo exterior, puesto que el niño dispone ya de los medios para la conquista de su autonomía.

Ajuriaguerra (1979) propone tres niveles de integración del esquema corporal:

- Cuerpo vivido. Se fundamenta en una noción sensorio motora del cuerpo, que actúa en un espacio práctico en el que se desenvuelve gracias a la organización progresiva de la acción del niño sobre su mundo exterior.
- Cuerpo percibido. Se fundamenta en una noción preoperatoria del cuerpo, condiciona a la percepción, que se encuadra en el espacio centrado aun sobre el cuerpo.
- Cuerpo representado. Se fundamenta en una noción operatoria del cuerpo, que se encuadra, bien en el espacio objetivo representado, bien en el espacio euclidiano y que se halla directamente relacionada con la operatividad en general y en particular con la operatividad en el terreno espacial.

De esta manera, es claro, que el ser humano, en un principio no distingue su cuerpo del mundo exterior, tendrá que ir superando estas etapas hasta alcanzar una representación de su cuerpo .Resulta evidente el paralelismo de esta evolución con la del pensamiento descrita por Piaget. Se parte de una identificación del sujeto con el mundo exterior , del pensamiento con la acción, y progresivamente se va desligando uno de otro hasta hacerse independientes, una vez superadas las ataduras de la concreción .Cuando se encuentra elaborado el esquema corporal el niño es capaz de representar su cuerpo, mentalmente, sin ayuda de los datos externos .No por azar este momento se alcanza cuando está concluyendo el proceso de desarrollo cognitivo, cuando el niño puede realizar operaciones formales , manejar la abstracción .

E. La coordinación psicomotriz

La coordinación psicomotriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

Tradicionalmente existen dos grandes apartados en la coordinación psicomotriz:

- Coordinación global: Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y reciproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción Le Boulch citado por Berruezo, 2000. Por ello habitualmente, se le conoce con el nombre de coordinación dinámica general.

• Coordinación segmentaria Movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos .Por esta razón se le denomina habitualmente coordinación visomotriz o coordinación óculo-segmentaria.

La educación de la coordinación global y segmentaria ofrece al niño la posibilidad de desarrollar sus potencialidades motrices :correr, saltar, trepar, rodar , arrastrarse, capturar, lanzar...son funciones que surgen y refuerzan el esquema corporal , estructuran el equilibrio y contribuyen a la adquisición de capacidades psicofísicas como la velocidad, la precisión , la resistencia.

a. La coordinación dinámica general

Cuando se habla de la coordinación dinámica general se menciona principalmente a la marcha, el salto, y la carrera, puesto que son los movimientos coordinados que más comúnmente responden a las necesidades motrices con que nos enfrentamos en nuestra postura habitual erguida, se encuentran en la base del desarrollo de gran cantidad de habilidades motrices específicas .

• **Desplazamientos:** En realidad se trata del gran protagonista de la coordinación dinámica general .Abarca cualquier combinación de movimientos susceptibles de provocar cambios de situación del cuerpo en el espacio.

También se establece la diferenciación entre los desplazamientos activo y pasivos .Los desplazamientos activos son aquellos en los que la acción coordinada de los segmentos provoca el movimiento. Lo

que se entiende por desplazamiento pasivo muchas veces no lo son, un ejemplo de esto es cuando uno viaja tranquilamente en el tren sus movimientos están en función del mantenimiento de la postura en que se duerme.

- **Saltos**: El salto es una actividad motriz que pone en juego varios elementos .Adquirir el salto es un importante hito en el desarrollo porque supone el logro de una nueva capacidad de coordinación global de movimientos. El salto requiere de la previa adquisición de la marcha y frecuentemente de la carrera , sobre las cuales realiza algunas modificaciones .El salto necesita propulsión del cuerpo en el aire (batida) y la recepción en el suelo (u otra superficie) de todo el peso corporal normalmente sobre ambos pies (caída).Pone en acción la fuerza , el equilibrio y la coordinación.
- **Giros:** Son movimientos que provocan la rotación del cuerpo sobre alguno de sus ejes: longitudinal (arriba-abajo), transversal (izquierda-derecha) o sagital (delante a atrás).

  Así pues, el cuerpo puede girar sobre su eje longitudinal (movimiento semejante al de una peonza), sobre su eje transversal (voltereta hacia delante o hacia atrás) o sobre su eje sagital (voltereta lateral).

b. La coordinación visomotriz

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión .La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de los movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la

que provoca los movimientos de los impulsos precisos ajustadas al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo.

La coordinación visomotriz es la relación que se establece entre la vista y la acción de las manos, por ello habitualmente se habla de coordinación óculo manual .El desarrollo de esta coordinación óculo manual tiene una gran importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que se supone de ajuste y precisión en la prensión y ejecución de los grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en un renglón, juntos y separados, etc. Le Boulch citado por Berruezo en el 2000, afirmaba que la puntería implícita en trazar un rasgo de un punto a otro obliga a poner en marcha el mismo mecanismo de regulaciones propioceptivas, referentes al miembro superior , que se necesita para realizar un ejercicio de precisión tal como el acto de atrapar una pelota en el aire.

La coordinación visomotriz supone para el niño el dominio de los objetos, puede acercarse a ellos, manejarlos y proyectarlos en el espacio, lo convierte en dueño de su movimiento y de las cosas que lo rodean.

F. La lateralidad

La lateralidad es la preferencia por razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Esto es lo que se llama eje corporal.

Por eje corporal se entiende el plano imaginario que atraviesa nuestro cuerpo de arriba a abajo dividiéndolo en dos mitades iguales. Dicho eje pasa por medio de la cabeza, la cara, el tronco, la pelvis, dividiéndolos en dos y afecta

a las extremidades, sin partirlas, asignando una extremidad superior y otra inferior a cada parte del eje.

El eje corporal tiene implicancias tónicas, motrices, espaciales, perceptivas y grafomotoras. La integración del eje corporal posibilita la adquisición de la lateralidad, permitiendo que el niño distinga entre la derecha y la izquierda de su cuerpo .Como consecuencia, permite, posteriormente la proyección de estas referencias sobre el mundo y sobre los demás, y por tanto, permite la organización del espacio. La orientación espacial se produce por referencia a este eje corporal.

La lateralidad es, por una parte, genéticamente determinada y, por otra, se trata de una dominancia adquirida .A esto se refieren Berges, Harrison y Stambak citados por Berruezo en el 2000, al distinguir una lateralidad de utilización (predominio de actividades cotidianas) de una lateralidad espontanea (de gestos socialmente no determinados) que puede no coincidir con la anterior. Esta sería el reflejo de la lateralidad neurológica, que no es más que la dominancia hemisférica constitucional (por parte cerebro dominante), algo propio de nuestra especie, que presenta una división de funciones en los hemisferios cerebrales, que reparten sus cometidos .Cada hemisferio se encarga inicialmente, de regir el control tónico, perceptivo y motor del lado opuesto del cuerpo. Pero además existe un reparto funcional mucho más amplio .En general podemos afirmar que cada hemisferio tiene una forma característica de funcionar, mientras uno (el derecho) lo hace de modo global, capta y almacena totalidades, el otro (el izquierdo) lo hace de manera secuencial, ordenando la información percibida, elaborada o

almacenada en función de parámetros espacio-temporales, se refiere claramente al lenguaje en cualquiera de sus manifestaciones.

La adquisición de la lateralidad es uno de los últimos logros en el desarrollo psicomotriz y requiere de las experiencias sensoriales y motrices tanto como de la evolución del pensamiento para lograrse.

G. La organización espacio-temporal

El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible. Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia.

a. El espacio

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites les son impuestos .Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares de referencia y orienta respecto a los objetos .Poco a poco el cuerpo va pasando a ser el lugar de referencia y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor.

Debemos fundamentalmente a Piaget (1975) el estudio de la evolución del espacio en el niño .En los primeros meses de vida se reduce al campo visual y al de las posibilidades motrices, podría hablarse de espacios no coordinados al referirnos a los diferentes campos sensoriales que intervienen en la captación espacial .La consecución de la marcha supone un gran avance en la adquisición del espacio puesto que ofrece al niño la posibilidad de conectar las sensaciones visuales, cinéticas y táctiles .Se

inicia un espacio general que se elabora principalmente gracias a la coordinación de movimientos .Este espacio característico del periodo sensoriomotriz es un espacio de acción que Piaget denomina espacio topológico , con predominio de las formas y las dimensiones .En el periodo preoperacional el niño accede al espacio euclidiano en el que predominan las nociones de orientación , situación, tamaño, y dirección. Finalmente en el periodo de las operaciones concretas se alcanza el espacio racional que supera la concepción del espacio como esquema de acción o de intuición y lo entiende como un esquema general del pensamiento, como algo que supera la percepción y ocupa su lugar en el plano de la representación .En la existencia de esta duplicidad de planos en la construcción de espacio es para Piaget la dificultad de su estudio psicogenético .El elemento que comunica estos dos planos es la motricidad.

b. El tiempo

El tiempo está, en principio, muy ligado al espacio, .De hecho comenzamos a anotarlo gracias a la velocidad .En este sentido, la noción deprisa-despacio precede a la de antes y después que es puramente temporal .El tiempo es el movimiento del espacio, y se interioriza como duración del gesto y rapidez de la ejecución de los movimientos .Hasta los seis años el niño no sabe manejar los conceptos temporales como valores independientes de la percepción espacial y, por tanto , no puede operar con ellos .La noción del tiempo, individualizado como idea ,como concepto, madurado por la integración de la percepción , experiencia y comprensión , requiere un notable desarrollo intelectual por el cual el

niño solamente hacia los siete-ocho años , comienza a entender las relaciones espacio temporales y a introducir en el tiempo físico , al igual que en el tiempo psicológico , una sucesión razonada, mediante la reconstrucción operatoria y ya no intuitiva.

Usando los términos de Piaget para su descripción del desarrollo mental, apreciamos que durante el desarrollo sensoriomotor, el niño es capaz de ordenar acontecimientos referidos a su propia acción y posteriormente en sí mismos. En el periodo preoperatorio el niño vive un tiempo totalmente subjetivo , conoce secuencias rutinarias y hacia los cuatro o cinco años es capaz de recordarlas en ausencia de la acción que las desencadena .La percepción temporal va unida a la percepción espacial. En el periodo operatorio se produce la desvinculación de la percepción temporal con respecto a la percepción espacial .Al final de este periodo llega el fin del proceso de adquisición con la abstracción del concepto de tiempo.

H. La motricidad fina y la grafomotricidad :las praxias

En la evolución de la especie humana la liberación de las manos constituye un hito clave de su desarrollo .La mano adquirió a partir de ese momento un creciente refinamiento sus posibilidades funcionales (oposición de pulgar, singularización de los dedos) lo que aumentó las posibilidades exploratorias y la capacidad discriminativa .La evolución y mejora de la motricidad de la mano manifiesta un control más refinado y mejora la capacidad de procesar información visual para relacionarla con acciones precisas y eficaces .Ruiz mencionado por Berruezo en el 2000.

La mano es el órgano del tacto activo, percibe al tocar más que al ser tocada. La información la capta principalmente a través de las posibilidades motrices de los dedos que selecciona los datos de los objetos que los identifican por su forma, contorno o textura .La mano, es pues, fundamental para el desarrollo perceptivo, el desarrollo cognitivo y, desde luego para el desarrollo afectivo (la mano que acaricia). La mano es algo así como nuestro intérprete en la relación con el mundo de los objetos.

Así pues, además de la especialización de las manos dentro del cuerpo, tenemos una especialización de las manos entre sí. En función de la dominancia, una mano adquiere una competencia distinta y más precisa que la otra .Las funciones en general de la mano en cuanto a la educación de la motricidad fina serian la prensión y la suelta .Es aquí donde se abre el camino hacia la coordinación visomanual y hacia la grafomotricidad.

Al hablar de motricidad fina se está hablando de las praxias, sistema de movimientos coordinados en función de un resultado o intención y no como un fruto del reflejo .No resulta extraño que las dificultades práxicas o psicomotoras puedan implicar dificultades específicas del lenguaje, principalmente porque estas se materializan mediante alteraciones de la acción, tanto en la oromotricidad (motricidad del habla) como la micromotricidad (motricidad fina como de la escritura).

El lenguaje escrito constituye la estructura básica sobre la que se van a edificar los procesos de abstracción y generalización, que caracterizan el pensamiento y los lenguajes superiores. El hecho de realizar una huella gráfica representa un determinado grado de desarrollo psicomotriz y afectivo

en el niño. La evolución del trazo es la del desarrollo psicomotriz, afectivo y social del niño que lo realiza.

La escritura requiere para su realización de un control de las partes corporales activas (dedos, mano, muñeca) muy preciso, que se hace posible gracias a la capacidad de inhibición de las partes corporales pasivas (antebrazo, brazo, hombro).

La grafomotricidad tiene por objeto el análisis de los procesos que intervienen en la realización de las grafías, así como el modo en que estas pueden ser automatizadas y cuyo resultado responda a los factores de fluidez, armonía tónica, rapidez y legibilidad. La grafía es el trazo resultante de un movimiento. Si podemos repetir un trazo de manera idéntica entonces se ha interiorizado .Esto es un ejercicio de control motor que surge como resultado de una gran cantidad de ajustes perceptivos y motores, su regulación nerviosa y la implicación afectiva del sujeto.

1.8 Dimensiones del desarrollo psicomotor

Haeussler & Marchant mencionadas por Gastiaburu (2012) plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: motricidad, coordinación y lenguaje.

A. Motricidad

Según Loli & Silva citados por Gastiaburu (2012), nos menciona que la motricidad es considerada “como la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones”.

Otra definición de motricidad es dada por las autoras Haeussler & Marchant citadas por Gastiaburu (2012) donde refieren a que gran parte del mundo del niño

está relacionado con movimiento; primero está ligado a los progresos de las nociones y de las capacidades fundamentales del niño y luego cuando pasa al control dominante de la inteligencia, se exterioriza .Esta dimensión está relacionada al movimiento y control del cuerpo.

En los estudios de Piaget estableció que la motricidad interfiere con la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica .El movimiento constituye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacios temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y este dará origen a la representación y al pensamiento .Piaget define a la motricidad mediante la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores, realzando su importancia en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido integrado por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo refleja todo un equilibrio cinético con el medio .La inteligencia es resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento.

B. Coordinación

Patiño Valencia (2008) considera que la coordinación es un proceso organizado, el cual consta de una función motora, quien determina las acciones y las exterioriza para ejecutar una acción establecida.

Según Loli & Silva citados Gastiaburu (2012) la coordinación del movimiento está dado por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso

central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos son eficaces, estéticos, rítmicos y sincronizados.

La coordinación visomotora se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. El mismo Piaget no dejó de destacar el papel fundamental de la manipulación y contacto con los objetos y de la representación en el desarrollo mental. (Haeussler & Marchant citadas por Gastiaburu, 2012).

C. Lenguaje

Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano, permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos :pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas.(Haeussler & Marchant citadas por Gastiaburu ,2012). Según Patiño Valencia, 2008 indica que el lenguaje es un proceso de comunicación, fundamental en la vida de los seres humanos, en cuanto a su desarrollo .Es decir, la adquisición de palabras aumentan progresivamente al igual que el entendimiento general de las cosas .De manera que todo cuanto está en el entorno y las situaciones que comprometen a un individuo a accionar, son generadores de aprendizajes que a su vez exigen la expresión verbal.

El lenguaje se desarrolla de acuerdo a los contextos , tanto naturales , que presuponen el contacto con los demás seres y sus situaciones, como los artificiales basados en el contacto animal, en la comunicación con ellos y la comprensión que se arraiga internamente para interpretar su exterior , por medio de palabras .Pero el lenguaje además de las palabras , está compuesto por los signos , gestos y señales. Todo esto hace que la comunicación cultural y externa se dirija , hacia una

comprensión intrínseca de los individuos .Como afirmaba Jean Piaget, que el lenguaje es el reflejo de la estructura de la mente humana , es decir que es un instrumento de la capacidad cognitiva que el niño tenga, en función de su conocimiento exterior. Es una capacidad compleja, que representa diversas características cognitivo-racionales, en cuanto a que un infante, no solo tiene de manera superficial las herramientas comunicativas para expresarse, sino que además piensa para hablar, habla según sus sentidos y no obstante, organiza en su interior las ideas de tal manera que el mundo las comprenda tal y como él lo desea.

1.9 Trastornos del desarrollo psicomotor

A. Perturbaciones tónico emocionales precoces

Según Spitz mencionado por Ajuriaguerra (1977)por la privación de afecto a partir del tercer mes aparece un retraso motor acompañado de expresión facial rígida, si la privación de afecto se prolonga el niño entra en la denominada por Spitz “Depresión Anaclítica”.Cuando la carencia es total , los trastornos motores son considerables , los niños se muestran completamente pasivos, gimen en la cama, tienen cara inexpresiva , están inmóviles y son incapaces de volverse .Pasado un tiempo, el movimiento se manifiesta en forma de *sparmus nulans* .Hacen extraños movimientos de dedos que recuerdan los movimientos catatónicos.

En sus estudios sobre los estados de tensión ansiosa del recién nacido, Ribble mencionado por Ajuriaguerra describe tres géneros de desórdenes psicomotores: hiperactividad crónica, hipertensión muscular, y estupor con hipertonía muscular, es muy raro que se den al momento de nacer se manifiestan luego de algunos

meses .Los estados de tensión se dan según Ribble citados por Ajuariaguerra (1977) en niños cuya madre se agotó en los últimos meses del embarazo o sufrió perturbaciones emotivas; en niños alimentados artificialmente, tanto si se les ha detectado ya en la primera semana como si ha sido después , pero bruscamente en niños insuficientemente alimentados (los que mamen demasiado poco)o a los que se impone una disciplina del esfínter antes de la hora (por ejemplo en los niños prematuros).

B. Rítmias motoras

Con el término rítmias Schachter mencionado por Ajuariaguerra (1977) se entiende a las manifestaciones motoras o psicomotoras más o menos regulares, bruscas y de variable amplitud de un caso a otro, que afectan ya tan solo a la cabeza (rítmia cefálica), ya a la cabeza y a los ojos (rítmia oculocefálica), o a la cabeza y al tronco (rítmia cefalocorporal). A veces los miembros superiores se unen al movimiento. Lourie mencionado por Ajuariaguerra (1977) que insiste en el aspecto rítmico de algunos de los fenómenos motores, señala su frecuencia en el niño normal e insiste en que la importancia de las partes del cuerpo que actúan depende, en principio fundamentalmente del grado de desarrollo neuromotor. Aporta un pequeño número de casos de niños que mueven la cabeza antes del tercer mes, edad en que únicamente los sistemas neuromusculares permiten discretos desplazamientos, suficientemente diferenciados para que exista cierta dosis de control voluntario. En cuanto mueven la cabeza, los niños extienden su actividad rítmica a todo el cuerpo.

Stambak mencionado por Ajuriaguerra (1977), señala que el balanceo es mucho más manifiesto en los niños hipertónicos, en quienes se produce muy

tempranamente y se mantiene hasta la mitad del segundo año, mientras que en los niños hipotónicos la vacilación es más rara, aparece más tarde y dura mucho menos.

C. Los tics

Según Cruchet mencionado por Ajuariaguerrra (1977), menciona que los tics es la repentina e imperiosa, involuntaria y absurda ejecución, en intervalos irregulares, pero relacionados de movimientos sencillos, aislados o unidos que objetivamente presentan un acto adaptado a un objetivo concreto .A esto cabe añadir que con frecuencia su ejecución va precedida de una necesidad, que reprimirlo produce un malestar, que la voluntad y la distracción pueden suspenderlos y desaparecen al dormir.

El tic es inoportuno, intempestivo, un acto estéril e incompleto; cambia de un niño a otro e incluso en la misma persona, tiende a extenderse, a cambiar según circunstancias, posturas, situaciones, etc.

D. Debilidad motriz

Según Patiño Valencia (2008), señala que este trastorno afecta al infante en sus dimensiones psicológicas., bilógicas y físicas, retrasando el proceso de maduración en los movimientos y su correcta ejecución .La debilidad motriz se caracteriza por: la torpeza de los movimientos, es decir, dificultad para ejecutarlos; las sincinesias que representan inestabilidad motriz al realizarlos de manera voluntaria, y la paratonía siendo esta una incapacidad para relajar los músculos de forma voluntaria .Los trastornos más frecuentes se especifican en la coordinación , el tono y el equilibrio. Es necesario entonces identificar las falencias que el niño tenga en sus áreas sensoriales, psíquicas y motrices, con el

fin de prever trastornos posteriores o asociados, que terminen por afectar la vida personal y social del niño.

E. Inestabilidad motriz

Abramson citado por Ajuriaguerra (1977), demuestra que el inestable psicomotriz opera casi siempre en cortocircuito, es decir, más bien de una forma intuitiva y confusa, y no utiliza los encadenamientos, las oposiciones, las confrontaciones; considera que la memoria inmediata de los datos concretos es generalmente buena en estos sujetos, pero no son capaces de ordenar unos hechos en el tiempo. El inestable psicomotriz tiene una atención es lábil; se fija ya en el detalle ya en el conjunto pero sin hacer un análisis del mismo y la actividad ordenada le cansa, a menudo supera los tests que exigen un gran gasto de energía en poco tiempo mientras que fracasa en aquellos que exigen una coordinación , una precisión y una rapidez de movimientos , es decir, todo aquello que exige un esfuerzo de inhibición y de organización .Por otra parte, según este autor, el inestable es opuesto a todo aquello que es estable y organizado, es sugestionable e influenciable por todo lo móvil y lo irregular; su humor oscila entre una alegría algo tirante y una depresión de aburrimiento.

1.10 Lo que aporta la psicomotricidad a los niños: ventajas, beneficios

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que realiza durante el juego. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello; en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros. En la práctica psicomotriz

se trata el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y con los otros.

1.11 Importancia de la psicomotricidad en el desarrollo del preescolar

La psicomotricidad prepara la niño y la niña para la vida, al considerar acciones básicas que le proporcionan actividades significativas en cada una de las competencias, capacidades y actitudes. También permite prevenir y proteger oportunamente anomalías que podrían pasar de ser inadvertidas lo cual ocasionaría problemas en su vida futura del niño ya que ocasionaría frustraciones y dificultades en su desenvolvimiento. Esta detección oportuna permite prestar atención al niño o niña en casos leves o severos. La psicomotricidad considera que tanto docentes como padres de familia deben de estar capacitados en el conocimiento del niño y la niña, de que todo movimiento parte del juego, y que apoyen oportunamente esto para que se dé un desarrollo integral en ellos. Por ello la psicomotricidad desde el nivel inicial contribuye a enfrentar la aflictiva circunstancia nacional , pues, permite superar los caracteres negativos del sistema tradicional ya que la educación integral requiere del desenvolvimiento armónico del educando (Loli & Silva citados por Gastiaburu, 2012). La psicomotricidad está fundamentada en principios básicos de la pedagogía actual, que responde a las necesidades y posibilidades del educando en su interacción con el medio, favorece a los niños y niñas a corto, mediano, y largo plazo a desarrollar actitudes básicas y adquirir valores que le permitan prepararlos para convertirse en

personas capaces de construir un proyecto de vida presente y futura. (Loli & Silva citados por Gastiaburu ,2012).

La psicomotricidad ayuda a los niños y niñas a adquirir de manera adecuada una coordinación óculo manual, organización espacio-temporal, percepciones auditivas y visuales necesarias que le permitan la discriminación entre espacio tiempo, Las aptitudes que les permitan la memorización, evocación, simbolización, toma de decisiones en situaciones diversas. El interés y la alegría por lo que hacen, es otro de los grandes atributos de la psicomotricidad; dado que el uso del movimiento en todas sus formas y principalmente mediante el juego, desarrolla capacidades matemáticas al estimular las estructuras mentales de los niños y niñas, que permiten establecer relaciones con el mundo de sí mismos, el de los objetos, y el de las personas para construir nuevos aprendizajes.

Asimismo Aucouturier citado por Arnaiz (2005), manifiesta que en las escuelas se debe brindar al niño oportunidades para que se exprese y tenga un buen desarrollo, la escuela infantil es un lugar privilegiado para desarrollar la práctica educativa. Ayudar al niño a superar angustias, sus miedos y sentir placer en las acciones que haga, es el papel que deben de cumplir los adultos que acompañan al niño en su proceso.

1.12 Intervención psicomotriz

No se podría hablar de psicomotricidad sin dejar de tener en cuenta la intervención psicomotriz, puesto que este nace de la práctica psicomotriz y cualquier reflexión que se haga debe volver a concretarse en propuestas aplicadas de trabajo. No puede entenderse la psicomotricidad sin la intervención, sin el espacio (la sala), el tiempo (la sesión) donde evolucionan las personas que, mediante el movimiento

(espontaneo, dirigido o sugerido) y bajo la mirada del profesional competente (psicomotrista) va adquiriendo o estructurando procesos y patrones adaptados de comportamiento.

La intervención psicomotriz tiene un núcleo común en torno a la expresión a través del movimiento pero difiere en cuanto al método según sea su orientación .Por un lado existe una orientación clínica, que parte del diagnóstico y establece un tratamiento normalmente individual y basado en propuestas concretas y funcionales ; por otra parte existe una orientación educativa, que parte de un programa , utiliza la observación, trabaja normalmente con grupos de edad y cuyas propuestas son menos determinadas.

Sea cual sea el punto de vista metodológico considerado, la práctica de la psicomotricidad incluye ciertos elementos que no se puede dejar de lado sobre todo su contenido .Se hace referencia al juego como elemento de trabajo, a los parámetros para la comprensión de la actividad del juego, y finalmente, a la observación y el diagnostico psicomotor.

A. El juego

Todos los profesionales, teóricos y prácticos de la educación y la psicología infantil, están de acuerdo de considerar al juego como elemento crucial que promueve el desarrollo infantil, en todos sus aspectos .El juego y el movimiento actúan como verdadero motor del desarrollo individual .Consecuentemente la intervención psicomotriz realizada con niños y niñas en desarrollo, puede y debe beneficiarse de las posibilidades que aporta la conducta lúdica.

Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización), proyectar su mundo interior y muestra su forma de ser (creatividad,

espontaneidad), divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad (Berruezo, 1999).

B. **Los parámetros psicomotores**

Se denominan parámetros psicomotores a los elementos a partir de los cuales puede ser analizada la expresión de la actividad del niño desarrollada en la intervención psicomotriz (Arnaiz y Lozano citados por Berruezo, 1999).Se analizan pues los diversos aspectos que interactúan en el individuo en tal situación a saber: el movimiento, la utilización del espacio y del tiempo, así como la relación con los objetos (materiales, mobiliario) y las personas (adultos y compañeros).

Los parámetros psicomotores comúnmente considerados en el análisis de la actividad desarrollado en la sesión de psicomotricidad son: movimiento, espacio, tiempo, los objetos y otros (adultos o compañeros).

C. **La observación y el diagnostico psicomotor**

Los dos elementos de control o evaluación de situaciones, procesos o resultados con los que cuenta la intervención psicomotriz son la observación psicomotriz, y el diagnostico (balance) psicomotor.

- Observación psicomotriz: Si pretende ser organizada y sistemática, ha de estructurarse a modo de registro de los diferentes parámetros psicomotores .De este modo se pretende analizar la actividad de cada niño sus movimientos, utilización del espacio, utilización del tiempo, su relación con los objetos y su relación con los otros.
- Diagnostico psicomotor: Entendido como una prueba, o conjunto de pruebas que pretenden evaluar el desarrollo psicomotor del niño o sus

competencias motoras viene siendo utilizado desde los inicios de la psicomotricidad (Berruezo, 1999).

2. - EL JUEGO

2.1 Concepto de juego

Es importante conocer comprender el significado de la palabra juego. Se trata de un concepto muy rico y amplio es esto lo que hace muy difícil su categorización.

En la lengua latina, la palabra ludus, se designaba al juego propiamente dicho: juego infantil de azar o competitivo. El término ludus que ha dado al castellano la palabra lúdico.

Se debe entender que el juego es la principal actividad a través del cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado a su entorno de una manera libre y espontánea .Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas realizando procesos de actividades individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio en que se desarrolle.

Existen otros autores que también emiten sus criterios acerca del juego:
Según Díaz mencionado por Meneses y Monge (2001), lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontaneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero hace que la persona se sienta bien.

Para Flinchum citado por Meneses y Monge (2001), el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un mundo en el mundo social.

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de su edad.

El juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo, Brower citado por Meneses y Monge (2001).

Un concepto más completo de lo que es el juego nos brinda Maite Garaigordobil (2009). Menciona que lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, pero aun cuando no vaya acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza.

En segundo lugar, el juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección .Mediante el juego, el niño sale del presente, de la situación concreta, y se sitúa en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite.

En tercer lugar, el juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin. Si entra en el utilitarismo se convierte en un medio para convertir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego.

En cuarto lugar, define el juego como una actividad que implica acción y participación activa.

En quinto lugar, la ficción se considera como un elemento constitutivo del juego. Esta característica fue puesta en manifiesto por Sigmun Freud y compartida por todos los autores, hace que el juego no sea la actividad en sí misma sino la actitud del sujeto frente a esta actividad.

En sexto lugar el juego es una actividad seria .El niño toma al juego con gran seriedad porque para él es una forma de afirmar su personalidad y mejorar su autoestima.

Por último, consideran que el juego implica un gran esfuerzo por parte del niño y la niña .En muchos casos los juegos buscan la dificultad y, para superarla, el niño ha de esforzarse.

Teniendo en cuenta todas estas definiciones el juego es una actividad primordial para el desarrollo integral de niño ya que pone en manifiesto su personalidad, su afectividad, motricidad, inteligencia, socialización y comunicación.

2.2 Teorías del juego

El estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, a través de muchos años ha involucrado una serie de pensadores, enfocados principalmente a explicar el juego y su influencia en el ser humano.

A. Teoría de la energía excedente

En el siglo XIX, el filósofo ingles Herbet Spencer consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso.

Spencer vió en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizo el juego como base

para una serie de actividades humanas. Kraus mencionado por Meneses y Monge (2001).

El pensamiento de Spencer era que para los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía. Meneses y Monge (2001).

B. **Teoría recreativa , de esparcimiento y recuperación**

El alemán Moritz Lazarus (1883) afirmaba que el propósito de juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado .Él hacia la diferencia entre la energía física y la energía mental .Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa. Kraus citado por Meneses y Monge (2001).

Esta teoría está más enfocada a los adultos, quienes son los más necesitados de recreación para reponerse para el trabajo posterior.

C. **Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida adulta)**

En 1896, Karl Gross realiza una publicación acerca del juego animal y en 1899 acerca del juego humano.

Para Gross, el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta .Mientras más adaptable e inteligente era una especie , mas necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo de estas especies es la humana, en las que se practica roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como “jugar a la casita”.Kraus mencionado por Meneses y Monge (2001).

Gross, veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacia la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos del juego. Kraus citados por Meneses y Monge (2001).

D. **Teoría de la recapitulación (teoría atávica)**

El psicólogo y pedagogo estadunidense Stanley Hall (1906) creía que los niños eran el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y de la adolescencia. Kraus citado por Meneses y Monge (2001).

Es llamada atávica porque proviene del termino biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de los caracteres propios de sus antepasados remotos. Vargas citado por Meneses y Monge (2001).

Por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose con actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar.

Hall demostró que los juegos de los niños reflejan los diferentes periodos de la historia de la humanidad: la etapa “animal”, “salvaje”, la “nómada” y la de “tribu”. Kraus mencionado por Meneses y Monge (2001).

E. **Teoría de la catarsis**

En esta teoría se cree el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas. Kraus por Meneses y Monge (2001).

Carr, psicólogo estadunidense, establece que la catarsis es el drenaje de la energía que tiene posibilidades antisociales. Kraus citado por Meneses y Monge (2001). Otro psicólogo, Patrick, establece que las emociones fuertes, como el miedo y la cólera, causan una serie de cambios internos en el organismo que lo exponen a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones

amenazantes. Por lo tanto el juego actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio. Kraus citado por Meneses y Monge (2001).

Al igual que la teoría del excedente, considera que el juego activo libera la energía excedente y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones hostiles. Kraus citado por Meneses y Monge (2001).

F. **Teoría de la autoexpresión**

Elmer Mitchell y Bernard Mason , educadores físicos , consideran al juego como el resultado de la necesidad de autoexpresión .El juego estaba influenciado por factores psicológicos , anatómicos , la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia , la participación en empresas grupales , seguridad, respuesta y reconocimiento de otros y estética. Kraus citado por Meneses y Monge (2001).

Vargas mencionado por Meneses y Monge, cita a Clarapede, el cual establece que:

1. - La estructura anatómica y fisiológica del hombre lo capacitan para correr, saltar, trepar.

2. - El uso de estos movimientos provoca la perfección de la función.

3. - Las características estructurales del organismo, influyen en la elección de las actividades de juego.

4. - La aptitud física del hombre determina sus preferencias hacia algunas actividades de juego.

5. - Las inclinaciones psicológicas del hombre lo llevan a ejecutar ciertas actividades del juego.

G. **Teoría del juego como estimulante del crecimiento**

Vargas citado por Meneses y Monge (2001), caracteriza a la teoría dentro de un sentido biológico. En 1902, Problst y Cark promulgaron la ley biológica de que la función hace al órgano.

A medida de que el hombre realiza actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.

H. **Teoría del entretenimiento**

Vargas citado por Meneses y Monge (2001) comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo.

Para algunos profesores de educación física, esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente.

I. **Teoría del crecimiento y mejoramiento**

Newman y Newman citados por Meneses y Monge (2001) hacen mención a Appleton, el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensayan sus capacidades .Considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

J. **Teoría Cognitiva de Piaget**

Piaget citado por Pérez (2010), indica la relación de las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica, de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por la que atraviesa la génesis de la inteligencia .Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las trasformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas de niño.

El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación del medio supone un equilibrio entre ambos. Y si la imitación es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras será el paradigma de la asimilación .La actividad lúdica se considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sus propias ideas .Jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de la realidad externa.

K. **Teoría socio histórica de Vygotsky**

Según Pérez (2010) Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es muy importante para el desarrollo. El origen del juego es la acción. La esencia del juego es la situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria .Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental .

A partir de esa base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos, a los juegos de representación de roles en los que el adulto representa roles que son comunes en la sociedad.

2.3 Características del juego

El juego es una actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que este debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a estas características:

a. Es una actividad espontánea y placentera.
b. Favorece el aprendizaje.
c. Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
d. Permite el uso de diferentes capacidades y exige esfuerzo.
e. Se localiza en unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisados en el momento del juego.
f. No exige utilización de un material específico.
g. Evoluciona con el desarrollo de niño.
h. Es catártico pues permite liberar tensiones.
i. Es integradora y compensadora de dificultades.
j. Es un modo de interactuar con la realidad.
k. Favorece la socialización y la comunicación.
l. Favorece la observación y exploración del entorno.
m. Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que debe dar solución.
n. Se exige libremente, los niños y las niñas no se sienten obligados a jugar.
o. Estimula la expresión de ideas y sentimientos.
p. Es un recurso educativo atrayente y motivador que le permite el aprendizaje.
q. Representa la realidad.

2.4 Clasificación del juego

Fue Piaget (1970) quien ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos del juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza

progresivamente al ejercicio , luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir al ejercicio simple.

A. Los juegos de ejercicio

Esta dada por el periodo sensoriomotor (0 a 2 años).Esta primera etapa se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Comienza con el subestadio II del periodo sensoriomotriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto a la asimilación adaptativa, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio, (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones). Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego cuando prevalece ese placer funcional, o en otros términos, la asimilación más pura. Cuando Piaget señala que: "un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto del funcionamiento actual". Esto quiere decir que lo que vemos observar siempre es el aspecto funcional en donde la asimilación predomina y desborda a las conductas que tienden a la adaptación .Cabe agregar que dentro de esta clasificación de los juegos de ejercicio también encontraremos los juegos de ejercicio de pensamiento, cuya diferencia con la etapa siguientes es la de ser no simbólicos.

La extinción de los juegos de ejercicio sucede por saturación cuando el dominio de la acción es tal que ya no se espera ninguna novedad, ningún nuevo aprendizaje. A partir de la aparición del lenguaje también va disminuyendo aunque reaparece con cada aprendizaje o el ejercicio de una nueva función. El juego del ejercicio evoluciona y como dice Piaget (1970): "se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y

deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego con reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia practica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos".

B. El juego simbólico

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica. Esta función se desarrolla en el periodo preoperatorio, que es un periodo preparatorio, de lo que luego se construirán como las estructuras lógicas elementales del periodo operatorio concreto. Entonces tenemos que en el preoperatorio se va a reconstruir en otro plano(el de la representación) lo ya logrado en el periodo sensoriomotriz , en donde las representaciones se coordinan aun de manera pre lógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático , impreciso y falto de la movilidad que le otorgará luego la reversibilidad operatoria .En este contexto el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto ausente bajo la representación ficticia , donde la ligadura entre el significante y el significado estará en función de los intereses puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos en el lenguaje socializado .La función de compensación , de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve al sujeto para la asimilación de lo real al yo sin tener que adaptarse a las restricciones de lo real .El mundo en que se desenvuelve el niño , es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes construidos por él, lo que Piaget llama "símbolos motivados", le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades .La

imaginación simbólica que implica la combinación libre y la asimilación reciproca de los esquemas, que aparece alrededor del segundo año de vida y tiene su apogeo entre los dos y los cuatro años , aleja al juego del simple ejercicio. Lo que en el periodo sensoriomotriz eran ejercicios y rituales lúdicos se transformarán luego en esquemas simbólicos debido a que se salen del contexto de la acción habitual y se aplican a otros objetos.

Entre los cuatro y los siete años el juego simbólico comienza a declinar y el símbolo va perdiendo su carácter de formación en vías de una representación imitativa de la realidad. Esto va de la mano de una mayor organización del pensamiento, la preocupación creciente por la imitación exacta de lo real en las representaciones, ya sean estas las escenificaciones o construcciones materiales de la representación (modelados, dibujos, construcciones de objetos concretos, etc.) y al comienzo del simbolismo colectivo(cuando el niño juega en una escena con diferenciación y adecuación de papeles y roles). Es allí donde según Piaget el juego evoluciona hacia formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación.

C. El juego reglado

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo cuya trasgresión merece sanción. A partir de los once o doce años disminuye el simbolismo de manera correlativa a una mayor adaptación social, aparecen los trabajos manuales, los dibujos y la construcciones, cada vez más adaptados a lo real .Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado. La regla además de constituir una regularidad implica una obligación. distinguiéndose dos tipos de reglas: las trasmitidas que se institucionalizan y

surgen del contexto social pasando de generación en generación ; y las reglas espontaneas que suponen convenios momentáneos .Este último tipo de reglas generalmente se establece en relaciones de entre pares contemporáneos y en este sentido se da un avance entre la reciprocidad y la socialización .Como menciona Piaget: “Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras (carreras, lanzamiento de canicas, bolas etc.) o intelectuales (cartas, damas etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados”.

2.5 El juego desde dos teorías importantes

Son muchos los autores que consideran al juego como un factor importante para el desarrollo físico y psíquico del ser humano, especialmente en la etapa infantil .Por lo cual, se destacó dos teorías importantes sobre el juego: la teoría de Piaget, la teoría de Vygotsky.

A. Teoría de Piaget

Jean Piaget, fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, famoso por sus estudios y por su teoría del desarrollo cognoscitivo y de la inteligencia .Piaget (1932, 1946, 1962,1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Para Jean Piaget citado por Rodríguez Jácome (2013), menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren

paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Como se expuso anteriormente Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano : el juego es simple ejercicio (parecido al anima);el juego simbólico (abstracto , ficticio); el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), cada uno de estos juegos se desarrollan en cada una de las etapas del desarrollo del niño (etapa sensoriomotor, preoperacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales), centrándose principalmente en la cognición , presentando de este modo una teoría del desarrollo por etapas.

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada .Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante .Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ella.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo .A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de ese momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

B. Teoría de Vygotsky

Vygotsky psicólogo ruso de origen judío, defendió que la naturaleza social del juego simbólico indicando que es muy importante para el desarrollo, asimismo otorgó al juego , el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social o cultural .Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo". Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental.

La "*zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de manera independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces"*.

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

- La primera de dos a tres años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta fase, tiene dos niveles de desarrollo.
  - Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmite.
  - Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, otorgando la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

  Finalmente Vygotsky establece que el juego es un actividad social, el cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así el juego, surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás.

2.6 Importancia del juego

A pesar que muchos adultos y padres de familia podrían considerar al juego como una actividad de distracción y poco compromiso, el juego implica una serie de procesos, que contribuyen al crecimiento integral del infante .Según Arango (2000) se citará las siguientes funciones que tiene el juego en la vida infantil.

- Educativa: El juego estimula en el desarrollo intelectual del niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Asimismo, desarrolla la creatividad, imaginación e

inteligencia ante la curiosidad de descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

- **Física:** El niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo .El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos en intenciones para lograr los resultados deseados del juego.
- **Emocional:** El juego resulta ser un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no se pueden expresar. Al usar su imaginación, el párvulo puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad. Permite a un niño desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones .Fomentando su personalidad e individualidad ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia .Se le permite tomar sus propias decisiones y reglas, sin que exista alguien más imponiéndose o reprimiéndolo.
- **Social**: A través del juego el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajenos a él. Funciona como un ensayo para experiencias, venideras ya que va entendiendo el funcionamiento de la sociedad y las acciones de los seres humanos. De esta manera, aprende a cooperar y compartir con otras personas, conociendo su ambiente. Asimismo como también aprende las reglas del juego limpio, así como ganar y perder.

2.7 El juego como instrumento de desarrollo de la personalidad

Está claro que todos los expertos coinciden en que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo del ser humano .No solo es un actividad de autoexpresión para el niño o niña, sino también es una forma de auto descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo.

A continuación se explicará el papel del juego en el desarrollo del múltiples cualidades del ser humano: el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo-emocional y social. Garaigordobil (2003).

A. Juego y desarrollo psicomotor

El juego de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros que realiza el niño a lo largo de su infancia fomentan el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos:

- Descubre sensaciones nuevas.
- Coordina los movimientos de su cuerpo (coordinación dinámica global, equilibrio).
- Desarrolla su capacidad perceptiva (percepción viso- espacial, auditiva, rítmico-temporal...).
- Estructura la representación mental del esquema corporal.
- Explora sus posibilidades sensoriales y motoras ampliándolas.
- Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

- Obtiene intenso placer.

B. Juego y desarrollo cognitivo

El juego motor de la inteligencia y la creatividad, origina y desarrolla estructuras mentales, la imaginación y la creatividad.

- El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo de pensamiento.
- Los juegos en general son una fuente de aprendizaje y crean zonas de desarrollo potencial.
- Los juegos son un estímulo para la atención y la memoria.
- El juego simbólico, de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego simbólico estimula la discriminación fantasía- realidad.
- El juego en general es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.
- La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.

C. Juego y desarrollo social

El juego es un poderoso instrumento de comunicación y socialización

Los juegos de representación (simbólicos, dramatización, ficción...):

- El juego estimula la comunicación, la cooperación con los iguales y el desarrollo de variadas habilidades sociales.
- El juego amplia el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo
- El juego es un contexto de aprendizaje de la cultura.
- El juego promueve el desarrollo moral, porque es escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta.

- El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.

D. Juego y desarrollo afectivo-emocional

El juego promueve el desarrollo afectivo-emocional, el equilibrio psíquico y la salud mental.

- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional.
- El juego es un instrumento que fomenta la expresión de emociones, y facilita la regulación y la comprensión emocional.
- El juego permite la elaboración de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias.
- El juego posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil.
- El juego facilita el proceso progresivo de la identificación psicosexual.
- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.
- El juego estimula la mejora del autoconcepto y la autoestima.
- El juego tiene un importante valor diagnóstico y terapéutico.

2.8 Juegos cooperativos

Un juego cooperativo es juego sin ganadores ni perdedores, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales y permanentes .Es exactamente lo que se distingue de estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.

El juego cooperativo es un juego donde el simpe placer de jugar esta puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones. Arranz (1993).

Los juegos cooperativos son juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común. Este tipo de juegos promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos, incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir)y las conductas asertivas en la interacción son iguales , disminuyen conductas sociales negativas (agresividad, terquedad, apatía, retraimiento, ansiedad, timidez...) potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social del aula mejoran el concepto de uno mismo y el de los demás .Garaigordobil (2009).

A. Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos se caracterizan por cumplir las siguientes características:

- Cada participante puede aportar lo mejor de sí, siendo las habilidades de todos, importantes y necesarias para el resultado final.
- Se trata de juegos inclusivos, no excluyentes. Ningún participante es eliminado del juego por ningún motivo propio o ajeno al juego, todos tienen cabida.
- El error no se penaliza, ya que se ve como parte natural del proceso y como un elemento del aprendizaje. Así las personas inmersas en este tipo de juego, al no ser presionados por medio del fracaso, se sienten libres de actuar, probar, improvisar, arriesgar lo cual contribuye además a la reafirmación de la propia confianza.

- Los participantes compiten contra los elementos del juego, no contra los participantes.
- Generan climas de solidaridad y cooperación, donde la competencia no tiene cabida. Así los participantes se ayudan entre sí, evitando en todo momento entorpecer la labor del resto de compañeros o compañeras.
- No existen perdedores, por ello los juegos no derivan en situaciones de enfado, frustración o agresión.
- Las dinámicas de juego pueden adaptarse a las circunstancias, ya que ponen un mayor énfasis en el proceso que en el resultado. Así, al no ser rígidos, permiten implementar las modificaciones pertinentes para aumentar el disfrute.

B. Aportes de los juegos cooperativos

Según Arranz (1993) los juegos cooperativos ayudan a los niños y niñas en:

- Tener confianza en sí mismos.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de los otros.
- Para poder transformar sus comportamientos en función de otras.
- Comprenderse mejor a sí mismos y a los demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgados.
- Vivir en grupos y sentirse responsable de sí y de los otros.
- Comunicarse positivamente con otros.

3. Las guarderías en nuestro país

Una guardería es un establecimiento educativo que se dedica de manera excluyente al cuidado de niños pequeños.

Básicamente la guardería nació como consecuencia de la necesidad de los padres de contar con un lugar especializado y acondicionado de manera adecuada donde dejar a sus hijos mientras ellos trabajan. Es decir, este ha sido sencillamente el motivo del origen de las guarderías, las necesidades de los padres, que por cuestiones laborales se les impide ejercer en algunas horas del día el correcto cuidado de sus hijos.

Los maestros encargados de supervisar a los niños o bebés en estos institutos son profesionales en el área de lo que denomina como educación temprana o educación preescolar.

Su trabajo no solamente consiste en hacer las veces de papá y mamá, supervisando los movimientos y cuidados básicos que se necesitan por lo general a esas edades tan precoces, sino que además se focalizan en hacerlos aprender a través de una manera lúdica, es decir, a través de juegos y otras propuestas que les interesan. Propuesta que ayudará para que aprendan determinadas cuestiones y desarrollen algunas habilidades, que por supuesto serán de mucha ayuda a la hora de iniciar la vida escolar propiamente dicha, además de la sociabilidad que en circunstancias les permitirá desarrollar a futuro. Asimismo, suelen ser una buena instancia para detectar malos hábitos o violencia infantil, y claro está en la medida de lo posible corregirlos o alertar a los padres de ellos y poder tratarlos desde temprano. Si bien en la guardería no hay un programa educativo formal o institucionalizado, si se desarrollan diferentes actividades tendientes a educar y socializar al niño que asiste a la misma, por ello es que muchos padres optan por esta opción y no por la de contratar una niñera que cuide a su hijo en la casa mientras ellos salen a trabajar.

En el presente trabajo se hace referencia que la Guardería Santa Lucila que no es una institución privada, ni tampoco del estado es una institución parroquial que con ayuda de una congregación alemana de religión católica hacen posible el funcionamiento de esta.

CAPITULO III

METODOLOGIA

1. - Método, tipo y diseño de la investigación

A. Método

El método aplicado en esta investigación es el de método científico, ya que se sigue una serie de pasos como es observar, investigar, formular hipótesis, y probar estas hipótesis. Con estas propuestas se alcanzará el conocimiento de manera más ordenada y sistemática, con la finalidad de brindar conocimientos y aplicaciones en el área educativa especialmente a nivel preescolar.

B. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación utilizó el diseño cuasi- experimental, en donde se ha manipulado deliberadamente, al menos una variable independiente (Programa de Juegos Cooperativos) para observar su efecto en la variable dependiente (Desarrollo Psicomotriz). Con este diseño los sujetos no fueron seleccionados al azar, sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento (niños de 3 y 4 años) grupos intactos.

Se utilizó una pre prueba, post prueba y grupos intactos (grupo control y grupo experimental), a ambos grupos se les administró una pre prueba pero solo un grupo recibió el tratamiento experimental .Luego los grupos fueron comparados en la post prueba para verificar si el programa tuvo el efecto sobre la variable dependiente.

El diagrama de este diseño es de la siguiente manera:

Grupo experimental O 1 X O 2

Grupo control O 3 --- O 4

En donde:

X: Programa

O 1: Pre Test

O 2: PostTest

O 3: Pre Test

O 4: Post Test

2. - Sujetos

A. Población

La población estuvo constituida únicamente por todos los niños y niñas matriculados en 3 y 4 años de la Guardería Santa Lucila ubicada en el pueblo joven Leones del Misti, y la Guardería San José ubicada en el pueblo joven Javier Heraud ambos pertenecientes al distrito de Alto Selva Alegre.

B. Muestra

La muestra del estudio, es no probabilística de tipo intencionada.

La muestra está constituida en su totalidad por 18 niños que oscilan entre 3 y 4 años de edad de los cuales 10 niños son el grupo experimental y 8 son el grupo control. El primer grupo perteneciente a la guardería Santa Lucila y el segundo grupo a la Guardería San José ambos pertenecientes a la Parroquia San Lorenzo.

A los padres de familia se les aplicó una ficha psicosocial tratando de que las muestras estén lo más parecido posibles, se indagó el grado de instrucción de los padres ya que es un factor importante en la muestra, también se indagó su ingreso mensual, así como su ocupación entre otros. Las comparaciones de las respuestas de los padres fueron favorables para la investigación ya que ambas muestras fueron muy parecidas lo que ayudó a seguir adelante con este trabajo.

Criterios de inclusión

El criterio de selección de los sujetos fue que se consideró a todos los niños que tenían 3 años 0 meses 0 días hasta los 4 años 11 meses.

El consentimiento de los padres de familia para la realización de la investigación.

Criterios de exclusión

Que haya sido matriculado en el aula de cuatro años pero que en transcurso de marzo a julio hayan cumplido 5 años a más.

3. Técnicas e instrumentos

3.1. Técnicas

La técnica de recolección de datos aplicados a esta investigación es la Observación y Entrevista; realizada a través del contacto directo con el grupo de estudio, en esta ocasión serán los niños y niñas de 3 y 4 años de las Guarderías Santa Lucila y San José.

3.2. Instrumentos

En la presente investigación se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotor TEPSI de 3 a 5 años en su décima edición cuyas autoras son Haeussler & Marchant (2009), y fue

adaptado y estandarizado en Arequipa por Jenny Mónica Alférez Ponce y Jesús Jerónimo Pacheco Bernal con una muestra total de 682 niños en el año de 1996.

Las autoras son psicólogas y docentes del Departamento Especial de la Universidad de Chile quienes vieron la necesidad de contar con un instrumento de medición que refleje efectivamente características del desarrollo motor en niños entre 2 a 5 años de una región o país.

Este test se elaboró en 1980, la publicación y la primera edición fue en 1985, luego se siguieron publicando más ediciones, la última del año 2009.

El TEPSI es de fácil administración y corrección, utiliza pocos materiales y es de bajo costo; permite detectar la normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor, mide tres áreas básicas del desarrollo infantil: coordinación, lenguaje y motricidad. Estas autoras se basan en los estudios de Wallon, Ajuriaguerra, Piaget y Vygotsky, definiendo al desarrollo psicomotor como la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a las tres áreas básicas.

También sirve para evaluar programas preescolares y puede ser utilizado en investigaciones y a nivel clínico.

Su primera aplicación experimental (destinada al análisis de los ítems y características psicométricas) fueron en 1981-1982 en una muestra de 144 niños .La segunda aplicación experimental (destinada a la obtención de normas) fue en 1983 en una muestra de 540 niños.

En Perú el Ministerio de Salud respaldado por la Organización Mundial de la Salud hasta la actualidad utilizan el test en diversos programas como el Programa de Crecimiento y Desarrollo (CRED).

Siendo necesaria tener la confiabilidad de este instrumento en nuestro país y más aún en nuestra región, considerando las propias características de los niños y niñas es que se tomó en cuenta la tesis de investigación de Jenny Mónica Alférez Ponce y Jesús Jerónimo Pacheco Bernal donde adaptaron y estandarizaron este test en Arequipa con una muestra de 682 niños en el año de 1996.

Por esta razón es una prueba confiable porque se tiene datos y puntajes según nuestra realidad.

A. Ficha del instrumento: Test de Desarrollo psicomotor TEPSI

Nombre	: Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI).
Autoras	: Haeussler & Marchant (2009)
Objetivo	: Detección y medición que refleje efectivamente Características del desarrollo psicomotor en niños entre 3 a 5 años
Dimensiones que mide	: Coordinación, lenguaje y motricidad
Procedencia	: Departamento especial de la Universidad de Chile
Usuarios	: Niños entre 3 a 5 años.
Validez y confiabilidad	: Dada por Jenny Mónica Alférez Ponce y Jesús Jerónimo Pacheco Bernal donde adaptaron y estandarizaron este test en Arequipa con una muestra de 682 niños en el año de 1996.
Tiempo de aplicación	: Es de 25 a 30 minutos por niño

Descripción del instrumento

El test de Desarrollo Psicomotor TEPSI de 3 a 5 años, evalúa el desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador.

El TEPSI un test de "screening" o tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto al desarrollo psicomotor y del lenguaje de niños de 3 a 5 años en relación a una norma estadística establecida por grupo de edad, y determinar si este rendimiento es normal o está por debajo de lo esperado.

Tipo de administración

El test debe ser administrado en forma individual porque se trata de observar y registrar las conductas espontaneas e individuales de cada niño frente a cada reactivo.

No es una prueba de uso colectivo.

Edades de aplicación

El test puede aplicarse a cualquier niño cuya edad fluctué entre tres y cinco años.

Subtests del instrumento

El test está compuesto por 52 ítems o tareas organizadas en tres sub test.

Subtest Coordinación

Subtest Lenguaje

Subtest Motricidad

El Subtest Coordinación evalúa en 16 ítems la habilidad del niño para coger y manipular objetos y para dibujar a través de conductas como construir torres con cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar una figura humana, etc.

El Subtest Lenguaje evalúa en 24 ítems aspectos de comprensión y de expresión de este, a través de conductas tales como nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas, etc.

El Subtest Motricidad evalúa en 12 ítems la habilidad del niño para mejorar su propio cuerpo a través de conductas como coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo, etc.

El test de Desarrollo Psicomotor TEPSI, es un solo instrumento que evalúa tres áreas del desarrollo, y no consiste en tres instrumentos independientes.

Técnica de medición

La técnica de medición es la observación y registro de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador.

Tiempo de administración

El tiempo de administración del instrumento varia, según la edad del niño y la experiencia del examinador. Generalmente entre 25 a 30 minutos.

Criterios de evaluación

Las conductas a evaluar están representadas de tal forma que frente a cada una de ellas solo existen dos posibilidades: éxito o fracaso. Si la conducta evaluada en el ítem se aprueba, se otorga un punto, y si no se aprueba, se otorga cero puntos.

En el manual de administración aparecen descritas con exactitud las conductas a observar que merecen la otorgación de puntaje.

Normas

El TEPSI es un test estandarizado en Arequipa metropolitana que tiene normas elaboradas en puntajes T, en rangos de edad de seis meses desde los 3 años, 0 meses, 0 días hasta los 5 años, 11 meses, ,30 días, tanto para el test total como para cada uno de los Subtest son categorías que tienen relación con los puntajes T obtenidos por el niño: normalidad, riesgo, retraso.

Materiales requeridos para su administración

Para administrar el TEPSI se requieren los siguientes materiales:

- Una batería de pruebas.
- Un manual de administración.
- Un protocolo u hoja de registro.

La batería de pruebas, que incluye los materiales necesarios para la administración del test, consta de objetos de bajo costo o de desecho tales como vasos de plásticos, hilo de volatín (para volar cometa) lápiz, cubos de madera, etc.

El manual de administración, que describe las instrucciones específicas para la administrar cada ítem del test, contiene toda la información necesaria organizada en seis columnas.

El protocolo u hoja de registro se utiliza para recoger los resultados obtenidos por el niño. La primera hoja de protocolo contiene una parte la información pertinente sobre el niño y

sus padres y por otra parte, resume los resultados alcanzados por el niño en los Subtest y en test total tanto en forma cuantitativa como gráfica.

En la segunda y tercera hoja de protocolo se registran los resultados obtenidos por el niño en cada ítem de los tres Subtest

B. Programa de Juegos Cooperativos

Nombre **:** Programa de Juegos Cooperativos

Autora **:** Meri Karina Delgado Pacheco (basado en el libro de Juegos Cooperativos y sin competición para la educación infantil de Emilio Arranz Beltran, 1993).

Procedencia **:** Arequipa- Perú

Administración **:** Este programa ha sido diseñado para ser aplicado en no más de 15 niños.

Tiempo de administración **:** El tiempo es de 35 a 45 minutos por sesión.

Ámbito de aplicación **:**Este programa fue diseñado para niños de 3 y 4 años.

Descripción del programa

El programa contiene 21 sesiones que estimulan distintas áreas del desarrollo psicomotriz. La primera sesión fue dada por un juego de presentación ya que los niños no conocen el nombre de la examinadora y ella no conoce los nombres de los niños y a la vez ya se trabajó movimiento del cuerpo con ellos, tratando de reconocer el espacio total de la loza. La segunda sesión se dio con un juego para conocerse mejor a sí mismos y conocer un poco más de los otros niños, este juego será para que ellos tomen

en cuenta a sus compañeros. Desde la sesión tres a la sesión seis se realizaron juegos de distención los cuales ayudaron a los niños a eliminar tensiones, estos juegos tienen características de desarrollar en los niños y niñas su coordinación motora gruesa, conocer su esquema corporal, desplazarse libremente por un espacio con ayuda de sus compañero (a), así también intervinieron en el desarrollo de la memoria, la atención y el lenguaje. De la sesión siete a sesión nueve se realizaron juegos energizantes estos juegos principalmente son para descargar energías, se caracterizan por que los niños y niñas se ubican dentro y fuera de un espacio de una manera cooperativa ,asimismo reconocen de manera correcta su lateralización, colores primarios y ubicación en el espacio con su cuerpo. La sesión diez y la sesión once son juegos de contacto, que son actividades lúdicas que les brindan seguridad y confianza en relación con su propio cuerpo y el cuerpo de los niños que están a su lado, también se caracterizan por desarrollar su lateralidad, su lenguaje y su coordinación. La sesión doce y trece están dados por los juegos de estima, que son actividades lúdicas que ayudan a los niños a manifestar afectos positivos hacia sus compañeros, se caracterizan por que los niños y niñas reconozcan de manera correcta la lateralización de su cuerpo, por la expresión libre sus ideas que ayudará a un mejor desenvolvimiento en el lenguaje. Desde la sesión catorce hasta la sesión veintiuno son los juegos cooperativos propiamente dichos, los cuales ayudaran a que los niños y niñas se diviertan mutuamente, como ya se sabe no hay ganadores ni perdedores y todos los niños participan en ellos, se caracteriza por su desarrollo en la motricidad, coordinación y lenguaje.

Cabe destacar que en las sesiones se consideraron los siguientes puntos:

> Título de la sesión.

> Tiempo

> Objetivos

> Descripción de la sesión propiamente dicha que está dada por cuatro momentos que serán descritos a continuación:

Primer momento **PREPARACION** donde se establecerán normas de comportamiento y se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Su duración es de 5 a10 minutos.

Segundo momento **PROPUESTA** (desarrollo de actividad propiamente dicha). Cuyo objetivo es el de potenciar el desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad. Su duración aproximada es de 20 a 30 minutos.

Tercer momento **RELAJACION** donde se dará el retorno a la calma, cuyo propósito es que los niños vuelvan progresivamente a la actividad escolar, así como también valorar el nivel de adquisición de aprendizajes nuevos alcanzados a través de la sesión.

Cuarto momento **REFLEXION** donde se dará un diálogo con los niños para que comenten que les pareció la sesión y como se sintieron.

Materiales requeridos para su administración

Para la aplicación de este programa no se necesitó muchos recursos solo algunas sogas, papeles de colores, sillas, una radio; pero lo más importante fue la disposición de los niños y las niñas ya que se demuestra que con pocos recursos se puede lograr mucho en su aprendizaje.

Instrucciones

Inicialmente se determina el espacio donde se aplicará el programa.

Cada sesión se inicia con una preparación, donde los niños y niñas propondrán sus propias normas de comportamiento. Luego se continúa con la propuesta que es la actividad propiamente dicha donde se iniciará con canciones o historias tratando de obtener la atención de los niños y niñas. Posteriormente se sigue con la relajación que hará que los niños vuelvan a la calma. Por último es la reflexión donde los niños expondrán libremente sus ideas.

Metodología

La metodología que se utilizó fue la siguiente: Las sesiones se estructuraron de la siguiente manera: preparación, propuesta, relajación y reflexión estos momentos fueron planteados por Justo Martínez y Franco Justo (2008), esta propuesta me pareció la más acertada porque la consideré que se daban de forma más natural en los niños. Asimismo, el desarrollo de las sesiones se dio en dos espacios la loza deportiva de la comunidad y el salón de clases de los niños; se utilizaron estos ambientes ya que la guardería no cuenta con un espacio adecuado para este tipo de trabajo.

Evaluación

En el programa de juegos cooperativos al finalizar la sesión existen críticas de los niños acerca de los juegos que es el momento de reflexión ,estas críticas fueron de gran ayuda ya que permitió verificar si los juegos tienen beneficios o limitaciones .

Significación

Este programa de juegos cooperativos es una herramienta útil para la pedagogía, ya que ayuda al docente a cómo puede desarrollar la psicomotricidad de los niños a través de juegos que no generan gastos en particular.

4. Procedimiento

A. Estrategias preliminares

- Esta investigación se inició con la revisión de la literatura acerca de la psicomotricidad, juegos y juegos cooperativos.
- Se elaboró un proyecto de investigación, una vez aprobado se procedió a la ejecución del programa.
- Posteriormente me contacte con el coordinador de las guarderías para que me permitiera acceder de realizar la presente investigación en ambas guarderías.
- De acuerdo con los resultados del pre test, se tomó como grupo experimental a la Guardería Santa Lucila y como grupo control a la Guardería San José.
- Se les informó a las docentes encargadas el trabajo que se iba a realizar con ellos, por lo que se les indicó de su participación y colaboración en acciones específicas dentro de la investigación.

B. Procedimiento del programa

Para que la aplicadora pueda familiarizarse con los niños se dieron algunas observaciones en clases, se les explicó del trabajo que se realizarían con ellos, tratando de motivarlos a participar en las actividades de la investigación.

La primera sesión fue dada por un juego de presentación para que la examinadora con los niños conocieran mejor sus nombres y el reconocimiento del espacio. La segunda sesión fue dada por un juego para conocerse mejor este juego fue para que los niños se tomen en cuenta unos a otros. De la sesión tres a la sesión seis fueron dados por juegos de distensión tratando de que los niños liberen tensiones, estos juegos tienen características de desarrollar en los niños y niñas su coordinación motora gruesa,

conocer su esquema corporal, desplazarse libremente por un espacio con ayuda de sus compañeros (as). De la sesión siete a sesión nueve fueron dados por juegos energizantes los cuales sirven para descargar energías, se caracterizan por que los niños y niñas se ubican dentro y fuera de un espacio de una manera cooperativa, asimismo reconocen de manera correcta su lateralización, colores primarios y ubicación en el espacio con su cuerpo. La sesión diez y once fueron dados por juegos de contacto, que son actividades lúdicas que les brindan seguridad y confianza en relación con su propio cuerpo y el cuerpo de los niños que están a su lado, también se caracterizan por desarrollar su lateralidad, su lenguaje y su coordinación. La sesión doce y trece está dada por los juegos de estima que sirven para manifestar afectos positivos hacia otras personas, se caracterizan por que los niños y niñas reconozcan de manera correcta la lateralización de su cuerpo, por la expresión libre de sus ideas que ayudará a un mejor desenvolvimiento en el lenguaje. Desde la sesión catorce hasta la sesión veintiuno son los juegos cooperativos propiamente dichos, los cuales ayudarán a que los niños y niñas se diviertan mutuamente, se caracteriza por su desarrollo en la motricidad, coordinación y lenguaje.

La metodología a utilizar en esta investigación, consistió en realizar una sesión de 45 minutos tres veces a la semana con los niños de tres y cuatro años .Se utilizó el ambiente del salón así como la loza deportiva.

El total de sesiones que se realizaron fueron de 21 iniciándose en el mes de julio y concluyendo en setiembre del 2016 .Estas sesiones se les enseñó diversos juegos a los niños los cuales ayudaron a estimular su desarrollo psicomotor y de esta manera un mejor desenvolvimiento en el lenguaje.

El proceso de las sesiones fue la siguiente: Titulo de la sesión, tiempo, objetivos, la descripción de la sesión en sí, teniendo en cuenta cuatro momentos: Primer momento que es de la **PREPARACION**, donde se da las normas y se les muestra el espacio; el segundo momento que es la **PROPUESTA** que es el desarrollo de la actividad propiamente dicha; el tercer momento **RELAJACION** donde se dará el retorno a la calma de los niños y el último momento el de **REFLEXION** donde se dará un dialogo con los niños de que les pareció los juegos y de cómo se sintieron.

C. Procedimiento posterior al programa

Una vez concluida la aplicación del programa se procedió a la evaluación post test mediante el TEPSI.

Luego se compararon los resultados del pre test y post test donde se realizó una interpretación cualitativa y cuantitativa de los resultados.

Por último se analizaron los resultados obtenidos y se desarrolló las reflexiones correspondientes de la investigación.

5. Análisis y procesamiento de datos

El análisis estadístico de los resultados se llevó a cabo a través de tablas estadísticas y diagrama de barras, mediante el programa Microsoft Office Excel 2010. Este análisis estadístico se realizó con el objetivo de comprobar la efectividad del programa de "Juegos Cooperativos". Para lograr este objetivo y dar la validación de la hipótesis se aplicó la prueba T student para muestras independientes. Este proceso se realizó a través del programa SPSS 20.0.

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

1.- CARACTERISTICAS DE LOS PARTICIPANTES

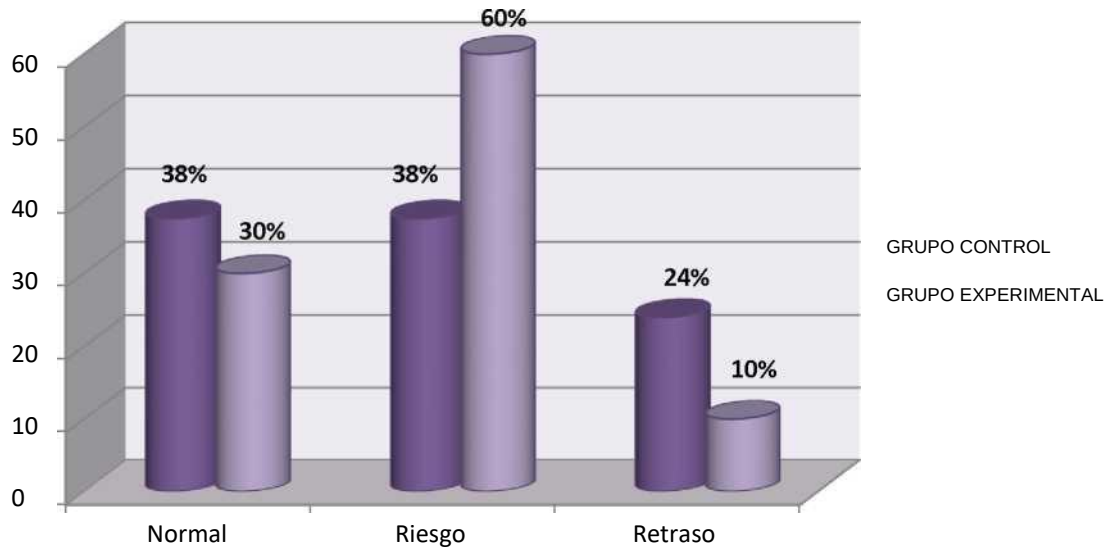
En el cuadro N° 1 se puede observar algunas características de los participantes al inicio de la evaluación entre los grupos control y experimental; considerando los criterios de inclusión se encontrarían todos los niños que están comprendidos entre los 3 años 0 meses 0 días hasta los 4 años 11mese 30 días, y en los criterios de exclusión se considera a los niños que hayan cumplido 5 años entre los meses de marzo a julio.

Por este motivo la muestra fue pequeña quedando solo 18 niños de los cuales 10 son el grupo experimental y 8 el grupo control.

TABLA 1. COMPARACION DEL PRE TEST GRUPO

	DESARROLLO PSICOMOTOR			
	PRE TEST		PRE TEST	
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVE LES	**F**	**%**	**f**	**%**
Normal	3	38	3	30
Riesgo	3	38	6	60
Retraso	2	24	1	10
Total	**8**	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 1. NIVELES DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL PRE TEST

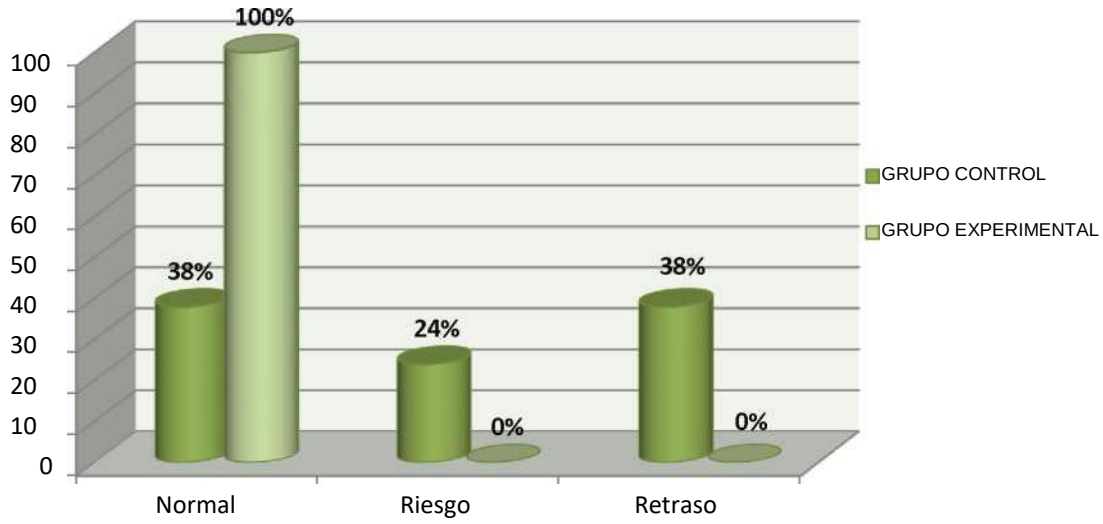


En la tabla 1 y gráfico 1 en cuanto al desarrollo psicomotor en una evaluación previa del grupo control los niños se encuentran en un nivel normal y en un nivel de riesgo con un 38% en cada uno de dichos niveles y un 24% en un nivel de retraso .En lo que respecta al grupo experimental el 30 % de los niños se encuentran en un nivel normal, el 60 % en un nivel de riesgo y el 10 % en un nivel de retraso. Es decir que en ambos grupos aún tienen dificultades en cuanto a su manejo psicomotor.

TABLA 2. COMPARACION DEL POST TEST GRUPO

	DESARROLLO PSICOMOTOR			
	POST TEST		POST TEST	
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	3	38	10	100
Riesgo	2	24	0	0
Retraso	3	38	0	0
Total	8	**100**	10	**100**

GRAFICO 2. NIVELES DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL POST TEST



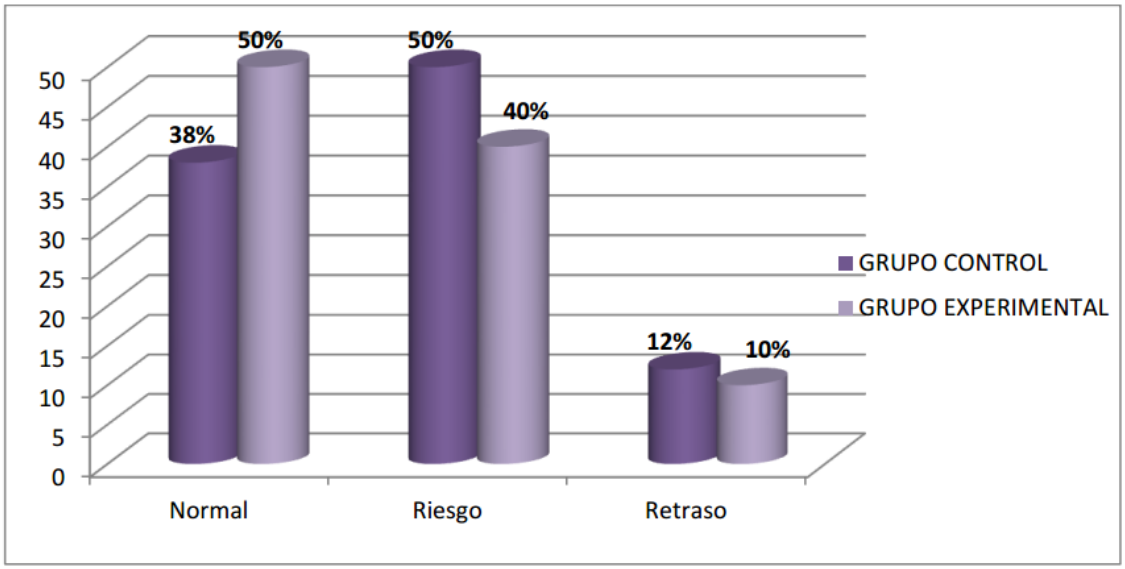
En la tabla 2 y gráfico 2 en cuanto al desarrollo psicomotor en una evaluación posterior a la aplicación del programa del grupo control los niños en un 38% se encuentran en un nivel normal, un 24% se encuentra en nivel de riesgo, y un 38% está en un nivel de retraso. En lo que respecta al grupo experimental el 100% de los niños se encuentran en nivel normal en cuanto a su manejo psicomotor.

TABLA 3. COMPARACION DEL PRE TEST GRUPO SEGÚN LA DIMENSION

DE COORDINACION

	COORDINACION			
	PRE TEST GRUPO CONTROL		PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	3	38	5	50
Riesgo	4	50	4	40
Retraso	1	12	1	10
Total	**8**	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 3. NIVELES DE LA DIMENSIÓN DE COORDINACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR PRE TEST



En la tabla 3 y gráfico 3 referida a la dimensión de coordinación en la evaluación previa al grupo control tenemos que el 38 % de los niños se encuentran en un nivel normal, el 50 % en un nivel de riesgo y el 12 % en un nivel de retraso .En lo que se refiere al grupo experimental el 50 % de los niños se encuentra en un nivel normal, el 40 % en un nivel de riesgo y el 10 % en retraso. Es decir los niños presentan dificultades en ambos

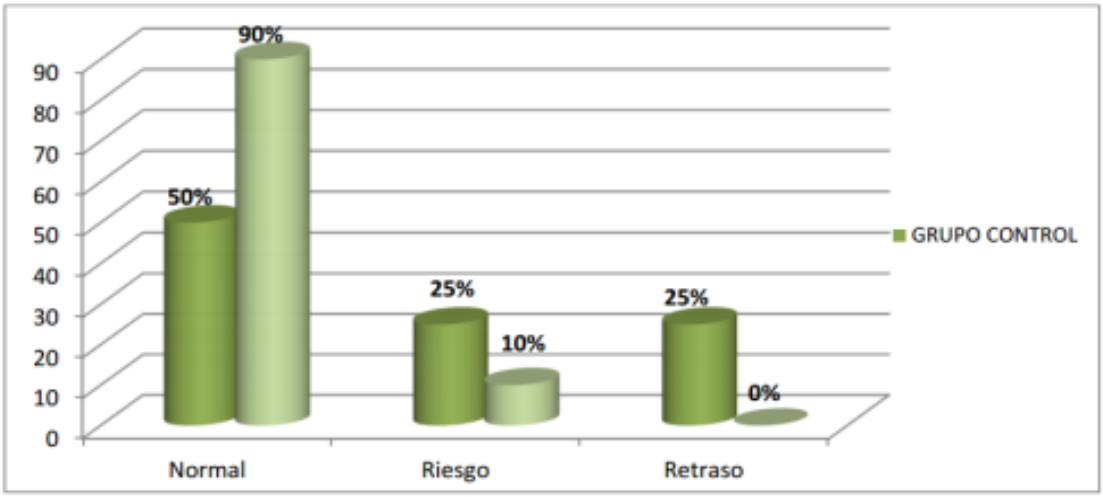
grupos en cuanto a la coordinación de movimientos como coger, manipular objetos y dibujar.

TABLA 4. COMPARACION DEL POST TEST GRUPO SEGÚN LA

DIMENSION DE COORDINACION

	COORDINACION			
	POST TEST GRUPO CONTROL		POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	4	50	9	90
Riesgo	2	25	1	10
Retraso	2	25	0	0
Total	8	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 4. NIVELES DE LA DIMENSIÓN DE COORDINACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR POST TEST



En la tabla 4 y gráfico 4 referida a la dimensión de coordinación en una evaluación posterior a la aplicación del programa del grupo control se tiene que el 50% se encuentran en un nivel normal, en cuanto al nivel de riesgo y nivel de retaso ambos presentan un 25% en ambos niveles. En lo que se refiere al grupo experimental el 90% de los niños se encuentran en un nivel normal y un 10 % en nivel de riesgo. No

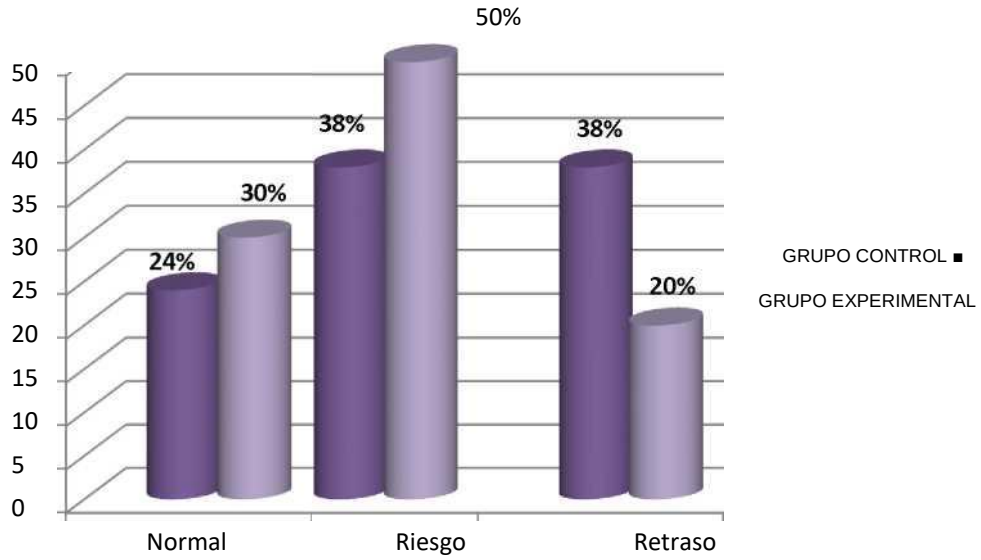
encontrándose ningún niño en nivel de retraso. Es decir que los niños del grupo experimental presentan una mejor habilidad para coger, manipular objetos y para dibujar.

TABLA 5. COMPARACION DEL PRE TEST GRUPO SEGÚN LA DIMENSION

DEL LENGUAJE

	LENGUAJE			
	PRET TEST		PRE TEST	
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	2	24	3	30
Riesgo	3	38	5	50
Retraso	3	38	2	20
Total	**8**	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 5. NIVELES DE LA DIMENSIÓN DE LENGUAJE DEL DESARROLLO PSICOMOTOR PRE TEST



En la tabla 5 y gráfico 5 referida a la dimensión del lenguaje en una evaluación previa al grupo control tenemos que el 24% de los niños se encuentran en un nivel normal, en cuanto a los niveles de riesgo y de retraso ambos presentan un 38% en ambos niveles. En lo que se refiere al grupo experimental el 30 % de los niños se encuentran en un nivel normal, el 50% en un nivel de riesgo y un 20 % en retraso .Es decir los niños

presentan dificultades en ambos grupos en cuanto a los aspectos de comprensión y expresión del lenguaje.

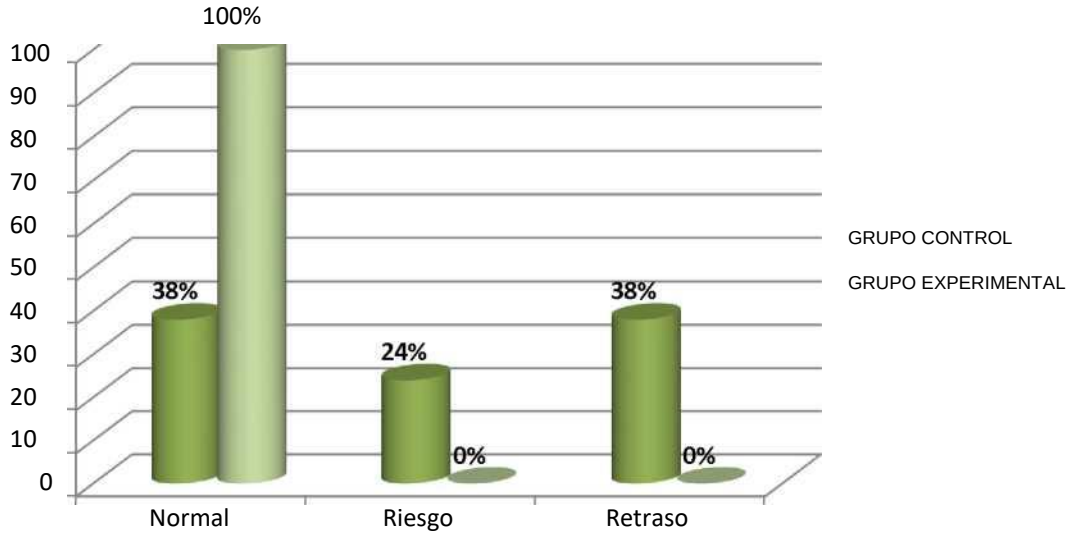
TABLA 6. COMPARACION DEL POST TEST GRUPO SEGÚN LA

DIMENSION DEL LENGUAJE

LENGUAJE

	POST TEST GRUPO CONTROL		POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	3	38	10	100
Riesgo	2	24	0	0
Retraso	3	38	0	0
Total	**8**	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 6. NIVELES DE LA DIMENSIÓN DEL LENGUAJE DEL DESARROLLO PSICOMOTOR POST TEST



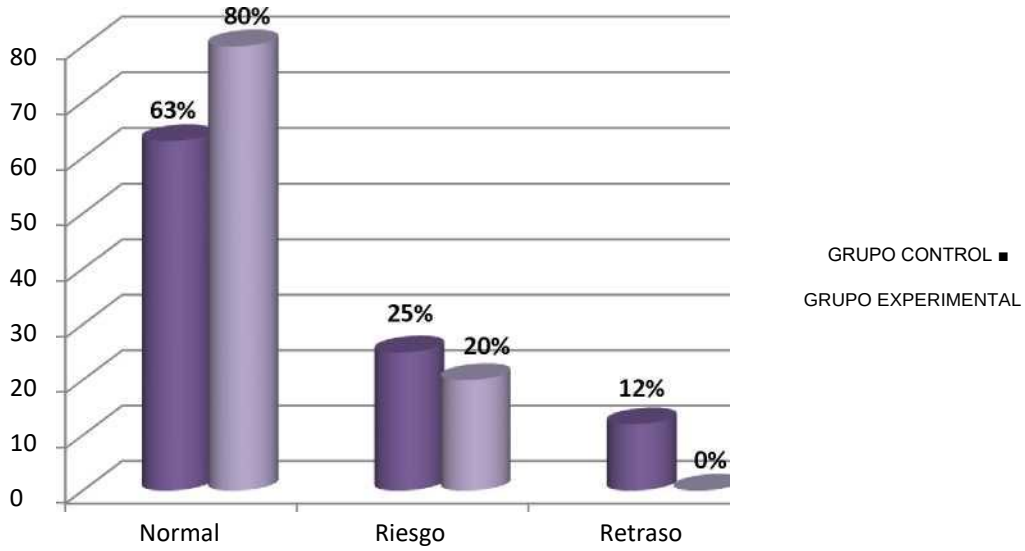
En la tabla 6 grafico 6 referida a la dimensión del lenguaje en una evaluación posterior a la aplicación del programa del grupo control se tiene que el 38% de los niños se encuentran en un nivel normal, que el 24 % en nivel de riesgo, y el 38 % en un nivel de retraso. En cuanto al grupo experimental el 100% de los niños presentan nivel normal, lo que indica que mejoraron aspectos de comprensión y expresión del lenguaje.

TABLA 7. COMPARACION DEL PRE TEST GRUPO SEGÚN LA

DIMENSION DE MOTRICIDAD

	MOTRICIDAD			
	PRET TEST		PRE TEST	
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	5	63	8	80
Riesgo	2	25	2	20
Retraso	1	12	0	0
Total	**8**	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 7. NIVELES DE LA DIMENSION DE MOTRICIDAD DEL DESARROLLO PSICOMOTOR PRE TEST



En la tabla 7 y gráfico 7 referida a la dimensión de motricidad en una evaluación previa al grupo control, se tiene que el 63% de los niños se encuentran en un nivel normal, el 25% en un nivel de riesgo, y el 12 % en un nivel de retraso. En lo que se refiere al grupo experimental el 80% se encuentra en un nivel normal, el 20% en un nivel de riesgo .No

evidenciando ningún niño en nivel de retraso. Es decir los niños presentan algunas dificultades en cuanto a la habilidad para manejar su propio cuerpo.

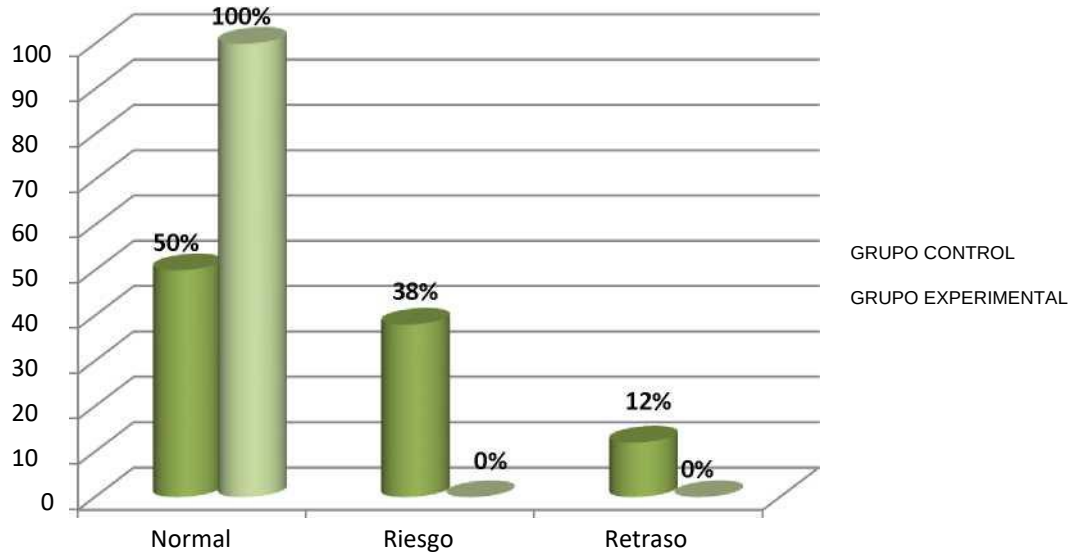
TABLA 8. COMPARACION DEL POST TESTGRUPO SEGÚN LA

DIMENSION DE MOTRICIDAD

MOTRICIDAD

	POST TEST GRUPO CONTROL		POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL	
NIVELES	**f**	**%**	**f**	**%**
Normal	4	50	10	100
Riesgo	3	38	0	0
Retraso	1	12	0	0
Total	**8**	**100**	**10**	**100**

GRAFICO 8. NIVELES DE LA DIMENSION DE MOTRICIDAD DEL DESARROLLO PSICOMOTOR POST TEST



En la tabla 8 y gráfico 8 referida a la dimensión de motricidad en una evaluación posterior al programa del grupo control se tiene que el 50% de los niños se encuentra en un nivel normal, el 38% está en riesgo y el 12 % está en nivel de retraso. En lo que se refiere al grupo experimental el 100% de los niños presentan un nivel normal, es decir, que han desarrollado la habilidad para manejar su propio cuerpo.

TABLA 9.COMPROBACION DE HIPOTESIS

Estadísticas de grupo

GRUPOS	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
DESARROLLO PSICOMOTOR	GRUPO CONTROL	8	23.88	9.528	2.382
	GRUPO EXPERIMENTAL	10	32.95	9.467	2.117

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
								95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	F	Sig.	t	2i	Sig. (bilateral)	medias	Diferencia de estándar	Inferior	Superior
DESARROLLO PSICOMOTOR Se asumen varianzas iguales	.060	.808	-2.850	34	.007	-9.075	3.184	-15.547	-2.603
No se asumen varianzas iguales			-2.848	32.196	.008	-9.075	3.187	-15.565	-2.585

En cuanto al desarrollo psicomotor de los niños del grupo control tenemos el puntaje promedio obtenido es de 23,88 y para el grupo experimental es 32,95; existiendo una diferencia entre las medias de 9,075; asimismo, en cuanto al valor de significancia de la prueba T de student para muestras independientes se asume el valor de p = 0.007 que al ser menor a 0,05 permite rechazar la hipótesis nula y validar la hipótesis de investigación, afirmando que el PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS ha sido efectivo en el desarrollo psicomotor de los niños porque se tuvo en cuenta las tres dimensiones :coordinación , lenguaje y motricidad.; y se logró el objetivo previsto.

CAPITULO V

DISCUSION

Según los análisis estadísticos de los resultados mostrados en la sección anterior, se puede aceptar la hipótesis general y las hipótesis especificas enunciadas, ya que se demuestra que el "Programa de juegos Cooperativos" ayuda a incrementar el desarrollo psicomotor en niños de 3 y 4 años. Esta información confirma los estudios realizados en Chile por Haeussler y Marchant (2009) ya que estas autoras señalan que existe una relación de las tres dimensiones con la madurez psicológica y motora del niño.

Al momento de tener en cuenta los resultados del pre test el nivel alcanzado por los niños que puede advertirse que el mayor riesgo presenta es el nivel del lenguaje, seguido por el nivel de coordinación y finalmente el nivel de motricidad. Probablemente se deba a la falta de estimulación de la familia.

En los últimos años se han realizado pocas investigaciones con respecto de cómo los juegos especialmente los juegos cooperativos pueden influir en el desarrollo psicomotor del niño. Por lo que quisiera resaltar que esta investigación tiene una relevancia científica para próximas investigaciones.

Los resultados en cuanto a la dimensión de coordinación en el pre test muestran que los grupo tanto control como experimental eran similares ya que los porcentajes en los niveles de riesgo (control 50% y experimental 40%) y retraso (control 12% y experimental 10%) son muy parecidos.

La evaluación inicial de la dimensión de lenguaje muestra que los niños del grupo experimental presentan mayor riesgo con 50 % con relación al grupo control que

presenta un 38%, es decir, presentan mayor dificultad en comprensión y expresión del lenguaje.

En cuanto a la dimensión de motricidad antes de la aplicación del programa, el grupo experimental presenta mayor ventaja con 80% de normalidad en comparación con el grupo control que es de 63%.

En el post test los niños mostraron mejoras en el desarrollo psicomotor en las tres dimensiones .Esto se puede apreciar en las tablas y gráficos 2, 4, 6, 8, reafirmando la importancia de los juegos en el desarrollo psicomotor. Como lo menciona Aucouturier (2004), que los niños logran desarrollar de manera óptima el aspecto psicomotor gracias a la práctica psicomotriz mediante la herramienta esencial que es el "juego", considerando también el papel fundamental del docente capacitado en este tema.

En esta presente investigación se han encontrado resultados que se considerarían óptimos al comprobar la efectividad del "Programa de Juegos Cooperativos" entendiendo la importancia del desarrollo psicomotor en el buen desempeño del niño donde se exprese con su propio cuerpo desarrollando otros procesos y habilidades más complejas como la lecto escritura.

Al tener en cuenta las limitaciones de la presente investigación es que existe deficiente información en el área de psicología con respecto al desarrollo psicomotor pero más aún en relación a los juegos.

En cuanto a los ambientes de la guardería no fueron los adecuados ya que no tienen suficiente espacio para realizar este tipo de trabajos los cuales fueron hechos en una loza deportiva y en salón de clases. Esto también fue una limitación para esta investigación.

En relación a la muestra estudiada, esta fue pequeña, por el carácter experimental del estudio, tratando que el grupo experimental como control tengan las mismas características no habiendo ventaja en ninguno de ellos.

Finalmente, el valor de esta investigación puede ser de gran utilidad para los profesionales que hagan posteriores investigaciones en relación a esta área.

CONCLUSIONES

PRIMERA: La ejecución del programa de "Juegos Cooperativos" muestra la efectividad al incrementar los niveles de desarrollo psicomotor en los niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila.

SEGUNDA: La ejecución del programa de "Juegos Cooperativos" muestra la efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila, reduciendo la categoría de riesgo en que se encontraban estos niños.

TERCERA: La ejecución del programa de "Juegos Cooperativos" muestra la efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila, reduciendo la categoría de riesgo en que se encontraban estos niños.

CUARTA: La ejecución del programa de "Juegos Cooperativos" muestra la efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 y 4 años de la guardería Santa Lucila, reduciendo la categoría de riesgo en que se encontraban estos niños.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Debido a que la muestra es muy pequeña no se pueden generalizar los resultados por lo que se recomienda seguir con estas investigaciones en muestras más grandes para obtener mejores efectos.

SEGUNDA: Las guarderías tienen una manera de trabajo muy parecida a los centros de educación inicial por lo que su estructura y organización suele ser tradicional, contando con espacios no adecuados para el libre desplazamiento de los niños por lo que se recomienda adecuar un ambiente óptimo para la realización de estos trabajos. Esto ayudará mucho más a su desarrollo de los niños.

TERCERA: Seguir realizando este tipo de programas más orientada en el juego porque será una experiencia divertida y ayudará en el desarrollo integral del niño.

CUARTA: Teniendo en cuenta que el programa de “Juegos Cooperativos” tuvo resultados favorables, se recomienda que las docentes de nivel inicial como a las docentes de las guarderías aplicarlo con los niños y niñas para seguir obteniendo mejores resultados en cuanto a su desarrollo psicomotriz.

QUINTA: Finalmente, se debe concientizar a los padres de familia sobre la importancia del juego, para que sus niños logren un desarrollo adecuado y satisfactorio.

BIBLIOGRAFIA

Ajuriaguerra, de J. (1996). *Manual de psiquiatría infantil, Cuarta* edición .Barcelona: Editorial MANSSON S.A.

Alférez, J. y Pacheco, J (1996).*Adaptación y estandarización del Test de Desarrollo Psicomotor y del Lenguaje TEPSI en 682 niños de Arequipa.* Tesis de Licenciatura en Psicología. Universidad Nacional San Agustín. Arequipa.

Arana, E y Zegarra, Y. (2014). *Programa de Educación Psicomotriz KUYUY AYCHA para el desarrollo integral en niños del nivel inicial.* Tesis de Licenciatura en Psicología. Universidad Nacional San Agustín. Arequipa.

Aucouturier, B (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz.* Madrid: Miño y Dávila Editores.

Berruezo, P.P. (2000). *Psicomotricidad*: prácticas *y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.

Flores, C. (2013). *Psicología Experimental.* México. Red Tercer Milenio S.C.

Haeussler, M & Marchant, T (2009). *Test de Desarrollo Psicomotor (2 -5) años TEPSI.* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile (libro original publicado en 1985).

Morrón, M (2007). *Efectos de un programa de Educación Psicomotriz en la estimulación de la psicomotricidad en niños y niñas de educación primaria.* Tesis de Maestría en Psicología. Universidad Nacional San Agustín. Arequipa.

Piaget, J (2004).La *formación del símbolo en el niño, imitación, juego y sueño.* México: Fondo de Cultura Económica.

Rivera, G. (2002). *Juego en preescolar según condición de pobreza, género y edad.* Tesis de Licenciatura en Psicología. Universidad Nacional san Agustín .Arequipa.

Woolfolk, A.E. (1996)..*Psicología Educativa.* México: Prentice-Hall Hispanoamérica S.A.

FUENTE ELECTRONICA

Arnaiz, P. (2010). *Psicomotricidad vivenciada o relacional "Fundamentación de la práctica psicomotriz en B. Aucouturier".* Recuperado en: http://infannttwikispaces.com/file/view/PSICOMOTRICIDAD+VIVENCIADA.pdf.

El juego y el juguete en la educación infantil. Recuperado en: www.gizartelan.ejgv.euskadi.eus/contenidos/información/gura materiales/es esjuego/adjuntos/juego educacion-1.pdf

Garaigordobil, M. (2008)..*Programas para el desarrollo socioemocional y prevención del bullying.* Universidad del País de Vasco. Recuperado el 8 de marzo del 2016 en: www.sc.edu.es/ptwgalam/meriales%20docentes%20curso%20verano%20200813.%20%20programas%20JUEGOS%20Garagordobil.pdf

Gastiaburu, G. (2012)..*Programa "Juego, Coopero y Aprendo" para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao.* Tesis de licenciatura. Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado el 22 de febrero del 2016 en http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012 Gastiaburu programa %20-iuego%20cooperoy%20aprendo%pdf.

Gesell, A. (1956).*Desarrollo humano.* Recuperado en:

http://desarrollohumanoufpso.wikifoundry.com/m/page/1.4.3+ARNOLD+GESELL

Granado, N. y Garabayo, A. (2015).*Juegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender.* Revista MIAU Materia Prima para mentes curiosas. Recuperado 05 de julio del 2016 en: www.iornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf

Meneses, M y Monge, M (2001).El *juego en los niño enfoque teórico.* Revista Educación-Universidad de Costa Rica. Vol. 25, núm. 2, pp113-124.Universidad de Costa Rica recuperado en http://www.redalyc.org.pdf/440/44025210.pdf

Patiño, E. (2008). *Valoración del estadopsicomotor de los niñospre escolares del hogar infantil, ORMAZA de la comuna nor oriental de Pereira.* Tesis de Licenciatura. Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado el 15 de junio del 2016 en http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/1105911381/1381/155412p298.pd

Pérez, C. (2012). *La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil.* Revista autodidacta. Vol. 1, núm. 9, pp 10-20. Recuperado en http://anpebadajuz.es/autodidacta

Psicomotricidad. Recuperado en http://webcache.googleusertcontent.com

Rodríguez, M (2013). *El juego en la etapa de la educación infantil (3-6 años).El juego social.* Tesis de Licenciatura. Universidad de Valladolid. Recuperado el 22 de junio del 2016 en http://uvadoc.uva.es/bitstream/ 10324/3993/1/TF G-G%20365.pdf

ANEXOS

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

DE NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

DESCRIPCION DEL PROGRAMA

El programa está basado en el libro de *"JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICION PARA LA EDUCACION INFANTIL"* de Emilio Arranz Beltrán (1993). Está conformado por 21 sesiones las cuales se desarrollaron de la siguiente manera: la primera sesión es un juego de presentación, la segunda sesión es un juego para conocerse mejor para que cada uno de los niños tengan en cuenta a sus compañeros. De la sesión tres a la sesión seis son juegos de distención para liberar tensiones. De la sesión siete a la sesión nueve son juegos energizantes que sirven para liberar energías. La sesión diez y once son juegos de contacto que sirven para brindar confianza y seguridad. La sesión doce y trece están dados por juegos de estima que son para manifestar afectos positivos. De la sesión catorce a la sesión veintiuno son juegos cooperativos los cuales sirven para que los niños se diviertan mutuamente. Todos estos juegos en general sirven para el desarrollo psicomotor ya que mientras se va jugando de una manera divertida y cooperativa se trabaja lo que es esquema corporal, ubicación en el espacio, lateralidad, tiempo, coordinación y lenguaje.

Se resalta que en estas sesiones se consideran los siguientes puntos:

- V Nombre de la sesión
- V Tiempo
- V Objetivos
- V Desarrollo del programa .Aquí se tiene en cuenta cuatro momentos:

Un primer momento PREPARACION el cual será para poner normas y mostrar el ambiente donde se realizará la sesión. Su duración aproximada es de 5 a 10 minutos

Segundo momento PROPUESTA que es el desarrollo de la actividad propiamente dicha, cuyo objetivo es trabajar de manera cooperativa para lograr el desarrollo psicomotor de los niños. Su duración es de 20 a 35 minutos aproximadamente.

El tercer momento RELAJACION, el propósito es volver de manera progresiva nuevamente a la calma .Su duración es de 5 minutos aproximadamente.

El cuarto momento es REFLEXION, donde los niños darán sus apreciaciones acerca de los juegos. Su duración es de 5 minutos aproximadamente.

JUEGOS DE PRESENTACION

Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo.

Al realizar nuestra programación la colocamos en la primera sesión, aun cuando ya se conocen los nombres, sirven también para divertirse e integrarse.

N° DE SESION	1
NOMBRE DE LA SESION	Corre trencito por la carrilera
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Conocer mejor a los niños que integrarán el programa y que ellos conozcan mejor a la conductora de dicho programa. Interactuar con sus compañeros de manera armónica.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio y los objetos con los que se trabajará en la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Empezaremos obteniendo los saberes previos de cada niño. ¿Sabes lo que es un tren? Tiene una locomotora que es el primer vagón donde está el motor que la hace moverse. Tiene vagones donde están los pasajeros. El tren no va por la carretera. Va por unos carriles, por la carrilera, por la vía.... Estamos sentados en un círculo muy amplio. La conductora comienza a desplazarse por la sala imitando una locomotora y recitando rítmicamente: Corre, trencito Por la carrilera Prende y se apaga Junto a la estación Ali,alo Que suba la pasajera Ali,alo ..... ya subió. Conductora: ¿Cómo te llamas? Niño :me llamo Conductora: púes sube al tren ponte al último vagón Se añade a la locomotora el niño o la niña cuyo nombre hemos dicho y repetimos la actividad hasta que todos los niños y niñas se hayan montado en el tren. Tercer momento RELAJACION: Los niños estarán sentados en una colchoneta mientras la conductora le enseñará una rima a modo de descanso. ESTE COMPRO UN HUEVO Este compro un huevo Este lo partió Este le echo sal Este lo batió Y este lo frio.... ..y todos estos Juntos se lo comieron Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?

MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad

JUEGOS PARA CONOCERSE

Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas.

De esta manera se les invita a reflexionar y a tener en cuenta a los compañeros.

N° DE SESION	2
NOMBRE DE LA SESION	¿De quién es esto?
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Saber que tanto conocen los niños a sus compañeros. Desarrollar memoria y atención en los niños. Expresarse libremente de manera oral
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. La sesión se realizará en el salón de clases donde se utilizarán los objetos de los niños. Segundo momento PROPUESTA: Se les indicará a cada niño que observen a todos sus compañeros de manera atenta para empezar este juego. Luego cada niño pondrá un objeto personal en medio del aula. La conductora tomará uno de los objetos de la sala y preguntará a una niña o niño en concreto. Resti ¿De quién será esta bufanda. Resti dirá el nombre del niño o niña a quien pertenece. Lo repetimos con diferentes objetos de otros niños: un juguete, un abrigo, una bufanda, un vaso, un libro, etc. Preguntamos a más niños y niñas indicando que no debe decir nada la niña o niño a quien pertenece pues se trata de a divinarlo. Tercer momento RELAJACION: Los niños estarán sentados en círculo como se sientan más cómodos y se hará un juego con sus manos para que se relajen mejor. MANO ¿DONDE ESTAS? Conductora: ¿mano dónde estás? Niños: estoy en la cabeza Conductora ¿mano dónde estás? Niños :estoy en el aire Conductora ¿mano dónde estás? Niños: estoy sobre el piso Conductora ¿mano dónde estás? Niños :estoy con otra mano Conductora ¿mano dónde estás? Niños: estoy con todas las manos Con todas las manos Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, hablaremos de las cosas que tienen , de las cosas que ellos necesitan y de las cosas que les sobran.
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases Disposición de los niños Objetos personales de los niños

JUEGOS DE DISTENSION

Estos juegos sirven para pasarlo bien, sin un objetivo concreto y sin competir.

Todos participamos y eliminamos tensiones

N° DE SESION	3
NOMBRE DE LA SESION	Tengo un caballo
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Ejercitar ejercicios con la lengua para el mejor desarrollo del lenguaje. Demostrar coordinación óculo manual y óculo podal al momento de la realización del canto.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Empezaremos obteniendo los saberes previos de cada niño. ¿Sabes lo que es un caballo? ¿Les gustan los caballos? ¿Qué hacen los caballos? Ahora les vamos a contar la historia de un caballo llamado Pichirilo (Simulamos el trote del caballo chascando con la lengua en el interior de la boca y cantamos? Tengo un caballo Que se llama Pichirilo Pichirilo.rilo, rilo Pichirilorilo,la (Simulamos el trote del caballo con pisadas alternativas en el suelo) En la subida Pichirilo se fatiga (ah, ah) Pichirilo se fatiga Y no puede cabalgar. (Simulamos el trote del caballo con palmas de la mano alternativas en cada rodilla). (Simulamos el trote del caballo sujetando unas riendas imaginarias con las manos elevadas). En las bajadas Pichirilo es una traca Una traca, traca Una traca de verdad. (Simulamos el galope del caballo con pisadas rápidas en el suelo). Tercer momento RELAJACION: Los niños se echarán libremente en el suelo mientras la conductora pide atención para escuchar a una abejita que hace : psi .. .i _i__ i Con el dedo va dibujando en el aire el camino que recorre la abejita, exageramos mucho el ruido y los gestos. Todos los niños imaginarán a la abeja con los ojos cerrados y en silencio Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los

	niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad

N° DE SESION	4
NOMBRE DE LA SESION	Cuerda tensada
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Desplazarse libremente por el ambiente. Coordinar movimientos libres con su compañero(a)
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: Se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el ambiente donde realizarán la actividad Segundo momento PROPUESTA: Elegiremos una pareja de niños o niñas que no tenga inconveniente en hacer una nueva actividad .Se ponen frente a frente .Se les dará una cuerda que sujetará cada uno de ellos .Les explicamos que es ESTIRAR y les pedimos que lo hagan. Después les explicamos lo que es ENCOGER y lo representan. Ahora les pedimos que den una vuelta a la clase con la cuerda estirada. Pedimos a otra pareja que haga la actividad también. Pueden d esplazarse, levantar los brazos, bajarlos.... Siempre con la cuerda estirada. Haremos que esta actividad lo realicen todos los niños. Tercer momento RELAJACION: Los niños se sentarán en círculo para hacer nuestra actividad de relajación. Preguntaremos a los niños si tienen una olla pitadora y la conductora indicará que en nuestra casa nosotros tenemos una olla pitadora que lo llenamos con agua y garbanzos , lo cerramos y lo ponemos al fuego y al cabo de un ratito dice :psi...iii....ii... ¿En sus casas tiene una olla pitadora? A ver cómo hace: psi ____ i _ Con el dedo vamos dibujando en el aire el baile de la pirula que se mueve. Podemos hacerlo todos en grupo a la vez que conseguimos silencio Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Cuerdas suficientes para los niños.

N° DE SESION	5
NOMBRE DE LA SESION	Cuando una mona baila
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Demostrar precisión y eficacia al movimiento de las diferentes partes de su cuerpo. Verbalizar de manera correcta la canción enseñada. Expresar sus ideas o comentarios libremente.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará a los niños el espacio donde se realizará sesión. Segundo momento PROPUESTA: Nos ponemos en círculo de pie cantando a la vez que bailamos y giramos el círculo hacia un lado. Cuando una mona Baila, Baila, baila Estrofa: cabeza, cabeza, cabeza. Hey! Todos repetimos moviendo la cabeza cantamos el estribillo. Al llegar a otra estrofa otro niño mencionara otra parte del cuerpo más : Rodilla, rodilla, rodilla. hey! Cadera, cadera, cardera. Hey! Brazo, brazo, brazo. Hey! Cada vez que escuchamos una nueva estrofa, los niños la repiten moviendo esa parte del cuerpo citada y después repetimos acumulativamente todas las partes citadas con anterioridad. Tercer momento RELAJACION: Los niños se sentarán en círculo y realizaremos el jueguito del pollito. Donde la conductora del programa empezará hablando de los pollitos. Imaginemos que tengo un pollito entre mis manos es muy suave y lo acaricio luego se lo pasa a quien este al lado , lo cogen, lo acarician, y luego lo pasa al compañero de al lado y así sucesivamente hasta que pase por todos los niños Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la canción? ¿Te gusta jugar este tipo de juegos? Recibimos sugerencias de los niños.
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Mucha disposición de los niños.

N° DE SESION	6
NOMBRE DE LA SESION	Tengo una vaca lechera
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Demostrar coordinación en los brazos (óculo manual) Expresarse libremente con los diálogos cotidianos Desarrollar la memoria y la atención a través de la canción
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Empezaremos obteniendo los saberes previos de cada niño. ¿Sabes lo que es una vaca? ¿Qué tiene en la cabeza? ¿Que nos da? ..... Ten(1)go una va(2) leche(3)ra No es(4) una va(2) cualquier(5)ra Me da le(6)che merengada ¡Ay que va (2) ca tan sala (7) da! Tolon (8), tolon . Tolon (8) tolon A (1)mi vaca (2)la he comprado (9) Un (8)cencerro y le ha gustado(10) Se pasea (11)por el prado Espanta (12) moscas (13) con el rabo. Tolon(8) tolon .Tolon (8)tolon (1) Gestos de yo con los dedos señalándome a mi (2) Gestos con los dedos estirados haciendo como cuernos en la frente. (3) Gestos con las dos manos como si estaríamos ordeñando. (4) Gestos de decir "NO" con una mano. (5) Levantamos las manos agitándolas a lo lejos. (6) Gestos de extender crema sobre la tostada. (7) Gestos de echar sal a un salero. (8) Con la palma de una mano estirada imitamos aun cencerro que cuelga de nuestro cuello. (9) Manejo dinero con las manos como contando y pagando. (10) Acercamos a las puntas de los dedos juntas a la boca (11) Imitamos con los dedos como que son piernas andantes (12) Damos una palmada hacia atrás. (13) Imitamos con nuestro brazo un rabo en nuestra espalda. Cuando todo el grupo sabe bien la canción y los gestos, suprimimos una palabra de manera que al, cantar solamente la pensamos y hacemos los gestos correspondientes. Después repetimos la canción suprimiendo otra palabra. Si la sabemos bien, la podemos cantar como las personas mudas que solo piensan las palabras, hacen los gestos pero no

	se les oye lo que dicen. Tercer momento RELAJACION: Los niños junto con la conductora estarán de pie y pondremos nuestro cuerpo a balancear de manera suave y recitamos de forma canturreada: Rin,ran El reloj Sonará y a todos los niños dormirá y hacemos como que nos dormimos ..... y lo repetimos otra vez rin,ran el reloj sonará y a todos los niños despertará. Y hacemos como que nos despertamos, podemos repetir el juego. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad. Disposición de los niños.

JUEGOS ENERGIZANTES

Son actividades lúdicas que sirven para desprender energías, no son competitivos y por eso resultan ser importantes

N° DE SESION	7
NOMBRE DE LA SESION	Pájaros y nidos
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Trabajar de manera cooperativa y coordinada entre los niños. Expresar de manera espontánea sus ideas. Ubicarse de manera adecuada dentro y fuera de un espacio. Desplazarse libremente por un espacio amplio. Conocer de manera adecuada las partes de su rostro.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Se comenzará la actividad con una pequeña historia. Cuando yo era pequeña al salir de la escuela, me iba con mis amigas a un pequeño bosquecillo que había cerca de mi pueblo. En lo alto de los arboles había nidos y pájaros. La conductora se pondrá de pie como si fuese un nido, levantará los brazos sujetando sus manos y estirará los brazos formando un círculo que le recordará que es el nido. Una niña o niño se meterá en el interior como si fuese un pajarito. Ahora todos los niños formarán la misma imagen formando nidos y pájaros por parejas. Cuando la conductora dice pájaros, todos los pájaros van volando libremente por el espacio y vuelven al nido. A la tercera vez decimos la palabra mágica (ECOSISTEMA) para que los nidos se conviertan en pájaros y los pájaros en nidos. A los pajaritos les gusta tener calorcito en el nido, así que a veces podemos decir cobija y en ese momento quienes hacen de nido dan calorcito a sus pajaritos con un abrazo suave. Estos cambios se pueden repetir durante el juego , también se les indica que los pájaros pueden cambiar de nidos cuando vuelven de su paseo Tercer momento RELAJACION: Los niños estarán sentados en una colchoneta mientras la conductora les enseñará una canción a modo de descanso. Luna , luna Dame fortuna Tiene ojos y tiene nariz tiene boca y se echa a dormir Cuando decimos ojos les diremos que señalen sus propios ojos, cuando decimos nariz señalan su propia nariz .Cuando decimos boca señalan su propia boca. Cuando decimos se echa a dormir se echan relajadamente y ponemos la cabeza sobre las manos como si vamos a dormirnos.

	Se repite de nuevo si los niños desean otra vez la actividad Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

N° DE SESION	8
NOMBRE DE LA SESION	Yo tengo un tallarín
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Coordinar de forma correcta los movimientos de su cuerpo Expresar de manera espontánea sus ideas. Desarrollar el lenguaje, memoria y atención a través de la canción. Reconocer de manera correcta la derecha e izquierda de su cuerpo.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Se empezará con los saberes previos de los niños. ¿Sabes lo que es un tallarín? es parecido a los spaghetti pero más largo y aplastado .Le puedes decir a tu mamá que te compre un día. Los niños estarán de pie en sitio muy amplio mientras que la conductora estarán al centro cantando. Se comienza dando palmadas rápidas sobre las rodillas. En el numero 1 estiramos el brazo izquierdo hacia la izquierda y lo recorremos con la mano derecha desde la punta de la mano hasta el hombro. En el numero 2 estiramos la mano derecha hacia la derecha y lo recorremos con la mano izquierda desde la punta de la mano hasta el hombro. En el numero 3 estiramos los dos brazos hacia la izquierda ondeando. En el numero 4 estiramos los dos brazos hacia la derecha ondeando. En el numero 5 giramos un brazo en torno al otro por delante del cuerpo a la altura del pecho. En el número 6 nos echamos aceite con una aceitera por encima del cuerpo elevando la mano derecha a lo alto. En el numero 7 nos echamos sal con un salero por encima del cuerpo elevando la mano izquierda a lo alto. En el numero 8 hacemos gestos de comer. En el numero 9 la conductora del centro gesticula un baile de caderas frente a los niños. Yo ten(1)go un tallarín y o(2) Tallarín , que (3)se mueve por aquí Que (4)se mueve por allá , todo(5)Rebozado Con (6)un poco de aceite , con (7)un Poco de sal y te (8)lo comes tu Y (9)sales a bailar

	Repetimos el ejercicio varias veces para que los niños se socialicen con la canción. Tercer momento RELAJACION: Nos colocaremos cómodamente. Imaginaremos que estamos durmiendo, papá nos despierta...abrimos un ojo...abrimos el otro...se hace de día...estiramos los brazos....abrimos la boca.nos estiramos bien con los puños apretados. Saltamos, abrimos las piernas, damos una palmada delantera y subimos todos los brazos estirando el cuerpo. Cuarto momento REFLEXION: Les recordamos a los niños que podemos pasarla bien sin dejar nadie fuera de la actividad, sin competir y sin hacer daño a nadie.
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

N° DE SESION	9
NOMBRE DE LA SESION	Refugios
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Trabajar de manera cooperativa y coordinada entre los niños. Expresar de manera espontánea sus ideas. Ubicarse de manera adecuada dentro de un espacio. Reconocer colores de manera adecuada.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Se comenzará la actividad con una pequeña historia. Un día fui al bosque y se me hizo de noche. Tuve que refugiarme en una pequeña cueva. A cada rincón de la clase se le asignara un color (rojo, azul, amarillo y blanco) la conductora en voz alta dirá el nombre del color y todos los niños irán a ese rincón .Nos acurrucamos y nos abrazamos suavemente para no pasar frio. Lo repetimos varias veces con los otros colores .Una vez aprendido el juego, ya no se mencionarán los colores sino mostraremos carteles con los colores antes mencionados para que puedan ir al refugio correspondiente. Se cambiará de manera repentina el orden de los colores cuando se estén dirigiendo a un refugio de esta manera será un juego más energizante. Tercer momento RELAJACION: Los niños estarán de pie y recitarán rítmicamente y gesticulando. Manos arriba Manos al frente Manos atrás (nos quedamos con las manos atrás) Boca cerrada (Respiramos mientras la conductora gesticula con los dedos del uno al cinco) Nos quedamos callados Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños Carteles con diferentes colores

JUEGOS CONTACTO

Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro cuerpo y el cuerpo de las personas que están en nuestro lado.

Nos habitúan a no ponernos nerviosos cuando alguien toca nuestro cuerpo.

N° DE SESION	10
NOMBRE DE LA SESION	La verdulería
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Conocer mejor su cuerpo mediante el contacto Expresar de manera espontánea sus ideas. Reconocer de manera correcta su lateralidad. Conseguir el equilibrio de su cuerpo.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Se comenzará la actividad con una pequeña historia. Algunas veces voy con mi papá a la verdulería y nos gusta comprar calabaza, pero la calabaza es muy grande y yo no quiero tanta así que le digo al que vende verduras que me corte un trozo de calabaza. Buscamos una niña voluntaria que se pone de pie, al lado de la conductora .La conductora le sujetará una mano con el brazo estirado y recitamos. Cuando voy a la verdulería Pido un kilo de calabaza Y que no me la corten por aquí , Ni por aquí, ni por aquí Me gusta que me la corten ... !por aquí, por aquí, por aquí¡ Hago como que voy cortando en trozos empezando por la mano, siguiendo por el antebrazo y terminando arriba .Al decir por aquí, por aquí ¡ se hacen cosquillas por el cuello .Les está esperando una emoción . Después pedimos dos niños voluntarios y les ayudamos hacer el ejercicio uno al otro. Intentamos que lo hagan todas las parejas Tercer momento RELAJACION: Los niños estarán de pie y les preguntamos ¿Conoces un reloj? En casa de mi amigo Pepín hay un reloj con péndulo se balancea lentamente de un lado al otro: tic tac, tic, tac les pedimos que abran las piernas un poco y nos balanceamos suavemente en el primer tiempo nos movemos hacia la derecha y en el segundo tiempo a la izquierda. La conductora va representando con mímicas lo que dicen las palabras .Le doy cuerda. Hago que doy cuerda a mi reloj de pulsera. No se para .Con el dedo índice índico que no. Se me olvida. Con el dedo índice me toco la sien como cuando se me olvidan las cosas. No se enfada. Pongo cara arrugada. Les indicamos la importancia de la relajación, la tranquilidad. Nos ayuda hacer mejor las cosas incluso las más divertidas. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto? Nos gusta tocarnos y que

	nos toquen siempre que sea con mucho cuidado, sin hacernos daño.
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

N° DE SESION	11
NOMBRE DE LA SESION	Una casita muy pequeñita
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Conocer mejor su cuerpo mediante el contacto. Expresar de manera espontánea sus ideas. Reconoce de manera adecuada las partes de su rostro. Demostrar coordinación óculo manual al desplazarse por un espacio.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Una niña o niño se pone de pie frente a la conductora. La conductora recita la siguiente retahila : Una casita muy pequeñita (recorre la cara de la niña o niño con un dedo) Con dos ventanas (le toca suavemente los ojos) Un pequeño balcón (le acaricia la punta de la nariz) Una puerta bien cerrada... (Le toca la boca) ¡y un timbre para llamar ! din, don (le hace cosquillas en el ombligo) Después animamos a otra pareja de niños para que haga la actividad ayudando a uno de los dos hacer el papel del adulto. Tercer momento RELAJACION: los niños se sentarán en circulo y en medio se pondrá varias tiras de papel sedita se pedirá a un niño o niña voluntario que intente soplar, luego otros niños podrán intentar lo mismo. También pueden coger una tirilla cada uno, elevarlo a lo alto y soplarlo suavemente, con soplidos fuerte, cortos o largos. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gusto? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños Tiras de papel sedita.

JUEGOS DE ESTIMA

Son actividades lúdicas que nos habitúan en manifestar afectos positivos hacia otras personas

N° DE SESION	12
NOMBRE DE LA SESION	Caracol australiano
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en conjunto y de manera cooperativa con otros niños. Expresar de manera espontánea sus ideas. Desarrollar la afectividad en los niños. Respetar los pensamientos y sentimientos de cada niño. Reconocer de manera correcta la lateralidad de su cuerpo (derecha-izquierda)
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Se comenzará la actividad con los saberes previos de los niños. ¿Sabes lo que es un caracol? ¿Alguna vez has visto uno? ¿Tienes dibujos de caracoles? ¿Dónde viven los caracoles? ¿Qué les gusta? Todos nos agarramos unos de otros como si fuéramos vagones de un tren .La conductora hace de locomotora poniéndose en la cabeza y comienza a caminar siempre en el mismo sentido (hacia la derecha) haciendo una vez cada vez más cerrada en forma de espiral .Cada vez van más hacia el centro todas dibujando un espiral que al final resulta ser un caracol se dará pasos cortitos. Y vamos cantando reiteradamente: *"caracol, col, col. saca los cuernos al sol, que tu madre y tu padre también los saco."* Cuando hemos formado el caracol sin soltar las manos, todas y todos que damos muy juntitos con los pies quietos. Decimos: pies quietos. Les explicamos que el caracol australiano es un besucón y le gusta dar besos a los amigos y amigas que tiene cerca. Animamos a que todos besen a los amigos que están cerca. Finalmente la persona de afuera que esta al último comienza a deshacer el caracol avanzando en la dirección contraria a la que habíamos tenido anteriormente. Se puede repetir la actividad en donde la última persona del tren será la primera. Tercer momento RELAJACION: Los niños se colocarán con los ojos cerrados sentados en un círculo con las manos tapando los ojos. Les decimos que vamos hacer un ejercicio de imaginación, es decir, vamos a intentar ver cosas que no están ahí. Como si soñásemos o viéramos una película, como si viésemos un libro con imágenes. Estamos un ratito luego cada niño o niña nos dice lo que ha visto. Podemos repetirlo de nuevo y en esta ocasión les vamos diciendo lo que se tienen que imaginar , diferentes objetos ,

	animales ,personas o situaciones que intentarán visionar con los ojos cerrados (una mesa, un circulo , una nube) Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto? Les hablamos acerca del trabajo en grupo, las ventajas que tiene trabajar así. Hablamos también de los besitos si les gusta o no .Podemos dar besitos cuando son suaves cuando no nos molestan, también tenemos que ser respetuosos con los niños que no quieren besitos
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

N° DE SESION	13
NOMBRE DE LA SESION	Te quiero yo
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Expresarse corporal y oralmente Expresar de manera espontánea sus ideas. Desarrollar la afectividad en los niños.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Elegimos una niña que se pondrá frente a la conductora y le enseñamos esta poesía rítmica. Te quiero yo y tú a mi Somos un grupo feliz Con un fuerte abrazo Y un beso te diré Mi cariño es para ti Lo repetimos para que lo aprendan a la vez hacemos los siguientes gestos : En el primer verso pongo las manos sobre mi corazón y después dirijo los dedos índices hacia la otra niña o niño. En el segundo verso señalamos con los dedos primero a TI y d espués a MI Elevamos las manos y agitamos los dedos y las caderas en el verso tercero Nos damos un abrazo en el verso cuarto nos damos un beso en el verso quinto. Intentamos que hagan la actividad otras parejas y lo repetimos cambiando de pareja. Tercer momento RELAJACION: Los niños se sentarán en círculo, y les explicamos que las personas sordas no oyen y por tanto si aplaudimos de la forma ordinaria no nos oirán así que lo importante es hacer un gesto amplio que se vea bien. Cuando las personas sordas están contentas por lo que hacemos bien aplauden las manos separadas y agitándolas con los dedos estirados sin hacer nada de ruido. Probamos, ensayamos y practicamos en total silencio .Lo repetimos a veces cuando alguien hace algo bien. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

JUEGOS COOPERATIVOS

Son actividades mediante los cuales nos ayudamos mutuamente para divertimos.

No hay un ganador , ni perdedores sino que ganamos todas las personas que participamos siempre que se consiga el objetivo operativo planteando en la actividad.

N° DE SESION	14
NOMBRE DE LA SESION	¡Que llueva, que llueva!
TIEMPO	40'
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en conjunto con otros niños. Expresar de manera espontánea sus ideas. Conocer la importancia de la naturaleza. Coordinar de manera adecuada los movimientos de su cuerpo.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Hablamos de la lluvia y del agua y de la importancia que tienen en la naturaleza. Nos ponemos de pie y en coro cantamos y danzamos con alegría la siguiente canción : Que llueva, que llueva La bruja de la cueva Los pajaritos cantan Las nubes se levantan ¡Que sí! ¡Que no! Que llueva a chaparrón Cuando mencionamos las nubes se levantan, levantaremos las manos hacia arriba, y luego cuando se menciona que llueva a chaparrón los niños saltarán y caerán en cuclillas. Repetimos la actividad según se considere necesario. Tercer momento RELAJACION: Todos seremos lobitos y caminaremos en cuatro patas y a la voz de tres todos se quedarán dormiditos echados en el suelo totalmente quietos ¡Lobitos a dormir! La conductora pasea entre ellos mirando a ver si alguien se mueve. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el dialogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

N° DE SESION	15
NOMBRE DE LA SESION	Levantarse y sentarse
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Estimular la ayuda entre compañeros. Expresar de manera espontánea sus ideas. Coordinar de manera adecuada los movimientos de los niños.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: empezaremos la actividad comentando una experiencia. A veces en el patio a una niña o niño que se ha caído, llega un compañero y le ayuda a levantarse agarrándole de las dos manos e impulsando hacia arriba. Después de que una pareja de niños haya hecho el ejemplo, se indicará a los demás niños que están emparejados que ejecuten lo mismo. A veces una amiga(o) quiere sentarse en el suelo .Le agarramos de las dos manos y le ayudamos a que se pongan en cuclillas con cuidado sin soltar las manos .Hacemos un ejemplo y luego lo hace todo el grupo repartido por parejas. Si nos agarramos de las manos dos personas, nos ponemos en p osición de cuclillas a la vez sin soltar las manos .Y después nos podemos levantar las dos juntas .Realiza el ejemplo una pareja de niños luego lo realiza todo el grupo. Tercer momento RELAJACION: Estaremos sentados en media luna y les indicamos que a veces hay ruido y no entendemos bien lo que decimos .Así que llamaremos a Don silencio.... Y escuchamos en silencio a ver si viene Si no estamos callados, no viene Don silencio Lo repetimos de nuevo y cuando estamos en silencio, hablamos de cosas importantes. Practicaremos esta actividad y lo repetiremos cada vez que queramos. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	Espacio amplio para la realización de la actividad Disposición de los niños

N° DE SESION	16
NOMBRE DE LA SESION	Puño, puñete
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Respetar el orden establecido entre compañeros Expresar de manera espontánea sus ideas. Coordinar de manera adecuada los movimientos de sus manos (óculo manual). Reconocer de manera adecuada la mano derecha e izquierda. Aprender a controlar los momentos respiratorios.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Hablamos de la diferencia entre palma y puño. Llamamos palma a la mano estirada (se lo enseño).El puño es la mano encogida. Entre un niño o niña y la conductora hacen el ejercicio para que lo vean los demás .Después lo hacen en grupos de tres (máximo cuatro) en torno a una mesa pequeña o sobre el suelo. Les enseñamos a construir una torre con las palmas de las manos extendidas de todas las niñas y niños de cada grupo. Siguiendo un orden rotativo, primero cada niña pone su palma de la mano derecha sobre la palma de la mano derecha de su compañera(o) de la izquierda y después añadiendo las palmas de la izquierda una tras otra de manera rotativa. Cuando han terminado van sacando la mano que está debajo y van poniendo encima de nuevo mientras recitamos : Palma Palmita Cascabelita Luego hacemos lo mismo con el puño cerrado en lugar de la palma extendida y cantamos. Puño Puñete Cascabelete -¿Qué es esto? -un puñete -¿y esto? -una cajita -¿Qué tiene dentro? -una pajita -¿y quién la guarda? -la garrapata Finalmente lo vamos haciendo de forma inversa para desmontar la torre ordenadamente. Para variar un poco también lo haremos con los puños de manera que el dedo pulgar sobresalga y podamos agarrar con

	nuestro propio puño el dedo pulgar de quien tiene el puño abajo. Tercer momento RELAJACION: Nos sentamos en sillitas con la espalda bien pegada al respaldo. Respiramos Llevamos el aire dentro con la boca cerrada y lo echamos afuera Lo repetimos dos o tres veces Ahora más de prisa Ahora más despacio Tenemos en el interior del pecho dos espacios como globos que se llevan de aire. Respiramos unas pocas veces más de forma lenta, rápida y lenta de nuevo. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases. Disposición de los niños

N° DE SESION	17
NOMBRE DE LA SESION	Montar a caballo
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Trabajar en cooperación con su compañero (a). Expresar de manera espontánea sus emociones e ideas. Incentivar la solidaridad.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Al inicio se les hará la pregunta ¿Alguna vez has montado caballo? De acuerdo a sus respuestas comentaremos una historia. Cuando yo era pequeña mi papá tenía un caballo en casa y yo montaba sobre él con cuidado. Me gustaba mucho. ¿Nos imaginamos que somos caballos y jinetes? Hacemos un ejemplo. Una niña (o) hace de caballo caminando por el suelo en cuatro patas. Otra hace de jinete y se sube encima, cabalga sentada sobre su espalda o abrazándose del cuello sin hacer daño, sin pisar a la que hace de caballo. Luego se cambian los papeles. Quien hacía de caballo se c oloca de jinete. Después lo repiten otras parejas y finalmente lo repetimos todo el grupo repartido en parejas. De preferencia se formarán las parejas por afinidad. Tercer momento RELAJACION: Todos los niños estarán sentados en medialuna y les preguntaremos ¿Sabes que es bostezar? ¿Cuándo bostezamos? Nosotros cuando bostezamos abrimos mucho la boca, entra mucho aire, estiramos mucho los brazos, parece que tenemos sueño.. .al final también echamos algo de aire afuera. A veces bostezamos cuando vemos que otras personas bostezan, por eso pediremos a una niña voluntaria que se ponga al frente del grupo para que las demás la imiten ¿Que les pareció este ejercicio? ¿Qué sensación tuviste? ¿Te relajaste? Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Se han ayudado? ¿Se han hecho daño? Sera conveniente analizar todo lo que sucedió.
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases . Disposición de los niños

N° DE SESION	18
NOMBRE DE LA SESION	El trencito corre, corre sin parar
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Trabajar en equipo con los demás. Expresar de manera espontánea sus ideas y emociones. Desarrollar la atención y memoria a través de la canción. Desplazarse de manera adecuada dentro de un espacio teniendo en cuenta los tiempos de desplazamiento como lento y rápido.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Imitamos un tren haciendo una fila y agarrándonos de lo hombros. Trencito corre corre sin parar Va tan ligerito que se olvidó de pitar Toca la campana Llega a la estación Todas las mañanas Va cantando su canción. Con la misma entonación seguimos cantando Pepe el maquinista Pita, pita, pi Pita, pita , Pepe Pita ,pita, pi En este trencito vamos de excursión vamos muy contentos cantando una canción Se realizará la canción de manera lenta y rápida. Tercer momento RELAJACION: Los niños estarán sentados en círculo, la conductora estará en el medio y con el dedo índice hará una figura imaginaria por lo alto y todos los niños la seguirán su desplazamiento con un giro de cabeza. Les preguntaremos ¿Qué era? Y compartimos sus respuestas. Lo repetimos de nuevo y les decimos que había una vaca volando. Imaginar es ver cosas que no están presentes, y les comentaremos que fue una broma para ejercitar las vértebras del cuello. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo

	¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases. Disposición de los niños

N° DE SESION	19
NOMBRE DE LA SESION	Sillas musicales cooperativas .Nos sentamos.
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Respetar a sus compañeros durante el juego. Expresar de manera espontánea sus ideas y emociones. Incentivar la solidaridad. Reforzar la atención en los niños durante el juego. Desarrollar la coordinación visomotora. Lograr que controlen los movimientos de su cuerpo.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Se colocará las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Podremos tantas sillas como participantes. Pondremos una canción conocida por el grupo bailando alrededor, cuando se apaga la canción cada uno se sienta en una silla. Lo repetimos varias veces mientras los niños disfrutan sentarse en las sillas mientras comentan los posibles conflictos que ocurran. Después cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todos se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla, pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otro niño o niña .Se ayudan al sentarse unos sobre otros. Cada vez hay menos sillas .Se parara la actividad cuando se ve dificultad en todos al momento de sentarse. Tercer momento RELAJACION: Todos estaremos de pie y recordaremos ¿Qué es un espejo? Cuando nos miramos vemos una imagen que hace lo mismo de nosotros .Es nuestro reflejo. La conductora realizará unos movimientos y los niños intentan hacer los mismos sin equivocarse. Lo hacemos en grupo. La conductora se mueve y el grupo lo va repitiendo. Todo en silencio .Levantar la mano. Levantar la otra, giro una muñeca, hago muecas con la cara, muevo un pie, giro la cabeza en torno al cuello, me froto las manos hago que me peino, hago como que me lavo la cara. ..Movemos el cuerpo pero no los pies, pues dificulta el ejercicio. Después hará los movimientos una niña (o) y el grupo lo va repitiendo Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué sensaciones has tenido? ¿Han tenido alguna dificultad? ¿Quién se sintió bien con el juego? ¿Qué les gusto más? ¿Alguien se sintió incomodo? ¿Qué te hizo sentir así? ¿Qué podemos hacer para jugar bien este juego? ¿A quién le gusta ser el primero en sentarse? ¿Qué te pasa cuando te quedas sin silla? ¿Y cuando estas sentado y vez que alguien no tiene silla? ¿Qué haces cuando vas a un

	sitio donde no hay sillas para todos? ¿Te gusta compartir tus cosas?
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases . Disposición de los niños

N° DE SESION	20
NOMBRE DE LA SESION	Un elefante se balanceaba
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Aprender a contar los números de manera correcta. Expresar de manera espontánea sus ideas y emociones. Afianzar los conceptos de amistad y colaboración. Lograr que controlen los movimientos de su cuerpo.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Les explicamos que los elefantes viven en el bosque. Cuando encuentran una tela de araña, les gusta subirse y balancearse con suavidad para que no se rompa y no romper la casa de la araña y también nos enseñara a contar .Por ejemplo a veces llama a sus amigos para que le ayuden. La conductora se pone al centro del grupo balanceándose, poniendo el brazo hacia delante como si fuera la trompa del elefante y cantando: Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña como veía que no se caía fueron a llamar a otro elefante Llamamos a otro elefante: ¡elefante! El nuevo elefante se agarra de la conductora y contarán uno y dos Se repite la canción con la palabra dos. Llamamos a otro elefante. Contamos y cantamos la canción de nuevo .Así varias veces. Lo hacemos una vez con todo el grupo al final .Contamos a ver cuántos somos y se seguirá cantando Tercer momento RELAJACION: Los niños quedarán de pie. La conductora grita rítmicamente: eo, eo. Y el grupo responde oe. Lo repetimos indicando que al decir oe se quedaron totalmente callados. Cuando la conductora grita eo, eo, puede quedarse congelada en una postura. Y cuando el grupo contesta oe, todo el grupo se queda en silencio con la misma postura que quedó la conductora. Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases. Disposición de los niños

N° DE SESION	21
NOMBRE DE LA SESION	Había una vez un barquito
TIEMPO	45'
OBJETIVOS	Respetar el orden establecido entre compañeros Expresar de manera espontánea sus ideas y emociones. Incentivar a la solidaridad y trabajo mutuo Desarrollar la imaginación en los niños. Lograr que controlen los movimientos de su cuerpo.
DESARROLLO DEL PROGRAMA	Primer momento PREPARACION: se establecerá normas de comportamiento según los aportes de cada niño. Se les mostrará el espacio donde se realizará la sesión. Segundo momento PROPUESTA: Empezaremos hablando del mar. De los barcos .De los viajes en barcos. De los naufragios .De las socorristas. En el centro colocamos un silla que representa un barco .En esa silla se sienta una niña o (o) con las piernas abiertas mirando hacia el frente .Eleva los brazos y hace que rema. Nombramos a cuatro niños que son los rescatadores y cantamos: Había una vez un barquito chiquitito Había una vez un barquito chiquitito que no sabi, bi, bia navegar que no sabi ,bi, bia navegar En ese momento hacemos como que la niña (o) navega, naufraga y se va cayendo lentamente de la silla. La conductora la protege para que no se haga daño. Entonces las cuatro socorristas previamente elegidas cogerán a la naufraga y la llevarán a la enfermería al otro extremo del salón para que no se ahogue o la tapen las olas del mar. Una vez que conocen la dinámica de la actividad la repetimos pero en esta ocasión con tres barcas y tres navegantes no olvidando nombrar previamente a los rescatadores pertenecientes a cada barca. Tercer momento RELAJACION: Todos los niños estarán sentados en media luna. La conductora les dirá que haremos un ejercicio de imaginación. Estiramos los brazos, las manos, los dedos de las manos...vamos tocando el aire .Lo agarramos, lo agitamos, lo sentimos, lo guardamos en el bolsillo, lo besamos, lo comemos.. ..lo respiramos todos a la vez. Otra vez coge aire duro, aire suave, aire frio, aire caliente, mucho aire, poco aire. Regalamos una bolsa de aire a la amiga(o) que está a nuestro lado. Hacemos entre todos un muñeco grande de aire imitando a un muñeco de nieve, con botones, su nariz y su bufanda. Cogemos todos un poco de aire y lo respiramos todos a la vez. Nos sentamos y hablamos de lo que hemos sentido.

	Cuarto momento REFLEXION: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad, verbalizan sus estados de ánimo ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?
MATERIALES Y RECURSOS	El salón de clases. Disposición de los niños

ANEXO N° 2

FICHA PSICOSOCIAL

GUARDERIA:_____

NOMBRE: _____ EDAD: _____

INSTRUCCIONES: MARQUE CON UNA X SEGÚN DONDE UD. CONSIDERE

1. -GRADO DE INSTRUCCIÓN

- Sin instrucción
- Primaria Incompleta
- Primaria Completa
- Secundaria Incompleta
- Secundaria Completa
- Técnico Incompleta
- Técnico Completa
- Superior Universitario incompleto
- Superior universitario completo

2. - ¿A qué se dedica actualmente? _____

3. - ¿Cuánto es su ingreso mensual?

Menos de S/.750

Entre S/.751 y

S/.1000 Más

S/.1000

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS: TEPSI

Nombre del niño:.....
Fecha de nacimiento: .....
Fecha de examen: .....
Jardín infantil o colegio:.....
Nombre del padre: ..... de la madre: .....
Dirección:.....
Examinador:.....

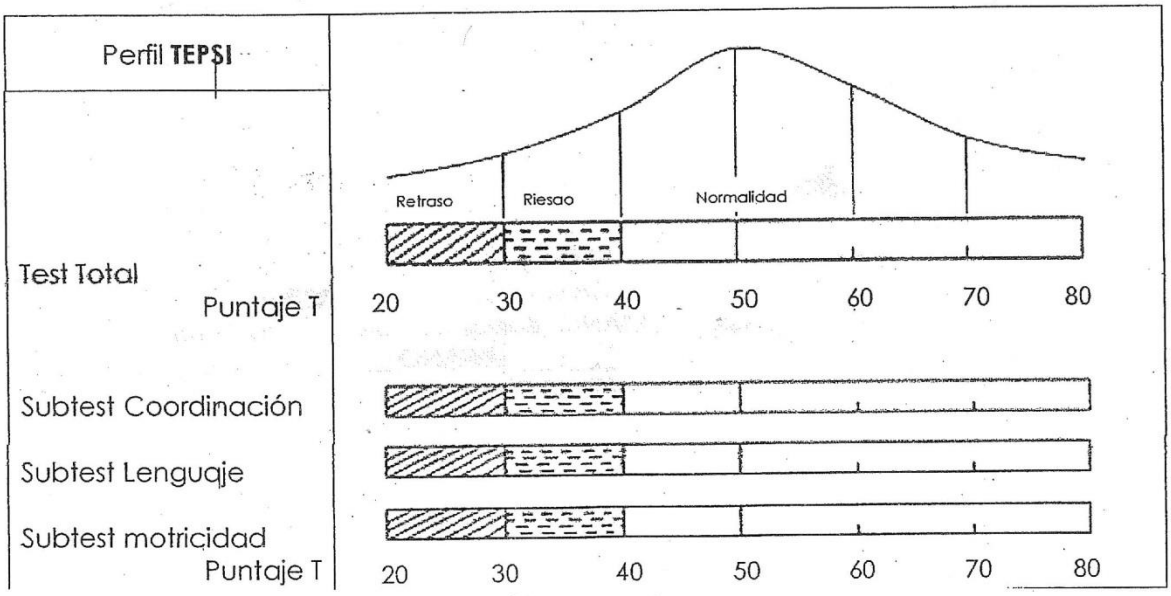
Edad:.....años.....meses.....dia

Resultados test total
Puntaje bruto .....
Puntaje T .....
Categoría ☐ Normal
☐ Riesgo ☐ Retraso

Observaciones: .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

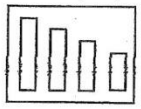
Resultados por Subtest			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Cate goría
Coordinación	.....	.....	.....
Lenguaje	.....	.....	.....
Motricidad	.....	.....	.....

Perfil **TEPSI**



I. SUBTEST COORDINACION

- ☐ 1C TRASLADA AGUA DE UN VASO A OTRO SI DERRAMAR (Dos vasos)
- ☐ 2C CRONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS CON MODELO PRESENTE (Seis cubos)
- ☐ 3C CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MAS CUBOS (Doce cubos)
- ☐ 4C DESABOTONA (Estuche)
- ☐ 5C ABOTONA (Estuche)
- ☐ 6C ENHEBRA UNA AGUJA (Aguja de lana; hilo)
- ☐ 7C DESATA CORDONES (Tablero c/cordón)
- ☐ 8C COPIA UNA LINEA RECTA (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 9C COPIA UN CIRCULO (Lam. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 10C COPIA UNA CRUZ (Lam. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 11C COPIA UN TRIANGULO (Lam. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 12C COPIA UN CUADRADO (Lam. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 13C DIBUJA 9 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 14C DIBUJA 6 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 15C DIBUJA 3 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
- ☐ 16C ORDENA POR TAMANO (Tablero; barritas)



☐ TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB

II. SUBTEST LENGUAJE

- ☐ 1L RECONOCE GRANDE Y CHICO (Lam. 6) GRANDE_____ CHICO_____
- ☐ 2L RECONOCE MAS Y MENOS (Lam. 7) MAS_____MENOS_____
- ☐ 3L NOMBRA ANIMALES (Lam. 8)
  GATO ..... PERRO ..... CHANCHO ..... PATO .....
  PALOMA .....OVEJA ..... TORTUGA..... GALLINA.....
- ☐ 4L NOMBRA OBJETOS (Lam. 5)
  PARAGUAS ..... VELA ..... ESCOBA ..... TETERA.....
  ZAPATOS..... RELOJ ..... SERRUCHO..... TAZA .....
- ☐ 5L RECONOCE LARGO Y CORTO (Lam. 1) LARGO_____CORTO_____
- ☐ 6L VERBALIZA ACCIONES (Lam. 11)
  CORTANDO..... SALTANDO.....
  PLANCHANDO.....COMIENDO .....
- ☐ 7L CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS
  CUCHARA.....LAPIZ.....JABON.....
  ESCOBA.....CAMA.....TIJERA.....
- ☐ 8L DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (Bolsas con arena y esponja)
  PESADO _____ LIVIANO _____
- ☐ 9L VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO
  NOMBRE..... APELLIDO .....
- ☐ 10L IDENTIFICA SU SEXO .....
- ☐ 11L CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES .....
  PAPA ..... MAMA .....
- ☐ 12L DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS
  HAMBRE CANSADO FRIO

☐	13L	COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz) DETRÁS _____ SOBRE _____ BAJO _____
☐	14L	RAZONA POR ANALOGIAS OPUESTAS HIELO ..... RATON ..... MAMA .....
☐	15L	NOMBRA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AZUL ..... AMARILLO ..... ROJO .....
☐	16L	SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARILLO ..... AZUL ..... ROJO .....
☐	17L	NOMBRA FIGURAS GEOMETRICAS (Lam. 12) ○ ..... □ ..... △ .....
☐	18L	SEÑALA FIGURAS GEOMETRICAS (Lam. 12) □ ..... △ ..... ○ .....
☐	19L	DESCRIBE ESCENAS (Lam. 13 y 14) 13 .... 14 ....
☐	20L	RECONOCE ABSURDOS (Lam. 15) .....
☐	21L	USA PLURALES (Lam. 16) .....
☐	22L	RECONOCE ANTES Y DESPUES (Lam. 17) ANTES ..... DESPUES .....
☐	23L	DEFINE PALABRAS MANZANA ..... PELOTA ..... ZAPATO ..... ABRIGO .....
☐	24L	NOMBRA CARACTERISTICAS DE OBJETOS (Pelota, globo inflado; bolsa arena) PELOTA ..... GLOBO INFLADO ..... BOLSA .....
☐		TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III.		SUBTEST MOTRICIDAD
☐	1M	SALTA CON LOS DOS PIES EN EL MISMO LUGAR
☐	2M	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
☐	3M	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA (PELOTA)
☐	4M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MAS
☐	5M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MA
☐	6M	SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MAS
☐	7M	CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MAS PASOS
☐	8M	SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (HOJA REG.)
☐	9M	SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO
☐	10M	COGE UNA PELOTA (Pelota)
☐	11M	CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALON Y PUNTA
☐	12M	CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALON
☐		TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

PARROQUIA "SAN LORENZO"

"Año de la consolidación del Mar de Grau"

Arequipa 2016 Octubre 28

Señor
DR. WALTER RONAL A. HERMOZA ROMERO
DECANO FACULTAD DE PSICOLOGÍA, RELACIONES INDUSTRIALES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
Ciudad.-

De mi especial consideración:

Es grato saludarlo y a la vez comunicarle que en mi calidad de Coordinador de las Guarderías de la Parroquia San Lorenzo y en atención a la Carta N° 033- 2016, la egresada **MERI KARINA DELGADO PACHECO**, ha realizado el **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR** en niños de 3 y 4 años de edad en las Guarderías a mi cargo, desde el 16 del mes de Agosto al 14 de Octubre del presente año.

Sea propicia la ocasión para agradecer el apoyo brindado a los niños con el programa realizado y manifestarle mis sentimientos de alta estima personal.

Atentamente,

PARROQUIA SAN LORENZO SELVA ALEGRE AREQUIPA

Víctor Soto Bernal
Coordinador de las guarderías de la parroquia San Lorenzo
DNI 30674942

CASO CLINICO

ANAMNESIS

I. DATOS DE FILIACION

1.- Nombre y Apellidos : Harry A. Y.

2.- Edad : 17

3.- Fecha de nacimiento :30-12-1998

4.- Lugar de nacimiento : Lima

5.- Grado de instrucción : 5to. Secundaria

6.- Estado civil : Soltero

7.- Procedencia : Lima

8.- Ocupación : Estudiante

9.- Referente : La madrastra

10.- Informante : El paciente

11.- Lugar de evaluación : Puesto de Salud Apurímac

12.- Fecha de evaluación : 15 de julio del 2016

13.- Examinadora : Bachiller Meri Karina Delgado Pacheco

II. MOTIVO DE CONSULTA

El paciente viene acompañado de su madrastra, quien manifiesta que la relación de su esposo con su hijastro se ve deteriorada debido a que las discusiones son muy constantes en su hogar “desde que el muchacho llego a mi casa hay muchas discusiones y mis hijas observan todo eso”.

A la entrevista el paciente manifiesta “tener un gran resentimiento hacia su padre. “Nunca quise vivir con él, porque nunca se interesó por mí, ni por mis cosas, desde el día en que nací”, ahora el paciente se ve obligado a vivir con su padre ya que no le alcanza el dinero para pagar la universidad.

III. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD ACTUAL

Harry llegó a la ciudad de Arequipa hace un mes, al momento de hablar acerca del problema que tiene con su padre, comento el hecho de que su padre nunca vivió con él. “Siento este rechazo hacia él desde los ocho años, pero siento que se afianza más desde la edad de catorce años, de repente no sentí este rechazo antes de los ocho años porque no me daba cuenta muy bien de las cosas, pero ahora que se cómo es todo, siento tanto resentimiento porque nunca le importé”.

El paciente cuando llega a la ciudad de Arequipa pensó que podría mejorar la relación con su padre, pero se dio cuenta que el trato que tenía su padre hacia él era frio e indiferente, por lo que ahora siente más rechazo, esto lo manifiesta a través de frases sarcásticas pero a la vez dolientes “a veces cuando trata de hacer algo o promete algo y no puede cumplirlo yo le digo que no eres un excelente padre preocupado de todo.”

A pesar de esto el paciente se da cuenta de su actitud y comenta que no puede evitarlo “Simplemente digo lo que siento”. Este comportamiento ha ocasionado problemas dentro de la familia especialmente con la pareja actual de su padre quien quiere que todo esto se solucione.

IV. ANTECEDENTES PERSONALES

1.- Gestación, Nacimiento y Niñez

Harry manifiesta que cuando nació, su madre tenía 25 años y su padre 19. Por lo que comentó que su madre llevó la gestación y el parto sola ya que el padre no estuvo con ella en esos momentos importantes, así también comenta que la gestación de su madre fue de nueve meses asistiendo siempre a todos sus controles hasta el momento del parto.

Manifiesta que su desarrollo fue como la de cualquier niño: juguetón, inquieto y su interacción social fue positiva no evidenciando problemas de conducta.

A. Escolaridad

El paciente recuerda que fue al jardín desde los cuatro años , le gustaba mucho porque iba a jugar, tenía muchos amigos y jugaba especialmente con los varones por que se sentía más a gusto. Su juego favorito el futbol, también jugaba, canicas, trompos y tejo.

En el nivel primario su rendimiento escolar siempre fue regular, los cursos que más le gustaban fueron ciencia y ambiente, comunicación integral. El curso que menos le gustaba era lógico matemático. Su participación en clases siempre fue activa, la relación con sus compañeros también fue buena, al igual que el nivel inicial seguía jugando futbol. También se iba a paseos recreacionales con sus compañeros y esto afianzaba más su amistad.

En secundaria su rendimiento siguió siendo regular, sus cursos preferidos Historia del Perú, Historia Universal, Literatura, el curso que menos le gustaba siguió siendo matemáticas, luego Trigonometría, Química. Actualmente ya culminó sus estudios y piensa seguir una carrera universitaria.

Su hobbie es la música, manifiesta que tuvo muy buenos amigos en secundaria, por lo que manifiesta que esta etapa “fue la más bonita de toda su vida” ya que siente que compartió momentos muy agradables con ellos.

Harry estuvo estudiando la carrera de odontología en una universidad privada de Lima, pero el hecho de que su padre no pudiera pagar la pensión ha ocasionado que Harry deje de estudiar .Este hecho también motivó el rechazo hacia el padre, ahora en Arequipa desea estudiar la carrera de Psicología porque considera que

tiene mucha vocación para esta área.

2 -DESARROLLO Y FUNCION SEXUAL

A. Aspectos fisiológicos

El paciente se percibió como varón a la edad de cuatro años, se dio cuenta de las diferencias cuando por casualidad observó a una de las niñas que no tenía los mismo órganos que él. Empezó a tener cambios corporales a la edad de 12 años, cambio su voz a la edad de 14 años, su primera afeitada lo dio a la edad de 15 años.

La primera vez que se masturbó lo hizo a la edad de 14 años, la frecuencia que lo hacía era de 1 a 2 veces al mes, al principio cuando comenzó en la masturbación se sintió mal por este hecho porque pensó que no debía hacerlo, comento esto a un docente de su colegio, ya que no tenía una figura paterna cerca y no tenía mucha confianza con la madre para comentarle, quien le manifestó que es un comportamiento normal y que no tenía por qué avergonzarse.

Su primera enamorada la tuvo a la edad de 14 años, de quien manifiesta que fue una experiencia agradable que tuvo una duración de ocho meses, luego tuvo otras relaciones con quienes también vivió “experiencias bonitas”.

No ha tenido relaciones sexuales con ninguna de las enamoradas.

3 - HABITOS E INFLUENCIAS NOCIVAS

Sus hábitos alimentarios son de tres veces por día, goza de buen apetito y sueño, el cual es de ocho horas diarias.

No tiene preferencias por el alcohol y ni cigarros.

4.- HISTORIA DE RECREACION

Durante su niñez le gustaba jugar el tejo con niños de su mismo sexo, siempre tuvo una buena disposición e iniciativa para hacer amigos.

Su madre todos los domingos lo llevaba al parque donde él se divertía mucho. Ya en la época de primaria le gustaba jugar el futbol con los amigos del colegio.

Actualmente su deporte favorito es el básquet, el cual lo practica en sus tiempos libres, también le gusta ir al cine y mirar las películas de estreno, lo hace con una frecuencia de dos a tres veces al mes y si no puede ir al cine mira las películas de estreno en su casa.

5. - ENFERMEDADES Y ACCIDENTES

El paciente manifiesta no haber tenido enfermedades, ni accidentes de consideración, solamente enfermedades comunes como la gripe.

6. - PERSONALIDAD

Harry denota ser un sujeto activo alegre. Es una persona que se somete a las reglas y sus respuesta ante ellas, también se considera que es sociable, preocupado por su futuro, siempre tiene presente los valores inculcados por su madre. Tiene como objetivo ser un catedrático en Psicología, no asiste regularmente a reuniones religiosas, pero si es creyente.

Ante alguna crítica de alguna persona tiende a reaccionar con un estilo positivo y no se frustra ante eso.

V. ANTECEDENTES FAMILIARES

1. - COMPOSICION FAMILIAR

Actualmente Harry vive son su padre que tiene 36 años, quien se dedica a la venta de productos naturistas .Con la pareja de su padre que tiene 35 años, quien se desempeña como enfermera técnica y sus dos medias hermanas de 13 y 7 años.

La madre del paciente vive en Lima tiene 43 años, tiene una hija de 3 años con un segundo compromiso.

2. - DINAMICA FAMILIAR

El padre de Harry viaja constantemente por motivos de trabajo, como ya se mencionó la actual pareja de su padre se despeña como enfermera técnica en un puesto de salud, y sus medias hermanas que son estudiantes.

El paciente mantiene una buena relación con todos los integrantes de la familia de su padre, especialmente con sus medias hermanas ya que con ellas pasa momentos agradables como ir al cine, o ir a jugar al parque. Con la pareja de su padre la relación también es buena pero no de mucha confianza. A Harry le molesta que su padre viaje constantemente y que el poco tiempo que está en Arequipa no lo dedique a una buena plática o momentos recreacionales, por lo que el paciente cree que su padre no se interesa en él.

3. - CONDICION SOCIO ECONOMICA

El paciente es de condición socioeconómico medio, el padre es comerciante, la pareja del padre es enfermera técnica, los dos son quienes aportan en los ingresos del hogar pero un poco más lo hace el padre. Su vivienda es propia, es de material concreto,

presenta ambientes diferentes para los integrantes de la familia. Cuenta con los servicios básicos, como luz, agua y desagüe.

VI. RESUMEN

Harry es un adolescente de 17 años, el periodo de gestación de su madre fue de nueve meses con un parto natural. Su infancia la desarrolló de manera normal, le gustaba jugar el tejo con niños de su mismo sexo .Identificó su sexo a la edad de cuatro años de una manera casual .La niñez también lo desarrolló de manera normal .Se socializó de manera adecuada. En la pubertad no tuvo mayores inconvenientes todo se desarrolló de manera normal .No tuvo relaciones sexuales. No tiene preferencias por el alcohol, ni cigarros. Su hobbie es jugar básquet e ir al cine .Harry se muestra como un sujeto activo, alegre, se somete a las reglas y sus respuesta ante ellas, es una persona sociable preocupado por su futuro. El paciente vive actualmente con su padre, con la pareja de su padre y sus dos medias hermanas. La relación con la familia del padre es la adecuada pero no de mucha confianza. Actualmente el padre se dedica a la venta de productos naturistas por lo que viaja muy constantemente este hecho hace que Harry se moleste con su padre y que no le dedique tiempo. La pareja de su padre es enfermera técnica y trabaja en un puesto de salud. Su nivel socioeconómico es medio no presentando carencias.

Meri Karina Delgado Pacheco
BACHILLER EN PSICOLOGIA

EXAMEN MENTAL

I. DATOS DE FILIACION

1.- Nombre y Apellidos : Harry A. Y.

2.- Edad : 17

3.- Fecha de nacimiento :30-12-1998

4.- Lugar de nacimiento : Lima

5.- Grado de instrucción : 5to. Secundaria

6.- Estado civil : Soltero

7.- Procedencia : Lima

8.- Ocupación : Estudiante

9.- Referente : La madrastra

10.- Informante : El paciente

11.- Lugar de evaluación : Puesto de Salud Apurímac

12.- Fecha de evaluación : 15 de julio del 2016

13.- Examinadora : Bachiller Meri Karina Delgado Pacheco

II. MOTIVO DE CONSULTA

El paciente viene acompañado de su madrastra, quien manifiesta que la relación de su esposo con su hijastro se ve deteriorada debido a que las discusiones son muy constantes en su hogar "desde que el muchacho llego a mi casa hay muchas discusiones y mis hijas observan todo eso".

A la entrevista el paciente manifiesta "tener un gran resentimiento hacia su padre. "Nunca quise vivir con él, porque nunca se interesó por mí, ni por mis cosas, desde el día en que nací", ahora el paciente se ve obligado a vivir con su padre ya que no le alcanza el dinero para pagar la universidad.

III. ACTITUD, PORTE Y COMPORTAMIENTO

Harry aparenta la edad que tiene, es de estatura regular, contextura delgada, tez blanca, de cabellos castaños, ligeramente ondulados, ojos pardos oscuros, nariz respingada, de labios delgados.

Su vestido es el adecuado se observa, orden y pulcritud, su expresión facial siempre denota alegría, en cuanto al tono de su voz su habla es fuerte, su postura es erguida.

Al momento de la entrevista el paciente siempre tuvo la mirada fija, apoyaba los codos hacia el mueble con los brazos cruzados, como teniendo mucho interés por lo que la examinadora le iba a decir.

Cuando se habla de su padre denota su resentimiento, tiende hablar más fuerte y con algo de cólera .Hace comentarios pesimistas y justificadores: “Mi padre es así y ya nada se puede hacer”.

IV. ATENCION, CONCIENCIA Y CONCENTRACION

1. - ATENCION

No se observa dispersión, ya que supo responder de manera adecuada a las preguntas que le hacia la examinadora. Su atención se presta a los procedimientos del examen.

2. - CONCIENCIA Y CONCENTRACION

Posee adecuada orientación en el tiempo, espacio, lugar y persona, detallando con precisión las fechas actuales y pasadas, especialmente las que recuerda con mucho agrado, sabe dónde se encuentra, etc.

V. CURSO DEL LENGUAJE

El curso del lenguaje es el adecuado ya que la velocidad y aceleración están dentro del régimen normal.

Solo al momento de hablar de su padre denota cierta cólera en su lenguaje, mostrándose algunas veces aumentada (verborrea).

VI. PENSAMIENTO

Es coherente, lógico, estructurado y organizado con ideas abundantes denotando que tiene mucho cariño a la familia que tiene en Lima especialmente a su hermana de 3 años.

VII. PERCEPCION

En cuanto al curso de la percepción e imaginación son coherentes, ya que se le mostró imágenes de paisajes así como de ciudades y se le pidió que describiera lo que observa y de acuerdo a ello que es lo que él imagina o que le gustaría imaginar, por lo que después de este examen se pudo observar que no existen alteraciones en su ritmo.

VIII. MEMORIA

Mantiene un adecuado funcionamiento de su memoria reciente, así como su evocación inmediata. Se le pidió que relatara lo que hizo las últimas 24 horas y que fue lo último que comió. Su memoria reciente próxima pasada se halla perfectamente conservada, esto se puede observar al momento de relatar fechas importantes, como los cumpleaños de las personas que él más quiere, etc.

IX. FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL

Su capacidad intelectual está dentro de la normalidad, abstrae, generaliza, forma juicios y conceptos adecuadamente. El paciente pudo responder de manera adecuada algunas operaciones de cálculo, asimismo se le pidió que mencionara los animales salvajes y domésticos que conocía y a los dos últimos presidentes del Perú. Esto va de acuerdo al nivel sociocultural en que se ha desenvuelto y valora conforme a sus conocimientos generales.

X. ESTADO DE ANIMO Y AFECTOS

El paciente durante la entrevista y evaluación presentó algo de inestabilidad especialmente cuando narra el problema con su padre, ya que los menciona con resentimiento, sus reflejos emocionales presentan una buena disposición hacia las actividades y relaciones sociales. Denota que tiene problemas de autoestima así como pobres habilidades sociales.

XI. COMPRENSION Y GRADO DE INCAPACIDAD DE LA ENFERMEDAD

El paciente considera que su problema es por falta de comunicación y que está dispuesto a que los consejos le ayuden a resolver su situación.

También manifiesta que este problema no interviene en sus actividades personales, pero indica que si su padre recibiría consejos a lo mejor también podría cambiar su actitud.

XII. RESUMEN

Harry es un adolescente, que aparenta la edad que tiene, de buen vestido y apariencia personal. No presenta problemas de atención, conciencia, orientación, su curso del lenguaje es normal, su pensamiento e imaginación es el adecuado. No presenta

alteraciones en percepción y memoria. En su nivel de estado de ánimo y afectos se puede observar que el paciente tiende a tener cólera y resentimiento al momento de describir el problema que tiene con su padre, pero está dispuesto a cambiar esta situación si recibe consejos para ponerlos en práctica.

Meri Karina Delgado Pacheco

BACHILLER EN PSICOLOGIA

INFORME PSICOMETRICO

I. DATOS DE FILIACION

1.- Nombre y Apellidos	: Harry A. Y.
2.- Edad	: 17
3.- Fecha de nacimiento	:30-12-1998
4.- Lugar de nacimiento	: Lima
5.- Grado de instrucción	: 5to. Secundaria
6.- Estado civil	: Soltero
7.- Procedencia	: Lima
8.- Ocupación	: Estudiante
9.- Referente	: La madrastra
10.- Informante	: El paciente
11.- Lugar de evaluación	: Puesto de Salud Apurímac
12.- Fecha de evaluación	: 19 y 22 de julio del 2016
13.- Examinadora	: Bachiller Meri Karina Delgado Pacheco

II. OBSERVACIONES GENERALES

El paciente se mostró amistoso y colaborador, con un nivel de interés constante, seguro en sus respuestas, entendió las instrucciones con facilidad, acepta con agrado los elogios, manifiesta sus ideas sin recibir preguntas de la examinadora.

III. INSTRUMENTOS PSICOLOGICOS UTILIZADOS

- Test Raven Escala General
- Inventario de Autoestima de Coopersmith versión adultos
- Inventario Multifácico de la Personalidad Mini Mult
- Test de la Figura Humana de Karen Machover

IV. RESULTADOS E INTERPRETACION DE LOS INSTRUMENTOS

1. **Test Raven Escala General**

A. Resultados Cuantitativos

Harry ha obtenido un puntaje total de 45 lo cual determina un percentil de 50 con rango de III.

B. Resultados Cualitativos

El paciente tiene un coeficiente intelectual que se ubica en un rango promedio, es decir que el paciente es capaz de resolver situaciones problemáticas como también puede adaptarse a situaciones nuevas, su habilidad cognoscitiva está dentro de los parámetros normales.

2. Inventario de Autoestima de Coopersmith versión adultos

A. Resultados Cuantitativos

El paciente ha obtenido un puntaje total de 16 donde se considera que presenta nivel de autoestima baja.

a. Puntuaciones parciales de la prueba

> Sub Escala de sí mismo : 9
> Sub Escala hogar : 2
> Sub Escala social : 3
> Sub Escala laboral : 2

B. Resultados Cualitativos

> Sub Escala de sí mismo: La puntuación en esta sub escala indica que tiene valoración en sí mismo, estabilidad y confianza.
> Sub Escala de hogar: En esta sub escala Harry refleja cualidades y habilidades negativas hacia las relaciones íntimas de la familia, se considera incomprendido y existe mayor dependencia. Se torna

irritable, frio, sarcástico, impaciente e indiferente hacia el grupo familiar.

- Sub Escala social: Harry alcanzó un nivel medio lo que indica que tiene buena probabilidad para lograr una adaptación social normal.
- Sub Escala laboral: Según la puntuación de esta sub escala indica que el paciente afronta adecuadamente las actividades laborales y posee una buena capacidad para el aprendizaje.

Como se observa, Harry no presenta dificultades en tres sub escalas, pero en la sub escala de hogar tiene una puntuación deficiente que nos indica que se siente incomprendido por los miembros de la familia, refleja cualidades y habilidades negativas hacia las relaciones íntimas de la familia y es indiferente hacia ellos.

Tomando en cuenta la puntuación total de 16 nos estaría indicando que tiene una autoestima deficiente, es vulnerable a críticas, echa la culpa de sus fracasos a los demás, siempre tiene un estado de insatisfacción consigo mismo, es irritable, presenta un negativismo generalizado.

3. **Inventario Multifácico de la Personalidad Mini Mult**

a. Resultado Cuantitativo

Se obtuvo los siguientes resultados:

Escalas	Puntuación directa	Puntajes t
L	2	56
F	2	58
K	8	61
HS 1 +5K	2	54
D	1	46
HI	6	55
DP4+4K	7	71
Pa	6	70
Pt7+1k	4	56
Es8+1k	9	32
Ma9+2k	10	45

b. Resultados Cualitativos

Este inventario Mini Mult describe que el paciente tiene la necesidad de querer impresionar en forma favorable a las personas, es conformista, negativista, persona insatisfecha consigo mismo, inquieto y malhumorado.

Es una persona resentida e inconforme, poco tolerante a las frustraciones con relaciones interpersonales muy superficiales, es una persona rígida extremadamente sensible, socialmente introvertido por lo que evita la realidad. Entusiasta temporalmente, presenta ciertos rasgos de agresividad.

4. **Test de la Figura Humana de Karen Machover**

El tiempo aproximado que Harry demoró en hacer cada dibujo fue aproximadamente de 5 minutos. No hizo ningún borrón.

El paciente primero dibujo un varón dio las siguientes descripciones sobres su dibujo:

Se dibujó así mismo, se ve soltero, sin hijos, viviendo sólo en un departamento como catedrático de la Universidad, sin preocupaciones. Considera que la peor parte de su dibujo son los zapatos le parece que no están bien definidos, la mejor parte de su dibujo es el pecho.

RASGOS PREDOMINANTES DEL DIBUJO DEL VARON

- Boca: El dibujo de la boca denota que es un individuo infantil y dependiente.
- Brazos en el bolsillo: Indica problemas en la zona sexual. Así como preocupaciones por masturbaciones o robo.
- Expresión Facial: Denota como estuvo en el momento del examen.
- Ojos pequeños: Indican absorción propia.
- Orejas: Suave reacción del sujeto a la crítica u opinión social.
- Piernas: Indica narcicismo y es psicosexualmente inmaduro.
- Bolsillos: Indica que es un sujeto infantil y dependiente de su madre.

RASGOS PREDOMINANTES DEL DIBUJO DE LA MUJER

El dibujo que realizó fue el de su madre que tiene 43 años, indica que tiene hijitos, esta sin preocupaciones, tranquila y que se dedica al comercio. El dibujo es algo grande denota una autoestima exagerada, cree tener más fuerza sobre el ambiente.

- Boca: La forma de la boca denota una agresión verbal fuerte, pero la resistencia anticipada hace que el individuo se retire cauteloso.

- Cabello: Indica deseos de virilidad. Es una persona inmadura.

> Nariz: Compensación por una sexualidad inadecuada.
> Barbilla: Simboliza dependencia y gran poder en la figura femenina.
> Piernas: Sentimiento de debilidad.
> Área sexual: Las líneas marcadas en la parte interior indican problemas de masturbación.
> Pechos: Esta asociado a una imagen materna fuerte y dominante.
> Hombros anchos: Es indicador de poder físico y perfección de lo psíquico.
> Caderas anchas: Tendencia a la homosexualidad.
> Cintura: Divide al cuerpo en dos partes, la parte de arriba es el factor nutricional, al hombre maternalmente fijado. Lo debajo representa a las funciones sexuales y reproductivas.
> Vestido: El dibujo del vestido representa claramente a su mamá.

Según este test el paciente se denota dependencia hacia su madre, inmadurez emocional, pobres habilidades sociales, psicosexualmente inmaduro.

V. RESUMEN

Al iniciar la evaluación Harry se notó muy colaborador, entusiasta al momento de realizar las pruebas a excepción del test de figura humana de Karen Machover porque no sabía si iba aprobar o no.

- En test Raven Escala General, Harry obtuvo un puntaje de 45 lo que indica que tiene un coeficiente intelectual dentro del rango promedio.
- En el Inventario de Autoestima de Coopersmith versión adultos , el paciente obtuvo un puntaje total de 16 lo que indica que tiene una autoestima baja, es decir es vulnerable a las críticas, echa la culpa de sus fracasos a los demás,

siempre está insatisfecho consigo mismo, asimismo, en la sub escala hogar tiene una puntuación deficiente que nos indica que se siente incomprendido por los miembros de la familia, refleja cualidades y habilidades negativas hacia las relaciones íntimas de la familia y es indiferente hacia ellos.

- En el inventario Multifácico de la Personalidad Mini Mult, el paciente tiene la necesidad de querer impresionar de manera favorable a las personas, es conformista, negativista, persona insatisfecha consigo mismo, inquieto y mal humorado. Es una persona resentida e inconforme, poco tolerante a las frustraciones.
- En el Test de Figura Humana de Karen Machover, el paciente denota dependencia hacia su madre, inmadurez emocional, pobres habilidades sociales y psicosexualmente inmaduro.

Meri Karina Delgado Pacheco

BACHILLER EN PSICOLOGIA

INFORME PSICOLOGICO

I. DATOS DE FILIACION

1.- Nombre y Apellidos : Harry A. Y.

2.- Edad : 17

3.- Fecha de nacimiento :30-12-1998

4.- Lugar de nacimiento : Lima

5.- Grado de instrucción : 5to. Secundaria

6.- Estado civil : Soltero

7.- Procedencia : Lima

8.- Ocupación : Estudiante

9.- Referente : La madrastra

10.- Informante : El paciente

11.- Lugar de evaluación : Puesto de Salud Apurímac

12.- Fecha de evaluación : 15, 19 y 22 de julio del 2016

13.- Examinadora : Bachiller Meri Karina Delgado Pacheco

II. MOTIVO DE CONSULTA

El paciente viene acompañado de su madrastra, quien manifiesta que la relación de su esposo con su hijastro se ve deteriorada debido a que las discusiones son muy constantes en su hogar "desde que el muchacho llego a mi casa hay muchas discusiones y mis hijas observan todo eso".

A la entrevista el paciente manifiesta "tener un gran resentimiento hacia su padre. "Nunca quise vivir con él, porque nunca se interesó por mí, ni por mis cosas, desde el día en que nací", ahora el paciente se ve obligado a vivir con su padre ya que no le alcanza el dinero para pagar la universidad.

III. TECNICAS E INSTRUMENTOS

> Observación

> Entrevista Test Raven Escala General

> Inventario de Autoestima de Coopersmith versión adultos.

> Inventario Multifasico de la Personalidad Mini Mult.

> Test de la Figura Humana de Karen Machover.

IV. ANTECEDENTAES PERSONALES Y FAMILIARES

Harry nació cuando su madre tenía 25 años y su padre 19 años. La gestación de su madre fue de nueve meses no presentando ningún tipo de complicación y asistiendo a todos sus controles y parto fue natural. Harry resalta el hecho que el progenitor no estuviera con su madre en el momento del embarazo y parto

Ingreso al nivel inicial a la edad de cuatro años, recuerda que le gustaba mucho asistir al jardín porque iba a jugar, su juego favorito fue el futbol .En el nivel primario siempre fue un alumno regular, así mismo tuvo una buena actitud hacia la escuela y hacia los maestros; siempre fue activo en los juegos y otras actividades, hacia amigos muy fácilmente, no evidenciaba problemas serios de conducta.

En la secundaria siempre le gustaron los cursos de letras, pero no le gustaban los cursos de ciencias y números, siempre ha socializado rápidamente.

Su hobbie es la música, manifiesta que tuvo muy buenos amigos en la secundaria por lo que indica “que fue la etapa más bonita de su vida”, ya que siente que compartió momentos muy agradables con ellos. Estuvo estudiando en una universidad privada de Lima la carrera de Odontología, por falta de recursos económicos tuvo que dejar la carrera, pero aspira estudiar Psicología y convertirse un catedrático en dicha disciplina.

Siempre fue más apegado a su madre ya que el padre nunca vivió con ellos por eso el motivo del rechazo hacia su progenitor, porque cree que nunca le importaron sus cosas.

Tuvo su primera enamorada a la edad de 14 años experiencia muy recordada por él, tuvo una duración de ocho meses, posteriormente tuvo otras relaciones con bonitas experiencias pero solo fueron pasajeras.

El paciente no ha tenido relaciones sexuales.

Actualmente vive con su padre que tiene 36 años, quien se dedica a la venta de productos naturistas, motivo por el cual sus viajes son constantes y la pareja actual de este que tiene 35 años, quien es enfermera técnica en un puesto de salud, ambos aportan en la economía del hogar, pero el padre un poco más. Tiene dos media hermanas con quienes lleva una buena relación, al igual que la pareja del padre a pesar de eso no tiene mucha confianza hacia ella.

El paciente es de condición socioeconómica media. Su vivienda es propia, es de material concreto, presenta ambientes diferentes para los integrantes de la familia. Cuenta con los servicios básicos como luz, agua y desagüe.

El problema en sí, es que Harry siente un gran resentimiento y rechazo hacia su padre porque dice" nunca se interesa por mis cosas", ya que no dedica el tiempo suficiente a pasar un tiempo en familia.

V. OBSERVACIONES CONDUCTUALES

Harry aparenta la edad que tiene, es de estatura regular, contextura delgada, tez blanca, cabellos castaños ligeramente ondulados, ojos pardos oscuros, nariz respingada y labios delgados. En su vestimenta se puede observar orden, pulcritud, un adecuado aseo y arreglo personal. Su expresión refleja cólera y resentimiento al comentar sus problemas,

especialmente al hablar de su padre porque manifiesta que nunca tiene tiempo para él esto ha provocado que las relaciones dentro de la familia del padre se vean afectadas.

Su tono de voz es el adecuado, no manifiesta ninguna dificultad. Siempre se mostró colaborador en todo momento, en la primera entrevista estuvo bastante interesado a las cosas que le decía la examinadora, tiende hablar de sus problemas sin que la examinadora le pregunte.

VI. ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

De acuerdo a la observación y a la entrevista, el paciente presenta una inestabilidad emocional para enfrentar los problemas y obstáculos que se le presentan, vive con resentimiento por la experiencia de no haber tenido a su padre, lo cual lo vuelve inseguro, presenta problemas de habilidades sociales, tiene poca tolerancia a las frustraciones, pocas relaciones interpersonales.

Los resultados de las pruebas psicométricas muestran que tiene una inteligencia dentro de lo normal, denota inseguridad, con tendencia a tener cierto grado de agresividad, presenta problemas de habilidades sociales, baja autoestima, inmadurez emocional , dependencia materna y psicosexualmente inmaduro.

Sus funciones psicológicas tanto básicas como superiores se manifiestan adecuadas.

VII. DIAGNOSTICO

La personalidad del paciente manifiesta cierta inseguridad con retraimiento. Es conformista, negativista, persona insatisfecha consigo misma, inquieto y malhumorado. Es una persona que vive con resentimientos por la experiencia de no haber vivido con su padre, este hecho hace que sea una persona insegura, e inconforme. Es poco tolerante a las frustraciones, se siente incomprendido por los miembros de su familia. Con

tendencia a la inestabilidad emocional para poder resolver sus problemas, con problemas de habilidades sociales, presenta cierto grado de agresividad y baja autoestima.

VIII. PRONOSTICO

El pronóstico del paciente es favorable para su recuperación.

IX. RECOMENDACIONES

- Que Harry lleve una psicoterapia individual que ayude a mejorar su autoestima y habilidades sociales, para que deje de lado su resentimiento y la cólera que pueda tener hacia su padre.
- Se sugiere que Harry y su padre lleven juntos psicoterapia familiar para poder mejorar la dinámica en su familia.
- Se recomienda tener por lo menos una sesión de psicoterapia familiar con todos los integrantes de la familia para lograr un ambiente armonioso y estable

Meri Karina Delgado Pacheco

BACHILLER EN PSICOLOGIA

PLAN PSICOTERAPEUTICO

I. DATOS DE FILIACION

1.- Nombre y Apellidos	: Harry A. Y.
2.- Edad	: 17
3.- Fecha de nacimiento	:30-12-1998
4.- Lugar de nacimiento	: Lima
5.- Grado de instrucción	: 5to. Secundaria
6.- Estado civil	: Soltero
7.- Procedencia	: Lima
8.- Ocupación	: Estudiante
9.- Referente	: La madrastra
10.- Informante	: El paciente
11.- Lugar de evaluación	: Puesto de Salud Apurímac
12.- Fecha de evaluación	: 22 de julio del 2016
13.- Examinadora	: Bachiller Meri Karina Delgado Pacheco

II. DIAGNOSTICO

La personalidad del paciente manifiesta cierta inseguridad con retraimiento. Es conformista, negativista, persona insatisfecha consigo misma, inquieto y malhumorado. Es una persona que vive con resentimientos por la experiencia de no haber vivido con su padre, este hecho hace que sea una persona insegura, e inconforme. Es poco tolerante a las frustraciones, se siente incomprendido por los miembros de su familia. Con tendencia a la inestabilidad emocional para poder resolver sus problemas, con problemas de habilidades sociales, presenta cierto grado de agresividad y baja autoestima.

III. OBJETIVOS GENERALES

> Control de tensión y manejo de autoestima “Redescubriendo mi potencial”.

> Manejo del resentimiento y cólera enfocados a lograr el perdón y la reconciliación.

> Entrevista con el padre y abordaje psicoterapéutico encaminado a la dinámica familiar.

> Sesión final abordaje integral al grupo familiar.

IV. TECNICAS PSICOTERAPEUTICAS

Se aplicó la psicoterapia racional en combinación con un abordaje humanista para ayudar al paciente a razonar sobre sus problemas, buscando aspectos positivos y ser realista sin tener pensamientos sentimentales irracionales.

PRIMERA SESION

Se iniciará el plan psicoterapéutico previa explicación de las técnicas tanto de sus procedimientos como de sus ventajas al padre y al adolescente; asimismo en esta sesión se jerarquizará los estímulos que le puedan estar causando tanto resentimiento y se planificará la asistencia del padre como de los otros miembros de la familia.

SEGUNDA SESION

a. Técnica a utilizar

En esta sesión se utilizará la técnica de la relajación Progresiva de Jacobson.

b. Objetivo de la sesión

Hacer que el paciente controle su tensión y tome conciencia de su cuerpo.

c. Descripción de la sesión

En primer lugar se buscará un lugar adecuado del consultorio para esta sesión donde no haya mucho ruido, con temperatura adecuada, luz moderada y lejos de posibles estímulos perturbantes.

Se utilizará un sillón cómodo para que el paciente pueda relajarse con los ojos cerrados.

Ahora dirigiremos nuestra atención a ambas manos e intentaremos visualizarlas; luego le pediremos que apriete las manos que haga un puño por unos segundos y que note la tensión en sus manos, luego pediremos que deje de apretar muy lentamente y le se le preguntará si siente como se relajan sus músculos de estos miembros, ahora notará la diferencia entre la tensión mientras apretaba los puños y la posterior relajación; ahora le diremos que sienta la relajación en sus brazos y si nota como esta sensación se intensifica a medida que los músculos se relajan más Ahora sientes los músculos de tus manos y tus brazos relajados , sigue adelante y visualiza tu rostro, pon tensión simultáneamente en tus ojos , la nariz los labios arrugando la parte central de la cara; nota la tensión de los músculos faciales, se pedirá que haga esto por unos segundos. Ahora relájate, alisa y suaviza estos músculos, observa el contraste entre las sensaciones de tensión y las de relajación, relaja los músculos de la cara más y más hasta que estén profundamente relajados.

Se seguirá con este procedimiento con varias de su cuerpo hasta que logre relajarse completamente

Esta técnica ayudará a que el paciente se concentre en su propio cuerpo, a percibir sensaciones, discriminar la tensión y relajación .Todo esto ayudará a relajar su cuerpo y su mente.

d. Tiempo de duración

La sesión fue realizada en 45 minutos aproximadamente.

e. Materiales

- Espacio cómodo sin estímulos perturbantes.

TERCERA SESION

a. Técnica a utilizar

La técnica que se utilizó es humanista ya que se enfoca desde el punto de vista de crecimiento personal.

b. Objetivo de la sesión

Lograr que Harry descubra su propio potencial

c. Descripción de la sesión

Ejercicio N° 1: Tu cosecha

Con ejercicio se pretende lograr que Harry tenga contacto con sus cualidades de forma consciente.

Se le pedirá que haga una lista de todas sus cualidades, sin importar cuantas sean. Luego se le pedirá que las ordene y al lado que coloque un cuadro que diga “LO SE”. Por ejemplo:

Sé que soy responsable LO SE

1	2	3	4	5

Al final que de una valoración del 1 al 5, donde 1 es el menor valor y 5 es el mayor valor.

d. Tiempo de duración

La sesión duro aproximadamente 30 minutos.

e. Materiales

- Un ambiente adecuado
- Lápiz y papel.

CUARTA SESION

a. Técnica a utilizar

La técnica que se utilizó es humanista ya que se enfoca desde el punto de vista de crecimiento personal.

b. Objetivo de la sesión

Lograr que Harry descubra su propio potencial

c. Descripción de la sesión

Ejercicio N° 2: Las evidencias

Ahora que Harry sabe cuáles son sus cualidades, es necesario tener evidencias, hechos concretos a través de los cuales se ponen de manifiesto sus cualidades.

Ahora Harry va organizar sus cualidades de acuerdo a:

> Las que tiene que ver con la cabeza: como los procesos intelectuales, de pensamiento lógico, etc.

> Las que tiene que ver con el corazón: sentimiento, afectos, etc.

> Las que tienen que ver con las manos: Habilidades destrezas, etc.

> Relación con Dios

> Relación con los demás.

Una vez que ha organizado sus cualidades pasamos a ver las evidencias de ellas mediante una matriz donde se le pedirá a Harry que escriba cuales son las cualidades, cuales son las evidencias de esas cualidades y como es que se ha sentido.

Esta técnica se hará con la finalidad de reforzar su propio potencial.

d. Tiempo de duración

Se realizará en un tiempo aproximado de 30 minutos.

e. Materiales

- Un ambiente adecuado
- Lápiz y papel

QUINTA SESION

a. Técnicas a utilizar

La técnica que se utilizo es humanista ya que se enfoca desde el punto de vista de crecimiento personal.

b. Objetivo de la sesión

Lograr que Harry descubra su propio potencial.

c. Descripción de la sesión

Ejercicio N° 3: Las voces que me alimentan

A través de este ejercicio Harry aprenderá que tiene voces positivas que le vienen a la conciencia de forma que alimentarán y orientarán su crecimiento personal.

La idea es que aprenda a descubrir desde sus cualidades aquello que le ayuda y aquello que no le ayuda en su proceso de crecimiento personal.

Para lograr esto Harry volverá a leer sus cualidades y descubrirá sus voces positivas .Se le dirá que estas voces van a sustituir a las voces negativas cuando él se sienta vulnerado. Por ejemplo cuando sienta que las cosas no salen como él quisiera saldrá a la luz una de sus cualidades positivas que anulará sus pensamientos negativos. Se le pide que utilice esta técnica cuando tenga conflictos con su padre.

d. Tiempo de duración

El tiempo aproximado fue de 30 minutos.

e. Materiales:

- Un ambiente adecuado.

SEXTA SESION

a. Técnicas a utilizar

La técnica que se utilizó es una técnica racional que se le puso el nombre: "Dejando atrás el pasado".

b. Objetivo dela sesión

Lograr que Harry deje ese resentimiento hacia su padre.

c. Descripción de la sesión

Se le pedirá al paciente que escriba una carta a su padre diciéndole cómo se siente, identificando sus sentimientos, pensamientos y recuerdos de las cosas que le causan los resentimientos. Una vez concluida esta carta se le pedirá que la lea. Ahora le diremos a Harry que imagine que él es su papá, y que va dar respuesta a la carta que él le ha escrito, se le pedirá que se refiera a cada uno de los sentimientos descritos.

Al final se motivará al paciente para que saque sus propias conclusiones. De esta manera se hará que Harry deje el resentimiento, teniendo más empatia hacia su padre.

d. Tiempo de duración

El tiempo aproximado fue 40 minutos.

e. Materiales

- Ambiente adecuado.
- Lápiz y papel.

SEPTIMA SESION

A partir de esta sesión se realizará psicoterapias familiares breves centradas en soluciones debido a que el papá viaja constantemente y no puede disponer mucho tiempo. Estas terapias serán dadas con la finalidad de lograr una mejor unión entre los integrantes.

a. Técnicas a utilizar

La técnica a utilizar se llama la "Pregunta Milagro"

b. Objetivo de la sesión

Lograr que Harry y su padre lleguen a un acuerdo de cómo quieren verse en un futuro.

c. Descripción de la sesión

En esta primera sesión de padre e hijo, cada uno de ellos compartirá sus intereses y aficiones en un clima desenfadado. Se les hará la pregunta ¿Qué les gustaria llevarse de esta terapia? Cada uno dará su opinión, por ejemplo Harry

puede decir algo como que quiere que su papá le dedique tiempo y que este más tiempo con él, pero por el contrario el padre puede responder que tiene sostener una familia y que más bien quiere que Harry lo comprenda, si pudiera haber algún tipo de desacuerdo la examinadora tratará de poner la calma para que cada uno escuche lo que tiene que decirse.

Luego se les hará la "Pregunta Milagro". "Imagínense, que hoy después de dormir sucede un milagro. Mañana por la mañana como notarian el milagro ¿En qué notarían que se dio el milagro? Se escuchará las apreciaciones de cada uno. Ahora les pediremos que hagan una escala de avance donde se les dirá que piensen en una escala de 1 al 10, donde 10 es que los problemas están resueltos y 1 es cuando peor estaban, se les preguntará ¿Dónde dirían que están ahora las cosas? ¿Dónde te situarías tú? ¿Qué podrían hacer para que fuera un poco más sencillo subir hasta el siguiente número?

Después de estas preguntas elogiaré la determinación de querer recuperar la buena relación que pudo haber entre ellos, se les recordará que alcanzarlo les exigirá trabajo, pero manifestaré mi confianza en que ellos son capaces de hacerlo. También se les pedirá que simulen dos días a la semana, alguna parte pequeña del milagro que habían descrito y que pidan ayuda a los otros integrantes de la familia para hacer esta simulación.

d. Tiempo de duración

Aproximadamente 1 hora.

e. Materiales

- Ambiente adecuado
- Lápiz y papel.

OCTAVA SESION

a. Técnicas a utilizar

La pregunta de la recaída.

b. Objetivos

Conocer el avance de Harry y su padre con respecto a sus problemas

c. Descripción de la sesión

Después de una semana se observó que la situación había mejorado, pero aun mantenían ciertas diferencias entre ellos, a pesar de esto, Harry ya no recriminaba a su padre, y su padre trataba de brindarle un poco más de tiempo, mencionaron que comieron juntos un día de la semana y que pudieron compartir algunas ideas. La examinadora les pidió que nuevamente se pusieran dentro de la escala del 1 al 10, donde la puntuación de Harry todavía fue un 4 y la del padre un 5, como los puntajes todavía no fueron muy alentadores se les mencionó la siguiente pregunta. "Imagínense que pese a sus buenas intenciones se vuelven a enfadar y están a punto de tener una pelea ¿Qué hacen para evitarlo? Se escucha sus comentarios y darán sus propuestas de como deberán de reaccionar si se sienten en esta situación. Luego se les elogiará los avances producidos, y se les mencionará que estén atentos a todos los momentos para no tener una recaída.

Se les sugiere seguir con la simulación de la parte pequeña del milagro.

d. Tiempo de duración

Aproximadamente 45 minutos.

e. Materiales

- Ambiente adecuado

NOVENA SESION

a. Técnicas a utilizar

Técnica cognitivo conductual para el cambio de conductas

b. Objetivos de la sesión

Dar a conocer la importancia de tener unos momentos agradables juntos.

c. Descripción de la sesión

Se empezará esta sesión con la escala de evaluación, donde se les pedirá a cada uno que se pongan la puntuación donde se encuentran para observar el avance de las sesiones. Como el tiempo que están juntos es muy poco se les sugerirá que realicen un pequeño viaje juntos porque nunca lo hicieron ni tuvieron esa experiencia. Para que puedan conocerse mucho mejor .Esto ayudará a que Harry tenga más confianza con su padre.

d. Tiempo de duración

Aproximadamente 30 minutos

e. Materiales

- Ambiente adecuado

DECIMA SESION

a. Técnicas a utilizar

Técnica cognitivo conductual para el cambio de conductas

b. Objetivos de la sesión

Determinar las mejorías de actitud tanto de Harry como de su padre.

c. Descripción de la sesión

Al empezar esta sesión se notó los cambios de actitudes tanto de Harry como de su padre, mencionaron que el viaje les ayudó mucho y cuando les pregunte la

escala de evaluación, pusieron una puntuación de 8, lo cual fue elogiado por la examinadora por los grandes logros que ellos mismos habían obtenido .Entonces esta sesión fue para ampliar y anclar las mejorías y hacer una prevención de las recaídas. Se les indicó que las próximas dos sesiones serian con todos los miembros de la familia para que se sientan más involucrados.

d. Tiempo de duración

Aproximadamente 30 minutos.

e. Materiales

- Ambiente adecuado.

ONCEAVA SESION

a. Técnicas a utilizar

Técnica cognitivo conductual para el cambio de conductas. A esta técnica se le pondrá el nombre de "Viajando con lo necesario"

b. Objetivos de la sesión

Reflexionar sobre la importancia de tomar una decisión, haciendo frente a sus consecuencias.

Hacer que toda la familia participe en su conjunto.

c. Descripción de la sesión

Se explica a cada uno de los miembros lo siguiente: Imaginen que se les indica a cada uno de ustedes que van a realizar un viaje a la playa, por lo que es necesario que alisten su maleta, empacando las cosas más importantes para resolver los problemas que se les pueda presentar.

Solo podrán elegir doce elementos de los que se les mostrará en la lista.

Después de haber elegido sus doce elementos se propiciará el intercambio de opiniones. Se les preguntará ¿Cuáles fueron las cosas que eligieron? ¿Por qué las elegiste? ¿Qué es necesario para ti? Si los demás integrantes no eligieron lo mismo que tu ¿Significan que están equivocados?

Después de escuchar las opiniones de todos los miembros se les hará una última pregunta ¿Cambiarían algo de lo que iban a llevar? ¿Porque? y luego de esta reflexión se hará que todos los miembros se den un abrazo para afianzar sus lazos.

LISTA DE ELEMENTOS

- Amor
- Tijeras
- Reglas sociales
- Celular
- Cigarros
- Ropa cómoda
- Bebidas alcohólicas
- Comida rápida
- Cobijas
- Toalla
- Salvavidas
- Libros
- Traje de baño
- Bronceador
- Comunicación
- Confianza
- Comida sana
- Respeto
- Tolerancia
- Agua potable
- Linterna
- Medicinas

> Bolsa de basura

d. Tiempo de duración

Aproximadamente 45 minutos.

e. Materiales

- Ambiente adecuado.

DOCEAVA SESION

a. Técnicas a utilizar

Técnica cognitivo conductual para el cambio de conductas. A esta técnica se le pondrá el nombre de “Mi espejo”

b. Objetivos de la sesión

Realizar un ejercicio sobre autopercepción de los integrantes en algunos de sus roles como hijo(a), padre, madre, amigo (a), hermano(a) y estudiante.

Hacer que toda la familia participe en su conjunto.

c. Descripción de la sesión

Se entregará a cada uno de los integrantes una hoja, que se les pedirá que dividan la hoja en cuatro partes iguales. En cada una de las partes escribirán, a manera de título:

Como hijo(a) soy...

Como hermano (a) soy.

Como amigo (a) soy.

Como padre o madre soy.

Se les dará diez minutos para que escriban tres características positivas y tres características negativas de cada uno de roles especificados.

Pasados los diez minutos se les solicita que concluyan, con la aclaración que no deben angustiarse si no terminaron, ya que luego no lo entregarán a la evaluadora. Luego invitaremos a cada uno de los miembros a compartir sus respuestas. ¿Terminaron el ejercicio? ¿Qué rol les costó más trabajo? ¿Que fue más difícil encontrar lo positivo o lo negativo? ¿Creen poder afirmar si se quieren si no se conocen? ¿Qué pueden hacer ahora que saben dónde se encuentran en cuanto al autoconocimiento? Todas estas preguntas serán para que reflexionen sobre sus potencialidades. Al igual que la sesión anterior se hará que los miembros se den un abrazo para afianzar sus lazos. Al finalizar con la sesión se pudo observar que las relaciones familiares mejoraron mucho especialmente la de Harry y su padre. También se les propuso tener una próxima sesión después de dos meses.

V. TIEMPO DE DURACION

Una vez concluida a la evaluación se llevó el plan psicoterapéutico el cual duró aproximadamente tres meses, mediante una sesión por semana, llevándose a cabo la realización de las terapias mencionadas.

VI. AVANCES PSICOTERAPEUTICOS

Los logros fueron positivos ya que se mejoró la comunicación de padre a hijo y mejoró la integración de la familia, esta mejora hizo que el paciente sea más seguro de sí mismo y por ende mejore su nivel de autoestima.

Meri Karina Delgado Pacheco

BACHILLER EN PSICOLOGIA

✻ PROTOCOLO DE PRUEBA DE RAVEN

® ESCALA GENERAL ®

NOMBRE H. A. Y. SEXO: M

FECHA EXAMEN | FECHA NACIMIENTO | EDAD CRONOLOGICA

Instituto, Colegio o Clínica:

Año o Grado escolar: Duración: 26 min

Referido por: Examinador:

A				B				C				D				E			
Nº	Tanteos	R	±	Nº	Tanteos	R	±	Nº	Tanteos	R	±	Nº	Tanteos	R	±	Nº	Tanteos	R	±
1	4		+	1	2		+	1	8		+	1	3		+	1	7		+
2	5		+	2	6		+	2	2		+	2	4		+	2	6		+
3	1		+	3	1		+	3	3		+	3	3		+	3	8		+
4	2		+	4	4			4	8		+	4	7		+	4	2		+
5	6		+	5	1		+	5	7		+	5	8		+	5	1		+
6	3		+	6	3		+	6	4		+	6	6		+	6	5		+
7	6		+	7	5		+	7	5		+	7	6			7	3		
8	2		+	8	6		+	8	7			8	4		+	8	1		
9	1		+	9	4		+	9	6			9	2			9	4		
10	3		+	10	3		+	10	6		+	10	8		+	10	1		
11	1			11	4		+	11	5			11	6			11	8		
12	4		+	12	5		+	12	4			12	4			12	5		+
P. PARCIAL	11			P. PARCIAL	11			P. PARCIAL	8			P. PARCIAL	8			P. PARCIAL	7		

ACTITUD DEL SUJETO

FORMA DE TRABAJO

INTUITIVA		REFLEXIVA
LENTA		RAPIDA
TORPE		INTELIGENTE
DISTRAIDA		CONCENTRADA

DISPOSICION

FATIGADA		DISPUESTA
DESINTERESADA		INTERESADA
INTRANQUILA		TRANQUILA
VACILANTE		SEGURA

PERSEVERANCIA

IRREGULAR		REGULAR

DIAGNOSTICO

EDAD CRON.		PUNTAJE	45
TIEMPO	26 min	PERCENTIL	50
DISCREP.		RANGO	III

DIAGNOSTICO DE LA CAPACIDAD INTELECTUAL

Igual al termino medio

ANEXO .

INVENTARIO DE AUTOESTIMA DE COOPERSMITH
(Versión Adultos)

Nombre y Apellidos: H. A.V
Edad: 17 años Sexo: M.

1	Generalmente los problemas me afectan muy poco	SI	NO
2	Me cuesta mucho trabajo hablar en público	SI	NO
3	Si pudiera cambiaría muchas cosas de mi	SI	NO
4	Puedo tomar una decisión fácilmente	SI	NO
5	Soy una persona simpática	SI	NO
6	En mi casa me enojo fácilmente	SI	NO
7	Me cuesta trabajo acostumbrarme a algo nuevo	SI	NO
8	Soy popular entre las personas de mi edad	SI	NO
9	Mi familia generalmente toma en cuenta mis sentimientos	SI	NO
10	Me doy por vencido muy fácilmente	SI	NO
11	Mi familia espera demasiado de mí	SI	NO
12	Me cuesta mucho trabajo aceptarme como soy	SI	NO
13	Mi vida es muy complicada	SI	NO
14	Mis compañeros casi siempre aceptan mis ideas	SI	NO
15	Tengo mala opinión de mí mismo	SI	NO
16	Muchas veces me gustaría irme de mi casa	SI	NO
17	Con frecuencia me siento a disgusto en mi trabajo	SI	NO
18	Soy menos guapo(bonita) que la mayoría de la gente	SI	NO
19	Si tengo algo que decir generalmente lo digo	SI	NO
20	Mi familia me comprende	SI	NO
21	Los demás son mejores aceptados que yo	SI	NO
22	Siento que mi familia me presiona	SI	NO
23	Con frecuencia me desanimo en lo que hago	SI	NO
24	Muchas veces me gustaría ser otra persona	SI	NO
25	Se puede confiar muy poco en mí	SI	NO

Puntuación : 16 Nivel de Autoestima baja.

Gracias por su colaboración

INVENTARIO MULTIFASICO DE LA PERSONALIDAD MINI-MULT

HOJA DE RESPUESTA

APELLIDO PATERNO		NOMBRES
A.	V	Harry

SEXO: M [X] F [ ]

FECHA DE NACIMIENTO: AÑO 98 MES 12 DIA 30

ESCUELA: [ ]

FECHA DE APLICACION: [ ] [ ] [ ]

Marque con un aspa (X) LA LETRA V (Verdadero) o F (falso), según sea su respuesta

01	X	F
02	X	F
03	X	F
04	V	X
05	X	F

16	V	X
17	V	X
18	V	X
19	V	X
20	X	F

31	X	F
32	V	X
33	V	X
34	X	F
35	X	F

46	X	F
47	V	X
48	V	X
49	X	F
50	V	X

61	X	F
62	X	F
63	X	F
64	V	X
65	X	F

06	X	F
07	X	F
08	X	F
09	V	X
10	X	F

21	X	F
22	X	F
23	X	F
24	X	F
25	V	X

36	V	X
37	X	F
38	X	F
39	X	F
40	X	F

51	V	X
52	V	X
53	X	F
54	X	F
55	V	X

66	X	F
67	X	F
68	X	F
69	V	X
70	V	X

11	X	F
12	V	X
13	V	X
14	X	F
15	X	F

26	V	X
27	V	X
28	X	F
29	X	F
30	V	X

41	V	X
42	X	F
43	V	X
44	V	X
45	X	F

56	V	X
57	V	X
58	V	X
59	V	X
60	X	F

71	V	X

	L	F	K	HS 1+5K	D 2	Hi 3	Dp 4+4K	Pa 6	Pt 7+1K	Es 8+1K	Ma 9+2K
Puntuación directa	2	2	8	2	1	6	7	6	4	9	10
Puntuación MM	6	6	18	6	15	19	21	15	29	26	25
Añadir K				3			8		18	13	15
Puntaje T	56	58	61	54	46	55	71	70	56	32	45

Examinador (a) ..... Fecha .....

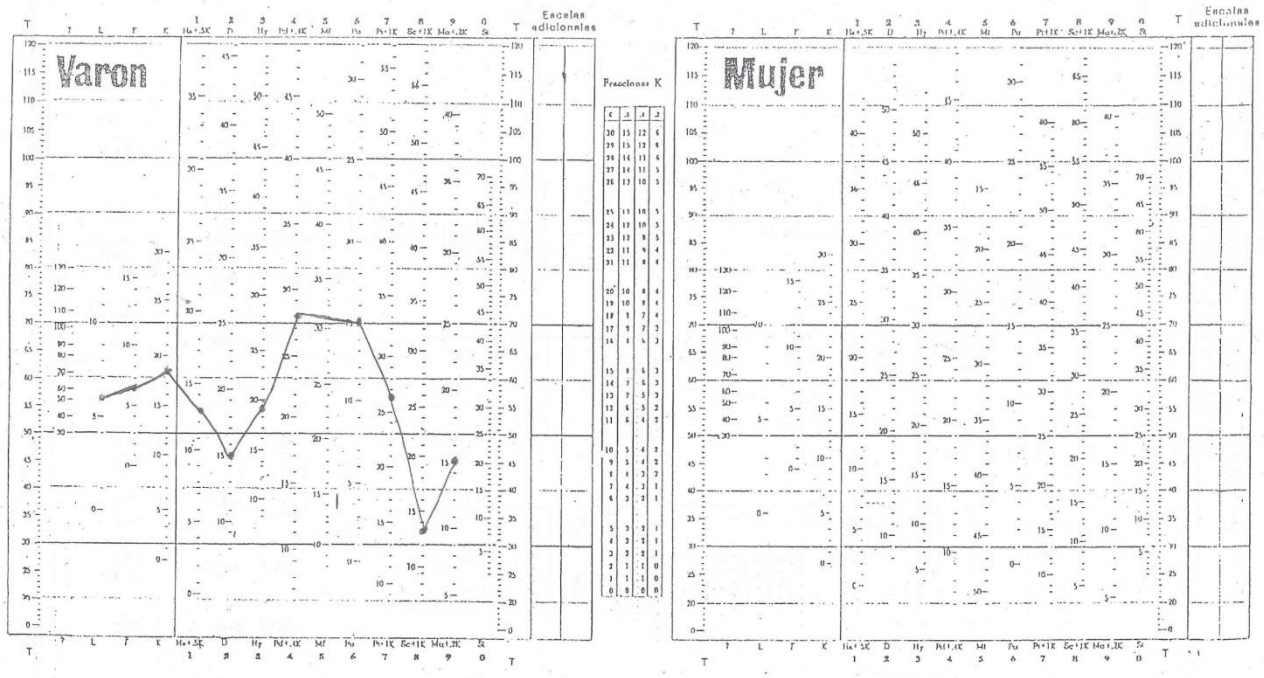
Forma colectiva

CUESTIONARIO DE PERSONALIDAD MMPI

Hoja de anotación y perfil

Apellidos y nombre: ..... *Edad:* ..... *Sexo:* ..... *Estado civil:* .....

Profesión/Estudios: ..... *Empresa/Centro de estudios:* .....



Puntuaciones directas

Añadir K

P. D. Corregida

Puntuaciones directas

Añadir K

P. D. Corregida

Fecha de examen: ..... *Corregido por:* .....

Copyright © 1976 by TEA Ediciones, S. A. - Traducido y adaptado con permiso. Copyright 1943, renewed 1970 by the University of Minnesota. Published by the Psychological Corporation, N. Y., U. S. A. - Todos los derechos reservados. - Prohibida la reproducción total o parcial. - Edita: TEA Ediciones, S. A. - c/ Fray Bernardino de Sahagún, 24. - Madrid-16. - Gral. Aguirre Campano-Urquenzo, 15 duplicado. - Teléfono 415 06 82. - Depósito Legal: M. 22 984 - 1977.