



Universidad de Valparaíso
Facultad de Medicina
Escuela de Kinesiología

EL JUEGO COMO INTERVENCIÓN PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN UN CONTEXTO ESCOLAR: ESTUDIO DE CASOS.

SEMINARIO DE TÍTULO PARA OPTAR AL GRADO
DE LICENCIADO EN KINESIOLOGÍA

Autores: Catalina Fernanda Contreras Olivares
Francesca Isabel Mattensohn Gapúz
Ricardo Fernando Vargas Mondaca

Tutor: Pamela Soto Droguett Klga. Mg.
Co-tutor: Gabriela Calderón Palacios Klga.

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO
FACULTAD DE MEDICINA
ESCUELA DE KINESIOLOGÍA

Valparaíso -Chile 2017



Universidad de Valparaíso
Facultad de Medicina
Escuela de Kinesiología

EL JUEGO COMO INTERVENCIÓN PSICOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN UN CONTEXTO ESCOLAR: ESTUDIO DE CASOS.

SEMINARIO DE TÍTULO PARA OPTAR AL GRADO
DE LICENCIADO EN KINESIOLOGÍA

Autores: Catalina Fernanda Contreras Olivares
Francesca Isabel Mattensohn Gapúz
Ricardo Fernando Vargas Mondaca

Tutor: Pamela Soto Droguett Klga. Mg.
Co-tutor: Gabriela Calderón Palacios Klga.

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO
FACULTAD DE MEDICINA
ESCUELA DE KINESIOLOGÍA

Valparaíso –Chile 2017

DEDICATORIA

Dedicado a todas las personas que buscan el bienestar de los niños, haciendo resaltar y pulir sus capacidades para que de grande logren todos sus sueños.

“El futuro de los niños es siempre hoy. Mañana será tarde” - Gabriela Mistral.

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer en primer lugar a nuestras familias y seres más cercanos por su apoyo incondicional y comprensión durante todo este largo proceso.

A nuestra profesora guía, Klga. Pamela Soto, por su dedicación y constancia brindada en este camino. A nuestra co tutora Klga. Gabriela Calderón por su ayuda en la realización de las intervenciones y por incentivarnos a explorar más allá sobre este tema que es la psicomotricidad y a los alumnos en práctica que estuvieron con nosotros en cada sesión de la investigación.

También agradecemos profundamente a quienes conforman la Escuela Las Dalías, Fundación COANIL educa, a su Directora por dejarnos llevar a cabo nuestra investigación en su establecimiento y principalmente a todos los niños y niñas del Básico 5, para ellos nuestro más sincero agradecimiento por confiar en nosotros, por aceptarnos dentro de su juego y por todas las muestras de cariño recibidas.

Queremos agradecer al Sr. Marcelo Valdés por dejarnos utilizar su pauta de observación del juego en un contexto escolar y al Sr. Alberto Moreno por adentrarnos al mundo de lo que es una investigación cualitativa.

Finalmente, nos gustaría agradecer a nuestra investigación por adentrarnos a esta hermosa área de la psicomotricidad y por unirnos mucho más como compañeros y amigos.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. OBJETIVOS.....	5
2.1. Objetivo General.....	5
2.2. Objetivos Específicos.....	5
3. HIPÓTESIS.....	5
II. MARCO TEÓRICO	6
1. PSICOMOTRICIDAD	7
1.1. Concepto.....	7
1.2. Evolución del término psicomotricidad.....	8
1.3. Componentes de la psicomotricidad	10
1.4. Importancia del desarrollo psicomotor en la psicomotricidad.....	12
1.5. Estimulación psicomotriz temprana.....	15
1.6. Parámetros psicomotores considerados en sesión de psicomotricidad.....	15
2. DISCAPACIDAD INTELECTUAL.....	18
2.1. Discapacidad.....	18
2.2. Discapacidad intelectual.....	18
2.3. Causas de la discapacidad intelectual	19
3. EDUCACIÓN ESPECIAL	20
3.1. Enfoques, conceptos y definiciones	20
3.2. Formación de docentes y otros profesionales	23
3.3. Familias y Comunidad	24
3.4. Práctica educativa	25
3.5. Situación actual de la educación especial en Chile	25
3.6. Opciones educativas de la educación especial	28
3.7. Derecho de educación y Movimiento de Inclusión.....	29
4. EL JUEGO EN PSICOMOTRICIDAD.....	32
4.1. Concepto y características del juego	32

4.2. Tipos de juego.....	33
4.3. Importancia del juego en niños con DI.....	35
4.5. Rol de educador	36
III. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
1. ACCESO AL CAMPO	38
2. CONTEXTO ESCOLAR	39
IV. MARCO METODOLÓGICO	40
1. MATERIALES Y MÉTODOS.....	41
2. PARTICIPANTES	41
3. CRITERIOS	42
4. DEFINICIÓN DE VARIABLES:.....	42
5. PROCEDIMIENTO:.....	43
6. PROTOCOLO DE SESIÓN.....	45
7. TÉCNICAS UTILIZADAS.....	48
V. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	49
1. RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN	50
1.1 Fichas: Casos de los participantes en la investigación	54
2. RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LAS PAUTAS DE COTEJO	97
VI. DISCUSIÓN	103
VII. CONCLUSIÓN.....	114
VIII. REFERENCIAS.....	117
IV. ANEXO	120
ANEXO 1: Espacio y materiales	121
ANEXO 2 Consentimiento informado para padres y apoderados.....	122
ANEXO 3: Asentimiento informado para alumnos del curso básico 5.....	125
ANEXO 4: Entrevista en profundidad profesora jefe básico 5	127
ANEXO 5: Comentarios tesistas pre y media intervención	140
ANEXO 6: Comentarios tesistas post intervención	145
ANEXO 7: Pauta de observación del juego de Marcelo Valdes	148

ANEXO 8: Pautas de observación del juego en los 14 niños participantes en la investigación (Evaluación inicial, media y final) 150

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: Criterios de inclusión y exclusión	42
Tabla 2: Variables consideradas	42
Tabla 3: Ritual de entrada	45
Tabla 4: Desarrollo de la sesión	46
Tabla 5: Ritual de salida	47
Tabla 6. Técnicas utilizadas durante el proceso	48
Ficha caso 1: Kevin	55
Ficha caso 2: Génesis	58
Ficha caso 3: Florencia	61
Ficha caso 4: Cristóbal	64
Ficha caso 5: Abraham	67
Ficha caso 6: Juan Pablo	69
Ficha caso 7: Madeleine	72
Ficha caso 8: Rocío	75
Ficha caso 9: Ámbar	78
Ficha caso 10: Ninoska	81
Ficha caso 11: Ismael	84
Ficha caso 12: Cristhofer	87
Ficha caso 13: Martín	89
Ficha caso 14: Martina	94
Figura 1. Resultados generales evaluación inicial.....	97
Figura 2. Resultados generales evaluación media.....	98
Figura 3. Resultados generales evaluación final	99
Tabla 7. Cambios más significativos Caso 1 Kevin.....	104
Tabla 8. Cambios más significativos Caso 8 Rocío	106
Tabla 9. Cambios más significativos Caso 10 Ninoska	107
Tabla 10. Cambios más significativos Caso 11 Ismael.....	108
Tabla 11. Cambios más significativos Caso 12 Cristhofer.....	110

ABREVIATURAS / SIGLAS

D.I.: Discapacidad Intelectual

N.: Nunca

AV.: A veces

S.: Siempre

G.: Gestacional

I.: Inicial

E.: Elemental

M.: Maduro

D.S.M.: Desarrollo psicomotor

ABSTRACT

The following research aims to determine the effect of psychomotor intervention in the evolution of children's play. The sample included 14 children from Las Dalias School, COANIL Educa Fundation. 12 sessions of Psychomotricity were carried out, each of them including 45 minutes of free and spontaneous play and separated by a ritual of entrance, development and exit ritual. The analysis of this intervention was made using a qualitative and quantitative method, through a previously validated checklist, which evaluated the children at 3 differentes times. This evaluations seeked to investigate what are the changes that the game causes as psychomotor intervention in children with intellectual disabilities.

Keywords: Psychomotricity, Intellectual disability, Evolution of children's play.

RESUMEN

La siguiente investigación tiene como objetivo determinar el efecto de la intervención psicomotriz en la evolución del juego de niños y niñas con discapacidad intelectual en un rango de edad entre 4 a 10 años. La muestra incluye a 7 niños y 7 niñas de la Escuela Las Dalias, Fundación COANIL Educa, quienes participaron en 12 sesiones de psicomotricidad. Cada sesión constaba de 45 minutos de juego libre y espontáneo y de un ritual de entrada, desarrollo y de salida. El análisis de este trabajo es a través de un método cualitativo y cuantitativo, en donde, a través de una pauta de cotejo previamente validada, se evaluó a los niños por separado en 3 instancias diferentes. Con esto, se busca investigar cuales son los cambios que ocasiona el juego como intervención psicomotriz en los niños y niñas con discapacidad intelectual.

Palabras Claves: Psicomotricidad, Discapacidad intelectual, evolución del juego

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad toma como punto de partida el cuerpo y el movimiento para llegar a la maduración de las funciones neurológicas y a la adquisición de procesos cognitivos, para buscar el desarrollo global del individuo (García, 2009).

Actualmente hay una tendencia, en el ámbito educativo, de centrar la psicomotricidad en una programación que facilite la actividad motriz, a través del juego, por lo que puede aplicarse como instrumento educativo para conducir al niño y niña hacia la autonomía y la formación de su personalidad (Pacheco, 2015).

Según Carmona en 2004 nos habla que la importancia del juego en los primeros años de vida propicia el trabajo psicomotor, bajo los parámetros de práctica psicomotriz.

Es en este punto, donde surge la formulación de la pregunta de investigación de esta intervención... *“¿Cuáles son los cambios que ocasiona el juego como intervención psicomotriz en niños y niñas con discapacidad intelectual?”*.

La discapacidad es un fenómeno que afecta las características del organismo y de la sociedad en la que vive. En este contexto, según la Asociación Americana sobre Retraso Mental (AAMR), la discapacidad intelectual (DI) está caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta,

que se manifiesta en habilidades adaptativas, sociales y prácticas (Verdugo, 2012).

La DI posee una prevalencia aproximada de 1- 4%, en Latinoamérica puede ser cuatro veces mayor, por su asociación a factores de riesgo (Márquez, 2011) En más de la mitad de los casos se desconoce la causa y muchos no son diagnosticados, por falta de información o pautas de evaluación, por lo que no reciben el tratamiento adecuado.

El contexto donde se desarrolla un individuo con discapacidad influye en su realización y crecimiento como persona. Cuando un menor crece en un ambiente que no lo provee de sensaciones, de oportunidades o de estímulos, no puede desarrollar procesamientos necesarios para lograr un buen progreso, lo que puede finalmente limitar su independencia. Es por esto, que es necesario crear un entorno accesible donde los niños puedan recibir estos estímulos y donde tengan la posibilidad de interactuar con sus pares fuera del área de sala de clases; es en este punto donde toma gran importancia las sesiones de psicomotricidad que serán observadas y analizadas en esta intervención.

Estas sesiones, se realizan por medio del juego libre, espontáneo, simbólico y a través del descubrimiento propio de su esquema corporal y al desarrollo de diferentes actividades.

La importancia del juego radica, en que proporciona posibilidades de movimiento y manipulación, propiciando el desarrollo de nuevos aprendizajes. Además, favorece una mayor confianza, seguridad y aceptación de sí mismo, amplía las posibilidades de comunicación y aumenta la capacidad de interacción del sujeto con su medio ambiente.

El desarrollo de las sesiones de psicomotricidad puede tener grandes beneficios en los niños con DI, ya que, pueden mejorar su calidad de vida actual y futura, para que cuando alcancen la etapa adulta logren una vida autónoma.

“Todas las personas, sin distinción de raza, creencias o religión, tienen el derecho de vivir con dignidad y calidad. En especial aquellas con una discapacidad para realizar determinadas actividades, sin importar que la causa sea genética o adquirida” (Hernández, 2004).

Es de suma importancia corroborar que los beneficios expuestos anteriormente pueden alcanzarse tras un periodo de sesiones de psicomotricidad, siendo necesario generar evidencia de buena calidad, para que ésta sea considerada como una opción confiable al momento de intervenir en niños y niñas con DI. Es por esto que esta intervención se hizo en menores que estudian en una escuela de la Quinta región, perteneciente a la fundación COANIL la cual tiene alta pesquisa en discapacidad intelectual.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

Determinar los cambios que produce el juego como intervención psicomotriz en niños y niñas con discapacidad intelectual en un rango de edad entre 4 a 10 años.

2.2. Objetivos Específicos

- A. Identificar el efecto del juego como intervención psicomotriz en aspectos socio-emocionales.
- B. Describir el efecto de la evolución del juego en aspectos conductuales.
- C. Facilitar el desarrollo de la creatividad a través del juego libre y espontáneo
- D. Favorecer el óptimo desarrollo del juego

3. HIPÓTESIS

El juego como intervención psicomotriz en niños y niñas con discapacidad intelectual con rango de edad de 4 a 10 años, propicia la maduración de sus habilidades emocionales, cognitivas y motrices.

II. MARCO TEÓRICO

1. PSICOMOTRICIDAD

1.1. Concepto

La psicomotricidad, como su nombre claramente lo indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se puede considerar como un área de conocimiento que se encarga del estudio de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Además, se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer en éste.

(Berruezo, 2000).

Intentando entender a la psicomotricidad tanto en la teoría como en la práctica, nos encontramos con la siguiente definición:

“La psicomotricidad es una disciplina educativa / reeducativa/ terapéutica, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral” (Berruezo, 2000).

1.2 Evolución del término psicomotricidad

Se puede establecer los orígenes de la psicomotricidad a principios del siglo XX; momento en el cual, la neurofisiología empieza a preocuparse de las conductas de un individuo en relación con el medio. Por otro lado, la neuropsiquiatría infantil llega de la mano de Dupré en 1907, que describe el síndrome de debilidad motriz, que posteriormente se relacionaría con el de debilidad mental; cuyos términos abren la posibilidad de explicar trastornos motores por causa de inmadurez, retraso o detención del desarrollo de un sistema, explicando el paralelismo existente entre la actividad psíquica y la actividad motriz (Carmona, 2004).

Es Wallon, la persona que inicia una línea clara de investigación y publicaciones sobre determinados aspectos de la psicomotricidad. En su tesis sobre “El niño turbulento” (1925) analiza los estadios y trastornos del desarrollo mental y psicomotor del niño. Sus estudios, intentan poner de relieve la interdependencia de lo afectivo, lo motriz y lo cognitivo en el desarrollo infantil. Éste probó aislar los trastornos motrices que acompañan a perturbaciones de la personalidad y, aplicando una terapia psicomotriz, vio que ello provocaba una mejoría en los trastornos de la personalidad de sus pacientes (Berruezo, 2000).

Por otro lado, en 1960, se publica la primera Carta de la Reeducción Psicomotriz en Francia, la cual, recoge los fundamentos teóricos del examen psicomotor y

una serie de métodos y técnicas para el tratamiento de los trastornos psicomotrices.

En 1963 se crea en Francia el Certificado de Reeducción Psicomotriz, lo que supone el reconocimiento público e institucional de la psicomotricidad. Los esfuerzos por desarrollar la profesión de psicomotricista se verán culminados en el 1974 con la creación del Diploma de Estado de Psicomotricista.

En otros países de Europa no hay inicios propios, sino que se produce un desarrollo por continuidad de las escuelas francesas o alemanas, principalmente.

En Chile, no existe una gran historia o recopilación de datos sobre el nacimiento de la psicomotricidad, ni existe la carrera de pregrado.

Según Hernández M. (2011) en el año 1986, llega a Chile la primera docente con algunos cursos de psicomotricidad realizados en Francia. En ese año se instaura el primer proyecto de psicomotricidad en una institución educativa: La Institución Teresiana.

A nivel legal, se han formado dos Asociaciones gremiales bajo el alero del ministerio de Economía y Fomento:

A nivel legal, se han formado dos Asociaciones gremiales bajo el alero del ministerio de Economía y Fomento: El 21 de enero del 2008 se fundó la *Asociación de Psicomotricistas de Chile*. Su presidenta es la Sra. Patricia Nieto.

El 2 de abril del 2011 se forma la *Red Chilena de Psicomotricidad*. Su presidenta es la Sra. Karina Monrroy.

A nivel preescolar y pese a no ser aún obligatorio en Chile, las bases curriculares de la educación parvularia del 2002, promueven el desarrollo infantil a nivel escolar.

1.3. Componentes de la psicomotricidad

La psicomotricidad tiene como objetivo general, desarrollar o restablecer a través del movimiento, las capacidades del individuo. La psicomotricidad puede y debe trabajar sobre aspectos que configuran, al mismo tiempo tres amplias ramas de objetivos (Berruezo, 2000).

En primer lugar, la **sensomotricidad**, donde se debe educar la capacidad sensitiva, desde las sensaciones espontáneas del propio cuerpo. Se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones (Pacheco, 2015). La información que se quiere aportar es de dos tipos:

- Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones producidas en el cuerpo mediante el movimiento y que informan sobre el tono muscular, la posición de las partes del cuerpo, de la postura, del equilibrio, entre otros.

- Relativa al mundo exterior: A través de los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea.

En segundo lugar se encuentra la **perceptomotricidad**, es decir, debe educar la capacidad perceptiva (Berruezo, 2000). Es necesario organizar la información que proporcionan los sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido. Esto se puede realizar mediante tres opciones:

- Toma de conciencia de los componentes del llamado esquema corporal (tono, equilibrio, respiración, orientación del cuerpo, etc.) para que el movimiento esté perfectamente adaptado a la acción y este ajuste sea lo más automatizado posible.
- Estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior en patrones perceptivos, en estructuración de las relaciones espaciales y temporales. Se adquieren y fijan los rasgos esenciales de los objetos y las relaciones espaciales y temporales entre ellos.
- Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento y ajustarlo al fin que se quiere conseguir.

Por último, la **ideomotricidad**, es decir, debe educar la capacidad representativa y simbólica. Una vez que el cerebro dispone de una amplia información, estructurada y organizada de acuerdo con la realidad, es necesario que el propio

cerebro, sin la ayuda de elementos externos, organice y dirija los movimientos a realizar (Pacheco, 2015).

1.4. Importancia del desarrollo psicomotor en la psicomotricidad

El desarrollo psicomotor, constituye un área crucial dentro del desarrollo global del niño, entendiendo este como:

“Un proceso dinámico, sumamente complejo, fruto de interacción entre factores genéticos y ambientales, que se sustenta en la evolución biológica, psicológica y social, dando como resultado maduración orgánica y funcional del sistema nervioso, el desarrollo de funciones psíquicas y la estructuración de la personalidad” (Ibáñez, 2004).

Las primeras teorías sobre el desarrollo psicomotor postulaban que los cambios en las destrezas motoras en la infancia eran provocados por la evolución del Sistema Nervioso Central, según el cual, los movimientos reflejos eran inhibidos, dada la maduración del córtex, siendo éste quien pasaba a controlar los movimientos voluntarios.

Sin embargo, según Ibáñez (2004), los enfoques contemporáneos, en particular, la Teoría de los Sistemas Dinámicos de Thelen, enfatizan la contribución de los factores periféricos (dimensiones corporales, la fuerza muscular, la elasticidad, la gravedad, la inercia), la información perceptiva y el aprendizaje del control de

movimientos, en la comprensión del desarrollo psicomotor. Las nuevas habilidades motoras, surgen del resultado de la interacción de distintos componentes. Por ejemplo, para conseguir la marcha independiente, el menor debe tener suficiente fuerza muscular, proporciones corporales adecuadas, equilibrio, interés por dirigirse a algún sitio y factores ambientales propicios para mantener esta acción, sin olvidar la madurez cerebral.

Dentro de estos componentes, se encuentra el **tono muscular**, el cual ha sido definido 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 a las actividades motrices y posturales” (Ibáñez, 2004)

Existe una variabilidad en la expresión del tono dependiendo de la postura, la acción o el movimiento que se esté elaborando o manteniendo.

La función tónica es el intermediario del desarrollo motor, puesto que organiza el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional.

La importancia de la función tónica en la psicomotricidad es variada. En primer lugar, es uno de los elementos que componen el esquema corporal, el cual permite tener conciencia del cuerpo. Dentro de esto, el tono muscular permite lograr un buen control postural, el cual permite adoptar posturas cada vez más

erectas, que suponen vencer la gravedad y lograr un mejor control cortical del movimiento.

“El tono muscular es el punto de arranque de la estructuración psicomotriz y es por ello que muchas de las alteraciones o dificultades que aparecen en el desarrollo infantil se remontan a una deficiencia tónica” (Ibáñez, 2004).

Otro componente determinante, es la formación del **esquema corporal**, el cual se produce cuando el menor toma conciencia de su propio cuerpo y a través de las sensaciones cinestésicas lo construye, ya que, le informa de su posición en el espacio. Gracias, a esto, el niño desarrolla lateralidad y verticalidad que le permitirán desarrollar la noción del tiempo.

El esquema corporal se elabora al compás del desarrollo y la maduración nerviosa, de la evolución sensoriomotriz y en relación con el mundo de los demás (Berruezo, 2000).

El conocimiento del propio cuerpo a nivel representativo se desarrolla poco a poco y no se completa definitivamente hasta los once o doce años. Este desarrollo depende, por una parte, de la maduración del sistema nervioso y de la propia acción corporal. Influye, por otra parte, el medio ambiente con el que el niño se relaciona y la relación afectiva con las personas de su ambiente.

1.5. Estimulación psicomotriz temprana

Se considera la Estimulación Temprana como un tratamiento programado, para estimular al menor durante sus primeros años de vida, por tanto, se trata de una intervención con bases científicas para desarrollar al máximo sus posibilidades psicofísicas (Ibáñez, 2004). Esta, es aplicable a cualquier menor, con o sin alteraciones y resulta fundamental para prevenir y/o compensar discapacidades psíquicas, físicas, sensoriales, deprivaciones afectivas o alteraciones emocionales.

En la medida que se realice una estimulación precoz multisensorial, mejor se prepara al niño, promoviendo las condiciones neuropsicológicas adecuadas para la elaboración de procesos de aprendizaje, donde el movimiento vivenciado sea la primera fuente de conocimiento.

1.6 Parámetros psicomotores considerados en sesión de psicomotricidad

Para que la observación psicomotriz sea organizada y sistemática, ha de estructurarse con diferentes parámetros psicomotores. De este modo se pretende analizar en la actividad de cada niño (Berruezo, 2000):

- El movimiento: La actividad sensoriomotriz que el niño realiza pone de manifiesto su vida afectiva y su desarrollo cognitivo. Se debe considerar la destreza o torpeza, la calidad de movimiento, es decir que sean

movimientos coordinados, armónicos, rápidos, con desplazamientos efectivos. Observar factores como el mantenimiento de la postura, el desequilibrio y la hipertonía. Por otro lado, el cuándo y cómo manifiesta placer (sonríe, llora, grita, verbaliza).

- El espacio: Las experiencias motrices van proporcionando al niño informaciones sobre la ocupación del espacio, sobre la orientación de su cuerpo y de los objetos. Es de interés el uso que le da el niño en las diferentes fases de la sesión, donde se describe la actividad, así como la construcción de espacios personales o compartidos. La sala estructurada en lugares diversos (dispositivo espacial), favorece la comprensión y organización del espacio.
- El tiempo: El tiempo es la duración de la vivencia, del movimiento, de la acción, de la relación. Es importante la duración de cada una de las actividades que realiza y la ocupación de los diferentes espacios.
- Los objetos: La relación que tiene el niño con los objetos marca la evolución de la motricidad y del pensamiento. Es importante qué objetos utiliza y cómo los utiliza, es decir si los manipula, explora, guarda, retiene, comparte, quita o destroza.
- Otros: Los otros pueden colaborar o aislar, pueden satisfacer o frustrar deseos, todo lo cual genera emociones y reacciones; es importante la relación que un niño establece con sus pares, la actitud ante el juego, su participación y como es su relación en el juego, es decir si posee un juego

solitario, en pareja o en grupo. También es importante como es su relación con el adulto, si es que existe aceptación, respeto o algún grado de rivalidad.

2. DISCAPACIDAD INTELECTUAL

2.1. Discapacidad

La CIF (Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud) define discapacidad como un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales.

Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo, que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive.

2.2. Discapacidad intelectual

Según la Asociación Americana sobre Retraso Mental (AAMR), la discapacidad intelectual (DI) está caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta, que se manifiesta en habilidades adaptativas, sociales y prácticas (Verdugo, 2012).

La discapacidad no debe entenderse como un elemento únicamente de la persona, se debe considerar como una expresión de la interacción entre la

persona y el entorno. Desde esta perspectiva Verdugo M. (2012) plantea tres elementos que se encuentran en estrecha relación: Las posibilidades o habilidades del niño, en relación a los distintos entornos en los que participa, las posibilidades de participación funcional en estos entornos, y por la adecuación del conjunto de apoyos y respuestas que las personas con las que se interactúa les pueden proporcionar.

2.3. Causas de la discapacidad intelectual

- Genética: Alteración en el ADN, se puede diagnosticar en la vida intrauterina, o en etapas tempranas.
- Del embarazo: Infección, traumatismo por caídas o accidentes, agentes tóxicos.
- Parto: Prematurez, hipoxia, traumas.
- De la primera infancia: Enfermedades virales que afectan el sistema nervioso central, intoxicaciones, traumatismos, desnutrición extremas.
- Socio-culturales: Situación de extrema pobreza, maltrato infantil, ambiente carenciado de afectos y estímulos, deficiente cuidado de los niños, inadecuado tratamiento médico.

3. EDUCACIÓN ESPECIAL

3.1. Enfoques, conceptos y definiciones

La educación especial es la disciplina de la educación, que se ha hecho cargo de la población escolar con dificultades más severas de aprendizaje.

Desde sus inicios, está vinculada con las ciencias de la medicina y la Psicología, las cuales condicionaron su desarrollo y evolución.

Gracias a los avances de la sociedad contemporánea se han desarrollado nuevas perspectivas de la educación especial.

“La educación especial se ha caracterizado por ir abandonando el enfoque médico y rehabilitador, para ubicarse más bien en un marco predominantemente educativo” (Costa, 2004).

Desde esta perspectiva, las visiones que consideran la educación general y la especial como realidades separadas comenzaron a converger. No obstante, el significado del término “educación inclusiva” o “inclusión educativa” continúa siendo confuso.

En algunos países, se piensa en la inclusión como una modalidad de tratamiento de niños con discapacidad dentro de un marco general de educación.

La mayoría de los países adoptan en sus políticas y leyes los principios de la declaración de educación para todos, pero en la práctica existen distintos factores que excluyen y discriminan a numerosos alumnos del sistema educativo. A pesar del gran avance alcanzado, aún no se ha logrado la universalización de la educación primaria, y persisten problemas de equidad en la distribución y calidad de la educación.

El movimiento de la inclusión ha surgido con fuerza en los últimos años para hacer frente a los altos índices de exclusión y discriminación y a las desigualdades educativas presentes en la mayoría de los sistemas educativos del mundo.

“La educación no está siendo capaz de contribuir a superar las desigualdades ni de reducir la brecha social, por lo que es preciso realizar mayores esfuerzos para que realmente se convierta en un motor de mayor equidad social” (Blanco, 2006).

En muchos países existe cierta confusión con el concepto de inclusión, ya que se está utilizando como sinónimo de integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales, a la escuela común; siendo que se trata, de dos enfoques con una visión y foco distintos.

Según Blanco (2006), en primer lugar, es importante señalar que el foco de la inclusión es más amplio que el de la integración. Esta última, en los países de América Latina y en otras partes del mundo, está ligada a los alumnos con necesidades educativas especiales, y aspira a hacer efectivo el derecho de estas personas a educarse en las escuelas comunes, mientras que la inclusión está relacionada con el acceso, la participación y logros de todos los alumnos, con especial énfasis en aquellos que están en riesgo de ser excluidos.

En segundo lugar, la preocupación de la integración ha estado más en transformar la educación especial, que cambiar la cultura y práctica de las escuelas comunes para que sean capaces de atender la diversidad del alumnado, y eliminar los diferentes tipos de discriminación que tienen lugar al interior de ellas.

Aunque en muchas escuelas se han producido procesos de cambio como consecuencia de la incorporación de alumnos con necesidades educativas especiales, el movimiento de la integración no ha logrado alterar los sistemas educativos de forma significativa.

Por lo tanto, según Echeita Sarrionandia y Ainscow (2011) para mejorar la inclusión resulta estratégico e imprescindible la recopilación y la evaluación de información, proveniente de una variedad de fuentes, para detectar quiénes experimentan barreras, en qué planos o esferas de la vida escolar se sitúan y cuáles son, a fin de proyectar, planes de mejora en las políticas de educación.

3.2. Formación de docentes y otros profesionales

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, se entiende que la educación inclusiva, es un proceso de formación, de capacitación de los sistemas educativos, de los centros y del profesorado para atender la diversidad del alumnado. Se trata pues de un verdadero reto de formación del profesorado, no como tarea individual, sino como un proceso de desarrollo profesional y de mejora de los centros y los sistemas educativos. (Gisbert, 2011).

La atención a la diversidad es, sin duda, uno de los desafíos más importantes que enfrentan las escuelas y los docentes hoy en día. Si se quiere, que los docentes sean inclusivos, es imprescindible que tengan la oportunidad de vivenciar estos aspectos, lo cual requiere cambios profundos en su propia formación. En primer lugar, las instituciones de formación docente deberían estar abiertas a la diversidad y formar docentes representativos de las distintas diferencias presentes en las escuelas. En segundo lugar, se les debería preparar para enseñar en diferentes contextos y; en tercer lugar, todos los profesores, deberían contar con conocimientos teóricos y prácticos sobre las necesidades educativas más relevantes asociadas a las diferencias sociales, culturales e individuales (Blanco, 2006).

La atención a la diversidad requiere un trabajo colaborativo entre los docentes, pero además, se necesita contar con otros profesionales que puedan colaborar,

para atender ciertas necesidades educativas de los alumnos, especialmente aquellas derivadas de las distintas discapacidades. (Blanco, 2006).

“La formación deberá ir orientada a la creación de un profesional que reflexiona sobre su práctica, en el seno de una organización educativa; que colabora activamente para mejorar su competencia y la del centro; y que actúa como un intelectual crítico y consciente de las dimensiones éticas de su profesión” (Arnaiz, 2003)

3.3. Familias y Comunidad

Poco a poco existe una mayor conciencia con respecto a que las familias y organizaciones para personas con discapacidad, participen en torno a la inclusión.

“En muchos países, el aumento de alumnos con discapacidad en la escuela común se debe a la lucha de los padres, profesionales y organizaciones por hacer efectivo su derecho a participar y aprender en el sistema de educación regular.” (Costa, 2004)

Según Costa (2004) en la actualidad, existe una clara tendencia a reconocer el derecho de las familias a elegir la opción educativa que consideren más adecuada para sus hijos. En los países donde se han adoptado enfoques más inclusivos, las familias y la comunidad han jugado un rol fundamental en los

procesos educativos, aportando información y participando en las decisiones que se toman para dar respuesta educativa a sus necesidades.

3.4. Práctica educativa

Existe un desafío que está presente en la mayoría de los países el cual consiste en la realización de mayores investigaciones y estudios para determinar las condiciones que facilitan la atención a la diversidad en las salas de clases.

La diversidad de alumnos es en sí uno de los mejores recursos de enseñanza dentro de la práctica educativa, ya que cada alumno o alumna sin importar su edad, sexo o desempeño, es un maestro en potencia. Por lo mismo un buen grupo heterogéneo de alumnos nos va a incrementar las oportunidades dentro del aprendizaje en las salas de clases.

3.5. Situación actual de la educación especial en Chile

La Educación Especial Chilena tiene su origen en el año 1852, época en la que se funda la primera Escuela Pública de “sordos-mudos” en Santiago, lo cual permitió más adelante, la fundación de otras instituciones que otorgarán Educación a personas con Discapacidad sensorial y mental o instituciones ligadas a Hospitales Infantiles.

En la Reforma Educacional Chilena de 1965, durante el gobierno del Ex Presidente de la República Eduardo Frei Montalva, se modifican los planes y programas de Educación Básica y Educación Media, agregando elementos como la conformación de la Comisión Asesora para la Deficiencia Mental, o el perfeccionamiento docente en las distintas áreas de Discapacidad.

En 1974 se funda la institución COANIL educa (Corporación de ayuda al niño limitado) la cual comienza a crear residencias y escuelas a lo largo de todo el país con un objetivo claro:

“El objetivo es mejorar la situación social y económica en que se encontraban las personas con discapacidad intelectual, especialmente en los sectores de extrema pobreza del país, de este modo, Coanil se convierte en la institución más importante en la atención de personas con discapacidad intelectual, promoviendo y ejecutando programas y modelos de atención que cubren todo el ciclo de vida de estas personas”
(Fundación COANIL educa, 2017)

En el año 1994 se promulga la Ley sobre la Plena Integración Social de las Personas con Discapacidad, N° 19.28416. Estas normativas impulsan en la incorporación de alumnos con discapacidad en las escuelas básicas y liceos a través de la estrategia de Proyecto, posibilitando así el acceso de los alumnos al currículo de la educación regular, con los apoyos especiales adicionales necesarios para que progresen en el plan de estudio común.

Luego de algunos años, durante el 2002 y 2003, se lleva a cabo un estudio para analizar la calidad de los procesos de la integración escolar. “Estudio Muestral sobre la calidad del proceso de Integración educativa”, realizado por Consultora en Estudios, Asesorías y Planificación en Desarrollo Local - CEAS Ltda., el cual estaba en ejecución y se realizaron variados encuentros y jornadas con representantes de Universidades a fin de que se inicie un proceso de revisión de las mallas curriculares de las carreras que estaban relacionadas con la educación especial. Esto, para incorporar a su formación temas relacionados con la atención de la diversidad y la atención de las necesidades educativas especiales en el aula regular.

Desde ahí, hasta la actualidad la educación especial en Chile ha vivido algunos cambios beneficiosos para docentes, familias y alumnos, la educación poco a poco se va centrando más en un modelo integral, inclusivo y psicosocial, promoviendo la interacción entre docentes y alumnos favoreciendo todas las cualidades de estos, especialmente las de aprendizaje.

Por lo tanto, cada vez más las mallas curriculares y las diferentes fundaciones que están centradas en la educación especial se han ido actualizando con el fin de centrarse meramente en el alumnado, dándole todo tipo de herramientas para ir mejorando su calidad de vida y su participación en la escuela.

3.6. Opciones educativas de la educación especial

Según Costa R. (2004), el sistema educacional posee distintas opciones para dar respuesta a las necesidades educativas especiales de los alumnos.

a) Escuelas especiales y los centros de capacitación laboral:

Representan una de las opciones de la Educación Especial con mayor trayectoria en el país. Ambos servicios educativos acogen alumnos con discapacidad y trastornos específicos del lenguaje. Estas escuelas, cuentan con planes y programas de estudio específicos por déficit, que son, en mayor o menor grado, distintos a los de la educación regular.

b) Establecimientos de educación regular con proyectos de integración y/o grupo diferencial:

Por un lado, están los Establecimientos de educación regular con integración escolar, lo cuales asumen el desafío de integrar alumnos con discapacidad o trastornos específicos del lenguaje, mediante un Proyecto de Integración Escolar (PIE). Deben contar con la contratación de profesionales de apoyo, perfeccionamiento docente, adquisición de materiales didácticos específicos, y adecuaciones de la infraestructura (Costa R., 2004).

Por otro lado, se encuentran los Establecimientos de educación regular con grupos diferenciales, los que tienen como objetivo apoyar el proceso educativo y dar atención complementaria a niños y niñas que presentan problemas de aprendizaje y adaptación escolar, agrupándolos en un aula de recursos, muchas

veces en jornada alterna y sin vinculación con el docente regular.

c) Escuelas hospitalarias:

Se basan en la entrega educación compensatoria a alumnos y alumnas de educación básica y especial que, por problemas de salud, deben permanecer hospitalizados o en tratamiento ambulatorio, durante un período sostenido.

Actualmente, la normativa para dichos establecimientos sólo considera a los alumnos del nivel de educación básica, que tienen un tiempo de hospitalización mínimo de tres meses (Costa R., 2004). Por lo tanto, no incluye la atención de los alumnos del nivel de enseñanza media ni de aquellos que requieren tratamientos ambulatorios o un menor tiempo de hospitalización.

3.7. Derecho de educación y Movimiento de Inclusión

La inclusión se basa en la búsqueda constante de mejores maneras de responder a la diversidad del alumnado. Se trata de aprender a vivir con la diferencia y a la vez sacar partido de esta, apreciándola de una manera más positiva y como un estímulo para fomentar el aprendizaje entre niños y adultos.

La inclusión precisa la identificación y la eliminación de barreras. Siendo estas últimas, las que impiden el ejercicio efectivo de los derechos, en este caso, a una educación inclusiva.

“La inclusión significa hacer efectivos para todos, el derecho a la educación, la igualdad de oportunidades y la participación. Como también, eliminar las barreras que enfrentan muchos alumnos y alumnas para aprender y participar” (Costa R., 2004)

Las barreras al aprendizaje y la participación aparecen en la interacción entre el alumno y los distintos contextos, por esto, las acciones han de estar dirigidas principalmente a eliminar las barreras físicas, personales e institucionales que limitan las oportunidades de aprendizaje y el pleno acceso y participación de todos los estudiantes en las actividades educativas.

La inclusión pone particular énfasis en aquellos grupos de alumnos que podrían estar en riesgo de marginalización, exclusión, o fracaso escolar. Esto supone asumir la responsabilidad moral de asegurarse de que sean supervisados con atención y siempre que sea necesario, se adopten medidas para asegurar su presencia, su participación y su éxito dentro del sistema educativo (Echeita Sarrionandia G., 2011).

Según las políticas públicas de educación especial en Chile, la inclusión se sustenta en el derecho que tiene toda persona con discapacidad a desarrollarse en la sociedad sin ser discriminada, y constituye un proceso continuo y dinámico que hace posible su participación en las distintas etapas del quehacer social, escolar y laboral, asistida con recursos y apoyos especializados.

“La educación es un derecho para todos. La diversidad es una fuente de riqueza para el desarrollo y aprendizaje de las comunidades educativas. Construcción de una sociedad más justa, democrática y solidaria” (Leiva, 2005).

Por lo tanto, es de suma importancia hacer efectivo este derecho de educación igualando las oportunidades en torno a la participación de los alumnos en el sistema educacional garantizando su pleno acceso e inclusión al sistema educacional.

4. EL JUEGO EN PSICOMOTRICIDAD

4.1. Concepto y características del juego

El entorno ideal para la psicomotricidad, es el lúdico, a través del juego, convirtiendo sus actividades de estimulación en actividades agradables, mediadoras entre el primer aprendizaje y la consolidación de la habilidad.

Entendiéndose, el concepto del juego como una actividad creativa natural, espontánea, voluntaria y libre, que está motivada de acuerdo a los intereses personales o impulsos expresivos.

“Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante” (Meneses, 2001).

El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, está ligado a la creatividad, la solución de problemas, desarrollo del lenguaje y otros aspectos cognitivos y sociales.

El juego es autoexpresión, en el que el niño va descubriendo su mundo interior y exterior. Es una actividad creadora y un lenguaje de símbolos, ya que se basa en representación.

“Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores, superar los límites de la realidad, proyectar su mundo interior y mostrar su

forma de ser, divertirse, incorporar modelos y normas y desarrollar su personalidad” (Berruezo, 2000).

El juego sólo necesita 3 condiciones para generarse adecuadamente: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. Estos tres elementos se encuentran dentro de la sesión de psicomotricidad: una sesión, una sala y un psicomotricista.

4.2. Tipos de juego

- Juego Funcional: Propio del estadio sensoriomotor, por tanto de los primeros dos años de vida. Consiste en repetir una y otra vez una acción, por el placer de obtener un resultado inmediato. Esto se puede realizar, con el propio cuerpo, como gatear, caminar o arrastrarse; con objetos, al manipularlos, morderlos, lanzarlos o juegos con otra persona, como tocarse, sonreír, esconderse. Dentro de sus objetivos se encuentra el desarrollo sensorial, el fomentar la coordinación, el equilibrio y los desplazamientos.
- Juego de construcción: Aparece alrededor del primer año de vida y ocurre de forma simultánea a los otros tipos de juego. Se basa principalmente, en construir apilando objetos, donde a medida que el menor crece, va cambiando la intencionalidad, pasando de algo abstracto a algo más simbólico, como la creación de aviones, autos u otros. Siendo a la edad de 6 años, capaz de armar puzles, casa de ladrillos y armar construcciones

con legos. Los beneficios que aporta este tipo de juego, es que potencia la creatividad, la coordinación óculo-manual y la actividad entre pares. Por otro lado, aumenta el control postural, la memoria visual y el razonamiento espacial.

- **Juego Simbólico:** Propio del estadio preoperacional, es decir de los 2 a los 6-7 años de edad aproximadamente. Consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Por ejemplo, jugar a la casita, a la familia, a la tienda, a los doctores, el cual refleja el conocimiento que tienen los niños del entorno que los rodea. Algunos de los beneficios de este juego, es el aprender roles y conocimientos de la vida adulta. Además favorece la imaginación, la creatividad y desarrolla el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente.
- **Juegos de Reglas:** Es un juego en el cual los jugadores saben antes de iniciar lo que deben hacer. Dentro de esta clasificación encontramos juegos como la escondida o el lobo. Dentro de los beneficios de este tipo de juego, se encuentra el aprender a socializar con el resto, aprendiendo a seguir reglas, respetar turnos y considerar al compañero. Es fundamental en el aprendizaje de habilidades y en fomentar el lenguaje, la memoria y la atención.

4.3. Importancia del juego en niños con DI

Entendiendo, que en el juego confluyen tanto el aprendizaje como la comunicación, se considera una herramienta válida para la estimulación del desarrollo de los niños con algún tipo de discapacidad:

“El juego es una herramienta que posibilita el aprendizaje del niño con discapacidad intelectual, ya que, parte de su propia experiencia, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea” (Del Toro, 2013)

En el juego, los niños interactúan con sus pares de forma libre, aprenden a socializar y a trabajar en equipo. Por otro lado, según Del Toro (2013) fomenta aspectos cognitivos, ya que, desarrolla la atención, la memoria, la percepción, la abstracción, el simbolismo, la planificación y la resolución de problemas.

“El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje” (Garaigordobil, 2005).

En relación al área motora, el juego proporciona posibilidades de movimiento, manipulación y exploración del entorno. Además, permite mejorar la coordinación, el equilibrio y la motricidad tanto fina como gruesa.

4.5. Rol de educador

El educador es guía y su orientación se da en forma indirecta al crear momentos de oportunidad, brindar el tiempo y el espacio necesario para el juego. Es importante proporcionar el material que se requiera y presentar un entorno libre de barreras, para que los menores comprendan las temáticas y no se obstaculicen, logrando así, un juego libre y espontáneo.

Además, se debe estar siempre atento ante cualquier situación de riesgo que pueda presentarse en la sesión de juegos, siempre con una mirada mediadora y comprensiva hacia la dificultad que presenta el menor. El educador no debe comportarse de manera aprensiva, ya que el niño necesita aprender y comprender que ciertas actitudes no son correctas, pero de forma que el menor pueda interiorizar el aprendizaje y no captarlo como un reto, ya que, puede llevarlo a la frustración y perjudicar su participación.

Por otra parte, el educador, debe tener siempre en cuenta en qué contexto va a llevar a cabo los juegos planteados y las necesidades de cada participante. Es importante la motivación que presente y la que otorgue a los alumnos. Debe explicar de forma clara a los menores la temática y las reglas mínimas que necesitan cumplir al momento de realizar el juego.

III. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

1. ACCESO AL CAMPO

El lugar geográfico de intervención fue en la comuna de Viña del Mar, V región. Para realizar la búsqueda de la Escuela, se estableció una serie de criterios que permitieron resaltar las características de la Escuela las Dalias para la ejecución del estudio. Los criterios de selección utilizados fueron:

Escuela de carácter mixto, con alta presencia de niños y niñas con diagnóstico médico de DI, con cursos entre 10-20 alumnos, consentimiento, asentimiento y apoyo por parte de las autoridades de la Escuela. Además, la existencia, de un taller de psicomotricidad impartido dentro de la planificación de su programa.

Por tanto, se solicitó, autorización a la Directora de la Escuela la Dalias mediante una reunión presencial. Por otro lado, se solicitó la autorización y cooperación a la kinesióloga encargada del taller de psicomotricidad, con la cual se tenía contacto mediante la profesora guía de la investigación.

Posterior a esto, en una reunión de padres y/o apoderados, se explicaron los principales objetivos de la investigación y las implicancias de su realización. Se les informó y luego envió un formato de consentimiento informado a través de su hijo(a), el cual debía ser firmado y remitido al equipo investigador.

Una vez recopilados los documentos, se asistió a una sesión de psicomotricidad a cargo de la Klga. Gabriela Calderón Palacios, donde se explicó a los alumnos en líneas generales y lenguaje simple lo que se realizaría, mediante un

asentimiento en forma de pictograma, donde se les solicitó a cada menor que firmara y estampara un tipo de registro (huella dactilar), afirmando que estaban de acuerdo con las propuesta de intervención.

2. CONTEXTO ESCOLAR

- Escuela Especial Las Dalias N°349, COANIL

La Escuela está ubicada en Avenida el Palto, pasaje N°4, Miraflores Alto, Viña del Mar. Entrega educación gratuita a 121 niños, niñas y jóvenes con DI entre rangos leve, moderado y severo, cuyas edades fluctúan entre los 4 y 28 años; la mayoría provenientes de familias disfuncionales y de alta vulnerabilidad.

Cabe destacar que pertenece a Fundación COANIL Educa (Corporación de ayuda al niño limitado), la cual fue fundada el año 1974, siendo la institución más importante al servicio de personas con discapacidad intelectual en Chile. Su principal misión es:

“Coanil es una fundación con presencia nacional que promueve la inclusión de las personas con discapacidad intelectual proporcionando servicios de apoyo que contribuyan a mejorar su calidad de vida.”
(Fundación COANIL educa, 2017)

IV. MARCO METODOLÓGICO

1. MATERIALES Y MÉTODOS

Dentro de la metodología de investigación, el diseño de estudio es de tipo pre-experimental, de tipo exploratorio y explicativo. Además será de tipo mixto, con un enfoque cualitativo y cuantitativo.

Con respecto a lo cualitativo, podrá verse reflejado en la entrevista en profundidad a la profesora jefe del curso básico 5 pre y post intervención, en los relatos recolectados por los investigadores posterior a las sesiones de evaluación inicial, media y final, y en la pauta de observación de juego del Sr. Marcelo Valdés, la cual también posee un enfoque cuantitativo, en donde se hace un análisis general de los resultados obtenidos

2. PARTICIPANTES

La muestra seleccionada será una muestra no aleatoria y por conveniencia. El universo el cual está representado por todos los alumnos de la Fundación COANIL Educa, Escuela Las Dalias donde se tomará una población de niños del curso básico 5, los que presentan necesidades educativas especiales. Dentro de esta población, la muestra considerará niños y niñas entre un rango de edad de 4 a 10 años que posean un diagnóstico de discapacidad intelectual. Ellos accederán a esta investigación con el consentimiento de sus padres, previa firma de un consentimiento informado (ANEXO 2) y por ellos mismos a través de un asentimiento informado (ANEXO 3).

3. CRITERIOS

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Ser alumno/a de la Escuela Las Dalias, Fundación COANIL. Poseer algún grado de discapacidad intelectual. Pertener al curso Básico 5. Contar con el consentimiento del apoderado. Contar con asentimiento del niño (a)	Alumnos que presenten algún problema médico. Alumnos con menos del 50% de asistencia al taller de psicomotricidad.

4. DEFINICIÓN DE VARIABLES:

Tabla 2. Variables consideradas

Perfil psicomotor del niño/a	Se considera una variable dependiente, ya que, es pre, media y post intervención. Medirá el potencial integral del niño, pesquizada a través de una pauta de juego, que será un instrumento de observación, basado en un conjunto de tareas que permitirán detectar déficit funcionales o su ausencia en términos psicomotrices, midiendo diversos factores como creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento
Conducta del niño/a	Se considera una variable independiente, ya que, irá variando en el transcurso de la investigación. Se medirá el comportamiento del niño/a por medio de una pauta de observación del juego, la cual está diseñada y construida con el fin de pesquisar diversas actitudes conductuales. Además, mediante técnicas de entrevistas en profundidad y audios posterior a cada evaluación

Variables no consideradas (intervenientes)

Son variables de la investigación, que podrían modificar en algún grado las variables consideradas. Entre ellas se encuentran el estado de ánimo y emocional del niño(a), el momento de evaluación, la hora y el día en la cual se efectúa esta, y por último y no menos importante, el ritmo propio del niño.

5. PROCEDIMIENTO:

Se contó con un grupo Pre Experimental, el cual se sometió a una planificación que contempla siete etapas:

La primera etapa consistió en una breve exposición a los padres y/o apoderados de los niños y niñas seleccionados para aplicar la intervención psicomotriz, donde se explicó e informó que las sesiones de psicomotricidad serían observadas y existirían capturas de fotos. Es por esto, que se dio énfasis en la confidencialidad de los datos y resultados arrojados en cada batería. Por otro lado, se realizó una entrevista en profundidad a la profesora a cargo del curso básico 5 (ANEXO 4).

En la segunda etapa se dio comienzo a la observación y colaboración en las sesiones de psicomotricidad, dentro del horario establecido por la Escuela, la cual tiene una duración de 45 a 1 hora, una vez a la semana. Esto se llevó a cabo por los alumnos tesistas, con ayuda de la tutora colaboradora. Estas sesiones se basan principalmente en juego espontáneo e interacción entre pares dentro de la sala de psicomotricidad. En esta etapa, se realizó la primera evaluación de observación del juego a través de la pauta del Sr. Marcelo Valdés.

En la tercera etapa de la intervención, se continuó con la colaboración en las sesiones, poniendo énfasis en la observación de los menores, tomando registro mediante audios, de las conductas, acciones y de la relación de los menores con sus pares, basadas en los aspectos de la pauta anteriormente aplicada. Esto se realizó por un período de 5 semanas, ya que coincidió con la salida de vacaciones de invierno de los menores.

La cuarta etapa fue posterior a este periodo, donde se vuelve a realizar una pauta de observación del juego a los participantes mediante la observación de las sesiones. Se sigue llevando a cabo el registro y análisis de las intervenciones durante un periodo de 7 semanas, correspondiendo a la quinta etapa.

Como sexta etapa se aplicó la última pauta de evaluación de observación del juego, para objetivar los cambios finales que las sesiones de psicomotricidad provocaron en cada niño.

Como séptima y última etapa se reunió todo lo del proceso evaluativo, como pautas, entrevistas, transcripciones de los audios de los registros de cada sesión, para comenzar a analizar resultados reales de la intervención.

6. PROTOCOLO DE SESIÓN

Tabla 3: Ritual de entrada



Imagen: Niños recordando las reglas.

Objetivo de la actividad	Dar inicio a la sesión de psicomotricidad. Recordar reglas básicas y específicas que deben respetar durante la sesión.
Descripción de la actividad	La kinesióloga a cargo de la sesión, ingresa a la sala de psicomotricidad junto a los niños, los cuales vienen ordenados en fila. Luego, se les solicita que se ubiquen sin zapatos en una ronda sentados sobre las colchonetas para darles el saludo, recordarles las reglas generales de la sala de psicomotricidad, tales como el cuidado de su propio cuerpo y el del compañero, recordar que no deben pelear ni agredir física ni verbalmente a sus pares; por otro lado colaborar con el cuidado de la sala y compartir los materiales. Además, reglas específicas como no entrar a la piscina de pelotas, no enrollar el columpio y compartirlo con los compañeros.
Observaciones	La mayoría de los niños tiene conocimiento de la rutina, por lo que se quitan los zapatos y el delantal de forma independiente. Dada alguna circunstancia, los niños/as que están listos pueden ayudar a sus compañeros que presentan mayor dificultad.

Tabla 4: Desarrollo de la sesión

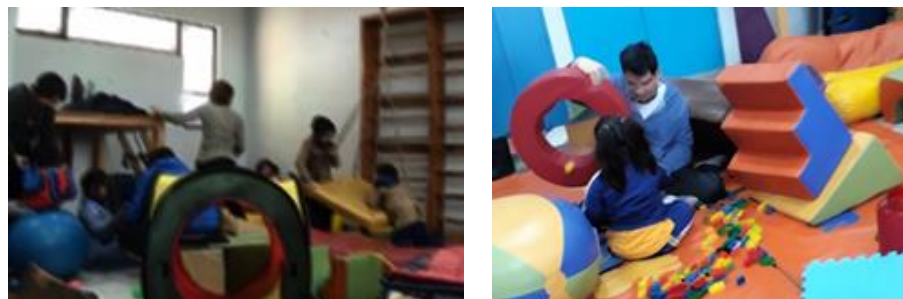


Imagen: Niños explorando materiales

Objetivo de la sesión	Que los niños logren un juego libre y espontáneo, donde puedan potenciar su creatividad, su juego simbólico y lograr la interacción con sus pares.
Descripción de la actividad	<p>Una vez que los niños están listos, deben esperar que la psicomotricista o que los estudiantes de kinesiología digan la consigna ¡“a jugar”! para así comenzar con la sesión.</p> <p>Dentro de la sala de psicomotricidad están dispuestos una gran variedad de materiales, desde balones, escaleras, columpios, cuñas, aros, palos de madera, casas armables, pañuelos y hasta disfraces (ANEXO 1), para que puedan jugar libremente y potenciar al máximo sus habilidades.</p>
Observaciones	<p>El rol de la psicomotricista y de los alumnos tesistas en esta etapa es ser un agente protector y mediador. Importante es potenciar las habilidades de los menores, pero considerando que no se debe interrumpir el juego libre dentro de la sala de psicomotricidad.</p> <p>Por otro lado, debe existir un periodo de anticipación al final de esta etapa, para dar a conocer a los niños que esta llegará a su fin, para que puedan ir cerrando sus diferentes juegos y prepararse para el orden.</p>

Tabla 5: Ritual de salida



Imagen: Niños en actividad representativa

<p>Objetivo de la actividad</p>	<p>Volver a la calma para regresar a las actividades de la sala de clases. Representar por medio de diferentes recursos el resumen de la sesión.</p>
<p>Descripción de la actividad</p>	<p>El primer momento de esta etapa es el orden del material, donde se solicita a los niños que colaboren con los adultos. Una vez ordenada la sala, los niños deben colocarse sus zapatos, su delantal y prepararse para la actividad representativa. Esta se basa por un lado en construcción con bloques o legos ubicados en el centro de la sala, donde pueden crear y jugar libremente. Por otro lado, se ubican mesas y sillas, donde se les facilita una hoja en blanco y lápices de diferentes colores, con el propósito que dibujen lo que más les gustó, su juego preferido o dibujarse a ellos mismos. La última instancia es guardar los materiales, y verificar que cada alumno esté ordenado y con sus zapatos, para así dar fin a la sesión y llevar a los niños a su sala de clases.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>En la etapa representativa es importante generar un diálogo con el menor, para que comente su experiencia. Destacar que cada niño(a) elige qué actividad quiere realizar al final de la jornada, y es en este momento donde el psicomotricista y los alumnos tesistas deben poner énfasis en aquellos niños que tienen mayor dificultad para dar término a las actividades.</p>

7. TÉCNICAS UTILIZADAS

Tabla 6. Técnicas utilizadas durante el proceso.

Investigación	<p>Entrevista en profundidad a profesora jefe del curso con respuestas variable dependiendo del niño.</p> <p>Observación directa de los participantes en sala de psicomotricidad de la escuela las Dalías.</p> <p>Evaluación indirecta y aplicación de pauta de observación del juego en un contexto escolar.</p> <p>Reunión de discusión conductual y desarrollo de sesión con nuestro grupo de investigadores</p> <p>Realización de audios y posterior transcripción en cada aplicación de la pauta de observación del juego por parte de los investigadores.</p>
Intervención	<p>Desarrollo de un plan de preguntas atinentes a los objetivos a investigar por parte de los alumnos tesistas.</p> <p>Desarrollo de actividad favoreciendo el juego libre, sin instrucciones en los participantes.</p> <p>Registro de cada jornada de evaluación y aplicación de pauta de observación del juego mediante grabación de audio.</p>
Reflexión	<p>Reuniones con fines de reflexión con un experto en investigación cualitativa.</p> <p>Reuniones con fines de reflexión y planificación dentro de los investigadores y el equipo.</p> <p>Reuniones con fines de análisis y generación de resultados por parte de los investigadores.</p>

V. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

1. RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

A continuación se presentarán una serie de fichas con cada caso de los niños intervenidos en esta investigación.

En ellas se encontrarán diversas informaciones obtenidas mediante los siguientes recursos:

a) Pauta de observación del juego del Sr. Marcelo Valdés

Según Valdés (2000) es una pauta de recolección de datos que se caracteriza de manera general por presentar un componente preliminar de observación y seguidamente, otro de interpretación de los datos de acuerdo a diversas conductas que caracterizan el estadio de desarrollo del niño. Estos estadios se encuentran descritos de manera general en las conductas observables que se presentan en la pauta (ANEXO 7). Se pretenden evaluar 4 grandes tópicos, como lo son la creatividad que de manera general se define como una producción amplia, gestual, vocal, verbal, personal e incluso cognitiva. Por otro lado, se encuentra la creación, la cual en su fase de desarrollo, es una liberación de las tensiones que evoluciona hacia un bienestar de comunicación y reconocimiento. También se puede entender como la capacidad para captar estímulos sensoriales y convertirlos en ideas con características de originalidad e imaginación y así expresarlas con fluidez y estilo personal. Otro tópico es la comunicación, como proceso de interrelación con el otro, en el cual el lenguaje

es el medio principal para comunicarse, y, más concretamente, a través del lenguaje hablado. Pero se debe tener en cuenta que existen otras formas de comunicación que son no verbales como el gesto, la mirada o la postura. La comunicación entre profesor y en este caso psicomotricista y alumno, se debe entender como la capacidad de acoger y responder lo más adecuadamente a las acciones y demandas del niño. Un tercer tópico, es la conciencia corporal que presenta el participante, la cual se debe entender como la intuición global representativa o conocimiento inmediato del cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y sobre todo de su relación con el espacio que lo rodea. Y como último tópico, se toma el nivel de pensamiento, lo que supone la capacidad de análisis y síntesis. Esta capacidad no puede adquirirse si no es a partir de un distanciamiento sensomotriz y emocional respecto del espacio y los objetos, cuya consecuencia es el descubrimiento de sus respectivos componentes físicos.

En la pauta de evaluación del juego, estos tópicos están clasificados por medio de tres categorías básicas que son:

- **NUNCA (N):** En ningún momento ocurre la conducta en el niño.
- **A VECES (A):** En ciertas oportunidades se presenta la conducta.
- **SIEMPRE (S):** En todo o cualquier tiempo se observa la conducta.

Para tener una lectura más clara de la pauta de observación, Marcelo Valdés diseñó, de manera general, una propuesta de estadios de desarrollo del juego del niño, los cuales serán confrontados con las conductas observadas en la pauta de evaluación.

Es así como a la creatividad, la comunicación, la conciencia corporal y el nivel de pensamiento, con sus diversos componentes, les fueron asignados, de acuerdo a la categoría, diferentes estadios de desarrollo:

- **GESTACIONAL (G):** En este estadio, el niño no se siente capaz de iniciar ni participar en una actividad de juego, ni tampoco aborda el entorno por sí mismo, por lo tanto cabe en la categoría de nunca (N).
- **INICIAL (I):** En este estadio, el niño manifiesta deseos de actuar y participar de las actividades de juego. Sin embargo, no hay un abordaje directo de ellas, por lo tanto cabe en la categoría de a veces (AV) inicial.
- **ELEMENTAL (E):** En este estadio, el niño actúa y participa del juego, pero de manera muy superficial, es decir, no se implica directamente o no asume el juego, por lo tanto cabe en la categoría de a veces (AV) elemental.
- **MADURO (M):** Es un niño que actúa, asume y participa activamente del juego que él mismo construye armónicamente con los demás, por lo tanto cabe en la categoría de siempre (S).

b) Otro de los recursos presentados a continuación es la evolución de las

conductas y desarrollo del juego, a partir de la referencia de la profesora jefe del curso básico 5 de la Escuela Las Dalias en la **entrevista en profundidad** (ANEXO 4).

- c) Como último recurso de recolección de resultados, es la realización por parte de los investigadores, de **audios y posterior transcripción en cada aplicación de la pauta de observación del juego (inicial, media y final)**, donde se destaca lo más relevante de acuerdo a los objetivos. (ANEXO 5 y 6).

1.1 Fichas: Casos de los participantes en la investigación

- Caso 1: Kevin
- Caso 2: Genesis
- Caso 3: Florencia
- Caso 4: Cristóbal
- Caso 5: Abrahán
- Caso 6: Juan Pablo
- Caso 7: Madeleine
- Caso 8: Rocío
- Caso 9: Ámbar
- Caso 10: Ninoska
- Caso 11: Ismael
- Caso 12: Cristhofer
- Caso 13: Martín
- Caso 14: Martina

Ficha Caso 1: Kevin

Antecedentes Personales



Edad: 10 Años
Fecha de Nacimiento: 26 de junio del 2007
Diagnóstico: DI leve

Imagen: Kevin Jugando con pelota en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- **Creatividad:** N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- **Comunicación** N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- **Conciencia Corporal** N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- **Nivel de Pensamiento:** N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)

Evaluación Media:

- **Creatividad:** N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- **Comunicación** N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- **Conciencia Corporal** N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- **Nivel de Pensamiento** N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- **Creatividad** N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- **Comunicación** N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- **Conciencia Corporal** N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- **Nivel de Pensamiento** N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) “Él es iniciador de juegos, busca, inventa y provoca el juego.” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)	(...) “No se le ha podido cambiar el hecho de querer ser siempre primero y la manipulación sigue ahí”(...) (extracto de relato referido por

<p>(...) "Él quiere ser primero en todo" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Hay cierta manipulación por parte del Kevin, porque quiere hacer todo él"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Al comienzo hacía mucha pataleta, se "amurraba", se arrancaba, se desnudaba" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Sigue instrucciones básicas, porque las complejas no." (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "A veces quería quitarle el columpio a los demás niños y quería jugar solo en él" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Ya no tiene pataletas, han habido cambios en su conducta, ya no pelea como antes, ya no tiene conductas disruptivas, no tira sillas como lo hacía antes" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Con una persona autoritaria, por ejemplo cuando está conmigo, no tiene mayor dificultad y si tiene algún problema, se le da una orden y la acata al tiro, pero con otras personas siempre las va a manipular" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Sigue acatando instrucciones básicas y ahora puede seguir algunas más complejas, siempre que esté en un espacio cerrado" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
--	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "Con los pares siempre trata de buscar a los más pequeños, porque con los más grandes tiene dificultades" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Los más pequeños se adecuan a él, no así los niños más grandes" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Para él los demás no pueden ser jefe, no pueden mandar, porque él quiere ser primero en todo, lo que demuestra su carencia afectiva" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Por esto su relación con los pares es distinta y con los adultos aún más" (...) "Con los profesores bien, porque es muy voluntarioso, pero hay cierta manipulación por parte del Kevin" (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Juegos de construir una casa, de entrar, de tomar tecito y todo dado por un tema emocional, él transfiere esos problemas en esos tipos de juegos" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Kevin jugó la mayoría del tiempo con</p>	<p>(...) "Por lo que su relación con los pares sigue bien, sobretodo con los más pequeños, aunque ahora a los más grandes los prueba. Sin embargo, con una persona autoritaria, por ejemplo cuando está conmigo, no tiene mayor dificultad "(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) " A otras personas siempre las va a manipular" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

<p>Génesis, partió jugando con ella en el columpio, luego fue a la casita con ella y al final dibujo solo”. (Extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>	
--	--

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

<p>Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.</p>	<p>Después de la intervención</p>
<p>(...) “No tiene problema con los espacios, se le puede pasar un sin fin de juguetes y con todos puede jugar”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) “Lo que más le gusta es explorar libremente y armar juegos, juegos de construir una casa, de entrar, de tomar tecito y todo dado por un tema emocional, él transfiere esos problemas en esos tipos de juegos”(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Dentro del juego con la Génesis fueron ambos simbólicos, ya que en el columpio jugaban a estar en un barco y en la casa jugaban a la mamá y al papá y que su casa era una heladería.” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “No tiene dificultad con la exploración, el cambio que se ha producido es que ha dejado el enfoque con las casas, ahora juega a otras cosas y con otros materiales” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>

Ficha Caso 2: Génesis

Antecedentes Personales



Edad: 9 años
Fecha de Nacimiento: 15 de abril del 2008
Diagnóstico: DI moderado

Imagen: Génesis jugando en columpio en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "Ella siempre quería jugar con la pelota azul, la pelota azul era de ella, no se le podía quitar, porque sino le pegaba al compañero" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)	(...) "Después de las sesiones se vio un cambio en la Génesis" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)

<p>(...) "No cumplía las indicaciones ni básicas ni nada, porque ella quería hacer lo que ella quiere, como los choros, así, así es su conducta, es bien imponente".(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Ella tiene un vocabulario soez, actitudes soeces, disruptiva verbalmente y físicamente" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Si se le daba una instrucción de que se sentara, nos amenazaba, y en el juego hace lo mismo."(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No era muy buena compartiendo algunas cosas y jugaba muy poco sola" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) "La Génesis ahora se comporta de forma más tranquila" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "En el juego, es capaz de jugar con todos" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Pero cambió totalmente la conducta de juego con los chiquillos, y con nosotros igual (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "La Génesis ahora juega sin pegar, aunque igual a veces peleaba, pero trataba de jugar tranquilamente con los demás" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Ahora, si yo doy una instrucción o indicación -ya se acabó el juego, guarden los juguetes-, ella lo hace, ya no pelea, ya no se pone chora, ni agresiva, nada de ese tipo de cosas, a través del juego se puede haber regulado, claro que el juego lo inicia, lo termina, lo inventa, lo desarrolla a la perfección". (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Ahora es capaz de cumplir las indicaciones básicas, porque complejas les sigue costando, porque igual es súper, no sé si decir arrogante, en la forma en que ella desarrolla algo, -ah yo no lo quiero hacer, porque no lo hace el Kevin-, antes, ahora lo hace, en silencio, y lo hace".(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
---	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>"La relación con sus pares es bastante disruptiva" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Cuando llegó la relación con sus pares y con los profesores era de amenaza" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Si bien es una niñita de 9 años ella piensa como una de 15, también por la familia que hay detrás" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>"Después de las sesiones se vio un cambio en la Génesis, en cuanto a la relación con sus pares y profesores" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Tiene una fijación con la Madeleine y el Kevin, porque son las dos personas que están en igual orden de conducta que ella, entonces como que no le aguanta, -yo quiero jugar- yo también quiero jugar con eso-, entonces como que ahí chocan un poco, pero con los demás no." (...)</p>

<p>(...) “La génesis jugó toda la sesión con Kevin, jugó en el columpio, luego la casa y luego jugó con Madeleine también en el columpio y a la vuelta a la calma ambas fueron a dibujar, Génesis comenzó el dibujo y Madeline lo terminó” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(Extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista). (...) “Ella viene de una familia de 6 hermanos, entonces tiene 4 hermanos más chicos, ella es la segunda, entonces es súper mamá de los pequeñitos, claro que a veces abusa, pero cambió totalmente la conducta de juego con los chiquillos, y con nosotros igual, conmigo que soy su profesora, la asistentes que vienen, que van, aquí viene mucha gente, entonces se tienen que adecuar a todos, y eso es muy difícil para ellos, porque están “conteniéndose” en una conducta, y la otra gente le pide otra, entonces ya se les arma un caos en sus cabecitas” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
--	---

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

<p>Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.</p>	<p>Después de la intervención</p>
<p>(...) “Prefiere los juegos de hombres, la pelota, las peleas, ese tipo de cosas, no le gusta mucho la muñequita y ese tipo de jugueto de princesita” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “En los espacios que están más regulados para explorar con los materiales es la sala, porque la visual mía es más pequeña, entonces es más control de ella y de lo que hace y de lo que dice” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Ocupa mejor los espacios de la sala.” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “No era autónoma en su juego” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “En la sala de psicomotricidad, Génesis tiene un juego mucho más simbólico, sobretodo de la mamá y la familia” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) “Ahora en la cancha que es el espacio donde ellos tienen mayor concentración de juego y es libre porque es una cancha, cerrada, pero es una cancha, juega a la pelota, ella juega a la pelota con los hombres, entonces hay veces en que los hombres dicen -no la Genesis no me quiere prestar la pelota tía-, ahora ya no, sabe que si va a jugar a la pelota con ellos tiene que pasar la pelota, o se pone de arco, y ahí juega bien, pero bien con los espacios, a diferencia de antes, que no había control de ella”. (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Ficha Caso 3: Florencia

Antecedentes Personales



- Edad: 8 años
- Fecha de Nacimiento: 16 de octubre del 2009
- Diagnóstico: DI moderada, secundaria a Sd. de Down

Imagen: Florencia jugando en la casa en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(3/4), S: (0/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(4/4), S: (0/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "Es como cooperadora con los compañeros, los ayuda, manifiesta interés para que no estén solos por ejemplo, los invita a jugar, en su idioma	(...) "Ya es capaz de jugar algunos juegos, no tiene todo los juegos incorporados, no, ella solo

<p>claramente, ya que no tiene un lenguaje muy legible, es como más gestual, más corporal” (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) ”Ella inicia los juegos con otros pares también, también los invita a jugar, ella no tiene problema de que si son grandes” (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>“Cumple indicaciones pero solamente en la sala de clases (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>juega a una sola cosa”. (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Florencia ahora juega mucho más tranquila, no hace grandes destrozos” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “Ya no se arranca como antes, porque antes se arrancaba para la cancha, no respetaba ningún tipo de regla, nada, y ahora la respeta” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>“Cumple indicaciones básicas solamente, básicas en el sentido que tú le das una instrucción, por ejemplo, no pueden correr o no se pueden arrancar y ella la va a acatar, si le dan más de cinco instrucciones ella no te las va a cumplir” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “A Florencia aún le cuesta seguir instrucciones, ya que, se metió igual a la piscina de pelotas” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
---	--

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>“Con sus pares, ella piensa que todos son sus hijos, ella como que cumple el rol de mamá”(…) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) ”Es como cooperadora con los compañeros, los ayuda, manifiesta interés para que no estén solos” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>“Con los profesores excelentemente, hasta que sale de la sala, ella sale de la sala y no se relaciona con los adultos, para ella no son ningún tipo de autoridad, no les interesa” (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) ”Juega con todos y trata de comunicarse con todos.” (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p>	<p>“Después de la sesión de psicomotricidad la relación con sus pares mejoró, en cuanto a que ya no los protege tanto, ya es capaz de jugar algunos juegos también” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) ”Súper bien, con los hombres le cuesta un poquito más, pero con las niñas se relaciona super bien. Y con los profesores, yo creo que como la medida justa, ella hace caso afuera, en la sala de clases, a otros profesores que no sean el profesor titular, si es otro profesor, le cuesta interactuar con la otra persona”. (Extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista).</p> <p>(...) “La última sesión se observó jugando la mayoría del tiempo con Martina” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>“En relación a los espacios y los materiales que se le brindan para explorar libremente, la Florencia con lo que más juega es con las tacitas y esas cosas, tu les pasas bloques y no tiene mucho interés, va más como el juego simbólico de la mamá por ejemplo, de hacerlo dormir, de bañarlo, de vestirlos, de dar leche, de pasear en el coche, ese tipo de juego realiza.” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Florencia a veces juega con pelotas, más que nada de forma independiente” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “En los espacios abiertos ella juega a la pelota, le gusta correr, juega con las piedras, inventa algún juego, le gusta bailar” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) “Los materiales bien, los explora todos, a la mayoría les ve más atención que los otros niños, pero bueno, realmente explora las muñecas, que es su pasión parece, ser mamá” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Florencia ahora dibuja sin mayor problema y juega con los bloques” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>

Ficha Caso 4: Cristóbal

Antecedentes Personales



- Edad: 7 años
- Fecha de Nacimiento: 21 de octubre del 2010
- Diagnóstico: DI leve, prematuridad y asfixia neonatal.

Imagen: Cristóbal jugando en el fuerte en la sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
---	----------------------------

<p>“Cristóbal llegó aquí sin hábitos de nada, ni de estudio, ni de alimentación, por ende no tenía hábitos de juego” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Dentro del taller de psicomotricidad que es juego, exploración de juego, la relación era pésima, porque lloraba por todo, si no se le anticipaba lo que iba hacer” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) Jugó por un momento con Cristhofer, pero luego se enojan y pelean (...) “Cristóbal trata de quitar materiales o interrumpir juegos de otros”. (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “El juego de la pelota, uno lo puede ver muy simple... que todos lo hacen, pero él no jugaba a la pelota. Lo básico que hacía era jugar solo, entretenerse solo” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>“No seguía instrucciones, no las cumplía, ninguna, porque él simplemente no lo hacía, se tiraba al suelo y se quedaba como una tortuguita” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>“Tuvo un cambio bastante significativo en el taller” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...)“él sabe que cuando hay que jugar, tiene que si o si integrarse al juego y jugar con todo los juguetes” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>“Obviamente que comenzó a cumplir y a seguir indicaciones, claro que siempre con el Cristóbal tienes que anticipar” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “El Cristóbal se tiene que anticipar antes , yo le anticipo antes que lleguen ustedes a trabajar, vas a ir, puede que toque ahora, puede que no te toque, pero igual vas a jugar aquí en la sala o allá , siempre anticipar , si le anticipas él se regula solo.” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
--	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “No tenía hábitos de juego, por lo que no se relacionaba nunca con otro niño, siempre con adultos, que eran su familia.” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “La mala relación era sobre todo con Cristhofer, tenía una fijación con él, peleaban... peleaban...peleaban”(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “La relación con los profesores también era mala, los agarraba a patadas, no a mí en específico, pero si a mí me hacía show de tirarse al suelo y llorar, esconderse debajo de la mesa, así como una tortuguita” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) “La relación con sus pares ha mejorado bastante, muy bien y con los profesores igual se autocontrola y auto regula en todo tener habilidades sociales, compartir, tener el trabajo en equipo por ejemplo , el esperar su turno, todas esas cosas mejoraron porque el mismo se puso a regular” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Trató de jugar harto con sus compañeros” (...) “Trataba de integrarse en el juego solito”. (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “Los espacios los utilizaba pésimo, al igual que los materiales, porque no había control de sus impulsos, él pensaba que estaba en una sala y los juguetes eran para él , por ejemplo el juego de la pelota”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>“Dentro del taller de psicomotricidad que es juego, exploración de juego, la relación era pésima, porque lloraba por todo, si no se le anticipaba lo que iba hacer , era un caos en su cabecita” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) ”Los espacios y materiales se mejoró, digamos la funcionalidad del espacio, que es explorar, tener habilidades sociales, compartir, tener el trabajo en equipo por ejemplo , el esperar su turno, todas esas cosas mejoraron porque el mismo se puso a regular , porque ir a la sala de psicomotricidad, al taller era un premio y todavía lo sigue siendo para ellos” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) ”Ellos sabes que si utilizan los espacios bien, adecuadamente, sin pelear, sin empujar, sin quitar, tanto en la cancha como en sala, pueden tener el premio de ir a la sala de psicomotricidad” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Cuando estaban dibujando, el Cristóbal quería hacer una casa y Juan Pablo le enseñó, ahí estuvo dibujando tranquilamente” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>

Ficha Caso 5: Abraham

Antecedentes Personales



- Edad: 7 años
- Fecha de Nacimiento: 24 de febrero del 2007
- Diagnóstico: DI leve, secundaria a Sd. de Down

Imagen: Abrahán jugando en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- **Creatividad:** N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- **Comunicación** N :(2/4) , AV :(2/4), S: (0/4)
- **Conciencia Corporal** N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- **Nivel de Pensamiento:** N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Evaluación Media:

- **Creatividad:** N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- **Comunicación** N :(0/4) , AV :(4/4), S: (0/4)
- **Conciencia Corporal** N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- **Nivel de Pensamiento** N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)

Evaluación Final:

- **Creatividad** N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- **Comunicación** N :(0/4) , AV :(4/4), S: (0/4)
- **Conciencia Corporal** N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- **Nivel de Pensamiento** N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "Él puede jugar con todos, no es peleador, no es agresivo, no tiene conductas violentas, pero le	(...)" te podría decir de Abrahán después del taller que el cambio que tuvo fue en el

<p>cuesta mucho iniciar el juego” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) “Es un niño capaz de cumplir instrucciones básicas, cualquiera sea” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...)”pero le cuesta mucho iniciar el juego, alguien lo tiene que invitar o alguien lo tiene que tomar de la mano” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>material, que logró jugar con otro material que no fuera siempre el mismo aunque hay que seguir ayudando y empujarlo todavía en eso, pero por lo menos avanzó en este tipo de cosas” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>
---	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “El Abraham se relaciona con sus pares, él puede jugar con todos” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “La relación con los adultos super bien, nada que decir y en realidad nunca me llega un reclamo, aquí se porta bien” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) La mayoría del tiempo juega solo, de vez en cuando juega con algún compañero” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “Se porta bien, en el espacio de sala se porta bien, cumple con los deberes, en la cancha también” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Los materiales del taller no los utilizaba, era como un auto, donde lo tomaba, jugaba, se lo echaba al bolsillo para que nadie se lo quitara por ejemplo (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>	<p>(...)“Después del taller ahora con los materiales puede jugar con todos, entonces lo que te podría decir de Abraham después del taller que el cambio que tuvo fue en el material, que logró jugar con otro material que no fuera siempre el mismo” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista). (...) “Tiene un juego muy tranquilo, le encanta disfrazarse” (...) “Juega mucho a los bloques y forma casas con ellos” (...) extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>

Ficha Caso 6: Juan Pablo

Antecedentes Personales



- Edad: 9 años
- Fecha de Nacimiento: 8 de abril del 2008
- Diagnóstico: DI. Leve

Imagen: Juan pablo jugando en la casa en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(1/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(1/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) “Él intenta jugar con todos, le da lo mismo si es chico y no puede, él se integra igual al juego.” (...) “Si un compañero está peleando, él sale del	(...)” Luego de la sesiones, Juan Pablo sigue tranquilo”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)

<p>juego y se va a otro grupo" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>"Cumple indicaciones básicas a la perfección, no tiene conductas disruptivas" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Jugó prácticamente todo el día solo"(...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) "Es un niño muy tranquilo, juega calmado" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "No tiene problemas para cambiar de juego"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
---	--

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>"La relación con sus pares es muy buena, es super cordial, atento, tiene una resolución de problemas super rápida, su ejecución también es super rápida."(extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Él intenta jugar con todos, le da lo mismo si es chico y no puede, él se integra igual al juego" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Con el Kevin y Madeleine a veces tienen conflictos por el tema de que tienen las mismas ideas, y quieren hacer todo ellos" (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) " Con la única persona que hablaba era con la tía practicante, pero casi todo el día jugó solo en comparación a otras veces"(...) ""Jugó casi toda la sesión en el columpio" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(..) "Sigue tranquilo, con buena relación con los profesores y cordial con los pares, sobre todo con los más pequeños, a quienes cuida, si hay un peligro, él lo va a decir, son los otros ojos de la profesora" (...)</p> <p>(...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No tiene problemas para cambiar de juego, de cambiar de grupo, de trabajar en equipo"(...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "Tiene una resolución de problemas super rápida, su ejecución también es súper rápida"(...)</p>	<p>(...) "Sigue con buena exploración, sin embargo, ya no juega a la construcción de casas, es algo que se ha ido trabajando"</p>

<p>(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>“Realiza juego simbólico, porque cuando estaba jugando en la casita yo lo vi un rato y comenzó a jugar con la casa que habían estado jugando sus otros compañeros (Kevin y Génesis) la ordenó y comenzó a jugar que era una heladería” (...)</p> <p>“También jugaba a los aviones y tenía harta imaginación al jugar con el columpio”. (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “Utiliza super bien los materiales y los espacios para explorar y siempre está atento a todos los estímulos. Sin embargo, tiene mucha fijación con lo que es casa, construcción, de meterse con los compañeros”(…)(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>para lograr el cambio, aunque no tiene problemas para cambiar de juego, de cambiar de grupo, de trabajar en equipo” (...)</p> <p>(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
---	--

Ficha Caso 7: Madeleine

Antecedentes Personales



- Edad: 9 años
- Fecha de Nacimiento: 29 de mayo del 2008
- Diagnóstico: DI moderado

Imagen: Madeleine Construyendo en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(1/4) , AV :(0/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "Madeleine al principio era líder negativo del grupo" (...) "Tiene ocurrencia y pensamientos	(...) "Hay que saber compartir, da lo mismo si llegas primero o después, tienes que

<p>distintos a los que tienen los compañeros”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…) ”Manipulaba todas las situaciones, por ejemplo yo daba una orden de no tomar los libros que están ahí en esas cajas, y ella después en la tarde a otros profes que entraban a la sala les decía que ellos podían tomar esas cajas.” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) “”No cumple las indicaciones básicas, porque todo el rato incita a conductas disruptivas” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…) ”Ella todo el rato con juegos que ponen en peligro en el fondo la integridad física” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…) ”Estuvo jugando sola en el mismo lugar” (…) “En sí, era super tranquila.” (…) (Extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>	<p>compartir, tienes que pedir disculpas, tienes que reconocer que fuiste tú el que te equivocaste, esas cosas le pasan a la Madelaine, porque ella manipula todo en su hogar, entonces ella quiere hacer lo mismo aquí” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…)” Cumple con las indicaciones básicas ahora, porque es capaz de, por ejemplo, invitar al juego, y no jugar sola o a lo que ella quiere nomas, por ser la más grande o porque tiene mayor lenguaje, porque es la que tiene mayor lenguaje acá” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…) ”Es tranquila, no pelea, ni nada, y cuando ve que hay quien se pone un poco pesado, se cambia de juego” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>
--	--

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(…) ”Con los profesores, hubo una vez que le robo un plumón a una profesora, que manipulaba todas las situaciones, por ejemplo yo daba una orden de no tomar los libros que están ahí en esas cajas, y ella después en la tarde a otros profes que entraban a la sala les decía que ellos podían tomar esas cajas, e incitaba a sus compañeros a hacer lo mismo, a portarse mal” (…) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista) (…) ”En el fondo no tiene problemas de habilidades sociales” (…) (extracto del relato referido por la profesora jefe en entrevista) (…) ”Tiene ocurrencia y pensamientos distintos a los que tienen los compañeritos, sobre todo los más pequeñitos” (…) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista) (…) ”Jugaba sola aunque incluía en su juego a la profesora u a otro compañero; quería jugar con</p>	<p>(…) ”Si bien sigue manipulando a ciertos compañeros, ya no es todo el grupo, es como el Kevin y la Génesis, como que ahí hay un tema distinto que hay que trabajar con ellos, de la parte conductual, no emocional ni cognitivo, más conducta” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…) ”Con los profesores ya se le quito eso de andar mintiendo por ejemplo, andar diciendo cosas que yo había dejado netamente dichas que no, ya se le quitó, y con sus pares es bastante cooperativa” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (…) ”Pero no pelea fíjate ahora, invita a los compañeros a jugar, hay una diferenciación que hace, porque antes bien peleaba y decía -no, es que yo lo tenía primero- y era mentira, no lo tenía primero, se lo había quitado, y</p>

<p>Rocío, pero ella interrumpía su juego”(…) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>ahora invita al compañero, y le muestra -mira todos jugamos con esto- ya, y como ella quiere jugar con eso los invita al juego y juegan perfectamente” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) "Es capaz de, por ejemplo, invitar al juego, y no jugar sola o a lo que ella quiere nomas, por ser la más grande o porque tiene mayor lenguaje, porque es la que tiene mayor lenguaje acá, ahora invita a los compañeros, y juega, comparte”.(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) "Jugaba con todos un ratito, ella proponía más juegos para estar con los demás” (…) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
--	--

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

<p>Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.</p>	<p>Después de la intervención</p>
<p>“En la utilización de espacios y materiales bien, en el fondo no tiene problemas de habilidades sociales, ocupa los espacios” (…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Los materiales aquí en el fondo son bien básicos los que ocupa, o sea son los juguetes y los ocupa excelente, o sea los juegos simbólicos, los de construcción, no tiene problemas con ese tipo de cosas”. (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) “Ella tenía un juego bien simbólico” (…) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) “Jugaba con Alejandro, hicieron un almacén y luego hizo un restaurant donde la profesora fue su cliente donde hicieron tallarines con salsa, tenía buenos movimientos, jugaba con todo su cuerpo, usaba los bloques de madera, pero estuvo jugando sola en el mismo lugar” (…) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>	<p>(...) “En los espacios como es cancha y sala, con los materiales, hay algunos materiales que le llaman más la atención y los quiere tener, por ejemplo las tacitas, como que las mujeres siempre tienden a jugar a eso, como juego simbólico, a la mamá, al restaurant, la comida(…)” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Utiliza excelentemente los espacios, abiertos y cerrados, y los materiales que desea ocupar”. (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Tiene un juego más maduro, le gusta crear el juego, ella lo inventa, e integra sobretodo a los más chicos. (...) “Juega hartito a las cosas de vender” (…) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>

Ficha Caso 8: Rocío

Antecedentes Personales



- Edad: 8 años
- Fecha de Nacimiento: 6 de mayo del 2009
- Diagnóstico: DI moderada, secundaria a Sd. de Down.

Imagen: Rocío jugando con disfraces en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(2/4) , AV :(1/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(2/4) , AV :(1/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(1/3) , AV :(2/3), S: (0/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "No es tan violenta como otros compañeros, pero quiere hacer las cosas a su manera y se arranca" (...) "A no ser que le moleste algo por	(...) "Ya no se tira al suelo, no hace shows, porque antes lloraba por todo" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)

<p>ejemplo y te golpea, a pesar de su tamaño pega fuerte" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>"No tiene un cumplimiento de indicaciones, es muy poco probable que te siga una, debemos ir a decirle, tomarle la mano, hacer que te mire, para que recién pueda hacer algo que se le está indicando"(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Rocío jugó toda la sesión sola, sacaba todo y todo lo tiraba"(...) "En la vuelta a la calma vio un tarro, le gustó, saco todos los legos, los desordenó y luego por querer abrir el closet y no la dejaron se enojó , se quiso escapar de la sala de psicomotricidad"(...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "No quiere irse a la sala ni colocarse los zapatos y hay que llevársela a la fuerza". (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>"Rocío ahora sigue indicaciones básicas, no solo a mí, sino a todos los profesores que trabajan con ella, sobretodo con los de taller, porque se trabaja el mismo enfoque de reglas y ellas las obedece, por lo que influye la concentración que tenga, aunque es muy poca se puede sacar bastante provecho" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "A veces no hacía caso cuando se le daban instrucciones, empezó a tirar todo" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Rocío aún saca todo, lo tira, sin ninguna intención (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Al final no quería irse, no quería ponerse los zapatos, fue la última en irse de la sala, se quedaba acostada en las colchonetas. (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
---	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "Ella se relaciona bien con sus pares, a no ser que le moleste algo" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Por lo que la mayoría de las veces no tiene una buena relación con sus compañeros." (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Hace que está llorando , se frustra y está en una esquina en el juego final" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>"La relación con sus pares mejoró, aunque tiene un foco con un compañero, que es el Cristhofer, que no hay caso que pueda relacionarse con él, lo golpea. Sin embargo con sus otros compañeros está mucho mejor" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "La Rocío compartió súper bien, incluso jugó conmigo al "ula-ula" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>"La relación con los profesores, a pesar que no tiene un lenguaje verbal muy legible, es capaz de comunicarse con ellos, es capaz de solicitar cosas y por ejemplo acusa si alguien se está portando mal." (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "Los materiales en general no los cuida, los tira, no sabe mucho de juego"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Sacaba todo y todo lo tiraba, sacó todos los bloques de madera desde una caja, lanzó pelotas, conos, le gustaba jugar con los conos que se introducían en una un palo, hizo torres, sabía que las torres eran para eso. " (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Además, tenía juego simbólico con dos palitos, hacía ruido y decía que estaba haciendo música, que estaba cantando , le gusta que le celebren , que le aplaudan" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "En la vuelta a la calma vio un tarro, le gustó, saco todos los legos, los desordenó y luego por querer abrir el closet y no la dejaron se enojó " (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...)“En relación a los espacios, a ella le gusta bailar, teniendo un lugar para bailar ella es feliz, le gusta más que los materiales que se le pueden brindar, aunque le gustan muchos los disfraces, ama mucho disfrazarse y bailar” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Ficha Caso 9: Ámbar

Antecedentes Personales



- Edad: 10 años
- Fecha de Nacimiento: 23/Febrero/ 2007
- Diagnóstico: DI moderado. Epilepsia, microcefalia, Sd. hipotónico, trastornos visuales.

Imagen: Ámbar en ritual de salida

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
---	----------------------------

<p>(...) “Sigue indicaciones básicas y complejas, es super cooperadora en temas de orden, en aseo, siempre dispuesta a ayudar, toma la iniciativa, es proactiva, es como “¿tía le guardo los juguetes?”” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “La Ámbar siempre estaba dispuesta a ayudar a ordenar y seguía instrucciones” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “Es super estructurada, a pesar que a veces anda desarmada, despeinada, si le decimos que quedan 5 minutos para terminar, ella lo cumple y ella misma organiza y ordena los juguetes, además incentiva al resto a también ordenar” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “No tiene dificultad para seguir indicaciones básicas” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
--	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>“Cuando llego, la relación con sus pares siempre fue de protección, se sentía la mamá de los chicos, por ende los tomaba de la mano, los invitaba a jugar y los cuidaba como bebés.” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “La Ámbar nunca juega sola, siempre juega con alguien, siempre está acompañando a alguien, es como la madre dentro de la sala de psicomotricidad, se preocupa que los niños no lloren si es que les paso algo, le da abrazos para que no les duela tanto (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) “Con los profesores es cordial, siempre está bien regulada, se le da una instrucción y ella las acata, no tiene problemas ni conductas disruptivas” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Con todos los profesores, monitores, de taller, equipo técnico, kinesiólogos, fonoaudiólogos; no tiene ninguna dificultad.” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) “Sigue manteniendo la buena relación con los profesores, eso no cambia en ella, a pesar de que en su vida en el hogar es muy distinta a la que es aquí, existe una Ámbar aquí, muy amorosa, que regula su ansiedad, su agresividad. Sin embargo, en su casa esto no ocurre.” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “La Ámbar siempre busca proteger a los más pequeños, es la mayor de 3 hermanos y ella los protege de ciertos castigos” (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista) (...) “La conducta protectora sigue presente en Ámbar, sigue teniendo ese labor de madre dentro de la sala” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>“Los espacios los explora super bien y libremente, porque ella se adecúa a todos los espacios” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “En relación a los materiales, le llaman la atención más los juegos de mujer a juegos de hombres”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Es tranquila en su juego, explora harto, pero si hay un juego que le gusta se queda ahí por harto rato” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “Los espacios los ocupa todos, sea libre en cancha, o cerrado como la sala de clases. Es super estructurada” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Tiene la capacidad de cambiar de juego, es madura en ese sentido para los juegos” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>

Ficha Caso 10: Ninoska

Antecedentes Personales



- Edad: 8 años
- Fecha de Nacimiento: 23/ Abril /2009
- Diagnóstico: DI moderado, secundario a Sd. de Down.

Imagen: Ninoska dibujando en vuelta a la calma en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(4/4), S: (0/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "No inicia juegos, no comparte y si juega, lo hace sola en el lugar en el que se encuentra, que la mayoría de las veces, es un rincón de la sala,	"Sigue indicaciones básicas, pero se le deben repetir más de 3 veces" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)

<p>pero siempre tiene un juego solitario” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “En un momento peleó y golpeó a algunos de sus compañeros, ya que no le gusta compartir” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) “Ella puede estar todo el día en el mismo lugar” (...) “En el tema de indicaciones, si a ella no se le toma la mano para realizar algún tipo de acción, no lo hace” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>	<p>(...) “Ahora pelea, se enfrenta con los demás, sobretodo por las muñecas, las cuales son su obsesión.” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) “Ninozka estuvo jugando sola” (...) “Se miraba mucho al espejo, jugó todo el rato frente al espejo” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>
---	--

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “No se relaciona con sus pares” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “En cuanto relaciones personales, jugó sola prácticamente toda la sesión” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) “La relación con los adultos tampoco existe, la Ninoska no comunica ninguna necesidad, de ir al baño por ejemplo, ni de comer.”(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Tuvo si, contacto y juego con Ricardo, ya que este le daba inicios de nuevos juegos y ella le gustaba seguirlos” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “La relación ahora ha mejorado bastante, tanto que ahora pelea, se enfrenta con los demás” (...) “Sin embargo, no se relaciona con todos, tiene un grupo con el cual juega y le gusta cantar” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “Con los profesores, logra responder ante preguntas dadas, pero no es capaz de iniciar una conversación, pero ya no hay dificultad en las habilidades sociales”(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “El cambio mayor está en que ahora juega con sus compañeros y es capaz de compartir”(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “A Ninoska le dificulta iniciar el juego, no sigue la rutina de derribar el “muro” de juguetes” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “En términos de espacios, ahora los ocupa todos, tanto abiertos como cerrados, corre, salta. En cuanto a materiales, juega más con las muñecas, a veces toma las</p>

<p>(...) "Si juega, lo hace sola en el lugar en el que se encuentra, que la mayoría de las veces, es un rincón de la sala" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No explora de forma libre, solo juega cuando se le pasa directamente un juguete, pero donde se le posiciona, ella se queda ahí y siempre con el mismo juguete que se le propuso" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>cuerda, mira los bloques, pero el cambio mayor está en que ahora juega con sus compañeros y es capaz de compartir"(...) "Ahora juega con los palitos de colores, hace música, en un momento simuló una batería" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
---	--

Ficha Caso 11: Ismael

Antecedentes Personales



- Edad: 4 años
- Fecha de Nacimiento: 22 de Diciembre del 2012
- Diagnóstico: DI leve, secundario a asfixia

Imagen: Ismael jugando en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(1/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
(...) "No iniciaba juegos, no hablaba, no tenía ninguna acción corporal ni lenguaje físico, nada"	(...) "Y sigue instrucciones simples, como por ejemplo de ordenar sus juguetes,

<p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "El Ismael estaba la mayoría del tiempo solo, jugaba solo" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Se orinaba sentado en la silla, porque ni siquiera avisaba que quería ir al baño, estaba como ido, en otro planeta". (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No tenía ningún tipo de seguimiento de instrucción, ni simple ni compleja, no entendía, no hacía transferencia de la instrucción que tú le estas diciendo". (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>ayuda a ordenar, se sienta ahora, va a buscar sus cosas, sabe dónde está su mochila, sabe los nombres de los compañeros, porque al principio no sabía nada, ningún nombre de nada, solo Ismael, y ahora sabe los nombres" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "De vuelta de vacaciones y hartos meses después, y después claro de las sesiones de psicomotricidad, se empezó a relacionar con los pares" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>
--	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "El Ismaelito, al principio antes de las sesiones de psicomotricidad, no tenía ningún tipo de relación con sus pares ni profesores, ningún tipo de comunicación, nada, no hacía juego con los niños"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Aunque juega la mayoría del tiempo solo, ya en las sesiones medias, interactúa brevemente con nosotros y con la kinesióloga" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) "Se empezó a relacionar con los pares, ahora juega, juega con los chiquillos, si bien no con todos, pero juega con los que más lo buscan, el Juan Pablo lo busca, lo busca el Cristhofer, el Kevin, con ellos juega super bien"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "En estas últimas sesiones igual ha compartido más con otros niños" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Con los profesores bien, se comunica, te dice el nombre, comunica sus necesidades, lo que le gusta, lo que no, las tareas, trabajos, bien, ya no se orina".(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "No utilizaba los espacios, ningún espacio, había que decirle 5 veces que se parara a jugar o sino no jugaba, o que tomara un auto, o que tomara un bloque, porque sino no tomaba nada. Y en la cancha lo mismo, a veces corría, daba vueltas, giraba y giraba y luego volvía al puesto donde empezó, pero no ocupaba ningún espacio ni ningún material" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Ya en las sesiones medias se le observa también buscando materiales para construir" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>"Utiliza los espacios, ahora juega en la cancha a la pelota, la tocará dos veces pero corre detrás, como loco de la pelota, sabe que está jugando a la pelota, sabe que tiene un equipo, sabe cuál es el equipo contrario, se ríe, comparte, habla, y por ende los materiales los ocupa super bien, que es la pelota lo que más él toma, los autitos y los bloques, que es lo que más le gusta explorar".(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Juega la mayor parte solo, pero crea historias y dice -esto es un tren- el inicia su propio juego, y está lleno de creatividad".</p> <p>(...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>

Ficha Caso 12: Cristhofer

Antecedentes Personales



- Edad: 7 años
- Fecha de Nacimiento: 10 de abril del 2010
- Diagnóstico: DI. moderado.

Imagen: Cristhofer jugando en la casa en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(1/3) , AV :(2/3), S: (0/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(0/4) , AV :(1/4), S: (3/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
--	-----------------------------------

<p>(...) "Era tan autoritario con sus cosas, era tan yo, que si el escogía un juguete tenía que iniciar y terminar con el juguete, o sino no había juego y lloraba" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Lloraba por todo, por todo por todo, pero solamente en el juego fíjate, en el juego no funcionaba, en las otras cosas si"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "En el fondo era dejarlo que escogiera un juguete, que de partida eran todos los juguetes, porque quería todos los juguetes para él"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Cristhofer sabía que si pelea se salía de la sala, tiempo fuera, y lo mismo pasa en el taller de psicomotricidad, el escucha la orden, la instrucción, pero se le olvidaba al minuto, hacia lo que no debía hacer, por ende no cumplía ninguna indicación"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No seguía ninguna indicación básica, porque todo era llanto y querer tomar lo que él quería, y querer jugar con las cosas que él quería sin compartir"(...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(..) "Mientras se entrega las reglas está bastante inquieto y en todo momento hace sonidos mientras el resto está callado escuchando" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "En un momento parte a jugar solo a la piscina de pelotas, la cual está mojada y se le dijo anteriormente que no se podía utilizar" (...) "Al tirar vuelo al columpio tiro una patada a Cristóbal y él se cayó (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "En el transcurso de las sesiones tuvo un cambio rotundo, se portó muy tranquilamente, estuvo muy pasivo, no lloro, no se frustró tanto como antes" (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) "Sufrió un cambio muy significativo después del taller" (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Es capaz de introducirse en el juego de otro, de iniciar el juego, de terminarlo, si él está ocupando un camión por ejemplo y viene otro a pedirselo, se lo pasa, lo que antes no hacía." (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>"(...) Juega, no pelea, no grita, no llora, el mismo se autocontrola, así que bien"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "El Cristhofer se portó bien en esta última sesión" (...) "Tuvo un rotundo cambio a lo largo de las sesiones" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>"(...) Sigue las instrucciones y las indicaciones que tú le puedas dar, para eso no hay problema, sean complejas o sean simples." (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Si tú le captas la atención, y a través del juego por ejemplo, y eso es maravilloso, jugar jugar jugar jugar, capta la atención y sigue la instrucción perfecto, porque sabe que si el sigue esa indicación va a tener una recompensa, pero si se le modificó conductualmente, sino esto va a ser un caos, llorar llorar"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
---	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "Cristhofer con sus pares pésima relación, porque era tan tan autoritario con sus cosas, era tan "yo" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Por ende la relación con sus profesores era pésima, conmigo y las chiquillas que trabajan acá conmigo porque todo el rato había que estar mediando la labilidad que tenía emocional, porque lloraba por todo, por todo por todo"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "La relación en el juego con los pares no había caso, entonces la mayor parte del tiempo de los profesores, especialmente yo, pasamos mediando conductas, con paneles conductuales, reforzando con estímulos visuales positivos o negativos" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Cristóbal lo invito a jugar al columpio, pero él quiere ser el primero" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "En el transcurso de las sesiones cuando alguien lloraba se acercaba a incentivar al otro niño a jugar a otra cosa" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) "Ahora la relación con los pares es super positiva, sumamente positiva, es capaz de introducirse en el juego de otro, de iniciar el juego, de terminarlo, si él está ocupando un camión por ejemplo y viene otro a pedírselo, se lo pasa, lo que antes no hacía."(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Estuvo abrazando, jugaba con todos, cuando alguien se ponía a llorar se acercaba y le pasaba juguetes" (...) "En sí, él jugaba con todos, no pelea". (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Ahora cuando dibuja él le pasa los lápices a la otra gente, les ayuda a dibujar a los demás" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Con los profesores especialmente con el equipo técnico que es la Gabi, la kine y el Waldo que es el fono, con ellos no hay problema" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "En los espacios acá en la sala se controla, más que en la cancha, yo creo que la mayoría de los chicos le pasa eso, porque en la cancha tienen más espacio, mucho más espacio para correr, para empujarse, para pelear, acá es más chico, entonces se van controlando, porque el Cristhofer sabía que si pelea se salía de la sala"</p>	<p>(...) "Los espacios los ocupa mejor en la cancha, juega, no pelea, no grita, no llora, el mismo se autocontrola igual, así que bien, en el fondo los materiales son los que ocupan aquí todos básicos, mayor exploración con la pelota no tiene, pero si con los bloques, los bloques el explora"</p>

<p>(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “En el transcurso de las sesiones jugó hartó, con mucha creatividad, jugó hartó a las casitas, a los bloques, a muchas cosas más, entonces igual se movía hartó dentro de su juego” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>mucho más porque construye cosas, y antes el solo quería jugar con los bloque él solo, ahora invita a compañeros a jugar e inventan historias y que se yo, cosas que se imaginan”.(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Por ende si ocupa los espacios y materiales adecuadamente(...)” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Ahora se adapta muy rápido a todos los cambios de juegos” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
--	--

Ficha Caso 13: Martín

Antecedentes Personales



- Edad: 6 años
- Fecha de Nacimiento: 18 de junio del 2011
- Diagnóstico: DI Leve, secundario a probable interferencia orgánica cerebral.

Imagen: Martín Construyendo en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(2/4) , AV :(2/4), S: (0/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(1/3), S: (2/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(2/3) , AV :(1/3), S: (0/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(1/4) , AV :(1/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(1/4) , AV :(2/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(2/4), S: (2/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(0/3), S: (3/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
---	----------------------------

<p>(...) “No cumple ninguna indicación, ni por lo más absoluta que sea de básica, no, no cumple indicación, tú le puedes decir doscientas mil veces que no y el no acata instrucciones ni indicación”. (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Se frustra, porque no hay un entendimiento de parte de sus compañeros, porque él emite sonido no tiene ningún tipo de palabra, nada, entonces hace solo sonido, entonces cuando él quiere algo o se enoja porque fue injusto del que le quitaron a él y no tuvo la culpa se enoja y pega, muerde, pelea, llora hace pataletas” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “El Martín pelea mucho con sus compañeros. No tiene una buena comunicación por lo que le es difícil comunicarse tanto con los profesores como con sus compañeros” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “Su comportamiento es super disruptivo”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Su forma de comunicarse era pegar o enojarse, frustrarse” (...) “Martín no sigue las reglas “ (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “Ahora no llora tanto no se frustra tanto es capaz de comunicar en la forma que puede comunicar lo que está pasando, con el juguete que quiere jugar por ejemplo” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Ya no te da el combo ya no pega, se regula porque hay ciertas conductas que tiene que el manejar o si no queda sin el recreo, o las sanciones en el fondo” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “La relación ha cambiado después del taller, se autorregula por lo menos ya no llora, ya no pega ya comparte es capaz de jugar, porque es muy obsesivo con los materiales”.(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Ahora se da a entender más en su juego, por ejemplo cuando se acercaba, te apuntaba una cosa con la que él quería jugar” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “Las indicaciones básicas la acata, o sea en el fondo si tú le anticipas al Martín como ustedes lo anticipan en el juego la instrucción ya se acostumbró a que le anticipemos ya sea con imágenes o con instrucción verbal, si tú te portas mal o si tu peleas o si tu no compartes te sales del juego, lo hace perfecto, no en la totalidad que uno quisiera pero por lo menos vamos avanzando, y esperemos que se mantenga así”(…).(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
---	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) “Con sus pares es como la ley del más fuerte, por ejemplo, como tiene poco lenguaje le dificulta la relación con los pares y con los profesores, porque se frustra, porque no hay un entendimiento de parte de sus compañeros” (...)</p>	<p>(...) “Y después del taller empezó la relación con sus pares a no a mejorar al nivel cien por ejemplo pero en un cincuenta por ciento ya” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

<p>(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) "Con los profesores lo mismo, con todos los profesores (...)". (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) "El Martín pelea mucho con sus compañeros" (...) "No deja a los demás compañeros que jueguen" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) "Ahora puede jugar perfectamente con otro niño sin problema" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) "Entonces la relación con los profesores cambia porque en el fondo todos trabajamos en lo mismo, cada profesor trabaja en lo mismo con reglas, con instrucciones y él las va a acatando pero a medida que te prueba y ve que tú le dices que no, él se va a portar bien, pero si él te prueba y tú le dejas pasar una, él se va a portar mal siempre, porque él sabe, él comprende lo que pasa es que expresivamente no logra la comunicación"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
--	---

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "No tiene una relación estable, su comportamiento es super disruptivo, por ende la utilización de los espacios y los materiales que me preguntas aquí no lo tiene" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) "A Martín le gusta jugar solo" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión) (...) "No tiene utilización de espacio, no sabe lo que es jugar dentro de una sala, no sabe lo que es jugar dentro de una cancha porque generalmente yo te hablo de una cancha porque ahí es donde hacemos el recreo en espacios abiertos porque hay cierta seguridad, ahí no ve peligro, no lo discrimina, no lo logra visualizar que le puede afectar a él o a los compañeros, él lo hace simplemente y los materiales que tú le pases el los rompe, o los pierde, o los tira".(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>	<p>(...) "Los materiales era muy obsesivo él quería jugar con un material y como él jugaba solo nadie se lo podía tocar, ahora él puede jugar se regula para jugar con alguien pero él lo logra hacer, ya en los espacios abiertos o cerrados también logra ocupar de perfecta manera" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) "Ahora puede jugar perfectamente con otro niño sin problemas" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión).</p>

Ficha Caso 14: Martina

Antecedentes Personales



- Edad: 10 Años
- Fecha de Nacimiento: 6 de Febrero del 2007
- Diagnóstico: DI. moderada, secundaria a Sd. de Down.

Imagen: Martina jugando con los materiales en sala de psicomotricidad

Aspectos en la observación del juego (Referidos en la pauta de observación del juego - Marcelo Valdés)

Evaluación Inicial:

- Creatividad: N :(2/4) , AV :(2/4), S: (0/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(4/4), S: (0/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)
- Nivel de Pensamiento: N :(1/3) , AV :(2/3), S: (0/3)

Evaluación Media:

- Creatividad: N :(1/4) , AV :(3/4), S: (0/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(4/4), S: (0/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Evaluación Final:

- Creatividad N :(0/4) , AV :(3/4), S: (1/4)
- Comunicación N :(0/4) , AV :(0/4), S: (4/4)
- Conciencia Corporal N :(0/3) , AV :(2/3), S: (1/3)
- Nivel de Pensamiento N :(0/3) , AV :(3/3), S: (0/3)

Aspecto conductuales en la evolución del juego (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
---	----------------------------

<p>(...) "Adoptó el papel de mamá un poco" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No se comunica mucho, su juego es más agresivo, le gusta pegarle a las cosas" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Sigue las indicaciones básicas y complejas también, obedece instrucción súper bien"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) "Lo que el taller hace en Martina le fomenta el buen comportamiento que tiene, lo comportamental de la Martina, porque ustedes trabajan lo que es instrucciones y ese tipo de cosas"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "La Martina aún juega todo el rato sola pegando" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>"Sigue indicaciones básicas y complejas, o sea la Martina bien, nada que decir." (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>
---	---

Aspectos socio-emocionales (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención
<p>(...) "Como que necesita a veces estar acompañada de la Ninozka, de la Rocío y de la Florencia, no empatiza con los otros, no es que no empatice o pelee, sino que le gusta más el juego con sus compañeritas en común con el síndrome" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Al principio no quería jugar con el columpio, se frustraba, quería jugar sola, pero después empezó a dar vuelos, y estuvo ahí acompañada" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "También es súper cooperadora con los profesores, ella se relaciona súper bien con los adultos, sea el profesor titular o los demás"(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...) "Ella se relaciona súper bien con los profesores en cuanto a eso, porque cada profesor tiene una instrucción distinta, o una metodología distinta y la Martina es capaz de adaptarse, al igual con sus pares, con todos ahora."(...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>

Aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad (referidos por profesora jefe en la entrevista y por los alumnos tesistas post sesión psicomotriz)

Antes de la intervención hasta el momento de la evaluación media.	Después de la intervención

<p>(...) “En los espacios abiertos y cerrados súper bien, no hay mayor dificultad con la Martina. Los materiales, también tiene un material específico de juego para explorar, no explora otro, a no ser que sea de niña, las tacitas”(…)(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “A Martina le gusta disfrazarse, luego saca un palo de escoba y comienza a jugar con él, lo usa como un caballito” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>(...) “Utiliza súper bien los espacios y materiales, en eso no hay mucho problema.”(...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “En esta última sesión jugó con dos bloques y los golpeaba haciendo música” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
---	--

2. RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LAS PAUTAS DE COTEJO

Figura 1. Resultados generales evaluación inicial

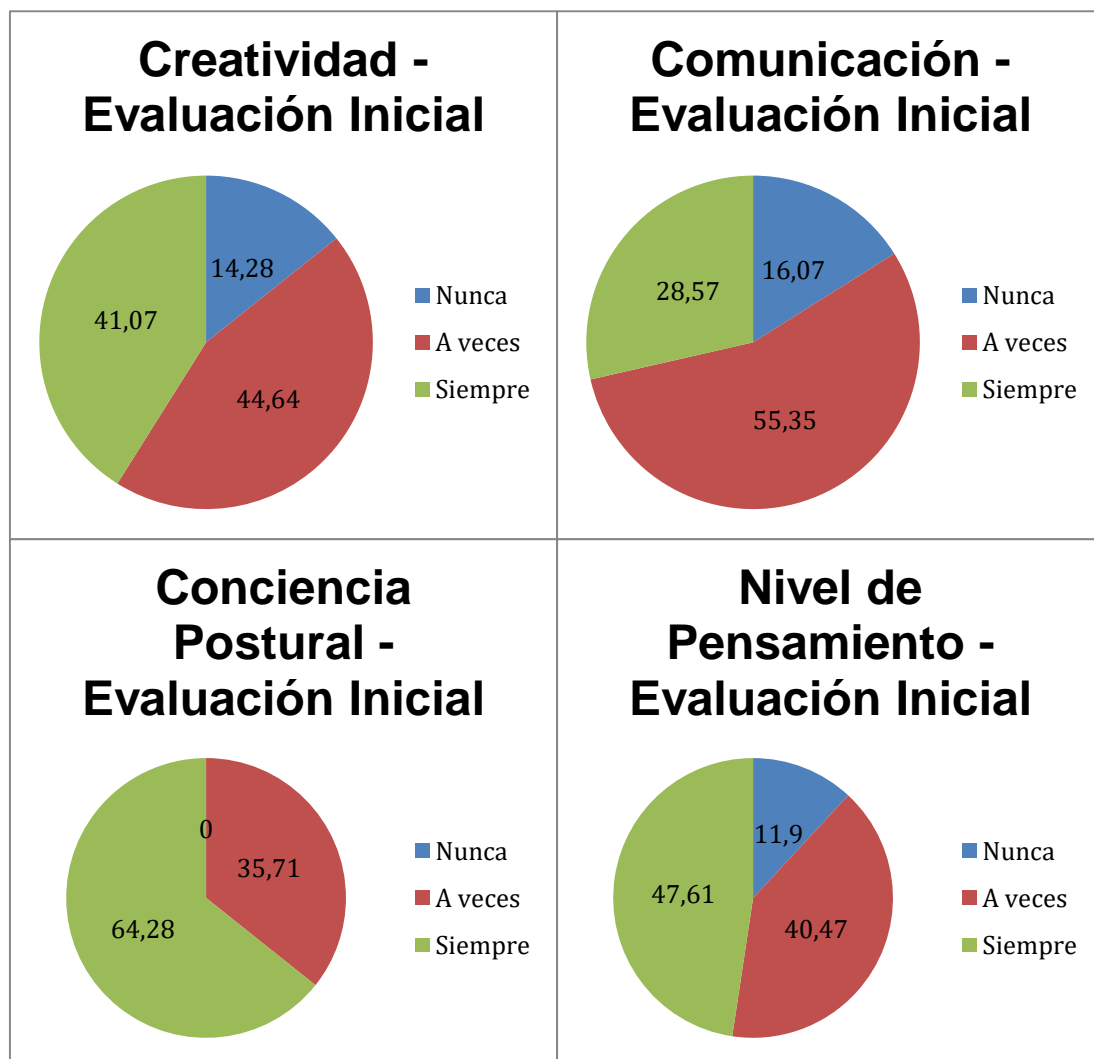


Figura 2. Resultados generales evaluación media

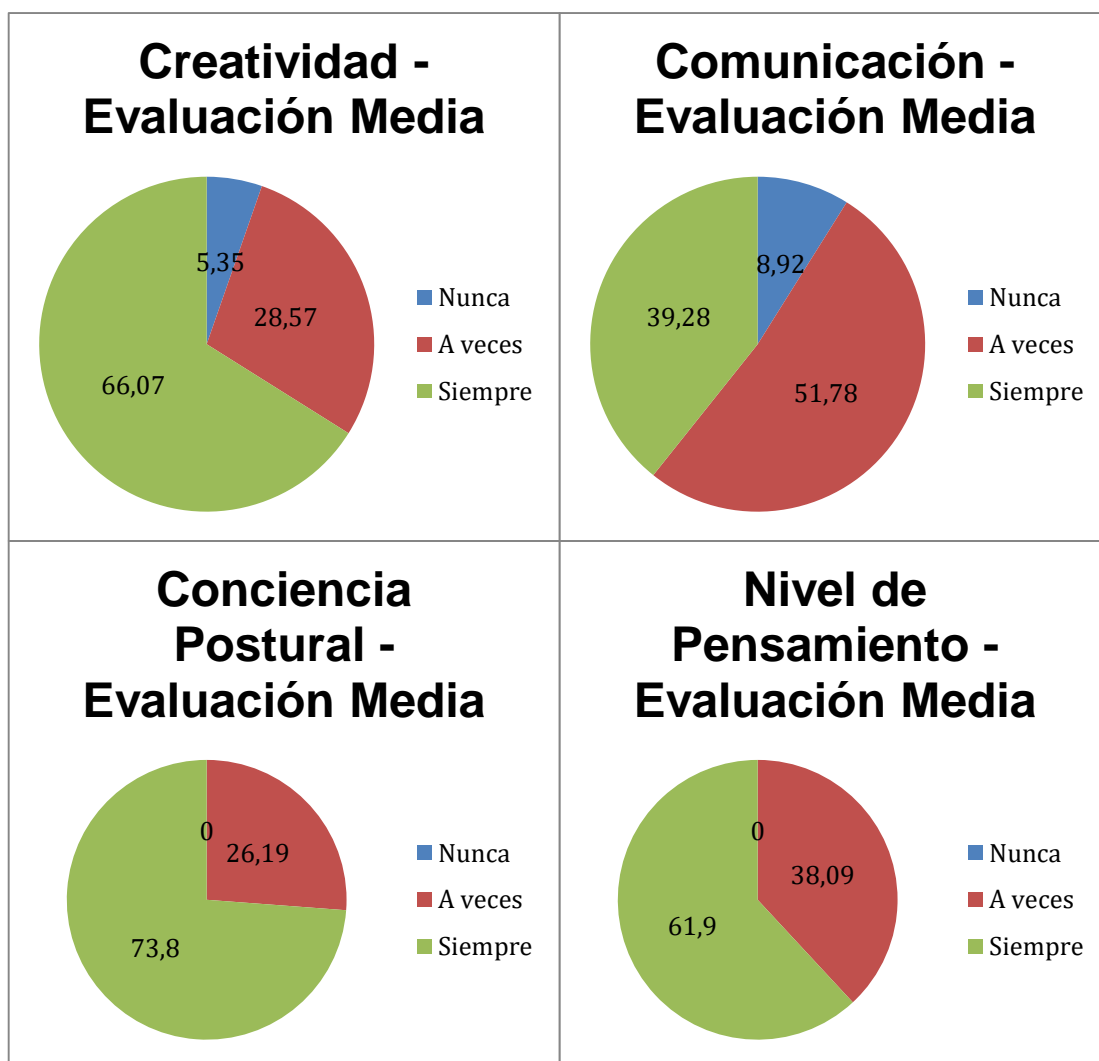
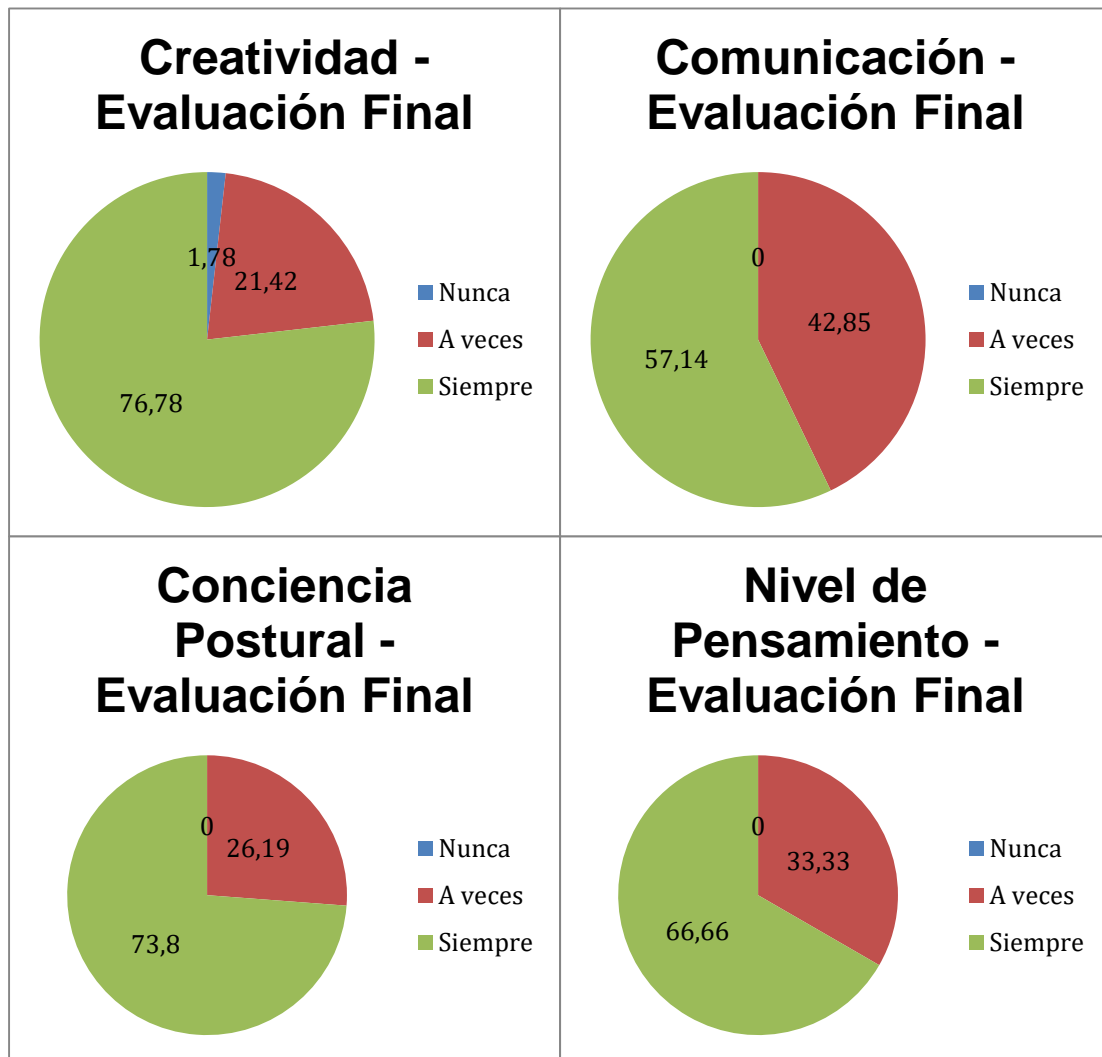


Figura 3. Resultados generales evaluación final



La observación y análisis de las pautas de cotejo aplicadas en tres oportunidades a lo largo de las sesiones de psicomotricidad a niños del básico 5 con diagnóstico médico de DI, el análisis de la entrevista a la profesora y los comentarios de los alumnos tesistas nos revelaron que existen cambios en la conducta del niño y en su perfil psicomotor, todo esto reflejado a través del juego libre y espontáneo, además de su comportamiento dentro y fuera de la sala de clases.

La aplicación de la pauta de cotejo del Doctor en psicología Marcelo Valdés Arriagada, poseía 4 variables a pesquisar en la observación del juego del niño, estas son la creatividad, la comunicación, la conciencia postural y el nivel de pensamiento, las cuales contaban con 4 o 3 sub categorías (ANEXO 7), estas fueron evaluadas en tres ocasiones a lo largo de la investigación, las cuales nos reflejaron los siguientes datos en evaluación inicial se puede observar la cantidad de categorías básicas (Nunca, A veces, Siempre) en las cuales se distribuía las variables mencionadas anteriormente, en donde si se toma en cuenta la creatividad, la cantidad de nunca reflejada en porcentaje es de 14,28%, los de a veces 44,64% y los de siempre 41,07%, predominando en este caso el a veces. Con respecto a la comunicación el porcentaje en nunca es de 16,07%, en a veces el 55,35% y el de siempre 28,57% siendo el valor más alto la categoría básica de a veces. La variable conciencia postural en nunca tiene un 0%, en a veces un 35,72% y en siempre 64,28%, siendo mayor esta última. Y por último la variable

nivel de pensamiento tiene un porcentaje de nunca de 11,90%, de a veces de 40,47% y de siempre de 47,61%, siendo esta última, mayor que las demás pero con poca diferencia con a veces.

En Evaluación Media se puede observar que los porcentajes relacionados a la creatividad son de nunca de 5,35%, de a veces 28,57% y de siempre 66,07%, teniendo un valor mayor la categoría de siempre. La comunicación en nunca tiene un porcentaje de 8,92%, de a veces 51,78%, y de siempre 39,28%, predominando en esta ocasión la categoría básica de a veces. La conciencia postural tiene un valor en nunca de 0%, en a veces de 26,19% y en siempre de 73,80%, el cual se puede ver que siempre tiene un porcentaje más elevado. Y en nivel de pensamiento, nunca tiene un 0%, a veces un 38,09% y siempre un 61,90%, siendo nuevamente siempre la categoría con mayor valor.

En la evaluación realizada al finalizar la sesiones de psicomotricidad, se puede apreciar que la variable creatividad tuvo un valor en nunca de 1,78%, en a veces 21,42% y en siempre 76,78%. En comunicación nunca tiene un 0%, en a veces 24,85% y en siempre 57,14%. En conciencia postural nunca se valoró con un 0%, a veces con un 26,19% y siempre con un 73,80%. Y por último la variable de nivel de pensamiento, en nunca obtuvo un 0%, en a veces un 33,33% y en siempre un 66,66%, siendo en las cuatro variables mencionadas anteriormente un mayor predominio de la categoría básica de siempre.

Por lo tanto, analizando los gráficos anteriormente presentados, se puede

observar que ha ido aumentando gradualmente la categoría básica de siempre, indicándonos que en creatividad, comunicación, conciencia postural y nivel de pensamiento ha habido cambios positivos, permitiendo un mayor desarrollo de estas capacidades y un mejor desenvolverse en los espacios y en la relación con sus compañeros y docentes. Cabe destacar que los niveles con más cambios positivos dentro del grupo curso son el de Creatividad, comunicación y nivel de pensamiento.

VI. DISCUSIÓN

Con respecto a las otras técnicas de recopilación de información obtenidas mediante la entrevista en profundidad realizada a la profesora jefe de los alumnos del básico 5 de la escuela Las Dalias, junto con los comentarios realizados por los alumnos tesistas posterior a las evaluaciones de psicomotricidad centrados en los objetivos específicos, se realizó un análisis exhaustivo de cada uno de los participantes, los cuales están detallados en los resultados, en donde se comparó los aspectos conductuales en la evolución del juego, los aspectos socioemocionales y los aspectos en el desarrollo del juego y la creatividad pre y media, y post intervención de las sesiones de evaluación del juego.

A modo de discusión se considerará el análisis de los resultados de cinco casos expuestos anteriormente de los cuales se pesquisó un mayor cambio con respecto a lo referido en la investigación basados en los objetivos específicos.

Tabla 7. Cambios más significativos Caso 1 Kevin

Pre y Media intervención	Post Intervención
(...) "Al comienzo hacía mucha pataleta, se "amurraba", se arrancaba, se desnudaba" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)	(...) "Ya no tiene pataletas, han habido cambios en su conducta, ya no pelea como antes, ya no tiene conductas disruptivas, no tira sillas como lo hacía antes" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)
(...) "Sigue instrucciones básicas, porque las complejas no." (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)	(...) "Sigue acatando instrucciones básicas y ahora puede seguir algunas más complejas, siempre que esté en un espacio cerrado" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)
(...) "Los más pequeños se adecuan a él, no así los niños más grandes" (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)	(...) "Por lo que su relación con los pares sigue bien, sobre todo con los más pequeños, aunque ahora a los más grandes los prueba"
"Lo que más le gusta es explorar libremente y armar juegos, juegos de construir una casa, de entrar, de tomar tecito y todo dado por un tema emocional, él transfiere esos problemas	

<p>en esos tipos de juegos” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>(...)(extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “No tiene dificultad con la exploración, el cambio que se ha producido es que ha dejado el enfoque con las casas, ahora juega a otras cosas y con otros materiales” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>
--	---

Aquí se ve reflejado como ha sido el cambio conductual del caso 1 (Kevin) el cual al inicio de las primeras dos evaluaciones tenía una conducta disruptiva, haciendo pataletas, arrancándose e incluso desnudándose. Hacía que el desarrollo del taller de psicomotricidad se viera opacado por dichas conductas, las cuales a la realización de la última evaluación fueron mejorando considerablemente, ya que, tenía un mayor auto control dejando de lado las conductas disruptivas que lo caracterizaban.

Dentro del aspecto socio emocional, al principio prefería sociabilizar con los alumnos más pequeños, ya que, le funcionaba el tema de la manipulación, mientras que a los alumnos de su misma edad no. Por lo que, al final de la intervención mejoró su relación con los más pequeños, ya no los manipulaba e incluso comenzó a sociabilizar de mejor manera con alumnos de su misma edad.

Y dentro del desarrollo del juego y su creatividad, Kevin presentaba un juego simbólico en lo que a construcción de casa significaba, el cual fue mejorando en su exploración dejando de lado la construcción y comenzando a jugar con otros elementos.

Tabla 8. Cambios más significativos Caso 8 Rocío

Pre y Media intervención	Post Intervención
<p>“No tiene un cumplimiento de indicaciones, es muy poco probable que te siga una, debemos ir a decirle, tomarle la mano, hacer que te mire, para que recién pueda hacer algo que se le está indicando”(extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “No es tan violenta como otros compañeros, pero quiere hacer las cosas a su manera y se arranca” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Ella se relaciona bien con sus pares, a no ser que le moleste algo” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Por lo que la mayoría de las veces no tiene una buena relación con sus compañeros.” (...)</p> <p>(...) “Los materiales en general no los cuida, los tira, no sabe mucho de juego”(…) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “Sacaba todo y todo lo tiraba, sacó todos los bloques de madera desde una caja, lanzó pelotas, conos, le gustaba jugar con los conos que se introducían en una un palo, hizo torres, sabía que las torres eran para eso. “ (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>	<p>“ Rocío ahora sigue indicaciones básicas, no solo a mí, sino a todos los profesores que trabajan con ella” (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>“La relación con sus pares mejoró, aunque tiene un foco con un compañero, que es el Cristhofer, que no hay caso que pueda relacionarse con él, lo golpea. Sin embargo con sus otros compañeros está mucho mejor” (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>“A ella le gusta bailar, teniendo un lugar para bailar ella es feliz, le gusta más que los materiales que se le pueden brindar” (...)</p>

Se ve reflejado como ha sido el cambio conductual del caso 8 (Rocío), el cual al inicio de las primeras dos evaluaciones no tenía cumplimiento de indicaciones básicas de forma autónoma, había que acercarse a ella, tomarle la mano para que recién pueda intentar de internizar lo que se pidió. Además, una de las conductas que más se repitió al comienzo, era que se arrancaba de la sala de psicomotricidad, esto mejoró en la última instancia, ya que, se controlaba y no se escapaba como antes, aunque otro tipo de conductas aún permanecen en ella. Además, comenzó a seguir indicaciones básicas, no sólo de la profesora

jefe, sino también de los otros profesionales que trabajan con ella.

Dentro del aspecto socio emocional, al principio se relaciona bien con sus pares a no ser que le moleste algo, lo cual era habitual por lo que, la relación general con los compañeros no era tan buena al fin y al cabo, lo cual posterior a la sesión comenzó a mejorar de poco, ya se relacionaba mucho mejor con sus compañeros, ya no le molestaba ciertas conductas de los demás, por lo que, hacía que la sesión se llevara de una mejor manera.

Y dentro del desarrollo del juego y su creatividad, los materiales no los exploraba mucho, si no había interés por parte de ella, los tiraba y no los exploraba, por lo que al principio no sabía mucho del juego. Esto mejoró posterior a la última evaluación, ya que, se le brindo otro tipo de exploración, como bailar y cantar, con lo cual se interiorizó y terminó realizándolo de forma habitual.

Tabla 9. Cambios más significativos Caso 10 Ninoska

Pre y Media intervención	Post Intervención
<p>“En el tema de indicaciones, si a ella no se le toma la mano para realizar algún tipo de acción, no lo hace” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “No se relaciona con sus pares” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “A Ninoska le dificulta iniciar el juego, no sigue la rutina de derribar el “muro” de juguetes” (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) “Si juega, lo hace sola en el lugar en el que se encuentra, que la mayoría de las veces, es un rincón de la sala” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p>	<p>”Sigue indicaciones básicas, pero se le deben repetir más de 3 veces” (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “La relación ahora ha mejorado bastante, tanto que ahora pelea, se enfrenta con los demás”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) “En términos de espacios, ahora los ocupa todos, tanto abiertos como cerrados, corre, salta. En cuanto a materiales, juega más con las muñecas, a veces toma las cuerda, mira los bloques, pero el cambio mayor está en que ahora juega con sus compañeros y es capaz de compartir”(…) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>

Uno de los cambios más significativos en temas conductuales, es el hecho de la

capacidad de seguir instrucciones e indicaciones, ya que, al principio si no se le tomaba de la mano, no realizaba ninguna acción, por lo que permanecía jugando sola. Esto cambió posterior al taller, ya que, como se le recordaban las reglas que había que seguir para estar en el taller, comenzó a seguir indicaciones básicas, aunque siempre había que repetirle las cosas.

Dentro de lo socio-emocional al comienzo de la investigación hasta la evaluación media, Ninoska no se relacionaba con sus pares, por lo que era común verla explorar el espacio de manera solitaria, cosa que fue cambiando de manera gradual llegando al punto de ahora pelear con sus compañeros, enfrentándose con ellos, por lo que de alguna u otra forma, existe un cambio en la forma que interactúa con los con los demás.

Mientras que en aspectos del desarrollo del juego y su creatividad, al inicio le dificultaba iniciar el juego, por lo que, se quedaba sola en un rincón de la sala explorando algún material. Esto mejoró al final de la intervención, ya que, ella misma era capaz de comenzar el juego, de explorar diferentes espacios ya sean abiertos o cerrados y así pudo mejorar su relación con los pares, ya que jugaba más con ellos y fue el cambio más significativo de Ninoska por la sesión.

Tabla 10. Cambios más significativos Caso 11 Ismael

Pre y Media intervención	Post Intervención
“(...)”No iniciaba juegos, no hablaba, no tenía ninguna acción corporal ni lenguaje físico, nada” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista) (...) “El Ismael estaba la mayoría del tiempo solo, jugaba solo” (extracto de relato referido	(...) “De vuelta de vacaciones y hartos meses después, y después claro de las sesiones de psicomotricidad, se empezó a relacionar con los pares” (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)

<p>por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "No tenía ningún tipo de seguimiento de instrucción, ni simple ni compleja, no entendía, no hacía transferencia de la instrucción que tú le estas diciendo". (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "El Ismaelito, al principio antes de las sesiones de psicomotricidad, no tenía ningún tipo de relación con sus pares ni profesores, (...) "No utilizaba los espacios, ningún espacio, había que decirle 5 veces que se parara a jugar o sino no jugaba, o que tomara un auto" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista).</p>	<p>(...) "Y sigue instrucciones simples, como por ejemplo de ordenar sus juguetes, ayuda a ordenar, se sienta ahora, va a buscar sus cosas, sabe dónde está su mochila, sabe los nombres de los compañeros, porque al principio no sabía nada, ningún nombre de nada, solo Ismael, y ahora sabe los nombres" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(..) "Se empezó a relacionar con los pares, ahora juega, juega con los chiquillos, aunque juega la mayor parte solo, pero crea historias y dice -esto es un tren- el inicia su propio juego, y está lleno de creatividad". (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p>
---	---

Dentro de una mirada conductual, Ismael al comienzo de la intervención hasta mediados de esta, no era capaz de iniciar juegos, no se expresaba, no hablaba, por lo que la mayoría del tiempo, exploraba su espacio solitariamente y además, no tenía ninguna intención de seguir algún tipo de indicación por lo más básica que sea. Esto fue mejorando de manera gradual, ya que, comenzó a seguir ordenes, incluso comenzó a aprenderse los nombres de todos sus compañeros, cosa que al principio no hacía. Gracias al taller de psicomotricidad, fue cumpliendo órdenes, ayudándolo a comunicarse mejor con sus pares y a explorar mejor los materiales que se le presentaban.

Dentro de lo socio-emocional como se expresó anteriormente, el cumplimiento de indicaciones se correlacionó con una mejor capacidad de interactuar con sus pares, cosa que al inicio le costaba mucho ya que, no se podía expresar, lo cual fue mejorando en el transcurso de la intervención, comenzó a relacionarse con sus

compañeros y profesores, mejorando así la capacidad de llevar a cabo la sesión tipo del taller de psicomotricidad.

Por último, dentro de lo que es la evolución del juego y su creatividad, al comienzo de las sesiones le costaba iniciar el juego, era muy difícil encontrar la creatividad dentro de lo que él exploraba, lo que fue mejorando de apoco hasta llegar al punto de que exista un potente juego simbólico en el Ismael, se imagina diferentes situaciones a explorar mediante la construcción de bloques o de historias, las cuales potencia su creatividad y óptima exploración y desarrollo del juego.

Tabla 11. Cambios más significativos Caso 12 Cristhofer

Pre y Media intervención	Post Intervención
<p>(...) "Era tan tan autoritario con sus cosas, era tan yo, que si el escogía un juguete tenía que iniciar y terminar con el juguete, o sino no había juego y lloraba" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Lloraba por todo, pero solamente en el juego, en el juego no funcionaba, en las otras cosas si" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "No seguía ninguna indicación básica, porque todo era llanto y querer tomar lo que él quería, y querer jugar con las cosas que él quería sin compartir" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Cristhofer con sus pares pésima relación, porque era tan tan autoritario con sus cosas, era tan "yo" (...) (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "La relación en el juego con los pares no había caso, entonces la mayor parte del tiempo de los profesores, especialmente yo, pasamos mediando conductas" (extracto de relato referido por profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "En los espacios acá en la sala se controla, más que en la cancha, yo creo que la mayoría de los chicos le pasa eso</p>	<p>(...) Juega, no pelea, no grita, no llora, el mismo se autocontrola, así que bien" (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "El Cristhofer se portó bien en esta última sesión" (...) "Tuvo un rotundo cambio a lo largo de las sesiones" (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>(...) "Ahora la relación con los pares es súper positiva, sumamente positiva, es capaz de introducirse en el juego de otro, de iniciar el juego, de terminarlo, si él está ocupando un camión por ejemplo y viene otro a pedírselo, se lo pasa, lo que antes no hacía." (...) (extracto de relato referido por la profesora jefe en entrevista)</p> <p>(...) "Estuvo abrazando, jugaba con todos, cuando alguien se ponía a llorar se acercaba y le pasaba juguetes" (...) "En sí, él jugaba con todos, no pelea". (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)</p> <p>Los espacios los ocupa mejor en la cancha, juega, no pelea, no grita, no llora, el mismo se autocontrola igual, así que bien, en el fondo los materiales son los que ocupan aquí todos básicos</p>

	(...) “Ahora se adapta muy rápido a todos los cambios de juegos” (...) (extracto de relato referido por investigadores en transcripción post sesión)
--	--

Al comienzo de la intervención, la conducta de Cristhofer era muy autoritaria, él no era capaz de compartir ningún juguete, ya que, se ponía a llorar, esta era su manera de expresarse principalmente, todo lo que significaba juego presentaba esta conducta. Es por esto, que le costaba seguir indicaciones básicas, ya que, todo era llanto para él, lo que le impedía seguir un tipo de exploración de una buena manera. Ya al final de las sesiones, el cambio más rotundo a nivel de curso fue en Cristhofer, ahora él es capaz de autocontrolarse, de comenzar a seguir indicaciones, capaz de compartir y no pelear con sus compañeros.

Mediante lo que es lo socio emocional, al comienzo de la intervención la relación con sus pares y profesores era pésima, no interactuaba con los alumnos, no compartía, seguía con la conducta autoritaria. A medida del transcurso de la investigación y llegando ya al final de esta, aquella conducta disminuyó al punto de que ya no existe más, ya no se comporta de forma autoritaria, la relación con sus pares y profesores mejoró de forma muy positiva, al punto de empezar a compartir con sus compañeros, integrarse a otro juego que él no había comenzado, cuidando a sus compañeros y ayudándolos incluso en la realización de dibujos en el ritual de salida. Este cambio fue el más significativo referido por los alumnos y la profesora.

Y por último dentro del desarrollo del juego y la creatividad de Cristhofer, comenzó a autorregularse, a controlarse y mejoró su capacidad de explorar los espacios de forma correspondiente, de una forma tranquila potenciando así, la creatividad del juego que realizaba.

Finalmente a modo de discusión se puede concluir que el juego como intervención psicomotriz en niños y niñas con discapacidad intelectual genera cambios positivos dentro de la maduración de las habilidades emocionales, cognitivas y motrices.

Esto queda reflejado en lo expuesto anteriormente en los resultados y al comienzo de la discusión. Por lo tanto se cumple la hipótesis de nuestra investigación

Cabe mencionar que diversos autores han estudiado y evidenciado lo anteriormente mostrado como tenemos a continuación:

- *Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores, superar los límites de la realidad, proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser, divertirse, incorporar modelos y normas y desarrollar su personalidad” (Berruezo, 2000).*
- *“El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje”*

(Garaigordobil, 2005).

- *El juego es una herramienta que posibilita el aprendizaje del niño con discapacidad intelectual, ya que, parte de su propia experiencia, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea” (Del Toro, 2013).*

VII. CONCLUSIÓN

Al finalizar esta investigación, se puede concluir que las sesiones de psicomotricidad, realizadas a través del juego libre y espontáneo, tienen un efecto positivo en los aspectos socioemocionales, en los aspectos conductuales, en el desarrollo de la creatividad y en el desarrollo del juego. Todo lo anterior no sólo es visualizado en el desarrollo de sesión, sino que también en el comportamiento dentro de la sala de clases, y en los espacios abiertos que posee el establecimiento.

Con respecto al objetivo general éste puede evidenciarse respecto a los cambios que se detectan según la pauta de cotejo del Doctor en Psicología Marcelo Valdés y con la entrevista en profundidad pre y post intervención a la profesora jefe de los participantes, junto al relato de los alumnos tesistas posterior a las sesiones de evaluación.

Las sesiones de psicomotricidad cumplen un rol importante a la hora del desarrollo de las capacidades del niño, y es por esto que consideramos que es importante, sobre todo para los niños con DI, la asistencia a estas intervenciones, ya que lo ayudan en un enfoque global. Además Las sesiones de psicomotricidad tienen un efecto positivo en los aspectos socioemocionales, conductuales, en el desarrollo de la creatividad y en el desarrollo del juego en los niños y niñas con DI.

A pesar de que en esta investigación los resultados fueron positivos, es necesario seguir indagando más en el tema, y de esta forma encontrar más formas de cómo ayudar a un mejor desarrollo de los más pequeños.

VIII. REFERENCIAS

1. Arnaiz, P. (2003). Educación inclusiva: una escuela para todos. *Málaga: Aljibe*, 77.
2. Berruezo, P. P. (2000). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (37), 21-33.
3. Blanco, G. (2006). La equidad y la inclusión social: uno de los desafíos de la educación y la escuela hoy. *Reice: Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*.
4. Carmona López, M. (2004). Psicomotricidad y juego en la atención temprana de niños con discapacidad.
5. Costa, R. (2004). Nueva perspectiva y visión de la educación especial: informe de la Comisión de Expertos de Educación Especial. *Santiago de Chile*.
6. Del Toro Alonso, V. (2013). El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, 16.
7. Echeita Sarrionandia, G., & Ainscow, M. (2011). La educación inclusiva como derecho: marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. *Tejuelo: Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura*.
8. Fundación COANIL. (2017). Quienes somos. 2017, de COANIL Sitio web: <http://www.coanil.cl/index.php?sector=historia>.
9. García, B. A. J. (2009). *La importancia de desarrollar la psicomotricidad en los alumnos de nivel preescolar* (Doctoral dissertation, UPN-42).
10. Gisbert, D. D., & Giné, C. G. (2011). La formación del profesorado para la

educación inclusiva: Un proceso de desarrollo profesional y de mejora de los centros para atender la diversidad. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva*, 5 (2), 153-170.

11. Garaigordobil Landazabal M., (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: MEC. CIDE
12. Hernandez, M. (2011). Apuntes diplomado en Psicomotricidad Educativa. Santiago.
13. López, P. I., & Ibáñez, C. A. (2004). IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACIÓN PSICOMOTRIZ EN LA INFANCIA. *Educación XX1*, (7), 111-133.
14. Márquez-Caraveo, M., Zanabria-Salcedo, M., Pérez-Barrón, V., Aguirre-García, E., Arciniega-Buenrostro, L., & Galván-García, C. S. (2011). Epidemiología y manejo integral de la discapacidad intelectual. *Salud mental*, 34(5), 443-449.
15. Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2).
16. Posada, Á. H. (2004). Las personas con discapacidad. Su calidad de vida y la de su entorno. *Aquichan*, 4(1).
17. Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial.
18. Valdés, M. (2000). Pauta para evaluar el juego en la clase de psicomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 77-84.
19. Verdugo Alonso, M. Á. (2012). Análisis de la definición de discapacidad intelectual de la Asociación Americana sobre Retraso Mental de 2002.

IV. ANEXO

ANEXO 1: Espacio y materiales



ANEXO 2 Consentimiento informado para padres y apoderados

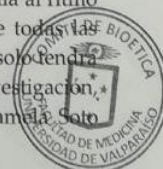


CONSENTIMIENTO INFORMADO

Información para padres, madres y/o tutores de los participantes menores de edad

El propósito del presente documento es invitar a su hijo a participar en el estudio "Efectos de la intervención psicomotriz en niños y niñas con discapacidad intelectual, realizados en contexto escolar especial" La investigadora principal es la profesora Klg. Pamela Soto Droguett, junto a los alumnos tesisistas de cuarto año: Srtas. Catalina Fernanda Contreras Olivares, Francesca Isabel Mattensohn Gapuz y Sr. Ricardo Fernando Vargas Mondaca. Como parte del equipo, la co-investigadora Klg. Gabriela Calderón Palacios acompañará el trabajo. Para que usted pueda tomar una decisión informada, le explicaremos a continuación cuáles serán los procedimientos involucrados en la ejecución de la investigación, así como en qué consistiría la participación de su hijo.

1. La intervención psicomotriz está planificada para ser ejecutada durante el primer semestre del 2017 (Abril a Julio) o bien, durante el segundo semestre del mismo año (fines de Julio a Octubre) en Centro de Educación Especial y Capacitación Laboral Las Dalias, dependientes de la Fundación Coanil Educa, ubicada en Calle El Palto 2777 pasaje 4. Miraflores Alto, Viña del Mar.
2. El gran propósito del trabajo es comprobar los beneficios de la intervención psicomotriz, en aspectos socio-emocionales y conductuales de los alumnos del básico 5. El espacio físico donde realizaremos las actividades entrega un ambiente grato y seguro para los alumnos, quienes podrán desarrollar su actividad psicomotriz y que generen el menor impacto físico sobre su estructura anatómica, pero favoreciendo el juego y el descubrimiento de su esquema corporal.
3. La participación de su hijo consiste en asistir a las sesiones de psicomotricidad, en la cual será evaluado y cuya información se registrará en una pauta de cotejo. Las sesiones psicomotrices serán una vez a la semana, en un horario definido de 1 hora 15 minutos en total, dentro de la Escuela Las Dalias Miraflores, Viña del Mar, por un periodo de 12 semanas efectivas de intervención.
4. Su hijo será acompañado por un profesional Kinesiólogo y un alumno de apoyo en todo momento, inicio, proceso y término de la sesión psicomotriz. El kinesiólogo tendrá un rol de psicomotricista el cual será un mediador dentro de la sesión, ya que es importante que el niño explore y manipule el entorno libremente, por lo que la actividad se desarrolla al ritmo del niño, sin dictar una única manera de realizarla. Además, cabe destacar que todas las sesiones van a ser filmadas, con fines netamente del análisis del proyecto, el cual solo tendrá acceso los alumnos tesisistas, y las kinesiólogas a cargo. Una vez terminada la investigación, usted podrá tener acceso a ellos, solicitándolo a la investigadora principal, Pamela Soto Droguett, en el teléfono +569 92891812 o correo electrónico pamela.soto@uv.cl.



5. La participación de su hijo es totalmente voluntaria.
6. Las condiciones dentro de la sesión y en la sala de psicomotricidad facilitan el juego, la interacción entre pares, la capacidad de desarrollar actividades motoras, simbólicas y a la vez conductuales de los participantes. Además de los beneficios motores, sensoriales y emocionales que se pretende llevar a cabo mediante la realización de este programa de intervención. Los resultados obtenidos en esta investigación servirán para sentar las bases de nuevos proyectos y continuar con una línea de investigación cuantitativa y cualitativa en el ámbito de la psicomotricidad y discapacidad intelectual.
7. Los padres de los alumnos que accedan a participar de la investigación no recibirán ningún tipo de remuneración, así como no se les solicitará apoyo monetario alguno durante el tiempo que dure esta investigación.
8. Puede manifestar cualquier duda que tenga sobre la realización la participación de su hijo a los investigadores. Para ello se podrá comunicar con: (+569 92381087), catalina.contreraso@alumnos.uv.cl (Catalina Contreras), o (+569 76557664) francesca.mattensohn@alumnos.uv.cl (Francesca Matthensohn), o (+56977945263) ricardo.vargas@alumnos.uv.cl (Ricardo Vargas), estudiantes de kinesiología, o con la investigadora responsable (+569 92891812) pamela.soto@uv.cl (Pamela Soto, Kinesióloga).
9. Usted puede retirar a su hijo/a del estudio cuando lo desee, pero deberá comunicarlo previamente a los investigadores. Su decisión de no seguir en las sesiones no perjudicará otros tratamientos que esté llevando a cabo. Usted tiene derecho a acceder a la información de los resultados que se obtengan antes y después del tratamiento. El nombre de su hijo/a será confidencial y será reemplazado en la ficha de registro por un código numérico. La información de sus datos personales y resultados de las evaluaciones que se obtendrán en el tratamiento serán reservados y solo tendrán acceso los investigadores encargados. Los datos serán resguardados por el investigador principal en su computadora y una carpeta en su oficina ubicada en Campus de la Salud, Facultad de Medicina, Angamos 655, Reñaca, Viña del Mar, Región de Valparaíso.
10. Los resultados de la investigación podrán ser divulgados sólo en publicaciones de tipo académico-científicas, o en otras investigaciones que no se alejen de los objetivos del presente estudio, siempre protegiendo la confidencialidad de sus datos.
11. Esta investigación ha sido evaluada y aprobada por el Comité de Bioética en Investigación (CBI) de la Facultad de Medicina (FAMED), de la Universidad de Valparaíso. Si usted requiriera, en caso de tener alguna duda acerca de este estudio o respecto de sus derechos como participante en esta investigación, puede contactar a su presidente en el teléfono 326 2603002 o E-mail: etica.facultadmedicina@uv.cl.



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Padres, madres y/o tutores de los participantes menores de edad

Yo,....., C.I.....
(Explicitar relación con el niño si es Padre o Tutor legal si correspondiera)
de..... (Nombre y apellidos del niño, si correspondiera)

Declaro que la investigadora principal Kinesióloga Pamela Soto Droguett, los estudiantes de Kinesiología Catalina Contreras Olivares, Francesca Mattensohn Gapuz, Ricardo Vargas Mondaca y la coinvestigadora kinesióloga Gabriela Calderón Palacios, pertenecientes a la Escuela de Kinesiología de la Universidad de Valparaíso, ubicada en Angamos 655, Reñaca, Viña del Mar, me han informado en forma completa en qué consiste la investigación "Efectos de la intervención psicomotriz en niños y niñas con discapacidad intelectual, realizados en contexto escolar especial" y la participación de mi hijo(a) en la misma, que llevarán a cabo en la Sala de Psicomotricidad de la Corporación COANIL, en El Palto Pasaje s/n, Miraflores Alto - Viña del Mar, durante el año 2017. He leído completamente la información proporcionada en este documento acerca de la participación de mi hijo/a o representado. Me han informado y explicado cuáles son los procedimientos del estudio a los que será sometido/a mi hijo/a o pupilo/a. Asimismo, he tenido la oportunidad de hacer preguntas y aclarar todas mis dudas con la investigadora principal. Entiendo que poseo el derecho de revocar mi consentimiento sin que esta decisión pueda ocasionarme algún perjuicio.

De acuerdo a lo declarado por mí en este documento, firmo aceptando voluntariamente la participación de mi hijo(a) en esta investigación. Recibo una copia completa de este documento.

Nombre y Firma Participante

C.I.:

Fecha:

Nombre y Firma Investigador Responsable

C.I.:

Fecha:

Nombre y Firma Director del Establecimiento o su Delegado

C.I.:

Fecha:

Viña del Mar,de.....



ANEXO 3: Asentimiento informado para alumnos del curso básico 5

VAMOS A

En donde

Y

Para ir a

CON

Y
DESPUÉS

¿VAMOS?



The collage features several elements: a cartoon illustration of a teacher and five children; a photograph of a playroom with colorful mats and toys; a cartoon illustration of a teacher sitting on the floor with four children; a photograph of a playroom with a wooden door; a cartoon illustration of a pair of brown boots with a large red 'X' over them; a photograph of children sitting at a table in a classroom; a photograph of a playroom with colorful blocks; and a circular stamp in the bottom right corner that reads 'COMITÉ DE ÉTICA' and 'INSTITUCIÓN EDUCATIVA'.

Si



Quieres



Con nosotros



tú

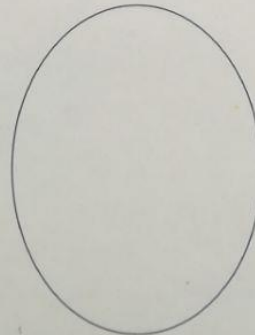
nombre

Aquí



Hand-drawn jagged lines forming a speech bubble shape, containing three horizontal lines for writing.

y pon
tu huella



ANEXO 4: Entrevista en profundidad profesora jefe básico 5

Se realizaron las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se relaciona el niño con sus pares y profesores?
2. ¿El niño utiliza los espacios y materiales que se le brindan para explorar libremente su entorno?
3. ¿El niño es capaz de cumplir y seguir las indicaciones básicas que se le piden?

CASO 1: Kevin

Antes:

1. “Con los pares siempre trata de buscar a los más pequeños, porque con los más grandes tiene dificultades. Él es iniciador de juegos, busca, inventa y provoca el juego, por ende los más pequeños se adecuan a él, no así los niños más grandes. Para él los demás no pueden ser jefe, no pueden mandar, porque él quiere ser primero en todo, lo que demuestra su carencia afectiva, la falta de estructuración del padre. Una mamá ausente, que físicamente está, pero no emocionalmente. Por esto su relación con los pares es distinta y con los adultos aún más”.
“Con los profesores bien, porque es muy voluntarioso, pero hay cierta manipulación por parte del Kevin, porque quiere hacer todo él, y si no, al comienzo hacía mucha pataleta, se amurraba, se arrancaba, se desnudaba”
2. “No tiene problema con los espacios, se le puede pasar un sin fin de juguetes y con todos puede jugar, ya sea con bloques, muñecas, tacitas, con pelotas. Lo que más le gusta es explorar libremente y armar juegos, juegos de construir una casa, de entrar, de tomar tecito y todo dado por un tema emocional, él transfiere esos problemas en esos tipos de juegos”
3. “Sigue instrucciones básicas, porque las complejas no, porque ahí entra el tema de la manipulación, más si es con personas más desconocidas, porque ahí puede que llore y tenga pataletas. Pero él siempre sigue instrucciones cómo ordenar, porque él siempre quiere ser primero”

Después

1. “No se le ha podido cambiar el hecho de querer ser siempre primero y la manipulación sigue ahí. Sin embargo, ya no tiene pataletas, han habido cambios en su conducta, ya no pelea como antes, ya no tiene conductas disruptivas, no tira sillas como lo hacía antes. Por lo que su relación con los pares sigue bien, sobretodo con los más pequeños, aunque ahora a los más grandes los prueba. Sin embargo, con una persona autoritaria, por ejemplo cuando está conmigo, no tiene mayor dificultad y si tiene algún problema, se le da una orden y la acata al tiro, pero con otras personas siempre las va a manipular”

2. "No tiene dificultad con la exploración, el cambio que se ha producido es que ha dejado el enfoque con las casas, ahora juega a otras cosas y con otros materiales"
3. "Sigue acatando instrucciones básicas y ahora puede seguir algunas más complejas, siempre que esté en un espacio cerrado, pero en un espacio libre le cuesta más, ya que, siempre quiere ser el líder, por ejemplo al jugar a la pelota, si él no la tiene siempre, comienza a decir que nadie quiere jugar con él".

CASO 2: Génesis

Antes:

1. "La relación con sus pares es bastante disruptiva cuando llegó, porque ella tiene un vocabulario soez, actitudes soeces, disruptiva verbalmente y físicamente, porque cuando llegó la relación con sus pares y con los profesores era de amenaza, si se le daba una instrucción de que se sentara, nos amenazaba, y en el juego hace lo mismo. Ella siempre quería jugar con la pelota azul, la pelota azul era de ella, no se le podía quitar, porque sino le pegaba al compañero".
2. "En los espacios que están más regulados para explorar con los materiales es la sala, porque la visual mía es más pequeña, entonces es más control de ella y de lo que hace y de lo que dice, porque si bien es una niñita de 9 años ella piensa como una de 15, también por la familia que hay detrás, entonces ocupa mejor los espacios de la sala. Y los materiales prefiere los juegos de hombres, la pelota, las peleas, ese tipo de cosas, no le gusta mucho la muñequita y ese tipo de jueguito de princesita".
3. "No cumplía, no cumplía las indicaciones ni básicas ni nada porque ella quería hacer lo que ella quiere, como los choros, así, así es su conducta, es bien imponente".

Después

1. "Después de las sesiones se vio un cambio en la Génesis, en cuanto a la relación con sus pares y profesores, ya se regula, por ejemplo en el juego, es capaz de jugar con todos. Tiene una fijación con la Madeleine y el Kevin, porque son las dos personas que están en igual orden de conducta que ella, entonces como que no le aguanta, -yo quiero jugar- yo también quiero jugar con eso-, entonces como que ahí chocan un poco, pero con los demás no. Es super también mamá, ella viene de una familia de 6 hermanos, entonces tiene 4 hermanos más chicos, ella es la segunda, entonces es súper mamá de los pequeñitos, claro que a veces abusa, pero cambió totalmente la conducta de juego con los chiquillos, y con nosotros igual, conmigo que soy su profesora, la asistentes que vienen, que van, aquí viene mucha gente, entonces se tienen que adecuar a todos, y eso es muy difícil para ellos, porque están conteniéndose en una conducta, y la otra gente le pide otra, entonces ya se les arma un caos en sus cabecitas, pero por ejemplo

ahora si yo doy una instrucción o indicación -ya se acabó el juego, guarden los juguetes-, ella lo hace, ya no pelea, ya no se pone chora, ni agresiva, no pelea, nada de ese tipo de cosas, a través del juego se puede haber regulado, claro que el juego lo inicia, lo termina, lo inventa, lo desarrolla a la perfección”.

2. “Los espacios y materiales los ocupa, ahora en la cancha que es el espacio donde ellos tienen mayor concentración de juego y es libre porque es una cancha, cerrada, pero es una cancha, juega a la pelota, ella juega a la pelota con los hombres, entonces hay veces en que los hombres dicen -no la Genesis no me quiere prestar la pelota tía-, ahora ya no, sabe que si va a jugar a la pelota con ellos tiene que pasar la pelota, o se pone de arco, y ahí juega bien, pero bien con los espacios, a diferencia de antes, que no había control de ella”.
3. “Ahora es capaz de cumplir las indicaciones básicas, porque complejas les sigue costando, porque igual es súper, no sé si decir arrogante, en la forma en que ella desarrolla algo, -ah yo no lo quiero hacer, porque no lo hace el Kevin-, antes, ahora lo hace, en silencio.”.

CASO 3: Florencia

Antes:

1. “Con sus pares, ella piensa que todos son sus hijos, ella como que cumple el rol de mamá, igual que la Ámbar, pero más simple que la Ámbar, es como cooperadora con los compañeros, los ayuda, manifiesta interés para que no estén solos por ejemplo, los invita a jugar, en su idioma claramente, ya que no tiene un lenguaje muy legible, es como más gestual, más corporal la Florencia”
“Con los profesores excelentemente, hasta que sale de la sala, ella sale de la sala y no se relaciona con los adultos, para ella no son ningún tipo de autoridad, no les interesa”
2. “En relación a los espacios y los materiales que se le brindan para explorar libremente, la Florencia con lo que más juega es con las tacitas y esas cosas, tu les pasas bloques y no tiene mucho interés, va más como el juego simbólico de la mamá por ejemplo, de hacerlo dormir, de bañarlo, de vestirlos, de dar leche, de pasear en el coche, ese tipo de juego realiza.
En los espacios abiertos ella juega a la pelota, le gusta correr, juega con las piedras, inventa algún juego, le gusta bailar y ella inicia los juegos con otros pares también, también los invita a jugar, ella no tiene problema de que si son grandes, le toman atención y juega con todos y trata de comunicarse con todos.”
3. “Cumple indicaciones pero solamente en la sala de clases “

Después:

1. “Después de la sesión de psicomotricidad la relación con sus pares mejoró, en cuanto a que ya no los protege tanto, ya es capaz de jugar algunos juegos también, no tiene todo los juegos incorporados, “juguemos a todas las cosas”,

no, ella solo juega a una sola cosa”. Super bien, con los hombres le cuesta un poquito más (ríe), pero con las niñas se relaciona súper bien. Y con los profesores, yo creo que como la medida justa, ella hace caso afuera, en la sala de clases, a otros profesores que no sean el profesor titular, si es otro profesor, le cuesta interactuar con la otra persona”.

2. “En los espacios, ella ya no se arranca como antes, porque antes se arrancaba para la cancha, no respetaba ningún tipo de regla, nada, y ahora la respeta, respeta ese espacio de regla que por ejemplo no se puede escapar hacia la cancha, que no puede abrir la puerta, que tiene que pedir permiso para ir al baño. Y los materiales bien, los explora todos, a la mayoría les ve más atención que los otros niños, pero bueno, realmente explora las muñecas, que es su pasión parece, ser mamá”
3. “Cumple indicaciones básicas solamente, básicas en el sentido que tú le das una instrucción, por ejemplo, no pueden correr o no se pueden arrancar y ella la va a acatar, si le dan más de cinco instrucciones ella no te las va a cumplir, sobre todo en los espacios abiertos, en los espacios cerrados ella cumple las reglas, que es en sala”

CASO 4: Cristóbal

Antes:

1. “El Cristóbal llegó aquí sin hábitos de nada, ni de estudio, ni de alimentación, por ende no tenía hábitos de juego, por lo que no se relacionaba nunca con otro niño, siempre con adultos, que eran su familia. Entonces, dentro del taller de psicomotricidad que es juego, exploración de juego, la relación era pésima, porque lloraba por todo, si no se le anticipaba lo que iba hacer, era un caos en su cabecita. La mala relación era sobre todo con el Cristhofer, tenía una fijación con él, peleaban... peleaban...peleaban. La relación con los profesores también era mala, los agarraba a patadas, no a mí en específico, pero si a mí me hacía show de tirarse al suelo y llorar, esconderse debajo de la mesa, así como una tortuguita, así se colocaba, y con los otros profesores, golpes , llantos y manipulación absoluta”
2. “Los espacios los utilizaba pésimo, al igual que los materiales, porque no había control de sus impulsos, él pensaba que estaba en una sala y los juguetes eran para él, por ejemplo el juego de la pelota, uno lo puede ver muy simple... que todos lo hacen, pero él no jugaba a la pelota. Lo básico que hacía era jugar solo, entretenerse solo”
3. “No seguía instrucciones, no las cumplía, ninguna, porque él simplemente no lo hacía, se tiraba al suelo y se quedaba como una tortuguita “

Después

1. Tuvo un cambio bastante significativo en el taller, la relación con sus pares ha mejorado bastante, muy bien y con los profesores igual se autocontrola y auto regula en todo, él sabe que cuando hay que jugar, tiene que si o si integrarse al juego y jugar con todo los juguetes, lo mismo que le pasaba al Cristhofer, pero el Cristhofer lloraba y el Cristóbal hacia pataletas.
2. Por ende los espacios y materiales se mejoró, digamos la funcionalidad del espacio, que es explorar, tener habilidades sociales, compartir, tener el trabajo en equipo por ejemplo , el esperar su turno, todas esas cosas mejoraron porque el mismo se puso a regular , porque ir a la sala de psicomotricidad, al taller era un premio y todavía lo sigue siendo para ellos, es como ir al patio de juegos del McDonald por decirte algo, es un premio para ellos pero como no se sabían regular era un castigo, la sanción, entonces ellos sabes que si utilizan los espacios bien, adecuadamente, sin pelear, sin empujar, sin quitar, tanto en la cancha como en sala, pueden tener el premio de ir a la sala de psicomotricidad
3. “Obviamente que comenzó a cumplir y a seguir indicaciones, claro que siempre con el Cristóbal tienes que anticipar, si bien se anticipa de forma general la instrucción y las reglas, que ellos lo vean como lo que hay que hacer y lo que no hay que hacer para que me den algo, ya no es como una instrucción que si o si la tienes que hacer. El Cristóbal se tiene que anticipar antes , yo le anticipo antes que lleguen ustedes a trabajar, vas a ir, puede que toque ahora, puede que no te toque, pero igual vas a jugar aquí en la sala o allá , siempre anticipar, si le anticipas él se regula solo.

CASO 5: Abraham

Antes:

1. “El Abraham se relaciona con sus pares, él puede jugar con todos, no es peleador, no es agresivo, no tiene conductas violentas, pero le cuesta mucho iniciar el juego, alguien lo tiene que invitar o alguien lo tiene que tomar de la mano o uno mismo como adulto tiene que decir juega, eso le cuesta un poco. La relación con los adultos super bien, nada que decir y en realidad nunca me llega un reclamo, aquí se porta bien, en el espacio de sala se porta bien, cumple con los deberes, en la cancha también”
2. “Los materiales del taller no los utilizaba, era como un auto, donde lo tomaba, jugaba, se lo echaba al bolsillo para que nadie se lo quitara por ejemplo, pero el otro día vino la Gabi a contarme que se había portado mal, que se había puesto porfiado, entonces si al Abrahán tú le pasas muchos autos, siempre va a jugar con el auto, nunca va a buscar otro juguete, en eso hay que ayudarlo hartito, en utilizar otros materiales para explorar”
3. “Es un niño capaz de cumplir instrucciones básicas, cualquiera sea”

Después

1. “Después del taller ahora con los materiales puede jugar con todos , entonces lo que te podría decir de Abrahán después del taller que el cambio que tuvo fue en el material, que logró jugar con otro material que no fuera siempre el mismo aunque hay que seguir ayudando y empujarlo todavía en eso, pero por lo menos avanzó en este tipo de cosas

CASO 6: Juan Pablo

Antes:

1. “La relación con sus pares es muy buena, es super cordial, atento, tiene una resolución de problemas super rápida, su ejecución también es súper rápida. Él intenta jugar con todos, le da lo mismo si es chico y no puede, él se integra igual al juego. Si un compañero está peleando, él sale del juego y se va a otro grupo. Con el Kevin y Madelein a veces tienen conflictos por el tema de que tienen las mismas ideas, y quieren hacer todo ellos. Sin embargo, el Juan Pablo se pone alerta de que eso no es y sale.”
2. “Utiliza super bien los materiales y los espacios para explorar y siempre está atento a todos los estímulos. Sin embargo, tiene mucha fijación con lo que es casa, construcción, de meterse con los compañeros”
3. Cumple indicaciones básicas a la perfección, no tiene conductas disruptivas”

Después

1. “Luego de la sesiones, Juan Pablo sigue tranquilo, con buena relación con los profesores y cordial con los pares, sobre todo con los más pequeños, a quienes cuida, si hay un peligro, él lo va a decir, son los otros ojos de la profesora”
2. “Sigue con buena exploración, sin embargo, ya no juega a la construcción de casas, es algo que se ha ido trabajando para lograr el cambio, aunque no tiene problemas para cambiar de juego, de cambiar de grupo, de trabajar en equipo”
3. “Cumple con todas las indicaciones de acuerdo a su edad”

CASO 7: Madeleine

Antes:

1. “Madeleine al principio era líder negativo del grupo, con los profesores, hubo una vez que le robo un plumón a una profesora, que manipulaba todas las situaciones, por ejemplo yo daba una orden de no tomar los libros que están ahí en esas cajas, y ella después en la tarde a otros profes que entraban a la sala les decía que ellos podían tomar esas cajas, e incitaba a sus compañeros a hacer lo mismo, a portarse mal, -oye gritemos, ¿ya?, ¿gritemos?, ya todos juntos gritemos- así, pero cuando tú le ibas a preguntar ella no hacía nada, nunca hizo nada”.

2. “En la utilización de espacios y materiales bien, en el fondo no tiene problemas de habilidades sociales, ocupa los espacios, lo único no mas es eso, es una líder negativo, tiene ocurrencia y pensamientos distintos a los que tienen los compañeritos, sobre todo los más pequeñitos que son los que prenden altiro, pero bien, en la cancha bien, si bien hay que estar todo el rato mirando si a Madeleine. -Madeleine no inventes eso-, -No te subas ahí-, porque ella todo el rato con juegos que ponen en peligro en el fondo la integridad física. Los materiales aquí en el fondo son bien básicos los que ocupa, o sea son los juguetes y los ocupa excelente, o sea los juegos simbólicos, los de construcción, no tiene problemas con ese tipo de cosas”.
3. “No cumple las indicaciones básicas, porque todo el rato incita a conductas disruptivas”.

Después

1. Si bien sigue manipulando a ciertos compañeros, ya no es todo el grupo, es como el Kevin y la Génesis, como que ahí hay un tema distinto que hay que trabajar con ellos, de la parte conductual, no emocional ni cognitivo, más conducta, más de lo que hay que saber compartir, da lo mismo si llegas primero o después, tienes que compartir, tienes que pedir disculpas, tienes que reconocer que fuiste tú el que te equivocaste, esas cosas le pasan a la Madelaine, porque ella manipula todo en su hogar, entonces ella quiere hacer lo mismo aquí, que no es su hogar, que no es su mamá, que no son sus hermanos, pero con los profesores ya se le quito eso de andar mintiendo por ejemplo, andar diciendo cosas que yo había dejado netamente dichas que no, ya se le quitó, y con sus pares es bastante cooperativa”.
2. “En los espacios como es cancha y sala, con los materiales, hay algunos materiales que le llaman más la atención y los quiere tener, por ejemplo las tacitas, como que las mujeres siempre tienden a jugar a eso, como juego simbólico, a la mamá, al restaurant, la comida, pero no pelea fíjate ahora, invita a los compañeros a jugar, hay una diferenciación que hace, porque antes bien peleaba y decía -no, es que yo lo tenía primero- y era mentira, no lo tenía primero, se lo había quitado, y ahora invita al compañero, y le muestra -mira todos jugamos con esto- ya, y como ella quiere jugar con eso los invita al juego y juegan perfectamente, entonces utiliza excelentemente los espacios, abiertos y cerrados, y los materiales que desea ocupar”.
3. Y cumple con las indicaciones básicas ahora, porque es capaz de, por ejemplo, invitar al juego, y no jugar sola o a lo que ella quiere nomas, por ser la más grande o porque tiene mayor lenguaje, porque es la que tiene mayor lenguaje acá, ahora invita a los compañeros, y juega, comparte”.

CASO 8: Rocío

Antes:

1. “Ella se relaciona bien con sus pares, a no ser que le moleste algo por ejemplo y te golpea, a pesar de su tamaño pega fuerte. Por lo que la mayoría de las veces no tiene una buena relación con sus compañeros. No es tan violenta como otros compañeros, pero quiere hacer las cosas a su manera y se arranca”
2. “ Los materiales en general no los cuida, los tira, no sabe mucho de juego”
3. “No tiene un cumplimiento de indicaciones, es muy poco probable que te siga una, debemos ir a decirle, tomarle la mano, hacer que te mire, para que recién pueda hacer algo que se le está indicando”

Después:

1. “La relación con sus pares mejoró, aunque tiene un foco con un compañero, que es el Cristhofer, que no hay caso que pueda relacionarse con él, lo golpea. Sin embargo con sus otros compañeros está mucho mejor, por ejemplo ya no pelea, ya no se tira al suelo, no hace shows, porque antes lloraba por todo”
“La relación con los profesores, a pesar que no tiene un lenguaje verbal muy legible, es capaz de comunicarse con ellos, es capaz de solicitar cosas y por ejemplo acusa si alguien se está portando mal.
2. “En relación a los espacios, a ella le gusta bailar, teniendo un lugar para bailar ella es feliz, le gusta más que los materiales que se le pueden brindar, aunque le gustan muchos los disfraces, ama mucho disfrazarse y bailar
3. “La Rocío ahora sigue indicaciones básicas, no solo a mí, sino a todos los profesores que trabajan con ella, sobretodo con los de taller, porque se trabaja el mismo enfoque de reglas y ellas las obedece, por lo que influye la concentración que tenga, aunque es muy poca se puede sacar bastante provecho”

CASO 9: Ámbar:

Antes:

1. “Cuando llego, la relación con sus pares siempre fue de protección, se sentía la mamá de los chicos, por ende los tomaba de la mano, los invitaba a jugar y los cuidaba como bebés.”
“Con los profesores es cordial, siempre está bien regulada, se le da una instrucción y ella las acata, no tiene problemas ni conductas disruptivas”
2. “Los espacios los explora super bien y libremente, porque ella se adecúa a todos los espacios, con todos los profesores, monitores, de taller, equipo técnico, kinesiólogos, fonoaudiólogos; no tiene ninguna dificultad.
En relación a los materiales, le llaman la atención más los juegos de mujer a juegos de hombres”

3. "Sigue indicaciones básicas y complejas, es super cooperadora en temas de orden, en aseo, siempre dispuesta a ayudar, toma la iniciativa, es proactiva, es como "¿tía le guardo los juguetes?" "

Después:

1. "Sigue manteniendo la buena relación con los profesores, eso no cambia en ella, a pesar de que en su vida en el hogar es muy distinta a la que es aquí, existe una Ámbar aquí, muy amorosa, que regula su ansiedad, su agresividad. Sin embargo, en su casa esto no ocurre. La Ámbar siempre busca proteger a los más pequeños, es la mayor de 3 hermanos y ella los protege de ciertos castigos"
2. "Los espacios los ocupa todos, sea libre en cancha, o cerrado como la sala de clases. Es super estructurada, a pesar que a veces anda desarmada, despeinada, si le decimos que quedan 5 minutos para terminar, ella lo cumple y ella misma organiza y ordena los juguetes, además incentiva al resto a también ordenar.
3. "No tiene dificultad para seguir indicaciones básicas"

CASO 10: Ninoska

Antes:

1. "No se relaciona con sus pares, no inicia juegos, no comparte y si juega, lo hace sola en el lugar en el que se encuentra, que la mayoría de las veces, es un rincón de la sala, pero siempre tiene un juego solitario. La relación con los adultos tampoco existe, la Ninoska no comunica ninguna necesidad, de ir al baño por ejemplo, ni de comer. Ella puede estar todo el día en el mismo lugar"
2. "No explora de forma libre, solo juega cuando se le pasa directamente un juguete, pero donde se le posicione, ella se queda ahí y siempre con el mismo juguete que se le propuso"
3. "En el tema de indicaciones, si a ella no se le toma la mano para realizar algún tipo de acción, no lo hace"

Después:

1. "La relación ahora ha mejorado bastante, tanto que ahora pelea, se enfrenta con los demás, sobretodo por las muñecas, las cuales son su obsesión. Sin embargo, no se relaciona con todos, tiene un grupo con el cual juega y le gusta cantar"
"Con los profesores, logra responder ante preguntas dadas, pero no es capaz de iniciar una conversación, pero ya no hay dificultad en las habilidades sociales"
2. "En términos de espacios, ahora los ocupa todos, tanto abiertos como cerrados, corre, salta. En cuanto a materiales, juega más con las muñecas, a veces toma las cuerda, mira los bloques, pero el cambio mayor está en que ahora juega con sus compañeros y es capaz de compartir"
3. "Sigue indicaciones básicas, pero se le deben repetir más de 3 veces"

CASO 11: Ismael

Antes:

1. El Ismaelito, al principio antes de las sesiones de psicomotricidad, no tenía ningún tipo de relación con sus pares ni profesores, ningún tipo de comunicación, nada, no hacía juego con los niños, no se involucraba en los juegos, no iniciaba juegos, no hablaba, no tenía ninguna acción corporal ni lenguaje físico, nada, y con los profesores menos, ejemplo, se orinaba sentado en la silla, porque ni siquiera avisaba que quería ir al baño, estaba como ido, en otro planeta”.
2. No utilizaba los espacios, ningún espacio, había que decirle 5 veces que se parara a jugar o sino no jugaba, o que tomara un auto, o que tomara un bloque, porque sino no tomaba nada. Y en la cancha lo mismo, a veces corría, daba vueltas, giraba y giraba y luego volvía al puesto donde empezó, pero no ocupaba ningún espacio ni ningún material.
3. No tenía ningún tipo de seguimiento de instrucción, ni simple ni compleja, no entendía, no hacía transferencia de la instrucción que tú le estas diciendo”.

Después:

1. De vuelta de vacaciones y hartos meses después, y después claro de las sesiones de psicomotricidad, porque ahí Uds. lo hacen jugar, agruparse, inventar juego, se empezó a relacionar con los pares, ahora juega, juega con los chiquillos, si bien no con todos, pero juega con los que más lo buscan, el Juan Pablo lo busca, lo busca el Cristhofer, el Kevin, con ellos juega super bien. Con los profesores bien, se comunica, te dice el nombre, comunica sus necesidades, lo que le gusta, lo que no, las tareas, trabajos, bien, ya no se orina”.
2. “Utiliza los espacios, ahora juega en la cancha a la pelota, la tocará dos veces pero corre detrás, como loco de la pelota, sabe que está jugando a la pelota, sabe que tiene un equipo, sabe cuál es el equipo contrario, se ríe, comparte, habla, y por ende los materiales los ocupa super bien, que es la pelota lo que más él toma, los autitos y los bloques, que es lo que más le gusta explorar”.
3. “Y sigue instrucciones simples, como por ejemplo de ordenar sus juguetes, ayuda a ordenar, se sienta ahora, va a buscar sus cosas, sabe dónde está su mochila, sabe los nombres de los compañeros, porque al principio no sabía nada, ningún nombre de nada, solo Ismael, y ahora sabe los nombres”.

CASO 12: Cristhofer

Antes:

1. “Cristhofer con sus pares pésima relación, porque era tan tan autoritario con sus cosas, era tan yo, que si el escogía un juguete tenía que iniciar y terminar con el juguete, o sino no había juego y lloraba. Por ende la relación con sus profesores era pésima, conmigo y las chiquillas que trabajan acá conmigo porque todo el

rato había que estar mediando la labilidad que tenía emocional, porque lloraba por todo, por todo por todo, él no era algo terrible, él quería, pero solamente en el juego fíjate, en el juego no funcionaba, en las otras cosas sí, pero la relación en el juego con los pares no había caso, entonces la mayor parte del tiempo de los profesores, especialmente yo, pasamos mediando conductas, con paneles conductuales, reforzando con estímulos visuales positivos o negativos, en positivo en el fondo era dejarlo que escogiera un juguete, que de partida eran todos los juguetes, porque quería todos los juguetes para él, y lo negativo era sin juguetes, ninguna selección de juguetes”.

2. “En los espacios acá en la sala se controla, más que en la cancha, yo creo que la mayoría de los chicos le pasa eso, porque en la cancha tienen más espacio, mucho más espacio para correr, para empujarse, para pelear, acá es más chico, entonces se van controlando, porque saben que si pelean, el Cristhofer sabía que si pelea se salía de la sala, tiempo fuera, y lo mismo pasa en el taller de psicomotricidad, el escucha la orden, la instrucción, pero se le olvidaba al minuto, hacia lo que no debía hacer, por ende no cumplía ninguna indicación”.
3. “No seguía ninguna indicación básica, porque todo era llanto y querer tomar lo que él quería, y querer jugar con las cosas que él quería sin compartir digamos”.

Después:

1. “Sufrió un cambio muy significativo después del taller, porque ahora la relación con los pares es super positiva, sumamente positiva, es capaz de introducirse en el juego de otro, de iniciar el juego, de terminarlo, si él está ocupando un camión por ejemplo y viene otro a pedirselo, se lo pasa, lo que antes no hacía.”.
2. “Los espacios los ocupa mejor en la cancha, juega, no pelea, no grita, no llora, el mismo se autocontrola igual, así que bien, en el fondo los materiales son los que ocupan aquí todos básicos, mayor exploración con la pelota no tiene, pero si con los bloques, los bloques el explora mucho más porque construye cosas, y antes el solo quería jugar con los bloque él solo, ahora invita a compañeros a jugar e inventan historias y que se yo, cosas que se imaginan”.
3. “Por ende si ocupa los espacios y materiales adecuadamente, sigue las instrucciones y las indicaciones que tú le puedas dar, para eso no hay problema, sean complejas o sean simples. Con los profesores especialmente con el equipo técnico que es la Gabi, la kine y el Waldo que es el fono, con ellos no hay problema, porque en el fondo el Cristhofer es un alumno que si no le gusta la actividad no te toma la atención, entonces no sigue ninguna indicación, porque está mirando a la mosca que está volando al lado de él, pero si tú le captas la atención, y a través del juego por ejemplo, y eso es maravilloso, jugar jugar jugar jugar, capta la atención y sigue la instrucción perfecto, porque sabe que si el sigue esa indicación va a tener una recompensa, pero si se le modificó conductualmente, sino esto va a ser un caos, llorar llorar”.

CASO 13: Martin

Antes:

1. "Igual noto cambio, poco pero hay cómo se relaciona con sus pares es como la ley del más fuerte, por ejemplo, como tiene poco lenguaje le dificulta la relación con los pares y con los profesores, porque se frustra, porque no hay un entendimiento de parte de sus compañeros, porque él emite sonido no tiene ningún tipo de palabra, nada, entonces hace solo sonido, entonces cuando él quiere algo o se enoja porque fue injusto del que le quitaron a él y no tuvo la culpa se enoja y pega, muerde, pelea, llora hace pataletas, y con los profesores lo mismo, con todos los profesores.
2. "No tiene una relación estable, su comportamiento es super disruptivo, por ende la utilización de los espacios y los materiales que me preguntas aquí no lo tiene. No tiene utilización de espacio, no sabe lo que es jugar dentro de una sala, no sabe lo que es jugar dentro de una cancha porque generalmente yo te hablo de una cancha porque ahí es donde hacemos el recreo en espacios abiertos porque hay cierta seguridad, ahí no ve peligro, no lo discrimina, no lo logra visualizar que le puede afectar a él o a los compañeros, él lo hace simplemente y los materiales que tú le pases él los rompe, o los pierde, o los tira".
3. "Y no cumple ninguna indicación, ni por lo más absoluta que sea de básica, no, no cumple indicación, tú le puedes decir doscientas mil veces que no y él no acata instrucciones ni indicación".

Después

1. "Y después del taller empezó la relación con sus pares a no a mejorar al nivel cien por ejemplo pero en un cincuenta por ciento ya, ahora no llora tanto no se frustra tanto es capaz de comunicar en la forma que puede comunicar lo que está pasando, con el juguete que quiere jugar por ejemplo o si alguien le pega ya él avisa ya no te da el combo ya no pega, se regula porque hay ciertas conductas que tiene que manejar o si no queda sin el recreo, o las sanciones en el fondo. Entonces la relación con los profesores cambia porque en el fondo todos trabajamos en lo mismo, cada profesor trabaja en lo mismo con reglas, con instrucciones y él las va a acatando pero a medida que te prueba si él te prueba y ve que tú le dices que no siempre, él se va a portar bien, pero si él te prueba y tú le dejas pasar una él se va a portar mal siempre, porque él sabe, él comprende lo que pasa es que expresivamente no logra la comunicación. Pero la relación ha cambiado después del taller, se autorregula por lo menos ya no llora, ya no pega ya comparte es capaz de jugar, porque es muy obsesivo con los materiales".
2. "La segunda pregunta los materiales era muy obsesivo él quería jugar con un material y como él jugaba solo nadie se lo podía tocar, ahora él puede jugar se regula "n" para jugar con alguien pero él lo logra hacer, ya en los espacios abiertos o cerrados también logra ocupar de perfecta manera".

3. “Por ende las indicaciones básicas la acata, o sea en el fondo si tú le anticipas al Martín como ustedes lo anticipan en el juego la instrucción ya se acostumbró a que le anticipemos ya sea con imágenes o con instrucción verbal, si tú te portas mal o si tu peleas o si tu no compartes te sales del juego, lo hace perfecto, no en la totalidad que uno quisiera pero por lo menos vamos avanzando, y esperemos que se mantenga así”.

CASO 14: Martina

Antes

1. “También adoptó el papel de mamá un poco, pero no tanto, es como que necesita a veces estar acompañada de la Ninoska, de la Rocío y de la Florencia, con los “Down”, no empatiza con los otros, no es que no empatice o pelee, sino que le gusta más el juego con sus compañeritas en común con el síndrome, también es súper cooperadora con los profesores, ella se relaciona súper bien con los adultos, sea el profesor titular o los demás”
2. “En los espacios abiertos y cerrados súper bien, no hay mayor dificultad con la Martina. Los materiales, también tiene un material específico de juego para explorar, no explora otro, a no ser que sea de niñita, las tasitas”
3. “Sigue las indicaciones básicas y complejas también, obedece instrucción súper bien”

Después

1. “Lo que el taller hace en Martina le fomenta el buen comportamiento que tiene, lo comportamental de la Martina, porque ustedes trabajan lo que es instrucciones y ese tipo de cosas, entonces ella se relaciona súper bien con los profesores en cuanto a eso, porque cada profesor tiene una instrucción distinta, o una metodología distinta y la Martina es capaz de adaptarse, al igual con sus pares, con todos ahora.”
2. “Utiliza súper bien los espacios y materiales, en eso no hay mucho problema.”
3. “Sigue indicaciones básicas y complejas, o sea la Martina bien, nada que decir.”

ANEXO 5: Comentarios tesistas pre y media intervención

CASO 1: Kevin

RVM: Fue a sacar el columpio y ayudar a Génesis, Florencia y Cristóbal están abajo esperando que sus compañeros saquen el columpio, luego se va con Génesis a jugar a que son parejas, se acuestan en unos objetos y se tapan, la klga les dice que se sienten a jugar con Génesis no a acostarse, luego se van a la casita y buscan sabanas para construir con Génesis.

En el transcurso de las sesiones:

RVM: “El Kevin jugó la mayoría del tiempo con Génesis, partió jugando con ella en el columpio, luego fue a la casita con ella y al final dibujo solo”.

FMG: “A veces quería quitarle el columpio a los demás niños y quería jugar solo en él”.

RVM: “Si... en ese sentido fue igual un poco egoísta, ya que, no compartía el columpio y solo quería jugar él. Dentro del juego con la Génesis fueron ambos simbólicos, ya que en el columpio jugaban a estar en un barco y en la casa jugaban a la mamá y al papá y que su casa era una heladería. Al finalizar la sesión dibujó dos casas con juegos en el

patio y volvió a la calma.”

CASO 2: Génesis

RVM: Subió la escalera para sacar el columpio junto a Kevin, está jugado con Kevin al columpio, ella tira vuelo, se va con Kevin a jugar a que son parejas, luego se van a la casita y buscan sabanas para la casa.

En el transcurso de las sesiones:

RVM: "La génesis jugó toda la sesión con el Kevin, jugó en el columpio, luego la casa y luego el columpio, luego jugó con Madeleine también en el columpio y a la vuelta a la calma ambas fueron a dibujar, Génesis comenzó el dibujo y Madelaine lo terminó. NO era muy buena compartiendo algunas cosas y jugaba muy poco sola, no era autónoma en su juego”.

CASO 3: Florencia:

RVM: En un momento quiso meterse al columpio, en el cual estaba ya Génesis y Kevin, luego rápidamente encontró una cajita con pelotas y comienza a jugar con ellas junto a Christopher. "Florencia a veces juega con pelotas, más que nada de forma independiente". Luego comienza a intruciar la sala y juega con un desodorante hasta que la klga se lo quita luego.

En el transcurso de las sesiones:

RVM: Jugó casi todo el día sola, y cuando quiere intentar jugar con sus compañeros se enoja y quiere jugar solo ella, eso paso en el columpio, cuando jugaba con el Abrahán y la Martina, ella solo quería estar en el columpio y no quería darles el paso a los otros, aunque después igual dio su brazo torcer y siguió jugando con ellos, pero la mayoría del tiempo sola. Le cuesta mucho comunicarse, se frustra pero no tanto. Es un juego tranquilo, en un lugar concreto, no se mueve tanto, no explora su espacio, solo tranquila jugando sola.

CASO 4: Cristóbal:

RVM: Jugó por un momento con Cristhofer, pero luego se enojan y pelean (...) "Cristóbal trata de quitar materiales o interrumpir juegos de otros, ve como juegan al columpio génesis y Kevin, el espera su turno pero aún siguen jugando Kevin y génesis, es el turno de Cristóbal e invita a Cristhofer a jugar al columpio, quiere que Cristhofer le tire vuelo , él se subió primero y Cristóbal quiere bajarlo luego interactúan con klga y ambos le tiran vuelo a Cristóbal , se enoja con Cristhofer el cual llora, luego vuelve al columpio pelean hasta que el interviene ya que iba a guardar el columpio pero jugaron juntos nuevamente más tranquilos, se tiran vuelo se cae y llora y ahí dejan de usar el columpio y lo guardan , mueve objetos largos con el fin de apilarlos y Crithofer lo imita y ayuda , Ismael se lanza a los objetos y Cristóbal se enoja, luego Ismael se va y sigue construyendo y apilando objetos debajo de la cosa de madera , luego invita a Cristhofer a saltar.

En el transcurso de las sesiones:

RVM: Jugaba sola, estuvo mucho rato jugando conmigo al columpio, le gustaba que le echaran harto vuelo, pensaba que era una nave, tenía harto juego simbólico, se movía aro, conocía bien su cuerpo, a veces se frustraba pero se le quitaba en un segundo porque otro compañero venía a jugar con él, le gustaba dibujar, jugo a los bloques también, jugo arto con las demás personas, y hablaba en todo momento con los adultos responsables, sea nosotros o los alumnos en práctica o la profesora.

CASO 5: Abraham:

RVM: Se disfraza junto a Martina y juega con ella va a buscar pelotas en la piscina de pelotas para jugar y se la lleva al espejo pero se detiene y las lanza con cuidado, luego sigue jugando con la pelota, las chutea, las lanza, etc., luego juega a lanzar la pelota con Catalina y ahora juega a lo mismo con Ricardo.

En el transcurso de las sesiones:

CCO: Sigue manteniendo un juego muy tranquilo, en el cual siempre inicia jugando solo y después se integra con otros niños, en este caso la Martina, jugaron harto al principio a los disfraces, pero siempre un juego muy pausado, no de moverse mucho, después estuvo tirando algunas cosas, jugó mucho rato solo también, su juego no era de mucha actividad, sino que bloques, tirar cosas en el lugar, etc.

CASO 6: Juan Pablo:

CCO: Comenzó jugando en el columpio con Génesis y Cristóbal, luego génesis se fue. Estuvieron prácticamente toda la sesión en eso, armaban torres con diferentes elementos de la sala, y luego se subían al columpio para derribarlos. De vez en cuando, cuando se le notaba aburrido, daba un paseo por la sala en busca de otro juguete, después se volvía al columpio a jugar con Cristóbal.

En el transcurso de las sesiones:

CCO: “Jugó prácticamente todo el día solo, con la única persona que hablaba era con la tía practicante, pero casi todo el día jugó solo en comparación a otras veces”.

RVM: “Realiza juego simbólico, porque cuando estaba jugando en la casita yo lo vi un rato y comenzó a jugar con la casa que habían estado jugando sus otros compañeros (Kevin y Génesis) la ordenó y comenzó a jugar que era una heladería”

CCO: También jugaba a los aviones y tenía harta imaginación al jugar con el columpio”.

CASO 7: Madelaine:

CCO: Tiene un juego muy tranquilo. Se sienta, invita a un compañero y juegan a los bloques, lo que no significa que jueguen juntos. Tiene juegos simbólicos, le gusta armar casas.

En el transcurso de las sesiones:

FMG: “Ella tenía un juego bien simbólico, jugaba sola aunque incluía en su juego a la profesora u a otro compañero; quería jugar con Rocío, pero ella interrumpía su juego, jugaba con Alejandro, hicieron un almacén y luego hizo un restaurant donde la profesora fue su cliente donde hicieron tallarines con salsa, tenía buenos movimientos , jugaba con

todo su cuerpo, usaba los bloques de madera, pero estuvo jugando sola en el mismo lugar, luego a la vuelta a la calma dibujo dibujos concretos , en sí era súper tranquila.

CASO 8: Rocío:

CCO: Partió la sesión buscando algo con que jugar, explorando distintos elementos hasta que se quedó solo con los conos, estuvo mucho rato jugando con el estudiante en práctica, hasta que más rato se levantó a buscar más juguetes, los botaba al piso o los tiraba, luego con un martillo andaba golpeando diferentes elementos “arreglándolos”, siempre mirándose al espejo.

En el transcurso de las sesiones:

FMG: “Rocío jugó toda la sesión sola, sacaba todo y todo lo tiraba, sacó todos los bloques de madera desde una caja, lanzó pelotas, conos, le gustaba jugar con los conos que se introducían en una un palo, hizo torres, sabía que las torres eran para eso. Además, tenía juego simbólico con dos palitos, hacía ruido y decía que estaba haciendo música, que estaba cantando, le gusta que le celebren, que le aplaudan. En la vuelta a la calma vio un tarro, le gustó, saco todos los legos, los desordenó y luego por querer abrir el closet y no la dejaron se enojó, se quiso escapar de la sala de psicomotricidad, hace que está llorando, se frustra y está en una esquina en el juego final, no quiere irse a la sala ni colocarse los zapatos y hay que llevársela a la fuerza”.

CASO 9: Ámbar:

FMG: “La Ámbar siempre estaba dispuesta a ayudar a ordenar y seguía instrucciones”

En el transcurso de las sesiones:

RVM: La Ámbar nunca juega sola, siempre juega con alguien, siempre está acompañando a alguien, es como la madre dentro de la sala de psicomotricidad, se preocupa que los niños no lloren si es que les paso algo, le da abrazos para que no les duela tanto, la Martina, la Florencia y el Cristóbal, es tranquila en su juego, explora harto, pero si hay un juego que le gusta se queda ahí por harto rato, al final dibujo y también hizo legos, y acompañó en todo momento a los niños que le pasaba algo, si es que se golpeaban, etc.

CASO 10: Ninoska

FMG: A Ninoska le dificulta iniciar el juego, no siguió la rutina de derribar el “muro” de juguetes. En cuanto relaciones personales, jugó sola prácticamente toda la sesión. En un momento peleó y golpeó a algunos de sus compañeros, ya que no le gusta compartir los juegos; tuvo si, contacto y juego con Ricardo, ya que este le daba inicios de nuevos juegos y ella le gustaba seguirlos. Al final de la sesión, Ninoska tuvo mayor problema para finalizar, se sentó y dibujó sin problemas.

En el transcurso de las sesiones:

CCO: También llego tarde junto a Martin, a los 10 minutos de empezada la sesión, y juega tranquilamente con su muñeca, tiene harta imaginación, subía a su muñeca a un tren, juega sola casi todo el rato, y sentada. Hablo harto conmigo, se podía entender lo que quería decir. Se levantaba de vez en cuando a jugar con el Christofer, se comunicaba bien con sus compañeros.

RVM: Al final costo que se fuera a su sala.

CASO 11: Ismael

RVM: El Ismael estaba la mayoría del tiempo solo, jugaba solo, en un momento comienza a llevarse objetos y comienza a construir algo, luego de construir encontró la casa la armo y se metió en ella.

Aunque juega la mayoría del tiempo solo, ya en las sesiones medias, interactúa brevemente con nosotros y con la kinesióloga. Se le observa también buscando materiales para construir, luego va a la cama saltarina con catalina. Además, jugó con los objetos suaves y creó un puente, después sube a la cosa de madera prende la luz, celebra eso y le da un beso en la mejilla a la kiga. Por último, comienza a jugar con un martillo de juguete

CASO 12: Cristhofer

RVM: Mientras se entrega las reglas está bastante inquieto y en todo momento hace sonidos mientras el resto está callado escuchando donde pueden jugar, que pueden usar, etc. Luego parte a jugar solo a la piscina de pelotas, la cual está mojada y se le dijo anteriormente que no se podía utilizar y él quiso intentar meterse hasta que se le recordó que no se podía usar. Cristhofer encontró las pelotas vacía la caja y comienza a buscar pelotas y lanza las pelotas e interactúa con Ricardo. Luego, va a saludar a alguien en la ventana, vuelve con un balón y grita tía para que Catalina lo vea, ya que ella disfrazaba a Abraham. Cristóbal lo invito a jugar al columpio, pero él quiere ser el primero y Cristóbal lo quiere bajar para que le tire vuelo, interactúan con algo y le tiran vuelo a Cristóbal, luego Cristóbal se enoja con él y se va a llorar debajo de la cosa de madera, Cristóbal se cae llora y ahí guardan el columpio, kiga le recuerda la regla de sin pegar ya que al tirar vuelo al columpio tiro una patada a Cristóbal y él se cayó. Luego sube la cosa de madera y tira los conitos hacia abajo donde están los objetos largos y luego baja y se acuesta sobre los objetos y Cristóbal se enoja porque él estaba jugando con ellos...

En el transcurso de las sesiones:

RVM: Tuvo un cambio rotundo, se portó muy tranquilamente, estuvo muy pasivo, no lloro, no se frustró tanto como antes, hablo harto con la profe, con los alumnos en práctica, con nosotros, estuvo mucho mejor que las semanas anteriores.

CCO: Cuando alguien lloraba se acercaba a incentivar al otro niño a jugar a otra cosa. Jugo harto, con mucha creatividad, jugo harto a las casitas, a los bloques, a muchas cosas más, entonces igual se movía harto dentro de su juego.

CASO 13: Martín:

CCO: El Martín pelea mucho con sus compañeros, su juego es individual. No tiene una buena comunicación por lo que le es difícil comunicarse tanto con los profesores como con sus compañeros.

En el transcurso de las sesiones:

RVM: El Martín llegó después de empezar la sesión, fue muy peleador, le gusta jugar solo, no podía comunicarse, por lo tanto su forma de comunicar era pegar o enojarse, frustrarse, no deja a los demás compañeros que jueguen en las demás cosas, en un momento golpeó a Cristóbal, y después jugó solo con otras cosas de la sala y luego a los bloques, hubo problema al guardar los bloques porque él no quería, se enojaba. No sigue las reglas.

CASO 14: Martina

RVM: Cuando los niños derriban la barrera llama a Abraham para que la acompañe y él se acerca. A Martina le gusta disfrazarse, luego saca un palo de escoba y comienza a jugar con él, lo usa como un caballito y quiere amarrar a Ricardo luego va a buscar a Ricardo que jugaba con Abraham y van a la cama elástica.

En el transcurso de las sesiones:

CCO: No se comunica mucho, su juego es más agresivo, le gusta pegarle a las cosas, se disfraza siempre, jugó harto con Abrahán al principio.

RVM: Después jugó un rato en el columpio con el Abrahán y la Florencia, ella echaba vuelo, al principio no quería jugar con el columpio, se frustraba, quería jugar sola, pero después empezó a dar vuelos, y estuvo ahí acompañada, juega mucho rato sola, en lugares concretos, no tiene muchos movimientos armónicos, le cuesta mucho.

ANEXO 6: Comentarios tesistas post intervención

CASO 1: Kevin:

CCO: No hay mayor diferencia en su juego, siempre se ha mantenido igual. Es creativo, le gusta iniciar el juego, juega con todos, al final mucho con el Martín, al comienzo con la Génesis, el Cristóbal, etc. Su juego es disperso, un rato está con unos y después con otros, se metió adentro de un tubo, después armó una casa, después se inventó una cueva, etc.

FMG: Lo único sí que en el momento de jugar con los bloques, quería todos para él y no quería compartir con la Génesis, ahí tuvieron una pequeña pelea.

CASO 2: Génesis:

CCO: Génesis ahora se comporta de forma más tranquila. En la sala de psicomotricidad, Génesis tiene un juego mucho más simbólico, sobretodo de la mamá y la familia. La Génesis ahora juega sin pegar, aunque igual a veces peleaba, pero trataba de jugar tranquilamente con los demás. En general tuvo un juego muy pasivo.

CASO 3: Florencia:

RVM: Jugó con Martina la mayoría del tiempo, al principio jugó sola. “A Florencia aún le cuesta seguir instrucciones, ya que se metió igual a la piscina de pelota, aunque no se podía, después la sacaron y le recordaron las reglas. Jugó tranquila, no hizo grandes destrozos. Florencia ahora dibuja sin mayor problema y juega con los bloques.

CASO 4: Cristóbal:

CCO: En comparación a las sesiones anteriores, se portó más mal, pero era por el hecho que quería todo el, y si no se le pasaba se ponía a llorar. Trato de jugar hartito con sus compañeros, trato de acercarse a los demás niños, trataba de integrarse en el juego solito. Después jugó mucho con la Roció.

RVM: También cuando estaban dibujando, el Cristóbal quería hacer una casa y el Juan Pablo le enseñó, ahí estuvo dibujando tranquilamente.

CASO 5: Abrahán:

CCO: Abraham tiene un juego muy tranquilo, le encanta disfrazarse siempre con el mismo pelerón, juega mucho a los bloques y forma casas con ellos. La mayoría del tiempo juega solo, de vez en cuando juega con algún compañero, pero continúa después en su juego. Cuando se aburre, juega a tirar una pelota con algún practicante o alguno de nosotros.

CASO 6: Juan Pablo:

CCO: Es un niño muy tranquilo, juega calmado. Exploro nuevos juegos.

RVM: Cuando fue a la vuelta a la calma, el Juan Pablo le enseñó a dibujar una casita al Cristóbal.

CASO 7: Madeleine:

CCO: No ha tenido muchos cambios con respecto a las primeras sesiones, porque igual tiene un juego más maduro, le gusta crear el juego, ella lo inventa, e integra sobre todo a los más chicos. Juega hartito a las cosas de vender, pero en esta sesión lo que hizo como que jugaba con todos un ratito, ella proponía más juegos para estar con los demás, y así estuvo toda la sesión, igual es tranquila, no pelea, ni nada, y cuando ve que hay quien se pone un poco pesado, se cambia de juego.

CASO 8: Rocío:

CCO: Rocío compartió súper bien, incluso jugó conmigo al “ula-ula”, a saltar. Hasta que se descontroló y empezó a golpear a todos.

FMG: Rocío aún saca todo, lo tira, sin ninguna intención, solo con la intención de desdeñar, después jugó con los bloques, a veces no hacía caso cuando se le daban instrucciones, empezó a tirar todo. Al final no quería irse, no quería ponerse los zapatos, fue la última en irse de la sala, se quedaba acostada en las colchonetas.

CCO: Jugó solita pero esta vez se dio más con el Cristóbal, jugando a las cuevas bajo

las colchonetas.

CASO 9: Ámbar:

RVM: “La conducta protectora sigue presente en Ámbar, sigue teniendo ese labor de madre dentro de la sala”, Estuvo todo el rato con la Madeleine, tiene la capacidad de cambiar de juego, es madura en ese sentido para los juegos. Jugó con el Ismael a tirar pelota, con la Madeleine también jugo a la pelota, a jugar en la pelota grande a pasar obstáculos. Dibujo hartó después, estaba tranquila, me contaba de su vida, de su familia, pero en si jugó tranquila con la mayoría de los niños.

CASO 10: Ninoska:

RVM: Al principio, Ninoska estuvo jugando sola, la fuimos a acompañar, empezaba a echar cosas en la carretilla, se miraba mucho al espejo, jugo todo el rato frente al espejo.

FMG: Ahora juega con palitos de colores, hace música, en un momento simuló una batería

RVM: Se metió en un cilindro y simulaba que era una nave.

CCO: Su juego es de estar todo el rato sentada, jugando sola.

CASO 11: Ismael:

RVM: Jugó a los mismos juegos de las sesiones pasadas, que estaba en una cueva, o escondido, que lo pillaban, tiene mucha imaginación el Ismael, pero al final no estuvo del todo tranquilo, dibujaba, después se iba a jugar con los bloques, después a otro lado, y no ayudo mucho a guardar. En estas últimas sesiones igual ha compartido más con otros niños.

CCO: Es hiperactivo, juega la mayor parte solo, pero crea historias y dice -esto es un tren- el inicia su propio juego, y está lleno de creatividad

CASO 12: Cristhofer:

RVM: Cristhofer se portó bien en esta última sesión

CCO: Estuvo abrazando, jugaba con todos, cuando alguien se ponía a llorar se acercaba y le pasaba juguetes. Ahora se adapta muy rápido a todos los cambios de juegos, cuando alguien le propone un juego él iba y se metía, pero en si él jugaba con todos, no pelea.

RVM: Y cuando dibujaba él le pasaba los lápices a la otra gente, les ayudaba a dibujar a los demás. Tuvo un rotundo cambio a lo largo de las sesiones.

CASO 13: Martin:

CCO: Hoy a pesar de que le pego a tres niños, ahora se da a entender más en su juego, por ejemplo cuando se te acercaba te apuntaba una cosa con la que él quería jugar, y ahora puede jugar perfectamente con otro niño sin problemas, hasta que le quitan su juguete y pegaba y lloraba.

FMG: Lloró cuando le quitaban su juguete, jugo a tirar la pelota en la cabeza de los demás niños, se subía a las ventanas y no quería bajar.

CASO 14: Martina:

CCO: Martina aún juega todo el rato sola pegando, por ejemplo en esta última sesión jugó con dos bloques y los golpeaba haciendo música, me pego hasta en la espalda, jugaba metiendo bulla y hubo un momento que jugó con la Florencia, se sentaron a jugar las dos.

ANEXO 7: Pauta de observación del juego de Marcelo Valdés

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

Nombre: EDAD:

FECHA:

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa.

CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR:

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

- **ELEMENTAL (E)**
- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	N	AV	S	PERFIL DEL JUEGO (M E I G)
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.				
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).				
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.				
A4. Manipula objetos con habilidad e intención.				
B. COMUNICACIÓN				
B1. Juega solo.				
B2. Juega con otros niños.				
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.				
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.				
C. CONCIENCIA CORPORAL				
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.				
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.				
C3. Mueve todo su cuerpo.				
D. NIVEL DE PENSAMIENTO				
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).				
D2. Conserva los significados durante todo su juego.				
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.				

ANEXO 8: Pautas de observación del juego en los 14 niños participantes en la investigación (Evaluación inicial, media y final)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Kevin (CASO 1) EDAD: 10 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**

- **ELEMENTAL (E)**
- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (I) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: AV: (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV:	N: AV:	N: AV:

	S: X (M)	S: X (M)	S: X (M)
C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X(E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Genesis (CASO 2) EDAD: 9 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalías, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**
- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Florencia (CASO 3) EDAD: 8 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: X(I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV:X (I) S:
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X(E) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X(E) S:
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
C3. Mueve todo su cuerpo.	N:	N:	N:

	AV: S: X (M)	AV: S: X (M)	AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X(E) S:
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Cristóbal (CASO 4) EDAD: 7 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**
- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Abrahán (CASO 5) EDAD: 7 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X(E) S:	N: AV: X (E) S:
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X(E) S:	N: AV: X (E) S:
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: X(I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Juan Pablo (CASO 6) EDAD: 9 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Madelaine (CASO 7) EDAD: 9 Años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Rocío (CASO 8) EDAD: 8 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X(E) S:	N: AV: X (E) S:
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: X (I) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Ámbar (CASO 9)

EDAD: 10 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa.

CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV:X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Ninoska (CASO 10) EDAD: 8 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalías, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
Siempre	Elemental
	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X(E) S:
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: X (E) S:	N: AV: S:X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X(M)	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV:X (E) S:
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Ismael (CASO 11) EDAD: 4 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalías, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. Final
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV:X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Cristhofer (CASO 12) EDAD: 7 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalías, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: S: X (M)
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Martin (CASO 13) EDAD: 6 años

CIUDAD: Viña del Mar. Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS (Perfil del juego)**

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**

- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: S: X (E)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
B2. Juega con otros niños.	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO NOMBRE DEL NIÑO/A: (Inicial, Media y Final)

Nombre: Martina (CASO 14) EDAD: 10 años _____ CIUDAD: Viña del Mar.
Miraflores

COLEGIO: Escuela las Dalias, Fundación COANIL educa. CURSO: Básico 5

NOMBRE DEL EVALUADOR: Catalina Contreras, Francesca Mattensohn, Ricardo Vargas

***PRESENTACION CONDUCTA**

- **N:** Nunca se presenta la conducta
- **AV:** A veces se presenta la conducta.
- **S:** Siempre se presenta la conducta.

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

*** ESTADIOS DE INTERPRETACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO Y SUS CONDUCTAS**
(Perfil del juego)

- **GESTACIONAL (G)**
- **INICIAL (I)**
- **ELEMENTAL (E)**
- **MADURO (M)**

Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):

A. CREATIVIDAD	Ev. INICIAL	Ev. MEDIA	Ev. FINAL
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.	N: X (G) AV: S:	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:
A4. Manipula objetos con habilidad e intención	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B2. Juega con otros niños.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:	N: AV: X (E) S:

C3. Mueve todo su cuerpo.	N: AV: X (E) S:	N: AV: S: X (M)	N: AV: S: X (M)
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).	N: X (G) AV: S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:
D2. Conserva los significados durante todo su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (E) S:
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S:	N: AV: X (I) S: