

# **Universidad Nacional**

**Facultad Ciencias de la Salud**

**Escuela Ciencias del Deporte**

**Licenciatura en Ciencias del Deporte con énfasis en salud**

**Desarrollo y aplicación piloto de un modelo de intervención con base en juegos y actividades lúdico recreativas para la estimulación cognitiva(atención) y psicomotora, en niños y niñas de 7 a 12 años residentes en instituciones preadoptivas.**

**Bach. Alvarado Monge Erick  
Bach. Saborío Corrales David  
Bach. Solís Vargas AnaYency**

**Informe final de Seminario de Graduación presentado ante el Comité Examinador de Seminarios de Graduación de la Escuela de Ciencias del Deporte para optar al grado académico de Licenciatura en Ciencias del Deporte con énfasis en salud.**

**Campus Omar Dengo, Heredia  
09 de septiembre del 2003**

Telav  
H907

CP1358

Comité Asesor

~~17 JUN 2004~~

17 JUN 2004

M.Sc. Gerardo Araya Vargas

Tutor



Dr. Carlos Álvarez Bogantes  
Revisor

M.Sc. Jorge Rodríguez Aguilar  
Revisor

**Agradecimiento:**

A Dios y a la Virgen Santísima  
a nuestras familias y aquellos que  
de una u otra forma participaron en la  
redacción de este trabajo.

**Dedicatoria:**

“A nuestros padres”

A Dios y a la Virgen Santísima  
a quienes con amor y fe  
se les dedica esta labor  
de investigación en la  
redacción de este trabajo.



## Presentación

Como parte de los requisitos de la Escuela de Ciencias del Deporte de la Universidad Nacional, para optar por el grado de Licenciatura en Ciencias del Deporte con énfasis en Salud, se presenta el trabajo de Graduación titulado: Desarrollo y aplicación piloto de un modelo de intervención con base en juegos y actividades lúdico recreativas para la estimulación cognitiva (atención) y psicomotora, en niños y niñas de 7 a 12 años residentes en instituciones preadoptivas.

El proyecto se llevó a cabo en niños acogidos por Hogarcitos de Palmares y constituye un análisis de las deficiencias en el desarrollo psicosocial de estos y los beneficios que las actividades lúdicas tienen como complemento en su educación.

La finalidad de este trabajo fue analizar algunos aspectos de la agresión infantil y consecuencias del abandono en la niñez costarricense y la validez de la aplicación de los juegos en la atención de parte de su problemática con el fin de diseñar un manual de juegos y materiales que sea una guía efectiva tanto para profesionales del deporte como para el personal de las instituciones preadoptivas para mejorar la calidad de vida en infantes abandonados en Costa Rica.

## Tabla de contenidos

Comité Asesor .....	2
Agradecimientos .....	3
Dedicatoria .....	4
Presentación .....	5
Tabla de contenidos .....	6
<b>CAPITULO I: INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>8</b>
Introducción .....	8
Antecedentes del problema .....	8
Justificación .....	14
Objetivos .....	21
Objetivo general .....	21
Objetivos específicos .....	21
Marco situacional de Palmares .....	22
Alcances y limitaciones del problema .....	24
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>26</b>
Principales causas del maltrato .....	26
El niño, su contexto social y psicológico .....	27
El abandono y hogares de crianza .....	29
Cuadros de las tasas de abandono de la provincia de Alajuela .....	32
El desarrollo motor en el niño .....	33
El niño y la actividad física .....	36
Principios de la teoría de Piaget .....	39
Instituciones que velan por el niño abandonado en Costa Rica .....	43
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b> .....	<b>52</b>
Sujetos .....	52
Instrumentos .....	52
Procedimiento .....	53
Análisis estadístico .....	56
<b>CAPITULO IV: RESULTADOS DEL ESTUDIO PILOTO</b> .....	<b>57</b>
<b>CAPITULO V: DISCUSIÓN</b> .....	<b>64</b>
<b>CAPITULO VI: CONCLUSIONES</b> .....	<b>68</b>
<b>CAPITULO VII: RECOMENDACIONES</b> .....	<b>69</b>

**CUADROS:**

Tabla N. 1: Estadística descriptiva del puntaje global de desarrollo motor según el género la medición y el rango de edad medida en niños y niñas de 7 a 12 años de edad en estado de abandono ..... 57

Tabla N. 2: Análisis de varianza de tres vías para el desarrollo motor con respecto al género la medición y grupo de edad en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono ..... 58

Tabla N. 3: Estadística descriptiva del puntaje total de atención según el género la medición y el rango de edad medida en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono ..... 61

Tabla N. 4: Análisis de varianza de tres vías para la atención con respecto al género la medición y grupo de edad en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono ..... 62

**GRAFICOS:**

Gráfico N. 1: Gráfico del puntaje global de desarrollo motor ..... 59

Gráfico N. 2: Gráfico de interacción entre le pretest y póstest de la prueba de desarrollo motor. .... 60

Gráfico N. 3: Gráfico de resultados de mediciones del test de atención ..... 63

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

#### Antecedentes del problema

#### **Maltrato y el abuso infantil:**

Como punto de partida y teniendo en cuenta que la infancia es uno de los colectivos más vulnerables, es necesario considerar al niño no como un objeto de protección sino, como un sujeto con derechos. La Declaración de los derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de Noviembre de 1989 y ampliamente desarrollada en la Convención de los Derechos del Niño, aprobada por la misma Asamblea el 20 de Noviembre de 1989, otorga los siguientes derechos a los niños:

#### **Legislación Vigente: Nacional e internacional**

- 1.- Derecho a la igualdad, sin distinción de raza, credo o nacionalidad.
- 2.- **Derecho a una protección especial para su desarrollo físico, mental y social, en condiciones de libertad y dignidad.**
- 3.- Derecho a un nombre y a una nacionalidad.
- 4.- Derecho a una alimentación, vivienda y atención médica adecuadas para el niño y para la madre.
- 5.- **Derecho a una educación y cuidados especiales para el niño, física o mentalmente disminuido.**
- 6.- **Derecho a crecer al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres y en todo caso en un ambiente de afecto y seguridad moral y material. La sociedad y las autoridades públicas tendrán la obligación de cuidar especialmente a los niños sin familia o sin medios de subsistencia.**
- 7.- Derecho a recibir una educación y **a disfrutar de sus juegos.**
- 8.- Derecho a estar en todas las circunstancias entre los primeros que reciben protección y socorro.

9.- Derecho a ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación. No debe permitirse que trabaje antes de una edad mínima adecuada.

**10.- Derecho a formarse en un espíritu de solidaridad, comprensión, amistad y justicia** entre los pueblos. La defensa de estos derechos debe tener como finalidad garantizar que todos los niños /as puedan vivir su infancia con dignidad y alegría y conseguir así el desarrollo libre de su personalidad, seguro de si mismo y con confianza en los demás.<sup>1</sup>

Para garantizar la defensa de estos derechos el estado costarricense aprobó mediante la ley 7739 “el código de la Niñez y la adolescencia” que rige desde el 6 de febrero de 1998.

Un aspecto importante de la legislación costarricense es que los niños y niñas en situaciones de abuso y abandono, pueden ser removidos de la casa de sus padres por una agencia de bienestar público y **puestos bajo cuidado temporal en hogares de crianza**. Entre las razones para que por orden del Patronato Nacional de la Infancia los padres pierdan la tutela de los menores están:

- **Abandono**
- Problemas severos de comportamiento de los niños
- Abuso infantil
- Explotación infantil
- O cuando los padres sufren:
  - Enfermedades físicas o emocionales
  - SIDA
  - Encarcelamiento
  - Alcoholismo severo o drogadicción
  - Muerte

---

<sup>1</sup> El resaltado es de los autores de este trabajo.

Más de 500,000 niños en los EE. UU. viven en algún tipo de hogar de crianza temporal. En nuestro país el abandono de menores es una problemática de riesgo social (Maher, 1990). En los últimos 10 años, el número de niños colocados en los hogares de crianza ha aumentado. A pesar del aumento de los niños en dichos hogares y los padres de crianza son casi invisibles en las comunidades y a menudo carecen de los recursos y el apoyo necesario.

En el continente oriental, los niños afroamericanos constituyen alrededor de dos terceras partes de la población en hogares de crianza y permanecen en este cuidado por un período de tiempo más largo que otros niños.

Dos de cada tres niños que son ubicados en un hogar de crianza temporal se reúnen con sus padres durante los dos años subsiguientes. Sin embargo, un número significativo de infantes puede pasar largos períodos de tiempo esperando una adopción o cualquier otro arreglo. Efectuar en un hogar de crianza temporal una "planificación permanente", para tomar decisiones para el futuro de un niño, es un proceso cuidadoso que tiene las siguientes opciones:

- El regreso del niño a la casa de sus padres naturales;
- El terminar con los derechos de los padres (un procedimiento legal formal).
- Ubicarlo en un hogar adoptivo
- Criarlo hasta la mayoría de edad.

El principal objetivo de estas acciones es una adopción o el cuidado a largo plazo a cargo de padres adoptivos o de parientes. La mayoría de los estados alienta los esfuerzos de proporcionarle a los padres naturales el apoyo y los servicios necesarios (de salud mental, tratamiento para el alcoholismo y la adicción a drogas, destrezas de los padres, adiestramiento y asistencia con el cuidado del niño y/o la vivienda adecuada) de manera que el niño pueda regresar a vivir con ellos.

Cuando los derechos de los padres se pierden en una corte, la mayoría de los estados trata de colocar a los niños con parientes ("cuidado temporal de crianza por parientes") lo que puede resultar luego en la adopción por parte del pariente. (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 2002). Cuando un niño es alejado de su hogar y ubicado en una institución de crianza temporal, sufre una experiencia muy difícil de asimilar. Muchos de estos niños han sufrido alguna forma de abuso o agresión, y necesitan de una atención especial para lograr que superen esta situación

Alrededor de un 30% de los niños en cuidado temporal tienen problemas emocionales, de comportamiento o de desarrollo y son comunes los problemas de salud física. La mayoría de los niños, sin embargo, gracias a su juventud, muestran una capacidad de adaptación extraordinaria y una determinación para seguir adelante con sus vidas (AACAP, 2002). Cuando se da una situación de adopción muchas veces el niño encuentra a esas figuras que tanto le hacen falta, los padres adoptivos, quienes abren sus casas y sus hogares a esos niños(as) que necesitan un cuidado temporal, cumpliendo una tarea poco remunerada o agradecida y muy difícil. En los últimos 10 años, desgraciadamente ha habido una disminución en el número de padres adoptivos (que no son parientes) dispuestos a adoptar. Esto resulta en que un mayor número de niños se queda en las instituciones. El número de parientes que cuidan a los niños ("crianza por parientes"), sin embargo, ha aumentado (AACAP, 2002). En esta población la agresión y el abuso infantil es su principal problema. La incidencia es difícil de determinar con precisión, pero *millones* de niños pueden verse implicados cada año. (tuotromédico.com 2002). Y debido a esto, el riesgo social aumenta, y deja un número elevado de niños en los hogares de crianza con traumas severos, problemas psicológicos y físicos

En términos de cifras, el abandono es de 10 a 15 veces más frecuente que los malos tratos. En todas las clases sociales y razas se producen estos incidentes, aunque los niños en situación de pobreza sufren el abandono con una frecuencia 12 veces más alta. 25 % de los casos afectan a niños menores de 2 años. Ambos sexos se afectan por igual. El 20 % de los niños físicamente maltratados quedan lesionados de forma



permanente. (tuotromédico.com 2002). Dificultando así, el poder encontrar una posibilidad de adopción para ellos.

Se reconocen cuatro factores contribuyentes a los malos tratos:

1. **Características de la personalidad de los padres:** Padres a su vez maltratados, drogadictos, alcohólicos, psicóticos.
2. **Niño "diferente":** Niños irritables, exigentes, hiperactivos... Los niños discapacitados, a menudo más dependientes y necesitados de cuidados, son susceptibles.
3. **Una crisis:** A veces el estrés de una situación puede desencadenar los malos tratos.
4. **Aislamiento familiar:** Falta de parientes, amigos, vecinos o compañeros que proporcionen un apoyo físico y psicológico en los momentos de estrés. (tuotromédico.com 2002).

Es hacia este grupo de niños en abandono, se debe dirigir la acción educativa pues es preponderante resaltar que la integración de los niños, niñas y adolescentes en actividades recreativas, artísticas y culturales, propicia estímulos constantes para motivarlos a vencer obstáculos y alcanzar metas, como personas libres, responsables e integras. De esta forma también se fomenta el sentido de grupo, la solidaridad y la autodisciplina. Brito (1998).

**Piaget** en su teoría de constructivismo señala que el conocimiento es adquirido directamente por los niños y no en forma tradicional, por la instrucción que reciben de los adultos. Agüero (comp) (1999). Este mismo autor, hace referencia al aprendizaje en general y su concepto sugiere que las experiencias de aprendizaje de los niños deben ser dirigidas a nivel de su desarrollo intelectual. El aprendizaje se produce cuando el niño interactúa con materiales ideas y objetos que le presentan su ambiente inmediato. Dada así la importancia de realizar actividades recreativas, juegos, en fin; todo aquello que le ayude al pequeño a desarrollar su autoestima, autoconcepto, desarrollo motor,



7667  
H967

CD 1358

17 JUN 2004

funcionamiento cognitivo, estado anímico y todo aquello que se encuentre beneficiado o reforzado por parte de estas actividades.

Es aquí donde la educación física, promueve el aprendizaje del niño cuando este interactúa en un ambiente con materiales u objetos junto a una problemática planteada por el docente. Este proceso formativo, utiliza el movimiento corporal del ser humano a fin de conseguir una distinción corporal. A través de dos factores fundamentales: la disposición psicológica del niño y la disposición psíquica de las experiencias, motivaciones, vivencias y otras, que proporciona el campo ambiental (Brito 1998).

Y es importante tomar en cuenta el ambiente en que los niños abandonados crecen, donde existe la ausencia de la figura paterna o materna y esta debe ser complementada en el programa que se pretende llevar a cabo para fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas.

Las actividades físicas recomendadas para niños con problemas psicológicos son de tipo lúdico-recreativas con juegos dramáticos y constructivos que permitan el desarrollo de aptitudes y actitudes.

Es por ello que la creación de un manual que contenga actividades lúdico recreativas dirigidas a complementar el proceso educativo y fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan a infantes que sufran esta problemática superar sus deficiencias, será una guía útil como material de apoyo para profesionales de la educación física, así como para estudiantes, profesores, psicólogos, trabajadores sociales, pero sobre todo para el personal de las instituciones preadoptivas, que mantengan estrecha relación con tal problemática de abandono.

17 JUN 2004



### **Justificación:**

El estado de abandono en la niñez afecta profundamente su desarrollo psico-social, y ocasiona una severa lesión a su autoestima, autovaloración, su estado anímico, capacidad cognitiva y su desarrollo motor. La ausencia de familiares que le brinden un guía firme en la adquisición de hábitos y valores, de afecto, de amor y responsabilidad y la ausencia de otros niños que le inculquen el sentido lúdico con el cual el niño aprende a relacionarse, a compartir y le permite desenvolverse como un ser íntegro.

El problema se incrementa, cuando en las instituciones que velan por el niño abandonado no se desarrollan alternativas educativas y actividades lúdicas, emocionantes y constructivas, que le permitan al niño moldear su personalidad.

En el contexto social, la familia es fundamental para el desarrollo integral de la persona. A través de ella se dan relaciones socio emocionales que permiten al individuo sentirse amado y respetado, sentimiento que le permite valorar su accionar en la sociedad. En ausencia de la imagen familiar, (madre, padre, hermanos y otros familiares), la niñez se refugia en “cosas de adultos” para ganar su sustento y sobrevivir y deja de lado el juego que es lo propio de su edad y uno de los mecanismos naturales de adquisición tanto de destrezas y habilidades como para el aprendizaje. En la sociedad gran parte de esta población en abandono es rescatada y ubicada en instituciones preadoptivas, en donde los menores que se integran a ellas, son aquellos para los que la adopción es una alternativa de reubicación (Patronato Nacional de la Infancia, 1991). Sin embargo el personal que se encarga de este tipo de niños por lo general no se encuentra capacitado para brindar una ayuda efectiva que ayude a estos niños en desarrollo por lo que recurren a centros educativos del lugar donde se encuentran las instalaciones preadoptivas

Los niños que viven en ambientes favorables aprenderán a tener confianza en sí mismos y en los demás, a forjarse metas, a amarse y aceptarse a sí mismos (Hurlock 1990). Por esta razón los niños deben crecer en un ambiente óptimo y favorable para que se desenvuelvan de manera acorde a las exigencias de la sociedad en la que habita, para

que pueda redefinir sus metas y llevarlas a cabo como cualquier otro niño que no se encuentre en esta situación de abandono.

En este aspecto la Educación Física adquiere gran importancia para la niñez en abandono, es a través de ella que se aplican programas que refuerzan la autoestima, el desarrollo de la personalidad y principalmente es un agente integrador y socializador de la persona (Brito 1998). Y la persona que participa en estos programas se ve inmersa en un accionar que le permite exteriorizar los aspectos negativos que le aquejan y obtener un aprendizaje efectivo y correctivo.

Varios estudios han demostrado la efectividad de la práctica de ejercicio y actividad física en general sobre el funcionamiento cognitivo y sobre distintos aspectos del desarrollo motor y psicosociales de niños y niñas. Además del impacto en salud atribuido al ejercicio físico, también se han demostrado efectos positivos del nivel de acondicionamiento físico, sobre el funcionamiento cognitivo. Uno de los estudios más importantes al respecto fue el metaanálisis publicado por Etnier, Salazar, Landers, Petruzzello, Han y Nowell (1997), en el que se obtuvo tamaños de efecto de 134 estudios, sobre el efecto del ejercicio físico en el funcionamiento cognitivo y se encontró que el efecto del ejercicio es pequeño pero significativo, en el mejoramiento del funcionamiento cognitivo. Diversos estudios han establecido, como el metaanálisis de Etnier y colegas (1997), asociaciones significativas y relación de causa efecto, entre la práctica de actividad física y el rendimiento en pruebas de memoria, de habilidad mental, de razonamiento matemático, de inteligencia, de atención, de concentración y en el rendimiento académico en general (Etnier y otros 1997).

Pero otras teorías destacan elementos característicos del tipo de actividad que se realiza. Es decir, los aspectos particulares de la situación de juego, el tipo de juego y toda la gama de factores que interactúan en esta. En este sentido, el metaanálisis de Fisher (1995), revisó 46 estudios que habían sido conducidos desde 1974, sobre la importancia del juego para el desarrollo de niños y niñas. Fisher (1995), encontró tamaños de efecto significativos del impacto del juego, como promotor de rendimiento tanto en el dominio

cognitivo lingüístico, como en el afectivo social, pero encontró mucha diferencia en los efectos que producían distintos tipos de actividades o juegos (Fisher, 1995).

En Costa Rica, se han venido produciendo varias investigaciones sobre el efecto de la actividad física en el funcionamiento cognitivo, en la última década. Edgar Aguilar (Aguilar, 1990), estudió la relación entre la aptitud física y los promedios de las asignaturas básicas, del Segundo ciclo de la enseñanza general básica. Ese estudio fue realizado con 340 sujetos, 163 eran mujeres y 177 varones, entre los 9 y los 12 años, estudiantes en el circuito 02 de Turrialba. Se encontró correlaciones significativas y positivas entre el índice de aptitud física y el rendimiento académico. Roberto Moreira (Moreira, 1993), analizó el efecto crónico y agudo del ejercicio, sobre el funcionamiento cognitivo, con estudiantes de cursos de actividad deportiva de la Universidad de Costa Rica y encontró que hubo mejoras, tanto agudas como crónicas, en los puntajes de la prueba de inteligencia de Raven, que fue aplicada a los sujetos. Ileana Sanabria (Sanabria, 1995), realizó el primer metaanálisis en Costa Rica, enfocándose en los efectos del ejercicio en parámetros cognitivos y encontró que, sí existe un efecto positivo y significativo del ejercicio, sobre la inteligencia, la memoria, el tiempo de reacción y la creatividad. (Etnier y otros 1997).

Por otro lado, la atención es una variable cognitiva de gran importancia debido a su trascendencia para facilitar los procesos de aprendizaje. De ahí su relevancia para ser analizada en poblaciones infantiles, además los niños y las niñas en situación de abandono presentan mayor riesgo de trastorno de aprendizaje como el déficit atencional, el cual se puede agravar por las situaciones y características que estos niños enfrentan. En este sentido hay investigaciones que prueban el efecto positivo del ejercicio sobre la atención en niños y niñas con déficit atencional con hiperactividad.

Aproximadamente un 5% de los niños (as) de edad escolar, puede presentar deficiencias de aprendizaje, entre las que se encuentran los desórdenes de atención e hiperactividad (Craft, 1995). Algunos reportes anecdóticos han permitido suponer un efecto positivo del ejercicio físico, sobre las conductas típicas del déficit atencional y el

déficit atencional con hiperactividad. Sin embargo, existen pocos estudios (Klein y Defenbacher, 1977; Molloy, 1989; Silverstein y Allison, 1994). Tantillo, Kesick, Hynd y Dishman (2002), aplicaron ejercicio aeróbico (caminata en banda rodante) a niños y niñas con desorden de déficit atencional con hiperactividad y encontraron que el ejercicio podía tener un efecto positivo en las conductas típicas de ese desorden, pero los autores sugieren hacer más investigaciones para corroborar esto, que es interesante, al mostrar cómo la actividad física vigorosa puede beneficiar a niños y niñas que padecen el desorden de déficit atencional con hiperactividad. (Etnier y otros 1997).

La importancia de la Educación Física para los niños y niñas, la define Brito (1998), como la materia que “debe dirigirnos a la construcción de vivencias que den una claridad de pensamiento a los niños, posibilitarlos para aprender haciendo y convertirlos de novatos a expertos.” Lo confirma el Dr. Jean Piaget, al mencionar que el fin de la Educación Física es posibilitar a los niños a crear y recrear los conocimientos, no sólo repetirlos. Ellos se encuentran en una edad en donde la imaginación es base de la mayoría de actividades recreativas que realizan, mediante el juego, el desahogo que estos niños expresan, ayudará para crear cosas nuevas diferentes, las cuales harán que este pequeño se sienta orgulloso, confiado, seguro, y pueda compartir con sus compañeritos, ya sea en la escuela, - o en el mismo Hogarcitos-, cosas nuevas y creativas. (Good y Brophy, 1996).

Ligado a lo anterior, es fundamental la existencia de procesos económicos, históricos y políticos, responsables de propiciar condiciones óptimas para un desarrollo integral del ser humano abandonado en su familia o familia adoptiva y en su comunidad.

Existen condiciones socio estructurales que impiden que algunos contextos familiares y comunales cuenten con estas condiciones y oportunidades para ofrecer afecto y apoyo a los niños, niñas y adolescentes que ahí han nacido, colocándolos en situaciones de riesgo personal y en desventaja con respecto a otros sectores de la población, como es el caso de los niños abandonados, los cuales frecuentemente son marginados por la sociedad con la que conviven. (PANI, 1995). Una cosa lleva a la otra, si los niños y sus

madres, no reciben apoyo de la comunidad para seguir adelante en situaciones difíciles, corren riesgo del abandono y la falta de atención, y cada vez son más los niños que se encuentran en las calles donde son abusados, explotados y conducidos a la delincuencia y solo unos pocos tienen la suerte de estar en refugios o lugares preadoptivos.

En Costa Rica, estudios realizados por la Oficina de Planificación del Patronato Nacional de la Infancia (PANI, 1998), muestran que de cada 1000 menores de 18 años que existen en el país, el 2,23% de estos menores de edad, en presunto abandono, son atendidos en las oficinas institucionales.

Esta es la tasa de atención de menores de edad en presunto abandono más baja en los últimos 5 años dándose una declinación marcada a partir de 1996; según este estudio, las provincias de San José, Alajuela, Cartago, Heredia, Guanacaste, Puntarenas y Limón, en su mayoría presentaron disminución de diversa magnitud referente a la tasa de abandono, resaltando Guanacaste que disminuyó en este período un 23% de abandono, luego, le sigue San José con un 15,6%. Dos provincias, sin embargo, no disminuyeron sino que incrementaron la presentación de la tasa de atención de menores en presunto abandono; estas son Alajuela y Puntarenas. La provincia de Alajuela presentó en 1997 una tasa de 1,97 % de abandono en personas menores de edad por cada mil que viven en la provincia. Siete cantones se ubican con una tasa de abandono baja o muy baja. Entre éstos se ubican *Palmares*, que tuvo una reducción de la tasa de atención en menores en presunto abandono con respecto a 1996 de más de un 53%. Y otros cantones como San Ramón y Grecia presentan tasas de atención en menores en presunto abandono consideradas altas (Rojas, 1998).

Existen instituciones en Costa Rica que dan albergue a niños, niñas y jóvenes con problemas de abandono de una forma permanente, el cual es el caso de los "Hogarcitos", quienes son un ente privado preadoptivo y que dan una alternativa de reubicación. En esta institución (Hogarcito) se le brinda atención mientras se le prepara para ser ubicado en una familia adoptiva. El plan de este programa de instituciones preadoptivas inicia en 1980, en las diferentes regiones de nuestro país (PANI, 1991).

Los niños abandonados son una población que plantea un serio problema al Estado debido al contexto social en que se desarrollan y por la carencia e incapacidad de la institución estatal de velar y proveer de un desarrollo integral a estos menores en las instituciones en donde se encuentran reclusos, y es por esto que es indispensable, diseñar modelos de atención que contengan programas que involucren un concepto amplio de desarrollo humano con alternativas y oportunidades reales en las áreas de formación personal, moral, social, salud, educación, capacitación y recreación.

Adecuar un ambiente físico y humano que facilite y promueva un desarrollo individual, consecuente con la doctrina de la Protección Integral del niño, que fue promovido en el año 1995 por el Departamento de Organizaciones Privadas de Atención al Menor, organismo que diseñó y propuso un nuevo modelo de atención y supervisión, a las ONG (Organizaciones No Gubernamentales), que dedican sus esfuerzos a la atención de población infanto-juvenil (Castro, 1995).

Nace así en Costa Rica los “Hogarcitos”, instituciones orientadas a la protección de niños, niñas y adolescentes; que se nutren de la Doctrina de Protección Integral y bajo el amparo de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes, la cual fue ratificada por el Gobierno en el año 1990 (PANI, 1995).

En estas instituciones, los niños en abandono o abandonados reciben ayuda, se promueve su educación en instituciones estatales, y se les brinda alimentación, cuidados, vestido, servicios de odontología, medicina general, psicología, y sobre todo, amor y cariño por parte de las madres sustitutas y las encargadas, que laboran en dichos centros. Sin embargo estas instituciones no cuentan con los recursos para contratar un personal profesional que les permita cubrir las necesidades socio afectivas, de aprendizaje y motoras de estos niños.

Esta población de menores, frecuentemente abusados, explotados y carentes de amor filial, es desconfiada, rebelde, poco sociable, huraña, por lo que no hay que dejar de

lado que estos niños son especiales, el sólo hecho de que para ellos no exista la figura familiar, los trauma.

Con base en el efecto positivo del juego en aspectos psicomotrices y socioafectivos demostrado en varios estudios (Fisher, 1995) y en la base científica que demuestra los beneficios de la práctica de ejercicio en el funcionamiento cognitivo (Etnier y otros, 1997; Sanabria, 1995; Tantillo y otros 2002) es que se justifica la aplicación sistemática de programas de juegos orientados al desarrollo psicomotriz y cognitivo en niños y niñas. Así mismo, dada la problemática que sufren los niños y niñas en estado de abandono, tal y como se ha expuesto antes, la cual pone en riesgo su desarrollo en diversas áreas, pero muy especialmente a nivel socioafectivo, perceptivomotriz y cognitivo es que reviste relevancia la aplicación de programas de juego que refuercen estas áreas, en esta población infantil, que tiene necesidades especiales. De ahí que estructurar un modelo que permita recuperar estos aspectos fundamentales y que atienda sus necesidades de expresión lúdica y creativa y de desarrollo cognitivo y perceptivomotriz, se hace indispensable.



## **OBJETIVOS:**

### **Objetivo general:**

Desarrollar y aplicar en forma piloto un modelo de intervención con base en juegos y actividades lúdico recreativas para la estimulación cognitiva (atención) y psicomotora en niños y en niñas de 7 a 12 años residentes en instituciones preadoptivas.

### **Objetivos Específicos:**

1. Elaborar un programa de actividades lúdicas recreativas para estimular las habilidades psicomotrices y funcionamiento cognitivo (atención) en niños y niñas en estado de abandono con edades entre los 7 a los 12 años residentes en instituciones preadoptivas.
2. Aplicar a esta población las actividades <sup>m</sup>copiladas con el fin de observar su validez y evaluar los instrumentos metodológicos empleados en cuanto a su efecto sobre los componentes básicos del desarrollo motor y sobre la atención.
3. Elaborar un manual con actividades lúdico recreativas y el material necesario que sirva de guía al personal (profesionales o no) que labore en instituciones preadoptivas como los hogarcitos o que se relacionen de alguna manera con niños y niñas en estado de abandono.

## **Marco situacional de Palmares**

### **Características**

Palmares, es el cantón séptimo de la provincia de Alajuela, con 45 Km<sup>2</sup> de extensión.

Sus linderos son al Norte con el cantón de San Ramón, al Sur con los cantones de Atenas y San Ramón, siendo demarcado por el Río Grande; al Este limita con el cantón de Naranjo y al Oeste parcialmente con los cantones de San Mateo y San Ramón.

La cabecera del cantón es la ciudad de Palmares, con una extensión de 1.8 km<sup>2</sup> y una población de 4350 habitantes, lo que le da una densidad de 2166,66 habitantes por kilómetro cuadrado. (Rodríguez y Vargas, 2002)

### **Aspecto histórico**

La fundación de Palmares tuvo origen en la invasión de los piratas. Su cantonato lo alcanza el 30 de julio de 1888.

En el año 1835, un grupo de personas deseosas de adquirir nuevas tierras llegaron a este lugar. Entre los primeros colonos se encontraron: Remigio Rojas, Julián Rodríguez, Calixto Pacheco y otros; Una vez establecidos denominaron a esta tierra "LA VILLA DE LOS PALMARES"

Los primeros generadores de trabajo lo constituyen la agricultura, la industria y el comercio. Según Morera (1994), en Palmares se sembraba arroz y tabaco y posteriormente café, y menciona este autor que el comercio se daba entre Palmares y San Ramón, principalmente. Agrega además, que una de las primeras industrias que surgen en la región era la que deriva del proceso del tabaco, uno de los pocos vicios de la época.

“En el año de 1861, Se constituía en Palmares la primera escuela que por falta de medios, debió instalarse en una humilde casa, propiedad de don Ventura Vásquez. Sirvió entonces como director, don José María Flores y fue don Silverio Quesada el primer maestro.” (Palmares de Antaño y de Hoy, 1957 tomado de (Morera, 1988).

Pero no es sino hasta el año de 1991, que el Profesor Evelio Arias Monge inicia un movimiento para crear una institución preadoptiva en Palmares, que inicialmente se ubicó en una casa alquilada en el distrito de Esquipulas, bajo la Modalidad de Hogarcitos, que le brinde los cuidados y atención a la niñez palmareña abandonada.

## **1.6.- Alcances y limitaciones del problema**

### **1.6.1.- Alcances**

Con esta investigación se pretende crear una guía metodológica para profesionales; educadores físicos, psicólogos, profesionales afines encargados de trabajar con este tipo de población y para aquellas personas que laboran en hogarcitos y otras instituciones que tienen como objetivo atender niños abandonados, con el propósito de que este estudio sirva como complemento de la educación que reciben estos niños, para lograr su desarrollo integral

Brindar material de apoyo al personal de las instituciones preadoptivas y de otros centros educativos para que quienes laboran inicien investigaciones que les permita detectar y atender los aspectos psicomotrices y cognitivos del menor abandonado en su institución a través del modelo propuesto.

El principal alcance de este trabajo se encuentra en los resultados que derivan de la aplicación de la guía en Hogarcitos de Palmares, donde la población atendida muestra mejoras en la socialización y respuesta crítica a las actividades programadas

### **1.6.2.- Limitaciones**

Muchos adultos, entre ellos los docentes de la región, evaden el problema. La creencia de que cumpliendo con proporcionar las necesidades primarias al niño abandonado (vestido, alimentación, techo y otros cuidados), y enviarlo a un centro educativo de la comunidad permite cumplir con los objetivos es suficiente mientras se adopta el niño, hace necesario tener que demostrar con resultados óptimos la necesidad de un programa que permita eliminar muchos de los problemas psicosociales, y ambientales de los menores en abandono.

Es evidente el temor y el silencio que se impone y rodea a las personas que conocen casos de esta problemática. Finalmente, por negligencia o miedo no son capaces

de denunciar o dar a conocer el problema y simplemente lo ignoran o alegan desconocerlo, mientras muchos menores deambulan por las calles.

La investigación solamente toma en cuenta los niños ubicados en Hogarcitos de Palmares, por ello es muy probable que se omitan casos y necesidades de menores que por el ambiente en que crecen pueden ser dignos de mención.

La infraestructura de este Hogarcitos corresponde a una casa de habitación que se adaptó para alojar menores con diversos problemas en tránsito o abandonados y no son adecuadas para impartir actividades educativas, además por la carencia de recursos económicos, tienen un material didáctico muy escaso y deteriorado que dificulta realizar acciones de índole educativa.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **Principales causas del maltrato:**

Entre las causas principales que generan el maltrato a menores, se pueden mencionar las siguientes:

**Personalidad:** (Cantón y Cortés, 1997) propone una relación entre la agresión infantil y la presencia de enfermedades mentales, de algún síndrome o desorden psicológico específico, Estudios realizados, indican que los padres abusivos tienen dificultades para controlar sus impulsos, presentan una baja autoestima, escasa capacidad de empatía. Así mismo, se ha encontrado que el abuso infantil se relaciona con la depresión y con la ansiedad de los padres, entre otras características y rasgos de personalidad como el alcoholismo y la drogadicción

**Económicas:** “Esto es a partir de la crisis que prevalece en nuestra entidad federativa y el desempleo que trae consigo que los padres que se encuentran en esta situación desquiten sus frustraciones con los hijos y los maltraten ya sea física o psicológicamente. El maltrato infantil se presenta en mayor medida en los estratos de menores ingresos, aunque se ha encontrado en diversas investigaciones que esta conducta no es propia de determinada clase social y se suele dar en todos los grupos socioeconómicos”. (Cantón y Cortés, 1997).

**Culturales:** En este rubro se incluye a las familias donde los responsables de ejercer la custodia o tutela de los menores no cuenta con orientación y educación acerca de la responsabilidad y la importancia de la paternidad y consideran que los hijos son objetos de su propiedad. A estos tutores les falta criterio para educar a sus hijos. La sociedad ha desarrollado una cultura del castigo, en la cual al padre se le considera la máxima autoridad en la familia, con la facultad de normar y sancionar al resto de los miembros.

**Sociales:** Cuando en una familia se produce una inadecuada comunicación entre los padres y entre ellos y sus hijos, se inicia el proceso de desintegración familiar. En la mayoría de los casos, esta causa va paralela al nivel socioeconómico de los padres y el ambiente que rodea a la familia. Así mismo, es inducida por la frustración o la desesperación ante el desempleo, los bajos ingresos familiares y la responsabilidad de la crianza de los hijos. El estrés producido por estas situaciones adversas provoca otras crisis de igual o mayor magnitud. En consecuencia, el maltrato que se genera en estos casos provoca un daño irreversible por la carencia de afecto durante esta etapa de la vida del individuo

**Emocionales:** La incapacidad de los padres para enfrentar los problemas, su inmadurez emocional, su baja autoestima, su falta de expectativas y su inseguridad extrema motivan que desquiten su frustración en los hijos y no les proporcionen los requerimientos básicos para su formación y pleno desarrollo. Los estilos negativos de interacción que generan la violencia doméstica dejan resultados nefastos. Se ha comprobado que en los lugares donde existe agresión y violencia entre el padre y la madre suele haber también maltrato infantil. Estos comportamientos patológicos producen a su vez, incapacidad de socialización en los padres con el medio en que se desenvuelven. (Cantón y Cortés, 1997).

#### **El niño, su contexto social y psicológico:**

El ser humano como ser espiritual, biológico, psicológico y social, nace dentro de un contexto social en el que se involucra y en el que su presencia adquiere significado y valor, desde el primer día en que nace, hasta su muerte. En este sentido es pertinente señalar que la familia es el primer contexto social de toda persona y en ella, a través de sus primeras relaciones emocionales y sociales, aprende a concebirse como un ser digno de ser amado(a), valioso(a) y respetado(a). (PANI, 1991). De aquí la importancia de contexto social y psicológico, en donde el niño abandonado se desarrolla, ya que existe la ausencia de la familia y las primeras relaciones sociales y emocionales, tal vez no fueron las más buenas para sentirse valioso, amado y respetado por sus semejantes.

Es cierto que durante la infancia el niño depende en su totalidad de las figuras externas para la satisfacción de sus necesidades fisiológicas y psicológicas. Si se da un ambiente posibilitador, en donde le permite el niño la seguridad requerida para un proceso de individualización adecuado, en donde poco a poco se sienta más seguro de sí mismo y de lo que hace, logrará ir sustituyendo la ayuda externa con sus propias habilidades y ser relativamente independiente y autónomo (Espinosa, 2002). Lo cual resulta ser la meta de todo padre de familia, brindarle apoyo y confianza a su hijo para su adecuado desarrollo, ya que el ligamen afectivo entre el niño y sus figuras parentales son la base de la relación vincular que actúa a modo de cordón umbilical, pues transporta de la madre al hijo un modelo, una forma de ver el mundo y de manejarlo.

Es en esta relación vincular donde se le transmite al niño la forma en que debe manejar sus emociones, frustraciones y angustias de acuerdo al lugar que ocupa en el mundo. Lugar que queda absolutamente claro por la forma de relación establecida. (Pérez 1988, Guido 1987). Por otro lado, si el niño carece de este ligamen afectivo, la actividad física, brinda la oportunidad para que el niño abandonado, maneje sus emociones y las desarrolle de una forma más creativa, al igual de canalizar sus angustias y frustraciones, fortaleciendo su “yo” y mejorando su autoestima.

Hurlock (1990), por su parte comenta que los niños que viven en ambientes favorables aprenderán a tener confianza en sí mismos y en los demás, a forjarse metas, a amarse y aceptarse a sí mismos. Esto es, la autodefinición es más favorable cuando el ambiente familiar y las condiciones externas son adecuadas, sean cuales sean, dentro de un grupo familiar, o bien, dentro de una institución que llene todas sus necesidades, tanto físicas como emocionales, y este es el caso de los “Hogarcitos”, en donde por medio de la atención que ahí les brindan a los niños, en conjunto con las actividades físicas que se realicen, la mejora de la parte psicosocial, estado anímico, funcionamiento cognitivo y desarrollo motor será notoria, en comparación a otros centros en donde no exista la actividad física como parte fundamental en el desarrollo de las niñas y los niños.



Debido a todo esto, expresado por Hurlock y los demás autores, hay que brindarle mucha importancia al núcleo familiar y social, en donde el desarrollo del niño es imprescindible, porque así se ve beneficiada tanto la parte social, como la psicológica y física, dándole al niño seguridad, autoestima, fortaleciendo su personalidad, la cual se localiza en el constructo del sí mismo, término que entre otros, se le ha conceptualizado también como autoconcepto, siendo éste una de las funciones más importantes de la personalidad, de la motivación, del comportamiento, y del desarrollo de la salud mental (Zarza, 1994).

#### **El abandono y los hogares de crianza:**

**Abandono físico:** se define como aquella situación donde las necesidades físicas básicas del menor (alimentación, vestido, higiene, protección y vigilancia en las situaciones potencialmente peligrosas, educación o cuidados médicos) no son atendidos temporal o permanentemente por ningún miembro del grupo que convive con el niño. (Informe Defensoría, 2000).

Por eso es importante resaltar los problemas que los niños a menudo sufren en los hogares de crianza, los cuales son los siguientes:

- Se sienten culpables de que los hayan separado de sus padres naturales.
- Desean regresar con sus padres naturales aún cuando han sido abusados por ellos.
- Si tienen que esperar mucho tiempo por una adopción, sienten que nadie los quiere.
- Se sienten impotentes acerca de los múltiples cambios de padres adoptivos a través del tiempo.
- Tienen emociones mixtas acerca de si se apegan o no a los padres adoptivos.
- Se sienten inseguros e indecisos acerca de su futuro.
- Se sienten reacios a admitir sentimientos positivos hacia los padres adoptivos. (PANI, 1991).

Los niños reubicados en este tipo de instituciones a menudo adquieren un sentido de culpa, ya que se sienten responsables de dicha separación, y razón por lo que se sienten despreciados, lo anterior conduce a que se sienten inseguros y no saben cómo comportarse en presencia de otras personas.

➤ En apoyo y refugio a la población de niños abandonados, La Constitución Política de Costa Rica en su artículo 55, fundamenta la creación del Patronato Nacional de la Infancia (PANI), para la protección de las madres, niños, niñas y adolescentes, en base a esta ley se fundan otras instituciones de apoyo en Organizaciones No Gubernamentales (ONG), como Aldeas S.O.S., “Hogarcitos”, Hogar de Fray Casiano entre otros, los cuales brindan una alternativa de reubicación para ellos. Este programa permite que Hogarcitos inicie en el país en 1990 y brinde atención integral a menores en abandono, mientras se le prepara para ser ubicado en una familia adoptiva. (PANI, 1991).

La carencia de recursos humanos y económicos conlleva que muchos aspectos de esa atención integral no sea posible aplicarlos; tal es el caso de la actividad física. Al no estar presentes los beneficios de las actividades físicas se incrementan y canalizan sufrimientos, pensamientos negativos y actitudes poco recomendables para esta población que pueden conducir a la drogadicción y la prostitución.

En “Hogarcitos”, el personal ejerce el rol de madres sustitutas, dan a estos niños amor, protección y cuidan de cumplimentar sus necesidades más perentorias, pero surge un reto importante en la crianza de estos niños por su situación de riesgo social. Entre ellos:

- Reconocer los límites de su apego emocional hacia el niño
- Entender los sentimientos mixtos del niño hacia los padres naturales
- Reconocer sus dificultades en permitir que el niño regrese con sus padres naturales
- Lidiar con las necesidades complicadas (emocionales, físicas, etc. ) de los niños bajo su cuidado

- Trabajar con las agencias sociales que auspician las adopciones
- Encontrar los servicios de apoyo en la comunidad
  
- Lidiar con las emociones y el comportamiento del niño después de las visitas de los padres naturales. (Si fuera el caso). (PANI, 1991).
  
- Es por esto que el trabajo de estas “madres” es muy extenso y si a eso le sumamos el preocuparse por las necesidades de recreación y esparcimiento de los niños y niñas, la tarea sería muchísimo mayor.

Los niños en hogares de crianza temporales tienen necesidades especiales y complicadas, a diferencia con otros niños que viven con sus familia, que deben de ser atendidas por un equipo coordinado, que generalmente incluye a los padres naturales y/o a los padres adoptivos, los profesionales de salud mental (incluye psicólogos y psiquiatras de niños y adolescentes) y los empleados de salud pública a cargo de los casos de los niños. (PANI, 1991). Es importante resaltar el trabajo de los psicólogos, médicos, otro grupo de voluntarios que se acerca a estos centros para ayudar al equipo interdisciplinario, para lograr en conjunto, una comunidad de apoyo, comprensión y respaldo para este tipo de población.

Por otra parte, todas las acciones, programas y proyectos que se diseñen para este tipo de población en situación de abandono, ineludiblemente deben tender a garantizar sus derechos (niños), lo que significa trascender la concepción de satisfacer necesidades y rescatar para el niño, el papel protagónico que como sujeto de derecho tiene. (PANI, 1991).

Los niños en estos centros preadoptivos gozan a plenitud de todos sus derechos y deberes, y el juego es uno de ellos, puesto que es uno de los mecanismos que emplea la naturaleza para socializar y desarrollar habilidades y destrezas y debemos impulsarlos por ser una manera eficaz y sencilla de reforzar sus necesidades psicosociales, estado anímico, funciones cognitivas y desarrollo motor, de estos niños, que por antecedentes tienden a tener problemas en estas áreas.

Las tasas de abandono y la cantidad de niños y niñas en esta situación en Costa Rica, distribuido por provincias, es más alta que lo que se desea, lo datos siguientes muestran esta problemática en el año de 1997:

**Cuadros de las tasas de abandono de la provincia de Alajuela:**

**Por cantones de la provincia de Alajuela.**

**Cuadro No. 1: Abandono : tasa por mil menores de edad, por año: 1997**

CANTONES	AÑO: 1997	CLASIFICACIÓN
Provincial	1.97	Promedio
Alajuela	2.27	Promedio
San Ramón	3.17	Alto
Grecia	2.83	Alto
San Mateo	1.77	Promedio
Atenas	2.70	Promedio
Naranjo	2.01	Promedio
<b>Palmares</b>	<b>0.95</b>	<b>Muy Baja</b>
Poás	2.22	Promedio
Orotina	2.36	Promedio
San Carlos	1.36	Baja
Alfaro Ruiz	0.93	Baja
Valverde Vega	1.40	Baja
Upala	0.73	Muy baja
Los Chiles	0.80	Baja
Guatuso	1.25	Baja

**Cuadro N° 2: Tasas de abandono en la provincia de Alajuela (Rojas, 1998).**

<b>TASAS</b>	<b>CATEGORÍA</b>
Tasa de 0,74 y menos	Muy baja
Tasa de 0,75 a 1,47	Baja
Tasa de 1,48 a 2,70	Promedio
Tasa de 2,71 a 3,49	Alta
Tasa de 3,45 y más	Muy alta

**FUENTE: OFICINA DE PLANIFICACIÓN. (Rojas, 1998).**

**El desarrollo motor en el niño:**

Desde le punto de vista fisiológico, el desarrollo motor se manifiesta, en el ser humano, mediante la coordinación de los músculos, nervios y centros nerviosos, de tal manera que se logre un control de los movimientos del cuerpo (Hurlock, 1982). Aunque no es estrictamente rígido, el patrón que sigue este desarrollo es predecible y está marcado por cinco tendencias:

- 1- **Céfalo-Caudal:** la coordinación y el control ocurren de la cabeza a los pies. Como resultado, el control del tren superior precede al del tren inferior.
- 2- **Próximo-distal:** Se desarrolla el control de las extremidades distales después del control del tronco. Así se aprende a coordinar el movimiento de los hombros antes que el de los dedos de la mano; y el de la cadera antes que el de los dedos del pie.
- 3- **General-específico:** Los patrones motores específicos se desarrollan a partir de movimientos o respuestas generales.
- 4- **Bilateral-Unilateral:** Se desarrolla una preferencia para realizar ciertos movimientos con un lado del cuerpo previo a un periodo de experimentación con ambos lados.
- 5- **Muslo gruesos-finos:** El control de grupos de músculos gruesos, precede a de los músculos finos (Winnick,1979).

Las habilidades motrices no se desarrollan automáticamente en el niño, no solo dependen de la integridad del aparato motor, sino también de la cantidad y calidad de las experiencias (que éste tenga) con su medio ambiente. (Morris, 1984). De aquí la necesidad de impulsar la actividad física en los niños para la integridad del aparato motor. Los aspectos sobresalientes que influyen en el desarrollo de los aspectos medidos en la prueba de desarrollo motor, PDM-UNA: equilibrio, movimientos en espejo, orientación espacial, habilidades locomotoras, integración bilateral y seguimiento ocular.

#### **Equilibrio:**

Rigal (1987) enfatizó que el desarrollo del equilibrio y del control de la postura corporal son imprescindibles para el dominio de habilidades motoras complejas. Además, según Kephart (1964), el equilibrio y el mantenimiento de la postura forman parte indispensable del desarrollo perceptual-motor que es fundamental para el aprendizaje. El sentido de equilibrio le permite al niño a aprender a relacionarse con la fuerza de gravedad y a formular un sistema de referencias. Aprende los principios de la estabilidad y toma su centro de gravedad como punto de referencia alrededor por el cual desarrolla los conceptos de arriba y abajo, derecha e izquierda y adelante y atrás.

#### **Movimientos en espejo:**

Los movimientos en espejo se refieren a movimientos realizados por dos personas colocadas una al frente de la otra. Uno de los individuos imita la acción de otro, con el segmento contrario del cuerpo empleado como muestra de (Quirós y Schragar, 1979). Por ejemplo, si el líder levanta el brazo derecho, "la imagen en el espejo" alzará el izquierdo.

La precisión con que se realizan los movimientos en espejo dependen de la kinestesia, o sea la conciencia del movimiento y de la propiocepción (Winnick, 1979), que se refiera a la conciencia de la posición del cuerpo y de sus partes. Ambas están presentes cuando una persona se mueve con propósito de manera cognoscitiva. La percepción kinestésica (cinestésica) es fundamental para distinguir internamente la

---

derecha y la izquierda (Quirós y Schrager, 1979), o sea la lateralidad, además de la direccionalidad y la conciencia espacial (Pyfer, 1988).

### **Orientación espacial:**

Uno de los componentes del desarrollo preceptuales la conciencia espacial. Esta permite al niño entender cuánto espacio ocupa su cuerpo y le ayuda a desarrollar la habilidad para proyectarse eficazmente en el espacio (Gallahue, 1976). Rigal (1987) definió la orientación espacial como la habilidad para evaluar precisamente la relación física que existe entre sí mismo y los objetos en el medio y para alterar esta relación mientras se mueve.

Según Mucchielli y Bourcier (1986), orientarse en el espacio es observarse así mismo y a los objetos en el ambiente en relación con uno mismo. Lógicamente el desarrollo de la orientación espacial está relacionado con el desarrollo del esquema corporal. Mientras el niño adquiere mayor familiaridad con su cuerpo y sus capacidades motoras, aprende a vivir dentro de los límites impuestos por el espacio que le rodea.

### **Habilidades locomotoras:**

➤ **Brincar en un pie:** La pericia en brincar aumenta con la edad porque depende de la fuerza de las piernas y de la habilidad para mantener el equilibrio en un pie. (Bayley, 1935; Rigal, 1987).

➤ **Saltar:** Se ha observado que los niños pueden saltar con los dos pies al mismo tiempo a los 3 años y 10 meses. Paulatinamente los movimientos del tren superior e inferior se integran. Así, a los 6 años de edad, el niño empieza a coordinar el salto con el movimiento de los brazos. (Rigal y otros, 1987).

➤ **Galopar:** En este movimiento el pie siempre da el primer paso del ciclo para desplazarse hacia delante, aunque también puede ejecutarse hacia atrás. Posteriormente, el otro pie se mueve a una posición adyacente y paralela, y sirve de

apoyo para el próximo paso. Generalmente el niño logra el dominio de la habilidad de galopar después de la de saltar. Algunos niños pueden galopar a los 3 años de edad; sin embargo, en general la práctica de este movimiento se inicia a una edad posterior. (Woodburn, S. , Boschini, C. , Rodríguez, F. 1996).

➤ **Hacer caballito:** Wellman y McCaskil (1938), observaron la habilidad para ejecutar un paso-brinco a los 3 años y 2 meses de edad y para efectuar una serie de paso-brincos siempre en el mismo pie a los 3 años y 6 meses.

➤ **Integración bilateral:** Como componentes de la conciencia corporal, Harrow (1978), señaló la bilateralidad y la lateralidad. La primera se refiere a movimientos que ambos lados del cuerpo ejecutan, mientras la segunda incluye los realizados por solo un lado del cuerpo, o por los dos de manera alterna. Entre los 3 y 5 años de edad, se puede observar en los niños el inicio de la división del cuerpo, la cual es fundamental para desarrollar la lateralidad corporal.

➤ **Seguimiento ocular:** los movimientos del ojo están controlados por el nervio ocular motor común. Para examinar su funcionamiento, se pide al niño que siga con la vista el movimiento de un objeto en diferentes direcciones (Jabbour y otros, 1978). Como ya puede mover la cabeza y los ojos de manera independiente, el niño de 4 años de edad puede seguir eficientemente un objeto que se desplaza en el plano vertical. También puede seguirlo una distancia corta en el plano horizontal.

#### **El niño y la actividad física:**

Para Singer (1986), antes de enseñar cualquier actividad, hay que averiguar antecedentes, condiciones físicas, destrezas y aptitudes de los alumnos. La actividad física debe rendir grandes beneficios tanto físicos como psicológicos a los niños; pero no solamente eso, sino debe de ser un medio importante para moldear el carácter, reforzar su estado anímico, funcionamiento cognitivo y desarrollo motor de los pequeños.

Es importante recalcar, que la actividad física que éstos niños practicarán será de carácter lúdico, además de juegos dramáticos y constructivos, para el desarrollo adecuado de las áreas antes mencionadas. Piaget atribuye una gran importancia a la acción, o sea,



al juego en su teoría, lo cual beneficiará tanto en el mejoramiento de las habilidades motoras, como en el desarrollo cognoscitivo de éstos niños y niñas en estado de abandono en que se encuentran.

Algunas ideas acerca del juego en la teoría Piagetiana son las siguientes:

a) El juego puede ser utilizado por el niño asimilando la realidad a las necesidades de su yo, sin sentirse coaccionado o sancionado. Hablamos entonces de una **asimilación** de la realidad, por medio del juego. Esto mediante las actividades lúdico recreativas, como los juegos dramáticos y constructivos.

b) Pero la realidad también puede ser sumida por el niño por medio del juego de imitación: esto es, acomodando su conducta a modelos exteriores. Hablamos entonces de **imitación** de la realidad, por medio del juego. (Actividades dramáticas en este caso)

c) Tanto la **asimilación** como la **imitación** son maneras de adaptarse el niño en la realidad, que, de por sí, se le es ajena y extraña.

d) El equilibrio que el niño logra entre ambas formas de adaptación describen su inteligencia, ya que el desarrollo de ésta, se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación (imitación).

e) El instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que le es transmitido al niño colectivamente. Un lenguaje que no le es propio. Por consiguiente, y que no le permitirá expresar exactamente sus propias necesidades.

f) Se hace indispensable para el niño contar con un medio propio de expresión, construido por significantes propios, adaptables a sus deseos. El juego simbólico, con el sistema de símbolos propio del niño, es el medio que le permite la asimilación lúdica, aún cuando se trata de instrumentos más propios de la imitación.

g) Los conflictos afectivos son los que mayormente reaparecen en el juego simbólico, y con frecuencia tienden a la liquidación de un conflicto, o a la necesidad de compensar necesidades no satisfechas.

h) Se atribuye al juego una clara función biológica como repetición y experiencia activa que recopila mentalmente nuevas situaciones y experiencias.

i) La teoría del juego, para Piaget, está íntimamente relacionada con la teoría del desarrollo de la inteligencia. Las dos primeras etapas de este desarrollo están inscritas directamente en las actividades lúdicas. (Good y Brophy, 1996).

Relacionando lo anterior, con las teorías de el psicólogo suizo Jean Piaget, del desarrollo cognoscitivo, el cual manifiesta que un ímpetu importante para el desarrollo cognoscitivo es el niño mismo, gran parte del desarrollo cognoscitivo es auto motivado, ya que los mismos niños son buscadores de conocimiento, ellos mismos desarrollan sus propias teorías, experimentan, sacan conclusiones y esto, aún en ausencia de retroalimentación externa. (Good y Brophy, 1996).

Ahora bien, si se realiza con los niños actividades que extiendan y refinen el conocimiento, se logrará desarrollar su parte cognoscitiva, por medio de la metodología constructivista de Jean Piaget. Esta metáfora del niño como un **pequeño científico**, es obligatoria y central para muchas teorías del desarrollo (Brown, 1993, pp. 31-32),.

De acuerdo a Piaget las estructuras cognoscitivas de los niños dictan tanto lo que adaptan (acomodan) en el ambiente como la manera en que asimila (interpretan) lo

que adaptan, y que la naturaleza activa de su comercio intelectual con el ambiente los hace en un grado alto, fabricantes de su propio desarrollo. (Flavel, 1992. pp 998).

### **Principios de la teoría de Piaget:**

#### **La acción física como la base para el desarrollo cognoscitivo:**

Piaget ve al aprendizaje arraigado en las acciones físicas y por medio de la actividad, pretende que los estímulos puedan usarse para obtener los objetivos propuestos y cuáles serían los resultados. (Good y Brophy, 1996).

Centrarse en los pensamientos y otros mediadores internos de la acción es importante, para así evitar ser un guía conductista, al cual únicamente le interesa las conductas externas medibles.

Conforme continúa la práctica el niño aprende a reconocer eventos estímulo significativos (indicios), a responder en concordancia y a lograr una eficiencia cada vez mayor (Good y Brophy, 1996).

Piaget enfatiza el constructivismo el cual por medio de la información suministrada a través de la actividad física induce al niño a tomar la información y a través de la actividad, en vez de ir directamente a realizar la actividad como tal, sino que piensa, analiza, propone reglas, variantes, utiliza esa información y la adapta a sí mismo y a su entorno. Fomentando de esta manera su desarrollo cognoscitivo por medio de los juegos lúdico recreativos, de autoestima, desarrollo cognitivo, dramáticos y constructivos.

Todo esto gracias, a que la mayor parte de la teoría e investigación de Piaget se centra en las operaciones cognoscitivas implicadas al pensamiento y el la solución de

problemas (Good y Brophy, 1996). Y en esta teoría, se basa el tratamiento y aplicación de las actividades recreativas, juegos para el desarrollo cognoscitivo, habilidades motoras, juegos constructivos, dramáticos y de autoestima. Ampliamente desarrollados en el manual adjunto, para niñas y niños abandonados, con edades de 4 a 12 años.

#### **La utilización de Esquemas:**

Esquema es el término que Piaget utiliza para los marcos de referencia cognoscitivos, verbal y conductual que se desarrollan para organizar el aprendizaje y para guiar la conducta. (Good y Brophy, 1996). Es útil distinguir tipos diferentes de esquemas:

- **Los esquemas sensoriomotores** (o perceptivos conductuales), son formas prelógicas, intuitivas, de conocimientos adquiridos al observar y manipular el ambiente. (Good y Brophy, 1996). Estos esquemas, proporcionan la base para caminar, girar picaportes o abrir botellas, siendo entonces parte fundamental para el desarrollo de la motora fina y gruesa en los niños.
- **Los esquemas cognoscitivos** son conceptos, imágenes y capacidades de pensamiento tales la comprensión de las diferencias entre las plantas y animales, ser capaces de imaginar un triángulo, razonar acerca de causas y efectos. (Good y Brophy, 1996). En este tipo de **esquemas cognoscitivos** se ven reflejados en las actividades de desarrollo cognoscitivo e intelectual, los juegos constructivos y dramáticos.
- **Los esquemas verbales** son *significados de palabras y habilidades de comunicación*, tales como asociar nombres con sus referentes, o dominar la gramática y la sintaxis, los cuales al igual que los esquemas cognoscitivos, se ven reflejados en los juegos y actividades para el desarrollo cognoscitivo e inteligencia, al igual que en las actividades para

el mejoramiento de la autoestima, ya que este tipo de juegos son más que todo de significado de palabras y habilidades de comunicación y expresión.

El desarrollo cognoscitivo ocurre no sólo por medio de la construcción de nuevos esquemas, sino por medio de la diferenciación e integración de los esquemas existentes. (Good y Brophy, 1996).

#### **La adaptación:**

La adaptación es el proceso continuo de interactuar con el ambiente y aprender a predecirlo y a controlarlo. (Good y Brophy, 1996). El niño aprende a interactuar con el ambiente en donde se desarrolla, en los hogares temporales de crianza, la escuela, su entorno, debe aprender a predecirlo y a controlarlo. En ella, el conocimiento es construido de manera literal conforme el niño obtiene experiencias, resuelve las contradicciones aparentes (todos los papás son hombres, pero no todos los hombres son papás), y coordina los esquemas aislados en grupos y por último en una estructura cognoscitiva estables y con consistencia interna. (Good y Brophy, 1996).

#### **La equilibración:**

La equilibración es la fuerza motivadora detrás de todo el aprendizaje. (Good y Brophy, 1996). El **principio de equilibración** es la suposición motivacional básica de Piaget que sostiene que las personas luchan por mantener un balance entre la asimilación y la acomodación conforme imponen orden y significado a sus experiencias:

**La asimilación:** es el proceso de responder a una situación estímulo usando los esquemas establecidos y, la acomodación: es el cambio en la respuesta ante el reconocimiento de que los esquemas existentes no son adecuados para lograr los propósitos actuales (Good y Brophy, 1996).

En base a Piaget los niños abandonados luchan por mantener un balance, un equilibrio, entre la asimilación de un nuevo esquema familiar, ante la ausencia de familiares y la necesidad de amoldarse a un nuevo hogar, ya sea el hogar de crianza temporal o una nueva familia adoptiva, y en donde el significado de sus experiencias es de vital importancia, pues depende de la calidad de ellas.

Melanie Klein: Afirma que los niños expresan en sus juegos fantasías inconscientes reprimidas, realizando un proceso de elaboración similar al de los sueños. “La actividad lúdica -dice- debe interpretarse del mismo modo que los fenómenos oníricos” (relativo a los sueños) (Céspedes, 1987). Mientras que para Winnicott: el juego es “universal”, natural y corresponde a la salud, puesto que facilita el crecimiento. “En el juego, y sólo en él, el niño y el adulto pueden crear y usar toda su personalidad” – afirma. Considera que la psicoterapia es una situación que se presenta entre dos personas que juegan juntas. Hay una “superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta”. Y, en el caso concreto de los niños, el juego es, en sí mismo, terapéutico. (Céspedes, 1987).

## **Instituciones que velan por el niño abandonado en Costa Rica**

### **1.- Patronato Nacional de la Infancia. (PANI)**

**Base Legal:** La normativa que fundamenta su quehacer se remonta al año 1930 (Ley N° 29 de 15 de agosto de 1930) y posteriormente se eleva esta institución a rango constitucional, en donde además se establece su autonomía. A partir de entonces, existe una vasta legislación nacional e internacional que le asigna una serie de competencias y recientemente con la promulgación de su Ley Orgánica N° 7648, publicada en la Gaceta N° 245 de 20 de diciembre de 1996, le permite asumir un rol protagónico y de rectoría en materia de protección y salvaguarda de los derechos de la niñez y de la adolescencia. En esta ley se definen sus fines y atribuciones en un ámbito que abarca al niño, el adolescente y a la familia en general.

La nueva ley orgánica exige reconceptualizar la acción institucional y asumir una función rectora, garante de la promoción, protección, defensa, verificación y restitución de los derechos de la niñez y adolescencia. Ello obliga a dar respuestas articuladas y eficientes en coordinación con el entorno - organismos gubernamentales, no gubernamentales y sociedad civil en general.

#### **Misión:**

Institución rectora en materia de derechos de infancia y adolescencia en el ámbito nacional, liderando los procesos de promoción, defensa, garantía, atención y protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, establecidos en la Convención de los Derechos del Niño y consagrados constitucionalmente, mediante acciones coordinadas e integradas con otras instituciones públicas y privadas y la sociedad civil. Se ejecutarán planes y programas integrales, que se enmarcan dentro de la concepción de la niñez y de la adolescencia como sujetos sociales de derechos, tendientes hacia la especialización en materia de tutela y protección de derechos de las personas menores de edad.

#### **Objetivos Generales:**

Establecer una nueva cultura nacional basada en el reconocimiento y respeto de las personas menores de edad como sujetos sociales de derecho.

Velar por el efectivo cumplimiento de los derechos de la niñez y la adolescencia, a través de la defensa, auditoría y verificación de esos derechos.

Incidir en el desarrollo psicosocial de la persona menor de edad y sus familias.

Garantizar los derechos fundamentales de los niños, las niñas y adolescentes en alternativas de protección, durante el período que se encuentran separados de su familia.

#### **Funciones Básicas: Promoción y Prevención.**

Incluye todas aquellas acciones dirigidas a la promoción, divulgación e información de los derechos de la infancia y adolescencia, establecidos en la Convención sobre los Derechos del Niño, con la finalidad de que el habitante conozca, se concientice y cumpla con su obligación de concebir al niño, la niña y el adolescente, como sujeto social de derechos, constituyéndose en agentes de cambio y participantes en la ejecución de proyectos preventivos.

#### **Defensa y Garantía.**

Constituye la adopción de mecanismos idóneos y oportunos para la defensa de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes. Es decir, cuando se ha violentado un derecho se deben adoptar en forma eficiente e inmediata las acciones legales que regula nuestro ordenamiento jurídico, ya sea ejerciendo la defensa jurídica, psicosocial o la representación legal, así como la verificación y auditoraje del cumplimiento de los derechos de la infancia y la adolescencia.

#### **Atención de la niñez y la adolescencia.**

Brindar un servicio directo a las personas menores de edad y sus familias, buscando asesorarlos, acompañarlos y promoverlos para que resuelvan sus problemas relacionales, tanto personales como de orden familiar y así propiciar las condiciones necesarias para que los niños, las niñas y los adolescentes alcancen un desarrollo integral y su plena participación en sus familias dentro del marco de la Convención sobre los Derechos del Niño.



### **Protección.**

Conjunto de acciones concretas en conjunto con la sociedad civil, para salvaguardar la integridad física y emocional de los niños, las niñas y los adolescentes que están expuestos a una situación de alto riesgo, y cuyos progenitores no ejercen adecuadamente la autoridad parental. Asimismo la búsqueda de las mejores alternativas de ubicación para el niño, la niña y el adolescente que se encuentre en estas circunstancias, debiéndose agotar las opciones familiares, consanguíneas o no, antes de recurrir a las alternativas de institucionalización.

### **Servicios:**

- Información y educación, formación de actitudes y prácticas sociales, proyectos preventivos y diagnósticos situacionales.
- Defensa Jurídica y Psicosocial.
- Representación Legal.
- Auditoraje Social de Derechos.
- Consultoría. Mediación.
- Atención Inmediata.
- Atención Integral.
- Atención Comunal y Calle.
- Fondo Social de la Niñez y la Adolescencia.
- Adopción. Atención en Hogares de Acogimiento Familiar.
- Atención en Albergues.
- Atención en Centro.
- Atención en Aldea.
- Atención en Organizaciones No Gubernamentales.

*Casa Alianza una organización independiente sin fines de lucro, dedicada a la rehabilitación y defensa de los niños y niñas de la calle en Guatemala, Costa Rica, Honduras, México y Nicaragua. Líder en la defensoría de los niños y niñas de la región centroamericana, Casa Alianza tiene su Oficina Regional en San José, Costa Rica,*

Fundada en Guatemala en 1981, expandida a Honduras y México en 1986, y a Nicaragua en 1998, Casa Alianza apoya y cuida cerca de 8,961 niños y niñas de la calle anualmente, de los cuales la mayoría han quedado huérfanos por la guerra civil, han sido abusados o rechazados por familias desintegradas y golpeadas por la pobreza y, además, son traumatizados por la indiferencia de la sociedad en la que viven.

Omnipresentes y creciendo en cantidad, demasiado jóvenes para comprender su destino, muchos mendigan, roban, y venden su cuerpo por una comida caliente, un baño o una cama limpia. Viviendo al borde de la supervivencia, son arrastrados frecuentemente por una marea de golpes, detenciones ilegales, tortura, abuso sexual, secuestro y asesinato.

Casa Alianza está dedicada a ayudar a estos niños y niñas a salir de las calles y a regresar al camino de unas vidas provechosas y más significativas. El programa clásico de Casa Alianza se compone de cuatro etapas:

- Calle
- Centro de Crisis o Refugio
- Hogar de Transición
- Hogar Grupal

**Calle:** El primer paso es conocer a los niños y niñas, llegar hasta ellos en las calles, en los parques, en los pasillos oscuros, alrededor de basurales y terminales de buses...

El Equipo de Calle de Casa Alianza les proporciona cuidados médicos de emergencia, orientación, educación no formal, respeto y amistad. El objetivo de Casa Alianza es que el niño y la niña dejen la calle -- no proveerles con comida y vestimenta mientras permanecen en la calle. Los niños y niñas son motivados y así pueden llegar a tener el valor de dejar las calles y acercarse a buscar ayuda a nuestro Centro de Crisis ("Refugio"), donde a cualquier hora del día e inmediatamente encuentran cuidados, las ventajas de un oído atento, consejo y un corazón compasivo que les recibe.

El equipo de calle trabaja con cerca de 1000 niños y niñas de la calle, cada año y en cada uno de los cuatro países de América Latina donde trabajamos.

**Centro de Crisis (Refugio):** los refugios están abiertos las 24 horas del día, todos los días del año. Proporcionan al niño y niña un entorno estructurado de apoyo. En los Centros de Crisis son alimentados, vestidos, se les da una cama limpia, se les diagnostica y da tratamiento médico, educación y capacitación vocacional, seguridad y, lo más importante de todo, ...amor y esperanza.

Los niños y niñas participan también en actividades de educación no formal que les preparan para su futura inserción escolar y en actividades de orientación sobre su adicción a las drogas. De los niños y niñas que entran en el Centro de Crisis, sólo el 50% se queda más de un par de noches. La otra mitad que regresa a la calle volverá probablemente a ingresar en nuestros Centros de Crisis para permanecer una estadía promedio de alrededor de 4 meses. Allí participan activamente en su *Plan de Vida*, un plan para su desarrollo, estableciendo metas alcanzables a corto y mediano plazo. También participan en actividades de educación no formal que los prepara para el sistema de educación público.

Una vez que las niñas y niños se estabilizan, tan pronto como recuperan algo de autoestima y respeto por ellos mismos y tienen esperanza en un mañana mejor, pasan a la siguiente etapa: los Hogares de Transición.

**Hogar de Transición:** aquí un equipo especialmente entrenado para ayudar a los niños y niñas a desarrollar metas a largo plazo, y para inspirarles el deseo de una vida independiente y provechosa. Los más jóvenes son inscritos en colegios públicos, y a los mayores se les ofrece también capacitación laboral.

El tiempo de residencia en un Hogar de Transición es de un promedio de cuatro meses. Después pasan al Hogar Grupal.

**Hogar Grupal:** El último paso en el arduo camino que va de la desesperación a la autosuficiencia, incluye la residencia en un Hogar Grupal, donde los niños y niñas

son guiados por un equipo de consejeros cuidadosamente escogidos que tratan de replicar un ambiente familiar positivo. Aquí se pretende que puedan redescubrir y cambiar el concepto negativo que tienen de la familia, mientras buscan mejores oportunidades educativas y profesionales. Cada hogar tiene entre 12 y 14 niños o niñas, en donde permanecen hasta que cumplen 18 años o hasta que completan su educación. Cuando dejan el hogar ya no son los niños y niñas que se encuentran en las calles, sino adultos jóvenes con algunas habilidades indispensables para su vida independiente.

A pesar que las instituciones pretenden dar un desarrollo integral a niño abandonado es oneroso brindar una educación completa y que permita dotar a cada niño de un crecimiento óptimo para integrarse a la comunidad. Relacionado a lo anterior Piaget en su teoría del juego define este como la ayuda para que el niño se adapte a su realidad, exprese sus necesidades y a la vez incremente el aspecto psicosocial, al igual que su funcionamiento cognitivo, estado anímico y desarrollo motor. (Céspedes, 1987).

El juego constructivo cuyo desarrollo y esencia consiste en construir alguna cosa, permite al niño de corta edad o al niño mayor alcanzar un mayor grado de adaptación social o supera algún conflicto a través de esta actividad dramático-creadora. (Céspedes, 1987).

El juego dramático favorece el desarrollo social y emocional. Los niños frente a diversas situaciones de juego, varían sus pautas de conducta hacia otras más sólidas y positivas, el grado de sociabilidad se va acrecentando año tras año; intercambiar elementos e ideas, compartir, dar y recibir, el apoyo mutuo y la colaboración espontánea permiten fomentar conductas social y emocionalmente sanas. (Céspedes, 1987).

El juego dramático ofrece más contacto social que otras actividades, esto permite al niño experimentar mayor confianza en sí mismo, seguridad, autodeterminación e independencia, el nivel intelectual se eleva, pues el niño enfrenta situaciones que lo

llevan a preguntar, intuir ordenar, clasificar, enumerar sus ideas y experiencias; abortar temas exclusivos de su interés y crear situaciones teatrales en las que pone en juego sus conocimientos. (Céspedes, 1987).

El equilibrio afectivo se obtiene en muchos casos mediante la liberación de impulsos agresivos, canalizados a través del juego dramático. Niños con ciertos conflictos emocionales, como es el caso de los niños y niñas abandonados, logran alcanzar un grado de madurez estable, al poner en práctica situaciones lúdicas positivas a través del desempeño de roles afines a sus deseos y necesidades. (Céspedes, 1987).

Prácticamente todo lo señalado hasta ahora para niños de edad pre-escolar, es válido también para niños mayores. Y es precisamente a partir de los 4 y 5 años que el juego dramático toma su forma más acabada, puliéndose en calidad y en cantidad temática con el avance del niño en edad y maduración. (Céspedes, 1987).

Es en este aspecto que el rol del Educador Físico como facilitador de actividad física, (Revista Diaria de la Nación "Viva", el 14 octubre de 1991), las personas quienes tienen en manos la dirección de grupos infantiles de varias disciplinas deportivas, la actividad deportiva, cualquiera que sea, además de ayudar en el desarrollo general de estas personitas que están en pleno crecimiento, les enseña a disciplinarse, a saber cómo emplear su tiempo libre, a concentrarse, a seguir instrucciones. Y lo más importante de todo esto, según destacaron, es que el pequeño, que por naturaleza es rebelde, lo ayuda a adquirir normas de comportamiento, ni siquiera se da cuenta que lo está haciendo porque las va asimilando en su ambiente: el juego y la recreación. Lo cual es muy beneficiario para todo tipo de niño, esté o no esté en riesgo social.

Hay que tomar en cuenta que el deporte según Marín E. García. Profesor de Educación Física, Director Técnico Mayor Centro Galicia; "se ha extendido como un fenómeno mundial masivo, en una constante expansión que alcanza a la niñez, la adolescencia y la juventud, en todas sus manifestaciones a nivel educativo, recreativo y



competitivo; por lo que el desarrollo de las capacidades físicas (generales y específicas) la sensorpercepción, la psicomotricidad, además de ser factor compensador del balance energético del organismo, elemento indispensable en la prevención y tratamiento de la obesidad de rehabilitación de muchas enfermedades infanto-juveniles, así como también ayuda a *reforzar la autoestima, el desarrollo de la personalidad y como agente de integración*". Lo cual es muy importante tomar en cuenta con el tipo de población, como lo son niños y niñas de 4 a 12 años de edad, pertenecientes a un "Hogarcito", ya que mediante la actividad física, el niño se verá beneficiado de una manera íntegra, en donde la parte psicosocial, motora, afectiva; mejorarán en todos ellos.

Sobre este aspecto Polini (1991), relacionandolo con el párrafo anterior, en un artículo publicado en la revista Viva del diario la Nación. Todos los niños son inquietos, pero el deporte, -dice el Lic. Víctor Salas, profesor de Educación Física y quien lleva más de 12 años trabajando con niños -ayuda a los menores a eliminar el excedente de energía y que si ni lo gastan con actividad física, tienen que usarla haciendo diabluras entre la casa"; o en este caso, en el lugar donde se encuentren, como es el caso de los Hogarcitos.

Algunas implicaciones pedagógicas del descubrimiento de Bruner en su teoría, nos muestra la importancia que tiene el descubrimiento de sí mismo (por medio de la actividad física) en el proceso de aprendizaje, en donde se supone crear un ambiente especial en el aula, o en este caso, en el Hogarcito, que sea favorable, en donde se tome en cuenta factores como:

- La actitud del estudiante o del niño.
- La compatibilidad.
- La motivación.
- La práctica de las habilidades y el uso de la información en la resolución de problemas.
- Aplicación de recetas.

- Y la importancia de la claridad de enseñar un concepto.

Puesto que esto ayudará a ganarse la confianza y atención del niño por medio de la actividad física, esta lograr integrar valores como, el respeto, la disciplina, socialización, trabajo en grupo, mejorar su autoestima y autoconcepto, los cuales resultan importantes para el desarrollo del niño, el igual que el estado de ánimo, funcionamiento cognitivo, desarrollo motor, en el ambiente que se encuentre, y así lograr una transferencia positiva, para los años venideros.

En el futuro, es posible que los niños cuando lleguen a la adolescencia abandonen el deporte, justo en el momento en que más lo necesitan, por lo que es necesario reforzar la actividad física mediante el desarrollo sistemático de programas deportivos-recreativos infantiles que contemplen las siguientes características:

- Conservar el carácter lúdico.
- Asegurar la participación de todos.
- Reemplazar a las competencias por encuentros deportivos.
- Y fundamentalmente, valorar el progreso con respecto al ayer, más que el ganarle al prójimo. (Larovere, 2002).

Jerome Bruner en la teoría de “Su concepción sobre aprendizaje y desarrollo, y su teoría de la instrucción”, describe el crecimiento intelectual y psicológico del niño con patrones: “Relación; estímulos-respuesta, la interiorización y codificación de la información, capacidad de expresar ideas”. (Agüero, (comp). 1999).

Lo anterior refirma la posición de resaltar el valor de estimular a los niños mediante actividades de Educación Física, y que si el educador físico estimula de una manera adecuada, positiva y motivadora a los niños, a los que les imparte lecciones, en la escuela, o en actividades recreativas, serán un fuerte estímulo en el desarrollo de habilidades y destrezas y el en aprendizaje de conceptos tanto como en la adquisición de hábitos que le permiten incorporarse con éxito a la sociedad.

## CAPITULO III

### METODOLOGÍA

A continuación se presentan los sujetos, instrumentos y procedimientos utilizados para realizar el análisis estadístico con el fin de obtener los resultados del estudio piloto.

#### **Sujetos:**

El estudio piloto se llevó a cabo en Hogarcito de Palmares, tomando en cuenta una muestra conformada por niños (n:6) y niñas (n:5) entre los 7 y 12 años de edad.

Los niños y niñas del Hogarcito de Palmares cuentan con características psicosociales especiales, tales como: hiperactividad, huraños, poco sociables, poco diálogo con personas extrañas a el Hogarcito, necesidad de afecto (por parte de sus familiares), déficit de atención y distraídos.

#### **Instrumentos:**

Todos los objetos y materiales fueron seleccionados de acuerdo a las necesidades planteadas para desarrollar las actividades diarias según corresponde con la guía de actividades o “minutas” (ver anexo 4).

- Recursos humanos: Profesores, niños y niñas.
- Silbatos para apoyo de los profesores (Fox) y para las actividades de los infantes del Hogarcito.
- Cronómetros marcas Casio y Timex, para control del tiempo en las actividades.
- Espacio libre de 30 metros por 30 metros en una zona de cemento y 15 metros por 10 metros de zona verde.
- Cuerdas: De 2 metros (once), 6 metros (dos), el material de la cuerda es de nylon.
- Balones: De plástico, hule, fútbol (número 3), de mini baloncesto y de tenis.



- Conos plásticos de 25 cm por 25 cm en su base, circunferencia máxima en su base de 15 cm de diámetro y de 30 cm de altura.
- Material didáctico como:
  - Lápices de color.
  - Papeles de diferentes colores.
  - Goma y otros.
  - Hojas de recolección de datos.
- Para la Evaluación del Desarrollo Motor se utiliza el test: “El Desarrollo Motor en niños : Prueba de desarrollo motor –Universidad Nacional (PDM- UNA)”: autores: Sharon S. Woodburn, Carlos Boschini y Fanny Rodríguez, (1997). (ver anexo 3).
- Para la Evaluación del Desarrollo Cognitivo (Atención) se utiliza el test: “ Toulouse- Piéron, prueba perceptiva y de atención”: autores: E.Toulouse y H. Piéron (ver anexo 2).
- Programa de cómputo SPSS versión 8.0 para Windows (análisis estadístico).

**Procedimiento:**

A continuación se presenta el diseño aplicado en el estudio piloto realizado para probar el modelo de intervención.

Para evaluar la Atención se utilizó el siguiente diseño:

G= O1 X O2 X O3

G1= Varones edad 1= 7-9 años

G2= Mujeres edad 1= 7-9 años

G3= Varones edad 2= 10-12 años

G4= Mujeres edad 2= 10-12 años

Para evaluar el Desarrollo Motor se utilizó el siguiente diseño:

G= O1 X O2

G1= Varones edad 1= 7-9 años

G2= Mujeres edad 1= 7-9 años

G3= Varones edad 2= 10-12 años

G4= Mujeres edad 2= 10-12 años

El primer paso realizado fue la solicitud de un permiso para trabajar con esta población de niños (as) abandonados (as) al ente administrativo correspondiente de la institución Hogarçito de Palmares para conocer con qué tipo de población se trabaja y la infraestructura a disposición en el hogarçito.

Se realizó un diagnóstico institucional donde se llena una hoja de recolección de datos y se completa con población (número de integrantes del hogarçito), grupo interdisciplinario (profesionales que tienen contacto directo con los niños y niñas), infraestructura (espacio libre y zonas verdes), disponibilidad de tiempo (para confeccionar el horario de trabajo para las actividades) (ver anexo 1).

Se presentó una propuesta de trabajo al director del hogarçito que incluía un cronograma de actividades, respaldo teórico del proyecto, objetivos generales y específicos del trabajo a desarrollar.

Se procedió a desarrollar un modelo de intervención con base en actividades lúdico recreativas, orientado a la estimulación cognitiva (atención) y de habilidades motoras en general, con base en la revisión bibliográfica realizada y en la información suministrada por el diagnóstico.

Se tomó una muestra de los niños y niñas del hogarçito que estuviera dentro del rango de edad (7 a 12 años) y se dividió en dos grupos etarios (7 a 9 y 10 a 12 años).

Se procedió a aplicar el modelo de intervención; a lo largo de la investigación, la evaluación del desarrollo motor general (ver anexo 3) se realizó de la siguiente manera: Un pretest al principio del tratamiento y un postest al final del tratamiento tomando en cuenta que estas mediciones se realizaron un día distinto al del tratamiento (test o pruebas se aplicaron los martes y miércoles; el tratamiento se aplicó los días sábados y domingos, en horarios a conveniencia).

A la vez se procedió a lo largo de la investigación a la evaluación de la atención la cual se realizó de la siguiente manera: Un pretest al principio del tratamiento, un postest 1 a la mitad del tratamiento y un postest 2 al final del tratamiento tomando en cuenta que estas mediciones se realizaron un día distinto al del tratamiento (test o pruebas se aplicaron los jueves y el tratamiento se aplicó los días: sábados y domingos, en horarios a nuestra conveniencia).

Obtenidos los primeros resultados de los pretest se aplicó el tratamiento para el desarrollo de actividades para el mejoramiento del funcionamiento cognitivo y desarrollo motor, por medio de juegos constructivos y juegos dramáticos y otras actividades lúdico recreativas distribuidas de acuerdo a cada sesión, especificados en los planeamientos diarios del tratamiento (ver anexo 4).

El tratamiento total fue distribuido de la siguiente manera: Una frecuencia de 2 veces por semana en días continuos con una duración de 2 horas cada sesión durante un período de 10 semanas (20 sesiones hábiles).

Mediante la utilización de diferentes modelos de enseñanza enfatizando la teoría piagetiana del constructivismo (Good y Brophy, 1996), las actividades se realizaron de una manera participativa, en donde los niños creaban reglas, resolvían tareas establecidas, aportaban variantes a las actividades realizadas y se le daba paso a las experiencias previas al juego de cada niño, siendo el director del juego un guía y fomentador del orden y disciplina.

Para la realización de la sesión se contó con la parábola de recreación (se inicia la sesión con una baja intensidad e ir aumentando su intensidad hasta alcanzar su cumbre en la mitad de la sesión, después de que se alcanza la cumbre se reduce progresivamente su intensidad hasta alcanzar su relajación total al final de sesión) y actividad física (Rodríguez, 2000). Se inicia con las actividades que se desarrollan con una intensidad relativamente baja. Hay un incremento de la intensidad de la sesión con los juegos de estimulación cognitiva y con las actividades de desarrollo motor general se alcanza la cúspide de la parábola. Para finalizar se utilizan los juegos dramáticos o constructivos de acuerdo a cada sesión, para luego realizar una retroalimentación (feedback) final, una relajación guiada como vuelta a la calma.

Al final del tratamiento se recolectaron y se tabularon los datos del pretest y post test de las variables de atención y desarrollo motor, seguidamente estos datos fueron analizados por el programa de cómputo SPSS (Programa Estadístico para las Ciencias Sociales).

#### **Análisis estadístico:**

Se calculó el promedio y la desviación estándar de cada variable dependiente y se utilizó un ANOVA de 3 vías (sexo x edad x medición) para determinar efectos en las variables dependientes de atención y desarrollo motor en los sujetos. También se aplicó el análisis de efectos simples y el post hoc LSD cuando fue necesario.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DEL ESTUDIO PILOTO

En la siguiente tabla se muestran los promedios y desviaciones estándar de las dos mediciones aplicadas a los sujetos de la batería de pruebas de desarrollo motor (PDM-UNA).

**Tabla N. 1**  
**Estadística descriptiva del puntaje global de desarrollo motor según el género, la medición y el rango de edad medida en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono**

	<b>Género</b>	<b>Rango de edad</b>	<b>Promedio</b>	<b>Desviación estándar</b>	<b>n</b>	
<b>Pretest</b>	<b>masculino</b>	<b>7-9 años</b>	30,0000	3,4641	3	
		<b>10-12 años</b>	32,3333	2,5166	3	
		<b>Total</b>	31,1667	2,9944	6	
	<b>femenino</b>	<b>7-9 años</b>	30,5000	2,1213	2	
		<b>10-12 años</b>	34,6667	0,5774	3	
		<b>Total</b>	33,0000	2,5495	5	
	<b>Total</b>	<b>7-9 años</b>	30,2000	2,6833	5	
		<b>10-12 años</b>	33,5000	2,0736	6	
		<b>Total</b>	32,0000	2,8284	11	
	<b>Postest</b>	<b>masculino</b>	<b>7-9 años</b>	32,6667	2,5166	3
			<b>10-12 años</b>	33,3333	2,0817	3
			<b>Total</b>	33,0000	2,0976	6
<b>femenino</b>		<b>7-9 años</b>	33,5000	0,7071	2	
		<b>10-12 años</b>	35,0000	0,0000	3	
		<b>Total</b>	34,4000	0,8944	5	
<b>Total</b>		<b>7-9 años</b>	33,0000	1,8708	5	
		<b>10-12 años</b>	34,1667	1,6021	6	
		<b>Total</b>	33,6364	1,7477	11	

**Tabla N. 2**  
**Análisis de varianza de tres vías para el desarrollo motor con respecto al género**  
**la medición y grupo de edad en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono**

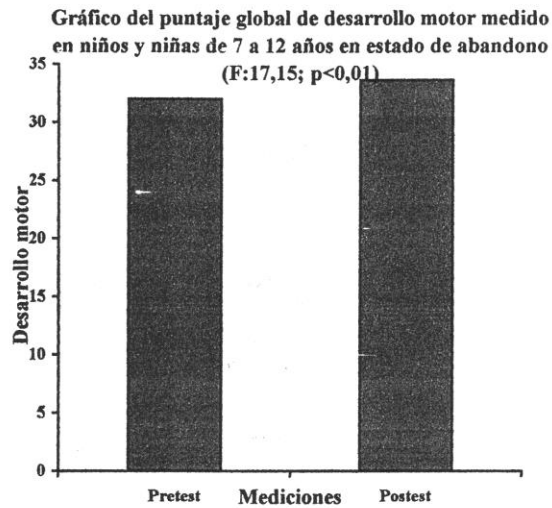
<b>FUENTE</b>	<b>gl</b>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>	<b>Eta cuadrado</b>
<b>Medición</b>	1	17,150	0,004 **	0,710
<b>Medición por género</b>	1	0,039	0,849	0,006
<b>Medición por rangedad</b>	1	6,572	0,037*	0,484
<b>Medición por género por rangedad</b>	1	0,350	0,573	0,048
<b>Género</b>	1	1,164	0,316	0,143
<b>Rangedad</b>	1	3,075	0,123	0,305
<b>Género por rangedad</b>	1	0,291	0,606	0,040

\*p<0,05

\*\*p<0,01

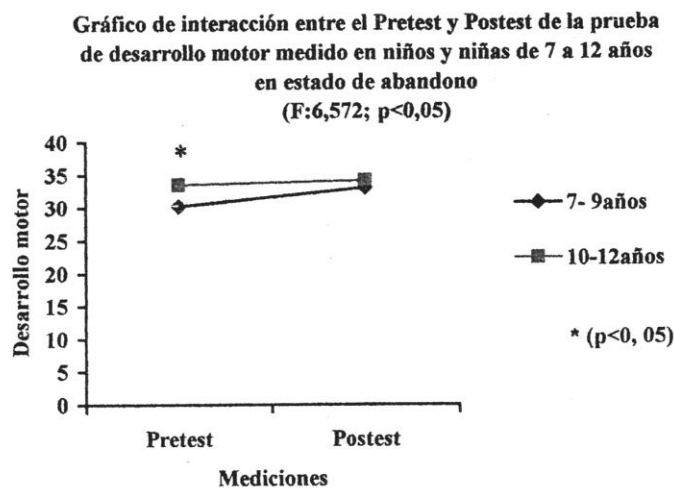
Se encontró efecto significativo (F:17,15; p<0,01) de las mediciones sobre la variable dependiente desarrollo motor general, con un eta cuadrado de 0,71 que representa un 71% de la varianza explicada por el efecto de las mediciones. Así mismo se encontró interacción doble significativa (F:6,572; p<0,05) del rango de edad por las mediciones con eta cuadrado de 0,484 que representa un 48,4% de la varianza explicada. En los siguientes gráficos se ilustran estos efectos.

**Gráfico N° 1**



En el puntaje global de desarrollo motor como se aprecia en el gráfico, se encontraron diferencias entre el pretest y postest (F:17,15;  $p < 0,01$ ), es decir, que en el pretest (32) los sujetos tuvieron un promedio significativamente menor que el promedio que alcanzaron en el postest (33,63), es decir que mejoraron significativamente en esta variable dependiente.

Gráfico N° 2



Como se aprecia en el gráfico anterior se encontró interacción significativa entre mediciones y rango de edad (F:6,572; p<0,05). El análisis de efectos simples mostró que existen diferencias en el pretest donde los sujetos de 10 a 12 años tenían un puntaje mayor al de los sujetos de 7 a 9 años, pero, los de 10 a 12 años no cambiaron significativamente, mientras que los de 7 a 9 años mejoraron significativamente hasta igualar el nivel en la prueba de desarrollo motor general de los sujetos de 10 a 12 años. En la siguiente tabla, se presentan los promedios y desviaciones estándar de la atención, entre mediciones, grupos de edad y sexo.



Tabla N. 3

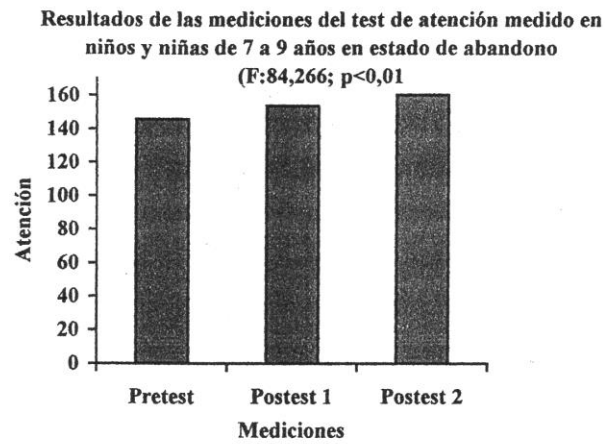
Estadística descriptiva del puntaje total de atención según el género, la medición y el rango de edad medida en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono

	Género	Rango de edad	Promedio	Desviación estándar	n
Pretest	masculino	7-9 años	138,3333	10,9697	3
		10-12 años	154,0000	12,2882	3
		<b>Total</b>	146,1667	13,4969	6
	femenino	7-9 años	130,5000	27,5772	2
		10-12 años	155,3333	23,6714	3
		<b>Total</b>	145,4000	25,5988	5
	<b>Total</b>	7-9 años	135,2000	16,3921	5
		10-12 años	154,6667	16,8839	6
		<b>Total</b>	145,8182	18,7980	11
Postest 1	masculino	7-9 años	146,0000	12,2882	3
		10-12 años	164,3333	10,2632	3
		<b>Total</b>	155,1667	14,2607	6
	femenino	7-9 años	137,0000	26,8701	2
		10-12 años	161,3333	25,4034	3
		<b>Total</b>	151,6000	26,0921	5
	<b>Total</b>	7-9 años	142,4000	16,7422	5
		10-12 años	162,8333	17,4059	6
		<b>Total</b>	153,5455	19,4287	11
Postest 2	masculino	7-9 años	153,0000	9,0000	3
		10-12 años	169,0000	8,7178	3
		<b>Total</b>	161,0000	11,8152	6
	femenino	7-9 años	145,5000	31,8198	2
		10-12 años	169,0000	20,8087	3
		<b>Total</b>	159,6000	25,2052	5
	<b>Total</b>	7-9 años	150,0000	17,6210	5
		10-12 años	169,0000	14,2688	6
		<b>Total</b>	160,3636	18,0126	11

**Tabla N. 4**  
**Análisis de varianza de tres vías para la atención con respecto al género,**  
**la medición y grupo de edad en niños y niñas de 7 a 12 años en estado de abandono**

<b>Fuente</b>	<b>gl</b>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>	<b>Eta Cuadrado</b>
<b>Medición</b>	2,000	84,226	0,000	0,923
<b>Medición por género</b>	2,000	0,849	0,449	0,108
<b>Medición por rangedad</b>	2,000	0,259	0,775	0,036
<b>Medición por género por rangedad</b>	2,000	0,248	0,784	0,034
<b>Género</b>	1,000	0,149	0,711	0,021
<b>Rangedad</b>	1,000	3,321	0,111	0,322
<b>Género por rangedad</b>	1,000	0,113	0,746	0,016

**Gráfico N° 3**



Como se aprecia en la tabla 4 y gráfico 3, se encontró efecto significativo de mediciones (F:84,266; p<0,01) sobre la atención con un eta cuadrado de 0,923 que representa un 92,3% de varianza explicada por el efecto de las mediciones.

Se realizó un análisis post hoc LSD (Least Significant Difference), y se encontró que habían diferencias entre mediciones: pretest, posttest 1 y posttest 2, y también diferencias entre posttest 1 y posttest 2, esto quiere decir que del pretest al posttest 1, los sujetos mejoraron su nivel de atención significativamente, así mismo del posttest 2 al posttest 3. Sin embargo estos cambios son independientes del grupo de edad y del género de los sujetos.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

Según los resultados obtenidos, se puede decir que el puntaje global en la prueba de desarrollo motor aumentó significativamente, basados en Brito (1998) su teoría de la integración de los niñas y niños en actividades recreativas, para reforzar la autoestima y personalidad, y el desarrollo de las habilidades motoras .

Relacionado a lo anterior, y referente a la variable de Desarrollo Motor, se encontró una interacción significativa entre mediciones y rango de edad, en donde los sujetos de 10 a 12 años de edad, obtuvieron un puntaje mayor al de los sujetos de 7 a 9 años, pero éstos últimos mejoraron significativamente hasta el punto de igualar el nivel de Desarrollo Motor de los sujetos de 10 a 12 años de edad.

Hay que tomar en cuenta que el deporte se ha extendido como un fenómeno mundial masivo, en una constante expansión que alcanza a la niñez, la adolescencia y la juventud, en todas sus manifestaciones a nivel educativo, recreativo y competitivo; por lo que el desarrollo de las capacidades físicas (generales y específicas) la sensopercepción, la psicomotricidad, además de ser factor compensador del balance energético del organismo, elemento indispensable en la prevención y tratamiento de la obesidad de rehabilitación de muchas enfermedades infanto-juveniles; también ayuda a reforzar la autoestima, el desarrollo de la personalidad y como agente de integración y sobre todo el mejoramiento de las habilidades motoras como lo son correr, saltar, coordinar y muchas otras (Polini, 1991). Las cuales son muy importantes desarrollar en este tipo de población, como lo son niños y niñas de 7 a 12 años de edad, pertenecientes a un

“Hogarcito”, ya que mediante la actividad física, el niño se verá beneficiado de una manera integral, en donde la parte psicosocial, motora, afectiva; mejorarán en todos ellos.

Para Jean Piaget las diferencias en la velocidad de maduración del sistema nervioso producen diferencias en la capacidad para controlar y coordinar diferentes partes del cuerpo (Good y Brophy, 1996). Por lo tanto los niños y niñas que carecen de maduración física necesaria para tener éxito en dichas tareas, es imposible que las dominen hasta que tenga lugar esta maduración, aún cuando exista mucha instrucción y tiempo de práctica (Good y Brophy, 1996). Siendo ésta la posible razón de que este grupo de edad, de niños menores de 7 años, no mejoraran significativamente en esta variable.

También hay que tomar en cuenta que los sujetos de 4 a 6 años de edad, son muy pequeños y según Hurlock (1990), se pueden confeccionar perfiles que describen conductas motoras basadas en edades cronológicas promedio. Estos perfiles deben considerarse dentro de un marco de referencia algo flexible, debido a las diferencias individuales de los niños. Las habilidades motrices no se desarrollan automáticamente en el niño porque “no sólo dependen de la integridad del aparato motor, sino también de la cantidad y calidad de las experiencias (que éste tenga) con su medio ambiente” (Hurlock, 1990).

Además, éstas experiencias que fuerzan la interacción motora del niño con el medio ambiente, son vitales para que él obtenga información por sí solo acerca del medio en que vive. Debido a esta interacción, en general los niños de 2 a 5 años de edad experimentan rápidamente una variedad de habilidades motoras fundamentales. En éstas edades el control de los músculos finos aún no es estable, al contrario de los músculos gruesos que se desarrollan aceleradamente. Y en los niños entre los 5 y 7 años, el desarrollo motor continúa, conjuntamente con el desarrollo de los mecanismos de percepción visual (Woodburn y otros, 1997). Al finalizar esta etapa, aspectos como la percepción figura-fondo, la rapidez visual, la constancia perceptual y las relaciones espaciales son bien definidas. De ahí el mejoramiento significativo en la variable de

Desarrollo Motor en los niñas y niños estudiados en los grupos de edad de 7-9 y 10-12 años de edad.

Es importante tomar en cuenta el aporte de Piaget en su teoría, en donde dice que para el momento en que los niños comienzan a ir a la escuela, es decir, a partir de los 7 años de edad, su desarrollo físico posterior consiste en simple crecimiento y progreso hacia niveles superiores de organización y coordinación de las partes corporales existentes (Good y Brophy, 1996). En el desarrollo físico, por ejemplo, los bebés no pueden aprender a caminar hasta que tiene lugar la maduración de las estructuras biológicas. No se debe intentar enseñar una habilidad hasta que el niño desarrolle disposición en cuanto a cognición e interés (Good y Brophy, 1996).

Por otro lado, se obtuvo un mejoramiento en la variable de Atención; la cual se sabe, es un prerrequisito para el funcionamiento cognitivo eficiente (Contreras y Roque, 1999). Este mejoramiento entre mediciones de la variable de Atención, es independiente del grupo de edad y del sexo de los sujetos.

El psicólogo Suizo Jean Piaget nos dice que “el desarrollo progresa a través de una serie de fases cualitativamente diferentes” (Good y Brophy, 1996). La teoría de este autor, abarca la idea de la **disposición cognoscitiva**, ya que ésta, se establece no sólo por la maduración biológica, sino por el aprendizaje previo acumulado a través de la exploración personal y las experiencias sociales (Good y Brophy, 1996); es por esto que se aplicó un pretest y dos postest, en conjunto con las actividades para el desarrollo cognitivo.

Piaget dice que el desarrollo es transformativo, de modo que la calidad de la conducta intelectual posterior depende de la calidad de las experiencias que la precedieron (Good y Brophy, 1996).

Un artículo de la revista *Psychology Today* en octubre del 2000, sobre el desarrollo cognitivo, dice que “La pasión es el combustible emocional que dirige el

proceso cognitivo”. Por consiguiente, la pregunta no es ¿Qué juguetes y Juegos debo utilizar? Sino ¿Cómo debo interactuar con el niño para que se apasione por el mundo que le rodea?. De aquí la importancia de la aplicación de las actividades y juegos de una manera constructivista, ya que conforme continúa la práctica, el niño aprende a reconocer eventos, estímulos significativos (indicios), a responder en concordancia y a lograr una eficiencia cada vez mayor. Todo esto gracias, a que la mayor parte de la teoría e investigación de Piaget se centra en las operaciones cognoscitivas implicadas en el pensamiento y en la solución de problemas (Good y Brophy, 1996).

Y en esta teoría se basó el tratamiento y aplicación de las actividades lúdico recreativas, juegos de autoestima, juegos dramáticos y constructivos, para ayudar al mejoramiento de las habilidades motoras y funcionamiento cognitivo, en este tipo de población de niñas y niños abandonados con edades entre 7 a 12 años de edad.

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES**

Con base en el objetivo general planteado en este trabajo (elaborar un programa de actividades lúdicas recreativas para estimular las habilidades psicomotrices y funcionamiento cognitivo (atención) en niños y niñas en estado de abandono con edades entre los 7 a los 12 años residentes en instituciones preadoptivas) se cumple el objetivo para beneficio de personas que trabajen en instituciones preadoptivas con niños en estado de abandono, dejando una guía práctica para uso de profesionales afines a la educación física o no .

Se aplicó a esta población las actividades copiladas con el fin de observar su validez educativa y evaluar los instrumentos metodológicos empleados en cuanto a su efecto sobre los componentes básicos del desarrollo motor y sobre la atención.

Se elaboró un manual con actividades lúdico recreativas y el material necesario que sirva de guía al personal (profesionales o no) que labore en instituciones preadoptivas como los hogarcitos o que se relacionen de alguna manera con niños y niñas en estado de abandono.



## CAPÍTULO VII

### RECOMENDACIONES

Debido a los resultados obtenidos es importante resaltar el valor de este tipo de actividades lúdico –recreativas, sobre todo la implementación de este Manual para atender deficiencias de desarrollo y aprendizaje en este tipo de población de niños (as) abandonados (as).

Es importante promocionar estudios de la actividad física y su interacción con este tipo de población a fin de motivar la necesidad de implementar el Manual y que este sea aplicado principalmente por profesionales en Ciencias del Deporte, ya que el objetivo primordial es el aumento y calidad de horas en las experiencias motrices que poseen los niños de esta institución del cual se derivan los resultados obtenidos en su desarrollo motor y niveles de atención.

Vale recalcar que este trabajo es base para futuros estudios, en donde se tome en cuenta la evaluación de las variables como la autoestima, autoconcepto y sociabilidad y donde el rango de edad de los sujetos no sea tan amplio y además, tomando como muestra una mayor población.

**ANEXOS**

**ANEXO 1**

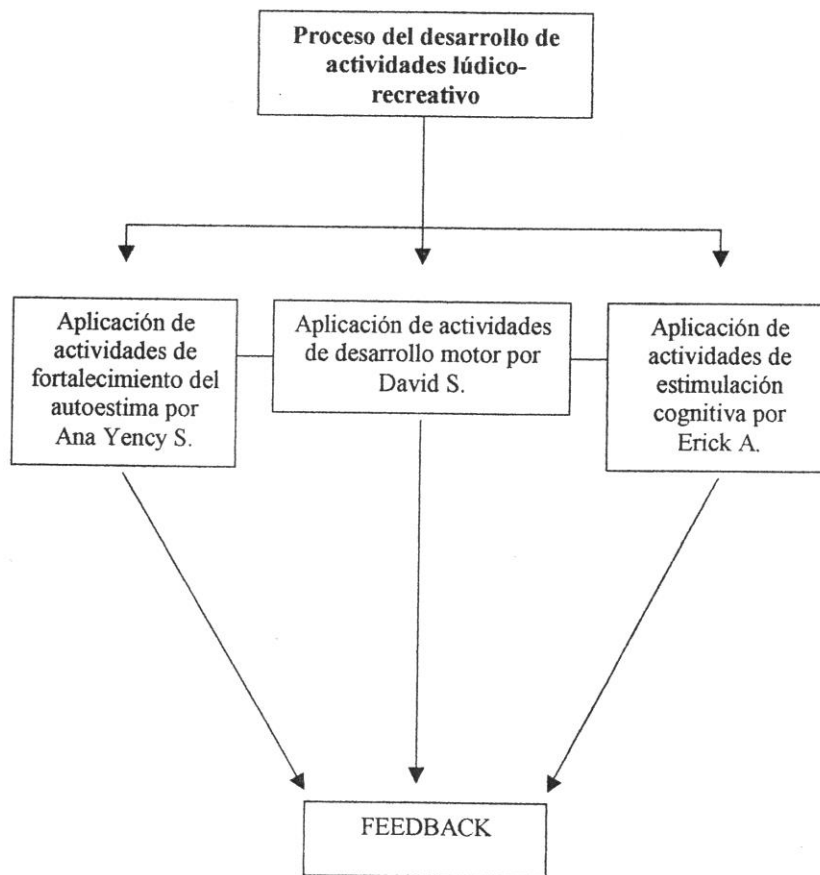
**CRONOGRAMA DE  
ACTIVIDADES**

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Contenido	Fecha
Pretest de atención	19/09/02
Pretest desarrollo motor	18/09/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	28/09/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego dramático y desarrollo motor)	29/09/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	05/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego constructivo y desarrollo motor)	06/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	12/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego dramático y desarrollo motor)	13/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	19/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego constructivo y desarrollo motor)	20/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	26/10/02
Desarrollo de actividad constructiva (Cometa)	27/10/02
Postest 1 de atención	30/10/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	02/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego dramático y desarrollo motor)	03/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	09/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego constructivo y desarrollo motor)	10/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	16/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva, juego dramático y desarrollo motor)	17/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	23/11/02
Desarrollo de actividades (autoestima, estimulación cognitiva y desarrollo motor)	24/11/02
Despedida (pequeño convivio)	
Postest de desarrollo motor	26/11/02
Postest 2 de atención	27/11/02

**Nota:** La distribución de las tareas de cada sesión fue dividida de la siguiente manera:

- a) Actividades para el fortalecimiento de la autoestima, juegos dramáticos y constructivos: Ana Yency Solís Vargas.
- b) Actividades para la estimulación cognitiva: Erick Alvarado Monge.
- c) Actividades para el desarrollo motor: David Saborio Corrales.



**ANEXO 2**  
**PROTOCOLO Y**  
**DESCRIPCIÓN**  
**GENERAL DE LA**  
**PRUEBA DE ATENCIÓN**

TOULOUSE PIERON

GO: --

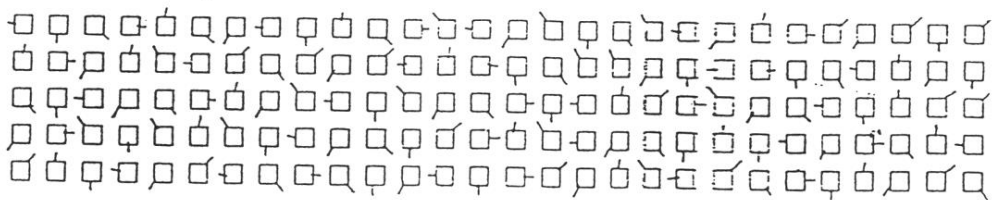
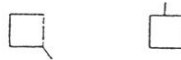
LIDOS: \_\_\_\_\_

BRE: \_\_\_\_\_

D: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES

Continuación usted observará dos cuadrados modelo, grandes, y debajo de ellos cinco filas con cuadraditos más pequeños, algunos iguales a los modelos, otros no porque no tienen la raya en la misma dirección. Usted debe tachar rápidamente posible los cuadraditos que sean iguales a los modelos, o sea todo aquel que tenga la raya en alguna de las direcciones que muestran los dos cuadrados modelo. Debe tacharlos con una X, fila por fila, de izquierda a derecha lo más rápido posible y procure no equivocarse ni omitir cuadraitos que debiera marcar



Empiece inmediatamente se le dé la señal.

TOULOUSE PIERON

GO: \_\_\_\_ -- \_\_\_\_

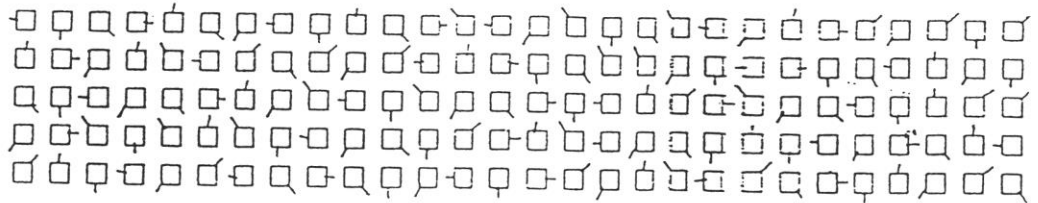
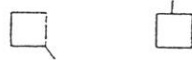
LIDOS: \_\_\_\_\_

IBRE: \_\_\_\_\_

D: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES

Continuación usted observará dos cuadrados modelo, grandes, y debajo de ellos cinco filas con cuadraditos más pequeños, algunos iguales a los modelos, otros no porque no tienen la raya en la misma dirección. Usted debe tachar rápidamente posible los cuadraditos que sean iguales a los modelos, o sea todo aquel que tenga la raya en alguna de las direcciones que muestran los dos cuadrados modelo. Debe tacharlos con una X, fila por fila, de izquierda a derecha lo más rápido posible y procure no equivocarse ni omitir cuadratitos que debiera marcar



Empiece inmediatamente se le dé la señal.

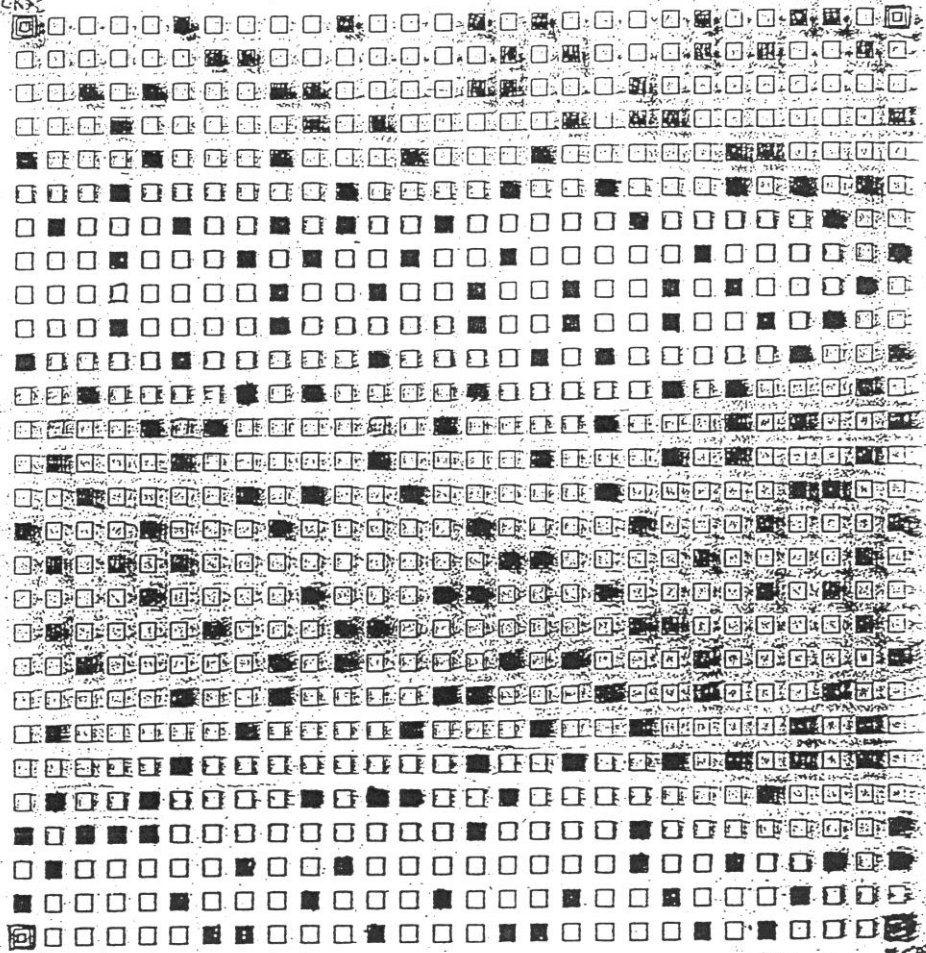




# PLANTILLA DE CORRECCION



MCRS



MCRS

# 1. DESCRIPCIÓN GENERAL

## 1.1. FICHA TÉCNICA

**Nombre:** «Toulouse-Piéron, prueba perceptiva y de atención».

**Autores:** E. Toulouse y H. Piéron

**Adaptación original:** M. Yela y colaboradores.

**Tipificación y estudios:** Departamento de I+D de TEA Ediciones, S. A.

**Administración:** Individual y colectiva.

**Duración:** 10 minutos de examen y 5 minutos de corrección y valoración.

**Aplicación:** 9 años en adelante.

**Puntuación:** Aciertos - (Errores + Omisiones).

**Significación:** Evaluación de las aptitudes perceptivas y de atención.

**Baremación:** Tres muestras de nivel escolar, ocho de nivel profesional y tres de nivel cultural (adultos).

## 1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

“La atención y la capacidad de concentración no son elementos de la inteligencia, sino condiciones previas indispensables” (Székely, 1966, pg.703). Estos rasgos de la personalidad aparecen, con una importancia relevante, tanto en la adquisición de las experiencias como en el reconocimiento de las nuevas situaciones y en la concepción clara de los problemas a resolver.

Cuando se habla de falta de concentración en general, convendría diferenciar tres fenómenos distintos: a) falta de atención o capacidad de concentrar la atención en una orientación determinada; b) falta de una correcta distribución de la atención cuando el intelecto se orienta simultáneamente en varias direcciones para realizar un trabajo continuo de análisis síntesis; c) falta de perseverancia para concentrar la atención en un solo tema durante un tiempo prolongado. Algunos fallos pueden ser pasajeros, otros de tipo neurótico, otros una mera deficiencia aptitudinal, etc. Un test tan clásico como el Toulouse-Piéron puede ayudar en el diagnóstico y apreciar las mejoras alcanzadas en una terapia.

El instrumento, descrito por los autores en sus estudios de psicología experimental, ha tenido una larga historia y muchas derivaciones. Esta prueba fue adaptada en

España dentro de los trabajos de investigación del Instituto Nacional de Psicología Aplicada y Psicotecnia.

Factorialmente, esta dimensión, o conjunto de dimensiones, fue definida en la década de los años 30 (trabajos de Woodrow y Thurstone), y se ha repetido en numerosos estudios con pruebas de identificación rápida de material perceptivo, de discriminación, de aptitudes espaciales y algunas de coordinación y trazado (“pursuit”), pero no en pruebas manipulativas o de aparato.

La variable reconocida como “velocidad perceptiva” (P), define aquellas tareas en que el sujeto tiene que encontrar rápidamente, en una masa de material distractivo, una configuración preestablecida, e incluye, en su resolución, la comparación de pares de elementos con unas reglas o normas sencillas.

Zazzo (1947) ha utilizado un test de este tipo (Test de “Double barrage”) como prueba de personalidad, para apreciar la metacognosidad, la inestabilidad y la actividad del “malarrón”, y generalmente presenta una buena validación empírica en Francia.

En nuestro país, su valor discriminativo ha sido satisfactorio (incluso en aplicaciones clínicas para estudiar el nivel de aspiración

el nivel de rendimiento y el grado de fatiga), pero aún no se han publicado estudios estadísticos sobre estos aspectos de carácter clínico.

Por sus características, el Toulouse-Piéron es una prueba que exige una gran concentración y resistencia a la monotonía. El ejemplar del test es una página que contiene 1.600 cuadraditos (40 filas de 40 elementos), de los cuales sólo la cuarta parte, diez en cada fila, son iguales a uno de los dos modelos presentados al principio de la página, a mayor escala, con un guión adosado perpendicularmente a uno de sus lados o en uno de los vértices. La tarea del sujeto consiste en señalar, durante diez minutos, aquellos cuadraditos que tienen el guión en la misma posición que uno de los dos modelos.

Este instrumento tiene la ventaja de que puede ser aplicado a sujetos de cualquier nivel cultural, incluso analfabetos, ya que su contenido no es verbal.

En resumen, aunque factorialmente han sido definidas separadamente las dos dimensiones aptitudinales (percepción y atención) medidas por el Toulouse-Piéron, aparecen comúnmente unidas. En consecuencia, el instrumento puede apreciar la aptitud o capacidad para concentrarse en tareas cuya principal característica es la monotonía junto a la rapidez perceptiva y la atención continuada; en otras palabras, puede evaluar la resistencia a la fatiga, la rapidez-persistencia perceptiva y la concentración.

### 1.3. MATERIAL PARA LA APLICACIÓN

- Manual con las normas de aplicación, corrección e interpretación.
- Ejemplar de la prueba.
- Plantilla para la corrección manual.
- Material auxiliar: cronómetro, lapiceros y gomas de borrar.

## 2. NORMAS DE APLICACIÓN

Cuando el examen psicotécnico sea colectivo, y, sobre todo, con sujetos de nivel bajo, es conveniente tener dibujados en el encerado los cuadrados que como modelos tienen que tachar los sujetos, para poder dar las explicaciones sobre los mismos.

Una vez cumplidos los requisitos habituales en la aplicación de pruebas psicotécnicas (preparación del material, disposición adecuada de la sala, motivación de los sujetos, etc.), se reparten los lapiceros y las gomas, y, posteriormente, los ejemplares de la prueba, cuidando de que quede a la vista la portada, es decir, la cara destinada a datos de identificación e instrucciones. Se les dice:

*«No den la vuelta a la hoja que les he dado hasta que yo se lo diga. Rellenen los datos que se piden en la parte superior: Apellidos, nombre, etc.»*

Se les ayuda si es necesario, y cuando hayan terminado de cumplimentar los datos de identificación, se continúa:

*“Fíjense en estos cuadrados (SEÑALAR); son los que Vds. tienen en la hoja de mayor tamaño. Ahí, en el ejercicio, hay cinco filas de cuadraditos; unos son iguales a éstos (SEÑALAR), y otros no, porque no tienen la raya en la misma dirección. Vds. deben tachar lo más rápidamente posible los cuadraditos que sean iguales a éstos (SEÑALAR), o sea, los que tengan la raya en alguna de estas dos direcciones. ¿Han comprendido lo que tienen que hacer? ¿Preparados? ¡COMIENCEN!”*

Se pone el cronómetro en marcha, y después de un minuto se dice:

*«Atención... ¡BASTA!... Dejen los lapiceros sobre la mesa. Cuando yo les avise volverán la hoja. Tendrán que hacer un ejercicio parecido al que acaban de realizar, vayan tachando, fila por fila, de izquierda a derecha, los cuadraditos que tengan la raya en alguna de estas dos direcciones. Trabajen lo más rápidamente posible, pero procuren no equivocarse. ¿Tienen alguna duda? ¿Preparados?... ¡COMIENCEN!»*

Se pone de nuevo el cronómetro en marcha desde cero, y después de 10 minutos se dice:

*«Atención... ¡BASTA!... Dejen los lapiceros sobre la mesa.»*

Se recoge el material y se da por terminada la aplicación de la prueba.

### 3. NORMAS DE CORRECCIÓN Y PUNTUACIÓN

La puntuación directa (PD) en la prueba se obtiene restando al número total de aciertos (A) la suma de errores (E) y omisiones (O), es decir, es el resultado de la aplicación de la siguiente fórmula:

$$PD = A - (E + O)$$

Para llegar a este resultado, se utilizaban normalmente dos plantillas: una de aciertos y otra de errores, pero el proceso resultaba largo, fatigoso y escasamente fiable; de hecho, corregir el test exigía mayor atención y más tiempo que realizarlo.

Para evitar estos inconvenientes, se ha diseñado una nueva y única plantilla y se ha modificado ligeramente el diseño del ejemplar de la prueba, incluyendo en él un cierto número de casillas para ir anotando datos parciales obtenidos a través del proceso que se describe en los párrafos siguientes.

Conviene advertir que, aunque en una primera lectura, este proceso parece también excesivamente complejo, cuando se ha seguido paso a paso en una primera ocasión y se ha llevado a cabo la corrección del primer test, no presenta dificultad alguna y se obtiene una notable ganancia en rapidez y precisión.

Para la mejor comprensión del sistema de corrección propuesto, deben tenerse en cuenta las siguientes indicaciones: a) En el margen izquierdo del ejemplar de la prueba las filas de elementos están señaladas con un número de orden; esta numeración permitirá determinar rápidamente el número de filas "intentadas" por el sujeto (n), es decir, aquellas en las que se obtuvo alguna respuesta. Normalmente este valor "n" será igual al que indica el número que precede a la fila hasta donde el sujeto llegó en su trabajo, salvo que se haya "saltado" completamente una o más filas; b) En cada fila hay sólo y siempre 10 posibilidades de acierto,

esto es, 10 cuadraditos coincidentes con los dos modelos; c) Si, como es habitual, la última fila intentada no llegó a completarse, las posibilidades reales que el sujeto tuvo en ella no serán 10, sino las existentes hasta el último cuadrado señalado; el corrector de la prueba deberá contarlas y anotarlas en la casilla "p" en la parte inferior del ejemplar; d) Es un error toda respuesta dada por el sujeto en un cuadrado distinto a los que corresponden a estas 10 posibilidades de cada fila, y omisión (O) cada posibilidad no señalada hasta el último elemento contestado (el resto de las existentes a partir de este punto no se tienen en cuenta a efectos de corrección y puntuación); e) El total de cuadrados señalados por el sujeto constituye su producción o realización en la prueba (R); los aciertos (A) serán igual al número total de posibilidades menos el número de omisiones (P-O), y los errores (E) igual a la realización (número de marcas) menos los aciertos, (R-A).

Estas siglas figuran en el ejemplar al lado de las casillas destinadas a la anotación de los valores correspondientes.

En la práctica se seguirá el siguiente proceso:

1º ANTES DE COLOCAR LA PLANTILLA, señalar con un aspa la fila donde se encuentra la última respuesta del sujeto. Si éste ha dejado sin contestar, completamente en blanco, alguna fila intermedia, se tachará a todo lo largo para no considerarla en este proceso de corrección (y, por tanto, no se tendrá en cuenta al considerar el número de filas, "n").

2º En cada fila, contar las respuestas dadas por el sujeto y anotar su número al final, en el margen derecho del ejemplar.

La suma de todos los valores anotados en este margen es la producción o realización (R) del sujeto.

- 3° APLICAR LA PLANTILLA sobre la Hoja de modo que los números 1 y 40 de la Hoja coincidan con los que aparecen en la plantilla rodeados por un círculo) y contar el total de omisiones (O) o posibilidades que el sujeto ha dejado en blanco hasta la última respuesta dada; es decir, los cuadrados por los que no aparezca una marca.
- 4° Sin levantar la plantilla, contar en la última fila intentada cuántos cuadrados existen en la plantilla hasta la última respuesta del sujeto; es el valor de posibilidades en esta fila hasta el momento de terminar la prueba (p).
- 5° Si los datos obtenidos en los pasos anteriores se han ido trasladando a las casillas correspondientes de la base de la Hoja, ya pueden calcularse los valores

de P (total de posibilidades), aciertos (A), errores (E) y, finalmente, la puntuación directa (PD). Al lado de las casillas se indica la fórmula correspondiente.

Conviene dejar constancia de estos datos en las casillas, para una posible revisión de todo el proceso o para ser utilizados posteriormente en el psicodiagnóstico (v. gr. para obtener un índice de rapidez, atendiendo únicamente al valor R, o apreciar la seguridad considerando aisladamente el valor E).

- 6° Posteriormente se traslada la PD al cuadro del anverso y se determinan, en la forma ordinaria, las puntuaciones centiles y típicas, consultando la tabla de baremos más adecuada, tal como se indica en los apartados siguientes.

## 4. NORMAS INTERPRETATIVAS

### 4.1. CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE LOS BAREMOS

(*Variables intervinientes*)

En la práctica, la tipificación se ha atendido a los datos de las aplicaciones existentes en ese momento y a los resultados de algunos estudios de significación de diferencias.

Montes Navas (1961-62), comparando sus resultados sobre 2.218 sujetos andaluces con los existentes en aquella época en el Instituto Nacional de Psicología Aplicada y Psicotécnica de Madrid (1959), señala algunas diferencias y observa el progresivo aumento de los resultados en el test de Toulouse-Piéron con el paso de los años. En su comunicación presenta los resultados de los escolares de 12, 13, 14, 15 y 16 años; además del citado progresivo aumento, se observa un fuerte crecimiento al pasar de los 13 a los 14 años, tanto en la muestra madrileña como en la andaluza. Al objeto de hacer los resultados de ambas muestras comparables (debido a la diferencia de tiempos de aplicación), transforma las puntuaciones directas medias en puntuaciones de velocidad de tachado correcto (número de elementos por minuto). Dado que el tiempo de aplicación de los datos actuales es de diez minutos, es fácil su comparación con los resultados de su estudio.

En la tipificación, los criterios para la elaboración de los baremos han sido obtenidos a partir de estudios de significación de diferencias; en consecuencia, se han formado grupos homogéneos que puedan servir de referencia para las posibles aplicaciones prácticas que vayan a interpretarse.

Los datos de escolares fueron obtenidos antes de la implantación de los antiguos cursos de Educación General Básica. Los de adultos, clasificados (cuando se tenía la información necesaria) por su nivel profesional y por su nivel cultural (escolaridad alcanzada), se obtuvieron en muy diversos procesos de selección de personal realizados en diferentes partes de nuestro país.

No obstante, no cubren por completo toda el área de aplicabilidad del instrumento. Por tanto, resulta aconsejable que, en todos aquellos centros o empresas que puedan obtener un número razonable de aplicaciones, se utilicen los propios datos locales para elaborar baremos específicos. Mientras tanto, se pueden emplear los baremos que presenta este Manual provisionalmente y como una primera aproximación.

### 4.2. DESCRIPCIÓN DE LOS GRUPOS NORMATIVOS

#### A) NIVEL ESCOLAR

La tabla I recoge los baremos de escolares. La mayoría de los baremos incluidos se recogieron en centros de Madrid (capital) y se refieren a alumnos del antiguo Bachillerato General. Se hicieron varios estudios de significación de diferencias y, de

acuerdo con los resultados, se formaron los siguientes grupos:

NE-1: 1º-2º cursos (varones), equivalentes a los actuales 5º y 6º curso de Primaria.

NE-2: 3º curso (varones), equivalente al actual 1º de la ESO.

NE-3: 3º curso (mujeres), equivalente al actual 1º de la ESO.



## B) NIVEL PROFESIONAL

En la tabla 2 se presentan los baremos referentes a distintos grupos de profesionales adultos.

**NP-1 Peones, varones.** Carecen de preparación profesional cualificada y realizan los trabajos más elementales dentro de la industria siderometalúrgica.

**NP-2 Especialistas, varones.** Poseen una cierta preparación profesional (no muy extensa) y trabajan preferentemente en máquinas y prensas.

**NP-3 Profesionales de oficio, varones.** Desempeñan un oficio o profesión con especialización oficialmente reconocida.

**NP-4 Programadores, varones.** Desempeñan funciones de asesoramiento, estudio, preparación y ordenación de las operaciones y tareas que se realizan con ordenadores electrónicos.

**NP-5 Auxiliares administrativos, varones.** Desempeñan estas funciones, no muy complejas, preferentemente en empresas industriales. En su mayoría poseen un nivel cultural algo más amplio que el primario: cultura general y algún curso de Bachillerato.

**NP-6 Oficiales administrativos, varones.** Realizan estas funciones con relativa complejidad. Su nivel cultural es algo mayor que el del grupo anterior: Bachillerato Elemental o Superior, y algunos poseen titulación mercantil.

**NP-7 Operarias, mujeres.** Sin preparación profesional cualificada, desempeñan trabajos elementales en máquinas automáticas y en cadenas de ajuste, montaje, ensamble y similares.

**NP-8 Operadoras máquinas de oficina, mujeres.** Realizan tareas de tipo administrativo preparatorio para calculadoras electrónicas, tales como perforación y similares.

## C) NIVEL CULTURAL

Los datos anteriores (nivel profesional) cuando fue posible, se clasificaron por su nivel cultural y en los estudios no se encontraron diferencias en cuanto al sexo. Los grupos resultantes son:

**NC-1 Cultura General, varones y mujeres.** Profesionales que han realizado estudios primarios y aquellos otros de amplitud de cultura general. Actualmente se correspondería con profesionales que no han obtenido el Graduado Escolar.

**NC-2 Bachillerato Elemental, varones y mujeres.** Profesionales que han cursado el Bachillerato Elemental (4º curso, reválida, o estudios reconocidos como similares). Se corresponde actualmente con adultos que cursaron hasta 8º de E.G.B y que poseen el título de Graduado Escolar.

**NC-3 Bachillerato Superior, varones y mujeres.** Profesionales que han terminado estos estudios. Equivale a profesionales que han concluido el BUP, la FP o el de Bachillerato.

### 4.3. INTERPRETACIÓN DE LAS PUNTUACIONES

Una vez determinadas las características del sujeto cuyos resultados se van a interpretar, la puntuación directa se transformará en el correspondiente centil o eneatipto consultando en las tablas de baremos el grupo normativo más adecuado.

En cada tabla, las puntuaciones directas en el Toulouse-Piéron aparecen en la parte central de la misma; en la primera columna de la izquierda se presentan los centiles, y en la última de la derecha los eneatiptos.

La puntuación centil indica el tanto por ciento del grupo normativo al que un sujeto es superior en el rasgo apreciado por la prueba. La columna de eneatiptos constituye simplemente una escala típica normalizada (establecida a partir de la escala de centiles) que va de 1 a 9; su denominación se debe a que comprende nueve (enea) unidades típicas: es la misma escala que en los países de habla inglesa se llama, por las mismas razones, "stanines" (abreviatura de "standard mines").

Desarrollando aún más el ejemplo del apartado 3 (Corrección y puntuación), el auxiliar administrativo que obtuvo la puntuación directa de 204, comparado con los auxiliares administrativos (NP-5) de la tabla 2, obtendrá un centil 40 y un eneatipto 4.

Cuando una puntuación directa no aparezca expresamente indicada en el baremo, deberá hacerse una interpolación, asignándole un centil comprendido entre los correspondientes a los valores inmediatamente superior e inferior registrados en la tabla. Las columnas de baremos no presentan todos los centiles; se ha considerado que una mayor especificación en los mismos daría la impresión de una exactitud que los errores de medida psicométrica no garantizan.

Para interpretar los centiles o eneatiptos, se tendrá en cuenta que los valores más altos indican una mayor dotación en la aptitud o aptitudes evaluadas.

---

**ANEXO 3**

**PROTOCOLO DE LA**

**PRUEBA DE**

**DESARROLLO**

**MOTOR**

**EL FORMULARIO DE ANOTACION  
PRUEBA DE DESARROLLO MOTOR.  
UNIVERSIDAD NACIONAL (PDM-UNA)**

**Datos Generales:**

Nombre y apellidos del niño \_\_\_\_\_ Sección \_\_\_\_\_

Jardín de niños o escuela \_\_\_\_\_

Fecha de la prueba: \_\_\_\_\_  
(día) (mes) (año)

Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_  
(día) (mes) (año)

Edad real: \_\_\_\_\_  
(días) (meses) (años)

Edad calculada: \_\_\_\_\_ años \_\_\_\_\_ meses  
**Grupo de edad:**  
 1. 5A6M-5A11M    4. 7A0M-7A5M  
 2. 6A0M-6A5M    5. 7A6M-7A11M  
 3. 6A6M-6A11M    6. 8A0M-8A5M

Género: M(ascuino) F(femcino)

Resultados:	Puntaje	Clasificación	Decil
I. Equilibrio	_____	_____	_____
II. Movimientos Asimétricos	_____	_____	_____
III. Orientación Espacial	_____	_____	_____
IV. Habilidades Locomotoras	_____	_____	_____
V. Integración Bilateral	_____	_____	_____
VI. Seguimiento Ocular	_____	_____	_____
Total	_____	_____	_____

**Dominancia:** Traer la información de la sección correspondiente.

Indicar: D es Derecho(a)    N es No responde  
 I es Izquierdo(a)    S es Sin definir

Pierna inicial: D I N    Mano que escribe: D I N    Ojo preferido: D I N S

Nombre del evaluador \_\_\_\_\_

### I. EQUILIBRIO

1. Equilibrio en un pie. «Muéstrame cuánto tiempo puede mantener el equilibrio (manteniéndose parado) con un solo pie. Hágalolo hasta que yo le diga que descanse ... y con el otro pie.»  
Indicar la pierna inicial: D I N  
Indicar el puntaje para el menor tiempo. 0 1 2 3  
3 = 10 seg. 2 = de 7 a 9 seg. 1 = 5 seg.
2. Brincar. «Al oír la señal y sin salir del círculo, brinque con un pie hasta que yo le diga que descanse ... Ahora, hágalolo con el otro pie.» 2 = 10 seg. 1 = de 5 a 9 seg.
  - 2a.- Pie derecho. 0 1 2
  - 2b.- Pie izquierdo. 0 1 2
3. Viga de equilibrio. «Voy a caminar sobre la viga. Vea como lo hago y después hágalolo usted. Camine de lado ... así. Luego, camine hacia el otro lado.»
  - 3a.- Lado derecho. 0 1
  - 3b.- Lado izquierdo. 0 1

### II. MOVIMIENTOS ASIMÉTRICOS EN ESPEJO

- «Vamos a hacer movimientos en espejo. Haga lo que yo voy a hacer.»
4. Brazo derecho del niño levantado y el izquierdo horizontal: 90 grados. 0 1
5. Brazo izquierdo del niño levantado y el derecho horizontal: 90 grados. 0 1
6. El niño toca la oreja izquierda con su mano derecha. 0 1

### III. ORIENTACION ESPACIAL

7. «Colóquese al otro lado de la viga.» 0 1
8. «Pase por encima del bastón (metro) sin tocarlo.» 0 1
9. «Pase por debajo del bastón (metro) sin tocarlo.» 0 1
10. «Pase a través del aro sin que ninguna parte del cuerpo lo toque. Puede hacerlo despacio.» 0 1
11. «Camine alrededor de la silla hasta que yo le diga que se detenga.» 0 1

### IV. HABILIDADES LOCOMOTORAS

12. Saltar con dos pies. «Salte hacia adelante (hacia allá) con los pies juntos hasta que le diga que pare.»  
2 = 5 saltos, 1 = 3 ó 4 saltos.
13. Deslizarse a la derecha. «Ahora vamos a deslizarnos. Vea, deslizarse es así ... Ahora hágalolo usted. Deslícese hasta esta línea.» 0 1 2
14. Galopar. «Ahora vamos a galopar. Galopar es así ... Intente galopar hasta acá.»
  - 14a.- Hacia la derecha. 0 1
  - 14b.- Hacia la izquierda. 0 1
15. Hacer caballito (5 ciclos). «¿Sube usted hacer caballito? Si sabe, decirle: «Haga caballito hasta que le diga que pare.» Si no sabe, demostrar y decirle: «Hágalo usted solo, hasta que yo le diga que pare.»  
3 = Pies alternos, coordinación y fluidez. 0 1 2 3  
2 = Pies alternos y coordinación.  
1 = Solo en un lado.

V. INTEGRACION BILATERAL

16. Raya lateral. «Dibuje una raya desde esta X aquí ... hasta esta otra.»
- Indicar la mano que usa para escribir: D I N
- Cruza la línea media del cuerpo: 0 1 2
- 2 = Sin cambiar de mano, sin rotar los hombros ni caminar.  
1 = Cambia de mano, rota los hombros o camina.

17. Rayas verticales. «Dibuje dos rayas rectas al mismo tiempo, desde estas X de arriba hasta estas de abajo.»
- 2 = Líneas paralelas, movimientos simultáneos. 0 1 2  
1 = Líneas no paralelas, movimientos simultáneos.

18. Abrir y cerrar los puños. «Haga como hago yo. Cierre las manos. Abra una mano. Ahora, ciérrela mientras abre la otra. Ahora, ciérrela mientras abre la otra. Siga de esta forma: una mano y después la otra. Ahora le toca a usted.»
- 2 = 10 segundos, 1 = de 5 a 9 segundos. 0 1 2

VI. SEGUIMIENTO OCULAR

«Vea este lápiz. Yo lo voy a mover y quiero que usted lo siga con la vista por donde quiera que vaya, sin mover la cabeza.»

Práctica: de izquierda a derecha del evaluador.

19. Lateral: de derecha a izquierda del evaluador. 0 1
20. Vertical: de arriba a abajo. 0 1
21. Diagonal: de arriba a la derecha hacia abajo a la izquierda del evaluador. 0 1
22. Rotativo: en dirección contraria al movimiento de las manecillas del reloj para el evaluador. 0 1

VII. OJO PREFERIDO

«Con un ojo, vea la punta del lápiz por el hueco en la tarjeta ... de nuevo ... otra vez. ¿Con cuál ojo le gusta ver más?»

Indicar el ojo usado en cada intento.

1ª vez: D I N 2ª vez: D I N 3ª vez: D I N

**ANEXO 4**

**PLANEAMIENTOS**

**DIARIOS, MINUTAS**

**DEL TRATAMIENTO**

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Fecha:** Sábado, 28 setiembre.  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▼ Una presentación especial	10 min 10 min 20-30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▼ ¿También tú? ▼ Visitas	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▼ La triple tracción ▼ El gran slalom	15 min 15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños y las niñas.



## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Domingo, 29 setiembre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▶ Una buena manera de empezar ▶ El período de las buenas noticias	10 min  5-15 min 15 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▶ Recuerde los movimientos ▶ Dónde y qué	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▶ Relevé slalom ▶ Relevé Túnel	15 min 15 min
<b>JUEGO DRAMÁTICO:</b> Instrucciones. ▶ Charadas	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Sábado, 5 octubre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▶ Soy un árbol	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▶ ¿Cómo brincamos? ▶ Alrededor de los árboles	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▶ Relevo postal ▶ Los diez pases	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños y las niñas.

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Fecha:** Domingo, 6 octubre  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▸ La isla tropical ▸ Cosas que mejorar, cosas que me gustan	10 min  20 min 15 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▸ Recuerda las letras ▸ Movimientos invertidos	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▸ Sígueme ▸ Zona peligrosa	15 min 15 min
<b>JUEGO CONSTRUCTIVO:</b> Instrucciones. ▸ Rompecabezas	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los periodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

**Fecha:** Sábado, 12 octubre

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▾ Soy un árbol	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▾ Recuerda letras ▾ ¿Qué es un juego?	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▾ Cazar la liebre ▾ Puntería	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los periodos de descanso, según las necesidades de los niños y las niñas.

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares. **Fecha:** Domingo, 13 octubre  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▸ Aprendiendo a ciegas	10 min  20-30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▸ Recuerda los obstáculos ▸ Hay un solo camino	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▸ Ven conmigo – vete corriendo ▸ Blanco - negro	15 min 15 min
<b>JUEGO DRAMÁTICO:</b> Instrucciones. ▸ Cacería de personas	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños y las niñas.

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Fecha:** Sábado, 19 octubre

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Símbolos personales</li> </ul>	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sobre, debajo, detrás, encima de...</li> <li>➤ De cuántas maneras</li> </ul>	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kit ball</li> </ul>	30 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños y las niñas.

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Domingo, 20 octubre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▾ La historia de mi vida	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▾ Observa, escribe y lee ▾ Actos con la pelota	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▾ Quedó animal ▾ Relevó conobstáculos	15 min 15 min
<b>JUEGO CONSTRUCTIVO:</b> Instrucciones. ▾ Construyendo un burro de zanahoría	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Fecha:** Sábado, 26 octubre

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▾ Mi bandera	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▾ Animales ▾ Compón y descompón palabras	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▾ La carrera del número ▾ Relevó del carretillo	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).



## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

**Fecha:** Domingo, 27 octubre

### ACTIVIDAD CONSTRUCTIVA - CONSTRUCCIÓN DE UNA COMETA -

**OBSERVACIONES:** Es importante resaltar que la construcción de la cometa no tiene tiempo definido, esto dependerá de las habilidades de la motora fina de los niños y niñas del Hogarcito.

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Fecha:** Sábado, 2 noviembre

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ✔ Mi fotografía	10 min  30-45 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ✔ Tiro al blanco ✔ Robot	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ✔ El relevo de la llanta ✔ El relevo naranja	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los periodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Domingo, 3 noviembre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▾ La carpeta de reconocimiento a mis mérito	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▾ Interferencia ▾ Observa, escucha y relata	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▾ El tránsito ▾ Cabecear la pelota	15 min 15 min
<b>JUEGO DRAMÁTICO:</b> Instrucciones. ▾ Amarrados	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Fecha:** Sábado, 9 noviembre  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▾ Mis amigos ▾ Frases que fortalecen	10 min  15 min 15 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▾ Oír, decir y mostrar ▾ Haz lo que digo	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▾ Fútbol en parejas	30 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los periodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Domingo, 10 noviembre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▶ Miedos y dudas	10 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▶ Observación vrs práctica ▶ Tipos de letras	20-30 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▶ La pista comando ▶ Caballos y caballeros	15 min 15 min
<b>JUEGO CONSTRUCTIVO:</b> Instrucciones. ▶ Construcción de títeres	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Fecha:** Sábado, 16 noviembre

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▶ Todo lo que se encierra en mi nombre	10 min  20-30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▶ ¿Qué es un juego? ▶ Huellas	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▶ El gato y el ratón ▶ El balón numerado	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Domingo, 17 noviembre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▶ Una energía que poseo	10 min  20-30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▶ Memoria visual ▶ Líneas y círculos	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▶ ▶	15 min 15 min
<b>ACTIVIDAD DRAMÁTICA:</b> Instrucciones. ▶ Sesión de títeres	A consideración del profesor
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los periodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

## PLANEAMIENTO DIARIO

**Fecha:** Sábado, 23 noviembre

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.  
**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.  
**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▼ Algo bueno para mí	10 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▼ Intersecciones ▼ Izquierda y arriba	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▼ ▼	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).



## PLANEAMIENTO DIARIO

**Institución:** Hogarcitos – Palmares.

**Fecha:** Domingo, 24 noviembre

**Profesores:** Alvarado, Erick., Saborio, David., Solís Anayency.

**Duración de la sesión:** 2 horas aprox.

Juegos	Tiempo
Acordar las normas del grupo Instrucciones <b>AUTOESTIMA:</b> Instrucciones. ▸ Los buenos recuerdos	10 min  30 min
<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b> Instrucciones. ▸ Objetos inclinados ▸ Objetos triangulares	15 min 15 min
<b>DESARROLLO MOTOR:</b> Instrucciones. ▸ ▸	15 min 15 min
<b>RETROALIMENTACIÓN Y RELAJACIÓN GUIADA:</b> A cargo de los Educadores Físicos.	10 min

**OBSERVACIONES:** Es importante tomar en cuenta el tiempo de preparación del material, de los distintos juegos contemplados en el plan, además de los períodos de descanso, según las necesidades de los niños (as).

**ANEXO 5**  
**Manual de juegos y de**  
**materiales para la atención**  
**de niños (as) abandonados**  
**(as) con edades entre los**  
**7 y 12 años según sus**  
**necesidades psicosociales.**

# **Universidad Nacional**

**Facultad Ciencias de la Salud**

**Escuela Ciencias del Deporte**

**Licenciatura en Ciencias del Deporte con énfasis en salud**

## **Manual de juegos y de materiales necesarios para la atención de niños y niñas abandonados (as) con edades entre los 7 y 12 años, según sus necesidades psicosociales**

**Dirigido a profesionales que laboran con niños y niñas alojados (as) en instituciones  
preadoptivas**

**Alvarado Monge Erick  
Saborío Corrales David  
Solís Vargas Ana Yency**

**—Campus Omar Dengo Heredia—  
09 de septiembre del 2003**

## **Prólogo**

A continuación se presenta una colección de juegos recomendada para fortalecer aspectos psicomotrices y cognitivos en niños (as), pero que también pueden ser aplicados a otros grupos de edad. Esta colección de juegos fue aplicada con éxito con niños y niñas abandonados (as) atendidos por los hogarcitos, Organizaciones No Gubernamentales, (O.N.G), ubicada en el cantón de Palmares en la provincia de Alajuela, Costa Rica, entre septiembre y noviembre del 2002 en un estudio piloto desarrollado por los autores de esta guía. Por tanto, se podría recomendar la aplicación de juegos a este tipo de población que por sus características de riesgo podrían tener problemas en su desarrollo psicomotor y cognitivo, además a nivel socioafectivo.

Sin embargo esta guía de juegos también podría recomendarse para la estimulación cognitiva y psicomotriz de distintas poblaciones.

## INDICE

	Página
Prólogo.....	1
Índice	
<b>Capítulo I Actividades para la estimulación cognitiva.....</b>	<b>2</b>
Recordando mis compañeros.....	3
Visitas.....	4
Recuerda los movimientos.....	5
¿Dónde y qué?.....	6
Pasando la cuerda.....	7
Alrededor de los árboles.....	8
Recuerda las letras.....	9
Cuidado con los obstáculos.....	10
Lo primero que agarre.....	11
Actos con la pelota.....	12
Animales.....	13
Tiro al blanco.....	14
Interferencia.....	15
Al día siguiente.....	16
Observación vrs práctica.....	17
Objetos triangulares.....	18
El mundo inclinado.....	19
Pa' todo lado.....	20
Intersecciones.....	21
El código secreto.....	22
Huellas.....	23
¿Qué es un juego?.....	24
Sopa de letras.....	25
Haz lo que digo.....	26
Observa, escucha y relata.....	27
Robot.....	28
Compón y descompón palabras.....	29
Observa, escribe y lee.....	30
¿ De cuántas maneras?.....	31
Hay un solo camino.....	32
¿ Qué es un juego?.....	33
Movimientos invertidos.....	34
<b>Capítulo II Actividades para la estimulación de las habilidades motoras.....</b>	<b>35</b>
El gavián y las gallinas.....	36
Carrera de tortugas.....	37
Jirafas y sapitos.....	38
Los malabaristas.....	39
Sacarle la soga burro.....	40
El lobo y las ovejas.....	41
Explotando globos.....	42
Jugando con el cuerpo.....	43

---

El chivo perdido.....	44
La carrera del número.....	45
El pulpo.....	46
Carrera de cangrejos.....	47
Quedó animal.....	48
Blanco y negro.....	49
Relevo con obstáculos.....	50
El gran slalom.....	51
La triple tracción.....	52
Relevo Túnel.....	53
<b>Capítulo III Indicaciones y recomendaciones generales para la aplicación del manual.....</b>	<b>54</b>

CAPÍTULO I

**Actividades para la  
estimulación cognitiva**

**1- Nombre del juego:** Recordando a mis compañeros

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria a corto plazo a través de estímulos visuales

**Duración:** De 10 a 15 minutos.

**Recursos:** Ninguno

**Desarrollo:** Un niño hace un ademán utilizando sus brazos con el cuerpo estático, ejemplo, levanta el brazo derecho. Los otros niños intentan repetir el ademán. Enseguida, el ejecutante realiza un segundo ademán, ejemplo, coloca su mano sobre la cadera. Una vez más el observador lo imita.

Ahora el maestro dice: “Continuaremos agregando más ademanes de esta naturaleza hasta que comiencen a tener dificultad para recordar cada uno, el primero que se equivoque será quién dirija los ademanes”



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.



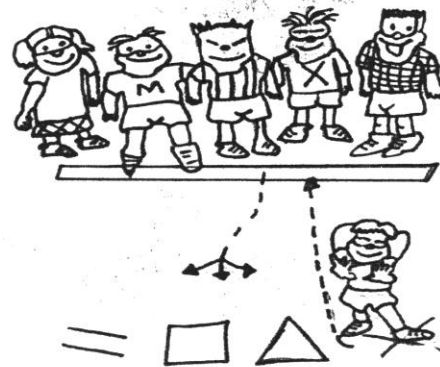
## 2- Nombre del juego: Visitas

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria a corto plazo con estímulos visuales y auditivos.

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Figuras pegadas en el piso, como en la ilustración, o pintadas sobre asfalto o cemento.

**Desarrollo:** Se pide a un niño que vaya a una o más figuras, regresando al punto de partida entre cada "visita". Los observadores deben ahora recordar el orden en que cada figura fue visitada, y demostrar esta retención visitándolas en el mismo orden. Puede introducirse mayor dificultad aumentando el número de visitas a recordar. Los niños se turnan siendo observadores y demostradores



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**3- Nombre del juego:** Recuerda los movimientos

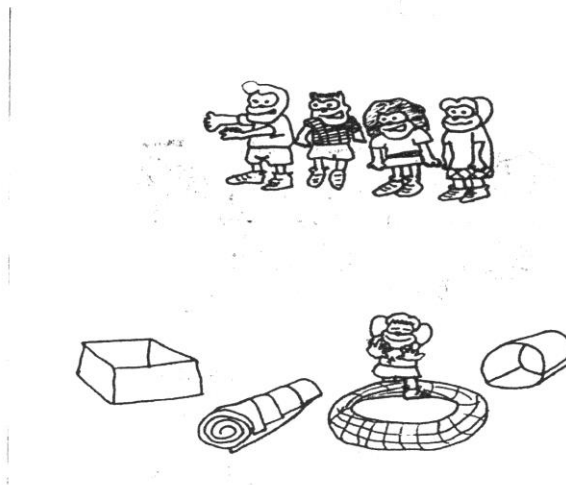
**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria a corto plazo con estímulos visuales.

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Figuras colocadas en semicírculo, o cajas neumáticas túneles, etc, colocados a poca distancia unos de otros.

**Desarrollo:** Un niño ejecutante realiza un movimiento diferente dentro de cada figura siguiendo un orden, comenzando con sólo dos movimientos. El observador intentará repetir los movimientos en el mismo orden, y sobre las mismas figuras.

Ahora se aumenta el número de movimientos consecutivos para que intenten repetirlos en el mismo orden.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

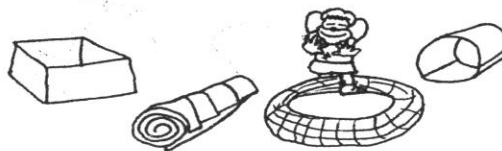
**4- Nombre del juego:** ¿ Dónde y qué?

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria a corto plazo con estímulos visuales.

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Figuras colocadas en semicírculo, o cajas neumáticas túneles, etc, colocados a poca distancia unos de otros.

**Desarrollo:** Un niño ejecuta un movimiento dentro de dos o más figuras, sin seguir ningún orden específico, los observadores deberán realizar los mismos movimientos dentro de las mismas figuras.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

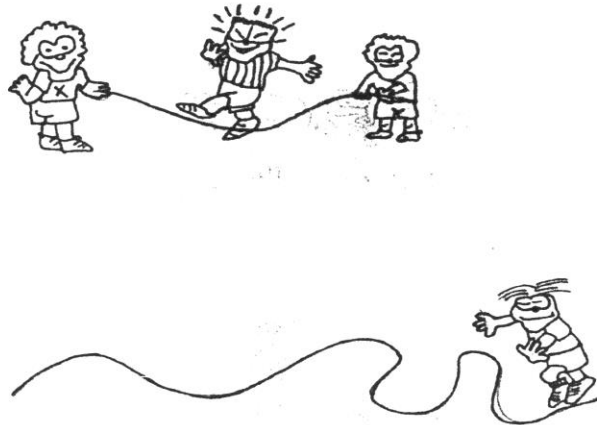
**5- Nombre del juego:** Pasando la cuerda

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria visual a corto plazo con una serie de movimientos

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Una cuerda de aproximadamente 3 metros de longitud

**Desarrollo:** Mientras dos niños sostienen la cuerda inmóvil formando un ángulo o columpiándola, el demostrador deberá hacer dos, tres o más movimientos seriados pasando sobre la cuerda como en la ilustración. Los observadores deben repetir la serie correctamente.



Fuente: Crafty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

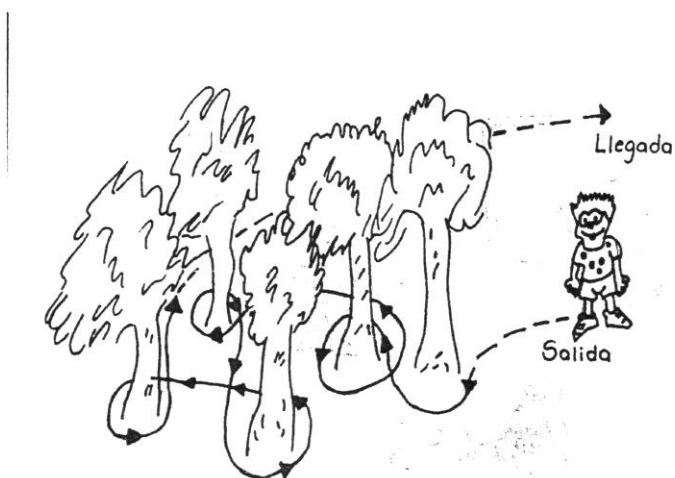
**6- Nombre del juego:** Alrededor de los árboles

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria visual a corto plazo y ubicación espacial.

**Duración:** 10 minutos

**Recursos:** Árboles reales

**Desarrollo:** Se colocarán niños (as) en varios puntos del espacio que se está utilizando como si fueran árboles con los brazos extendidos semejando ramas. Si se cuenta con árboles verdaderos no es necesaria su sustitución. Un “indio piel roja” hace un camino que lo llevará a rodear cada uno de los “árboles”. Los observadores “rastrearán” sus huellas intentando repetir el recorrido con exactitud.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

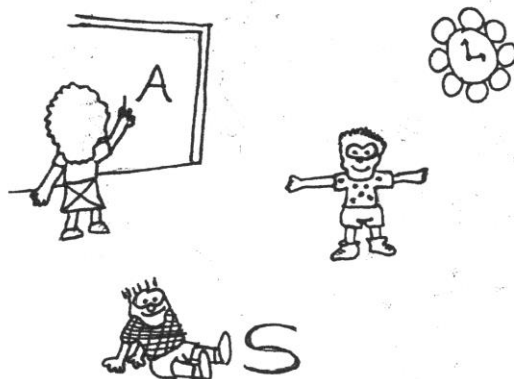
**7- Nombre del juego:** Recuerda las letras

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria visual a largo plazo.

**Duración:** De 10 minutos a 15 minutos

**Recursos:** Espejo, pelota, cuerda y un pizarrón

**Desarrollo:** Se pone la letra en el pizarrón, minúscula o mayúscula. Los observadores usarán el material de que se disponga (pelotas, cuerdas, incluyendo sus cuerpos) para tratar de imitar la forma de la letra. El movimiento podrá hacerse frente al espejo para rectificarlo. La forma de la letra también incluye movimientos que semejen su diseño o el estatismo para imitar su inmovilidad. Las pelotas y las cuerdas sirven para hacer el travesaño de la T, o el punto de la I



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

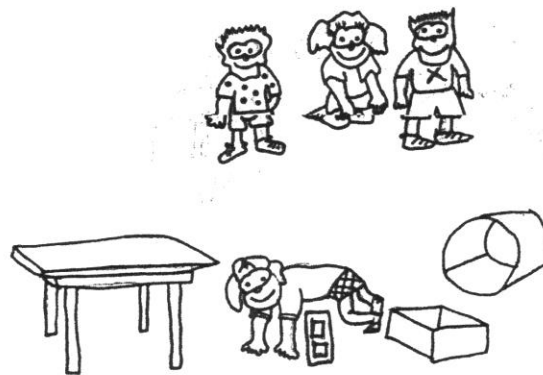
**8- Nombre del juego:** Cuidado con los obstáculos

**Objetivo:** Estimular la atención y la memoria visual a corto plazo.

**Duración:** De 10 minutos a 15 minutos

**Recursos:** Llantas, cuerdas, pelotas, cajas, mesas, sillas y otros objetos que integren un camino de obstáculos tridimensionales.

**Desarrollo:** Los objetos se colocarán en línea o semicírculo, un niño debe salvar dos o tres obstáculos de acuerdo a un orden dado. Los observadores tienen que recordar qué obstáculos fueron superados y realizar movimientos semejantes a los del demostrador en cada uno de ellos.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

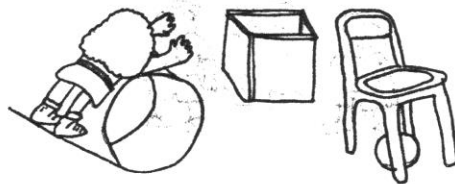
**9- Nombre del juego:** Lo primero que agarre

**Objetivo:** Mejorar la capacidad de recortar ubicaciones y estimular la atención.

**Duración:** De 10 minutos a 15 minutos

**Recursos:** 1 silla o mesita, una caja de madera grande, etc

**Desarrollo:** Se pide a uno de los niños que emplee únicamente uno de los objetos y ejecute dos o más acciones empleando todo su cuerpo en relación con el objeto. Ejemplo: ponerse debajo, pararse encima, etc. Los observadores deben repetir lo mismo, en igual orden, y en relación con el mismo objeto.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.



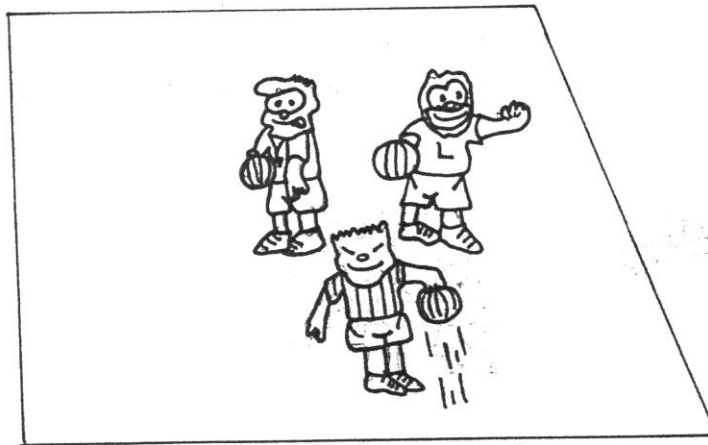
**10- Nombre del juego:** Actos con la pelota

**Objetivo:** Estimulación de actividades manipulativas, la atención y la memoria visual a corto plazo.

**Duración:** De 10 minutos a 15 minutos

**Recursos:** Pelotas de diversos tamaños

**Desarrollo:** El primer niño hará varias acciones con una pelota: rebotarla cierto número de veces, lanzarla al aire y recibirla, rodarla, etc. Los observadores repetirán los movimientos siguiendo el mismo orden y usando su propia pelota, al mismo tiempo o individualmente.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

### 11- Nombre del juego: Animales

**Objetivo:** Estimulación de la imaginación, atención y memoria a corto plazo.

**Duración:** De 10 minutos a 15 minutos

**Recursos:** Cuerdas, palos, colchones y pizarrón

**Desarrollo:** El primer niño imitará a un animal, ejemplo un elefante caminando y empleando todo el brazo para simular su trompa; una foca, arrastrándose sobre las dos piernas y semi-incorporado, un conejo dando saltitos, etc. Si el niño lo desea añadirá los sonidos pertinentes. Los palos y cuerdas sirven como orejas, colas, trompas, etc. Los observadores repetirán la imitación y un segundo demostrador añadirá un nuevo animal, después de repetir la imitación anterior y así sucesivamente cada nuevo demostrador introduce un animal más y repite la imitación de los anteriores.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

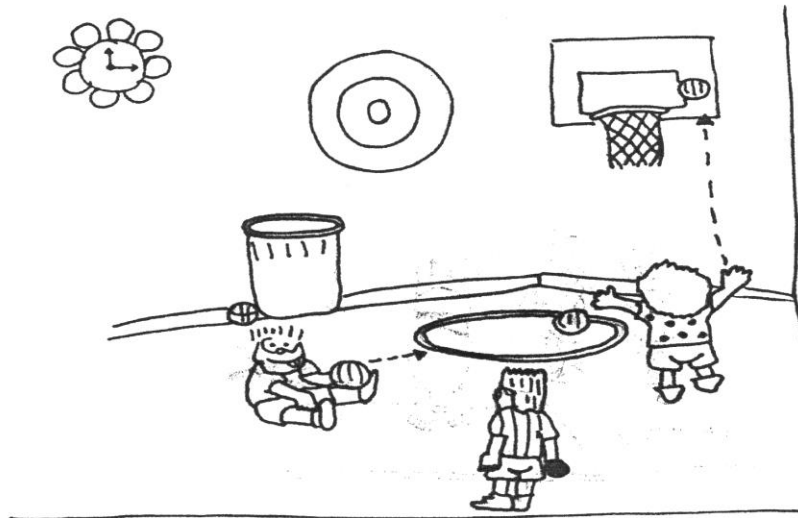
**12- Nombre del juego:** Tiro al blanco

**Objetivo:** Estimulación de la habilidad para lanzar pelotas y la memoria visual

**Duración:** 15 minutos

**Recursos:** Se pintarán blancos en superficies verticales y horizontales, también se utilizarán receptáculos como botes de basura, cestos de papeles, etc., cuatro o más pelotas de varios tamaños, cuerda para hacer blancos adicionales, aros y pequeñas bolsas llenas de semillas

**Desarrollo:** El niño lanzará una pelota contra uno o dos blancos en el orden que desee. Los observadores deberán lanzar la misma pelota contra los mismos blancos y en el mismo orden. Una vez que lo hayan hecho observarán al siguiente niño.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

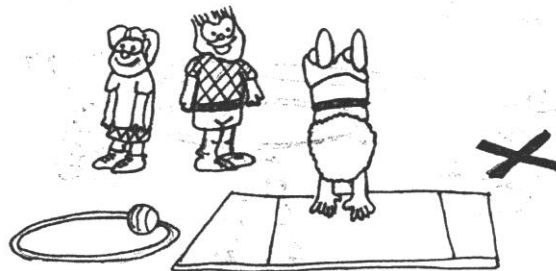
**13- Nombre del juego:** Interferencia

**Objetivo:** Estimulación de la memoria a corto y mediano plazo, la atención y la capacidad de concentración ante agentes de distracción

**Duración:** 15 minutos

**Recursos:** Diversos objetos como cuerdas, pelotas, aros, etc.

**Desarrollo:** Primero un niño demostrará una serie de cuatro o cinco movimientos, mientras los observadores deberán recordar con el propósito de repetirlos después. A continuación, un segundo niño demostrará una nueva serie de cinco movimientos. Uno por uno de los observadores habrán de repetir la primera serie. Se discutirán los posibles efectos de interferencia en la segunda serie observada, con implicaciones sobre la concentración.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

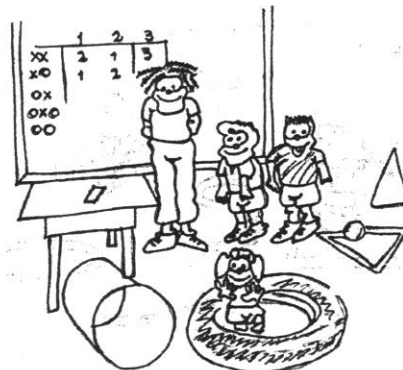
**14- Nombre del juego:** Al día siguiente

**Objetivo:** Estimulación de la capacidad de apreciación de elementos que ayudan a la memoria a plazo intermedio y la atención.

**Duración:** De 10 minutos en adelante

**Recursos:** Diversos objetos, obstáculos, figuras geométricas, etc

**Desarrollo:** Se realiza una serie de cuatro, cinco o seis movimientos. Al día siguiente, los observadores repetirán los movimientos vistos el día anterior. La discusión se hace sobre los posibles efectos del repaso mental y de los efectos de la demora entre la demostración y la imitación. Cualquier irregularidad deberá tomarse en cuenta. Los anotadores determinan cuándo se recuerda y cuántos intentos se necesitan al día siguiente para aprender los movimientos a la perfección y cuáles elementos dentro de la serie parecen recordarse mejor.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

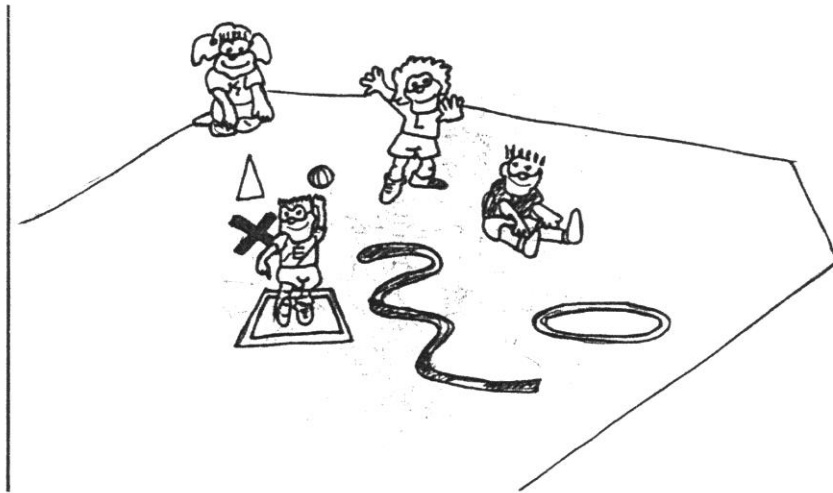
**15- Nombre del juego:** Observación vrs práctica

**Objetivo:** Estimular la práctica mental de una secuencia de movimientos mediante la observación del modelo y su ejecución real.

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Cuerdas, pelotas, colchones, etc

**Desarrollo:** El demostrador realiza una serie de tres, cuatro, o más movimientos que los observadores sólo podrán mirar, con el fin de repetirlo después de un lapso de 5 minutos. A continuación el demostrador inicia una nueva serie, que los observadores podrán practicar activamente durante 5 minutos antes de probar su competencia. El demostrador hará una tercera serie de movimientos y pedirá a los observadores que repasen los movimientos mentalmente; nuevamente la repetición se realizará después de 5 minutos.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**16- Nombre del juego:** Objetos triangulares

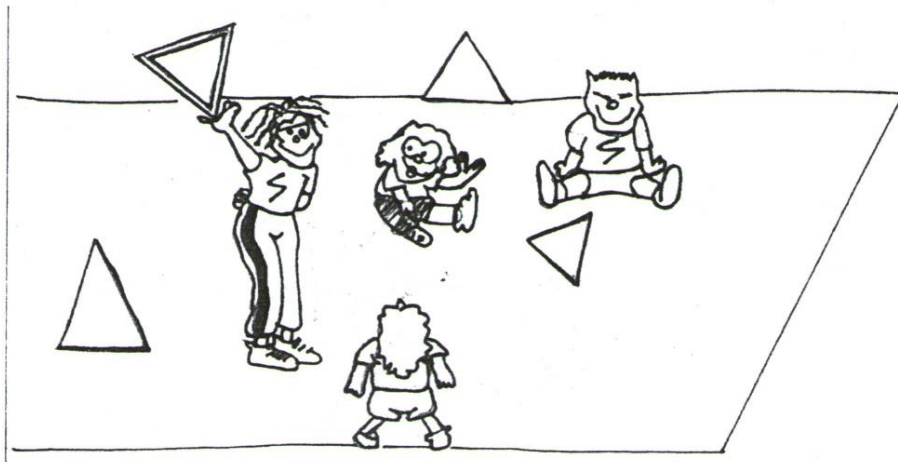
**Objetivo:** Desarrollar la atención y percepción de diferencias y semejanzas conceptuales de las

diferentes figuras geométricas

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Cinta adhesiva, cartón, tijeras, pizarrón y colchones

**Desarrollo:** El instructor deberá comunicar que el propósito de la lección es descubrir todos los objetos triangulares que se puedan formar. Así, después de escuchar la descripción de lo que es un triángulo, y usando los materiales disponibles, se anima a los niños a cortar triángulos de cartón y formas triangulares de grandes dimensiones con la cinta, “hacer triángulos” con las extremidades, los dedos o el cuerpo horizontal y verticalmente.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**17- Nombre del juego:** El mundo inclinado

**Objetivo:** Desarrollar la percepción de líneas inclinadas, sus características generales y la de los movimiento que las producen

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Cuerdas, resbaladillas, sube y baja, objetos para trepar, palos

**Desarrollo:** Después de la discusión y demostración de lo que son objetos inclinados, los niños van al área de juego para observar y experimentar por sus propios movimientos cuales son “acciones inclinadas” resbalarse por la resbaladilla, trepar sobre una tabla inclinada, sostener una cuerda en posición inclinada y saltar sobre ella. A continuación, los niños se dirigen a pizarrones o grandes hojas de papel colocadas sobre superficies horizontales o verticales y tratan de reproducir con movimientos de sus extremidades líneas inclinadas. Por último, los niños irán a sus pupitres y en hojas de papel dibujarán líneas inclinadas de izquierda a derecha superior y viceversa; y mostrarán cómo pueden utilizar esas líneas para dibujar cosas como techos de dos aguas o letras.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.



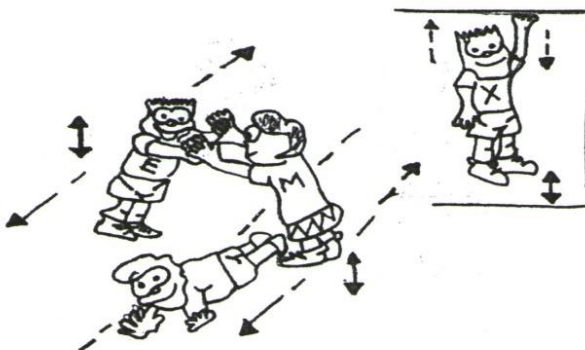
**18- Nombre del juego:** Pa' todo lado

**Objetivo:** Desarrollar conceptos relativos a izquierda, derecha, arriba y abajo en las dimensiones espaciales.

**Duración:** De 10 minutos en adelante

**Recursos:** Pizarrón, pelotas, cuerdas, aros y cinta adhesiva.

**Desarrollo:** Se hace la demostración de un movimiento como brincar sobre el pie izquierda. Después se discute la acción; cuando alguno de los niños descubre que se salto sobre el pie izquierdo todos los demás harán uso de los materiales disponibles para tratar de hacer cosas orientadas hacia ese sentido. Enseguida se agrega un movimiento de giro hacia la derecha y se vuelve a animar a los niños para que discutan lo que sucedió y terminen creando "acciones de derecha". La misma estrategia se emplea para inculcar los conceptos de arriba y abajo.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**19- Nombre del juego:** Intersecciones

**Objetivo:** Mejorar la habilidad de cruzar líneas y curvas sin confundirse.

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Pizarrón, hojas de varios tamaños, área de juego con círculos y líneas pintadas, cuerdas, aros, palos.

**Desarrollo:** Con objetos para trepar y líneas dibujadas en el piso, los niños trataran de encontrar líneas intersectivas para treparlas o caminar sobre ellas de distintos modos. Después los participantes regresan al pizarrón o al papel colocado verticalmente para dibujar líneas intersectivas distintas. Con el papel de su pupitre seguirán dibujándolas, interceptando diversamente y convirtiéndolas en letras y números que necesiten intersecciones.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

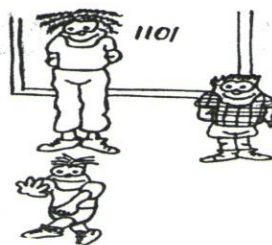
**20- Nombre del juego:** El código secreto

**Objetivo:** Estimular la capacidad de clasificar y sustituir un sistema de clasificación de otro, traducción de símbolos visuales en movimiento.

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Pizarrón y colchonetas

**Desarrollo:** Primero se explica el “código”: / sobre el pizarrón representa un solo brinco (en un pie). Así, cuando se escriben dos //, se deberán hacer dos brincos, etc. Los niños deben demostrarlo. Enseguida se amplía el código para incluir ceros, que representan brincos con los pies. Si en el pizarrón se escribe 00 significará que deben realizar dos brincos usando ambos pies. Después de combinara el código. Se pedirá a los niños que “lean” y ejecuten lo que // 0/ significan, con combinaciones cada vez más complejas. Los símbolos podrán separarse para mayor claridad Así, se pone sobre el pizarrón // 0/ 0/ /0, junto a los mismos símbolos escritos con mínima separación: //0/0//0. Los niños deberán encontrar la diferencia entre los dos conjuntos es decir, que un grupo tiene espacios que también deben actuar. Se les preguntara que harán para indicar los espacios del primer grupo: Respuestas posibles: “esperar” o “hacer una pausa” o, quizá, “hacer un sonido o aplaudir”, o incluso hacer cada combinación en un lugar diferente, es decir, usar el espacio para representar un espacio.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**21- Nombre del juego:** Huellas

**Objetivo:** Aumentar la capacidad de codificar y descifrar formas, categorías de modalidades sensoriales.

**Duración:** 15 minutos en adelante

**Recursos:** Pizarrón y colchonetas

**Desarrollo:** Se colocan las huellas desordenadamente mientras se les explica a los niños que las huellas oscuras son del pie izquierdo y las claras del pie derecho. Se pide a los niños que caminen, brinquen o salten sobre las huellas del modo que deseen, manteniendo siempre el pie sobre la huella correspondiente. Ellos intentarán determinar de cuantas formas se puede pasar sobre las huellas. Quizá algún niño quiera arreglar las huellas a su antojo.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

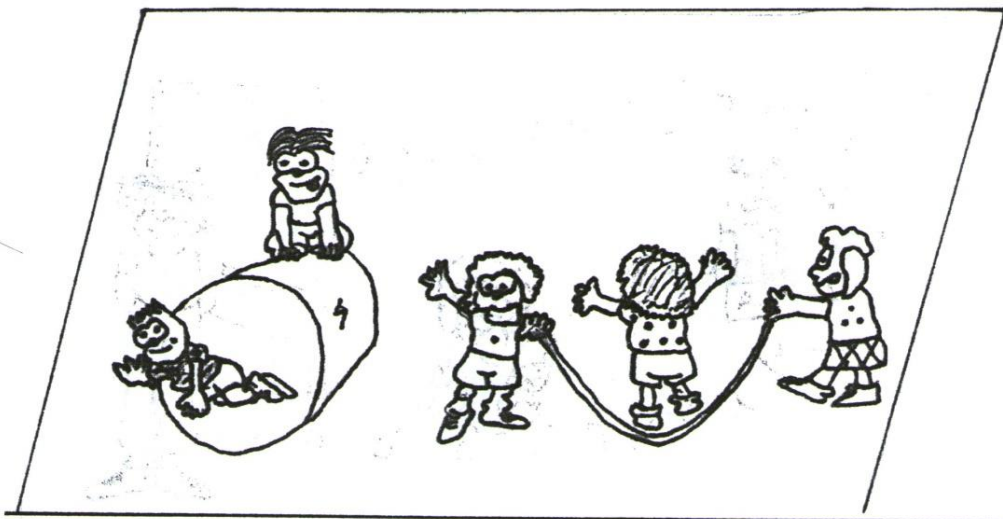
**22- Nombre del juego:** ¿Qué es un juego?

**Objetivo:** Desarrollar los procesos de análisis y de clasificación relativos a las varias cualidades de actividades culturales como: juegos, religiones, ocupaciones, recreos, etc.

**Duración:** 15 minutos

**Recursos:** Pelotas, cuerdas, aros, colchones, etc

**Desarrollo:** Se discute que cualidades se ven en los juegos, ejemplo: lo que se necesita, lo que sucede cuando se juega un juego, etc. Posibles respuestas: Los juegos requieren espacio, una o más personas, reglas, material; implican diversión, movimiento, esfuerzo, etc. Enseguida se les pedirá que inventen un juego que nunca antes se haya jugado, o se les enseña un juego nuevo para ellos. Después de haberles mostrado el juego se pide que identifiquen cada componente relacionándolo con el juego: ¿Cómo se usa el espacio? ¿Que reglas tiene su juego? ¿Que movimientos se observan en su juego? etc.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.



**23- Nombre del juego:** Sopa de letras

**Objetivo:** Aumentar la conciencia de la forma de las letras y de las categorías en la que se pueden colocar de acuerdo a su forma.

**Duración:** De 10 minutos en adelante

**Recursos:** Colchones, pizarrón., área de juegos con figuras como las de la ilustración, tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas.

**Desarrollo:** Con el pizarrón se pide a los niños que clasifiquen las letras mayúsculas de acuerdo a su “diseño”, ejemplo, las que son circulares y continuas (C, O, S); las que tienen líneas inclinadas y rectas (A, K, M, N, V, W, Y, X, Z); las que tiene curvas y rectas las que tiene solo líneas verticales u horizontales (E, F, H, I, L, T). Se pide a los niños que imiten con el cuerpo las formas de cada letra, o que salten dentro del laberinto de letras ubicado en el área de juego o que corran y junten letras de cada tipo de una pila de letras.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

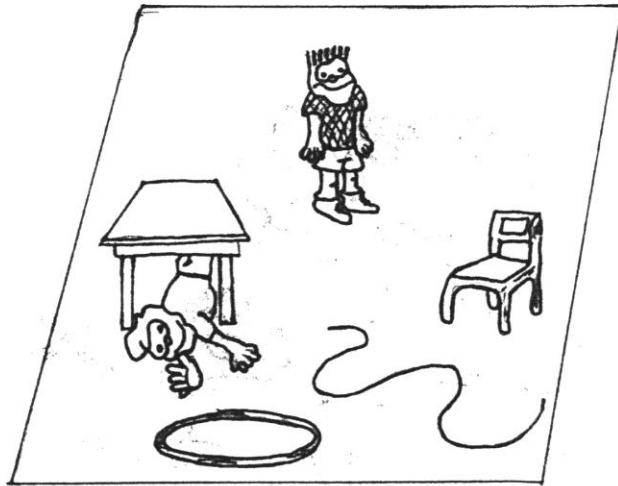
**24- Nombre del juego:** Haz lo que digo

**Objetivo:** Mejorar la comunicación y la comprensión a través de lenguaje .

**Duración:** 15 minutos

**Recursos:** Sillas, mesas, aros, pelotas, cuerdas.

**Desarrollo:** Se coloca un conjunto compuesto de una mesa, una silla, un aro y una cuerda colocados en una línea. Un niño “director” describe, en secuencia, lo que un niño ejecutante debe hacer, ejemplo, sentarse en una silla, pasar por debajo de la mesa, saltar dentro de un aro, etc. Otro observador trata de determinar si las órdenes se han llevado a cabo correctamente. El niño que ejecute correctamente las cosas tiene derecho a construir la siguiente serie de acciones. Los directores verbales, los ejecutantes, y los evaluadores rotarán sus funciones cada determinado tiempo.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**25- Nombre del juego:** Observa, escucha y relata.

**Objetivo:** Aumentar la capacidad de observación, comunicación verbal, y la memoria visual y auditiva a corto plazo al igual que la atención.

**Duración:** De 10 minutos en adelante

**Recursos:** Tela adhesiva, cajas, pelotas, aros, cuerdas.

**Desarrollo:** Coloque las figuras en el piso como lo muestra el dibujo. Haga que los niños se sienten en grupos de dos, uno viendo las figuras, otro dándole la espalda, y así sucesivamente. El demostrador hará una o más “cosas” con una o más de las figuras, ejemplo: saltitos, vueltas alrededor de una figura, etc. Los niños que pueden ver las figuras deben narrar al compañero de espaldas lo que hizo el demostrador y se confirma la exactitud de la comunicación en el momento en que los no observadores tratan de repetir con movimiento lo que les fue comunicado por su compañero. Los que expliquen con mayor precisión, y los que ejecuten más adecuadamente serán los siguientes demostradores y así se van rotando las funciones.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.



**26- Nombre del juego:** Robot.

**Objetivo:** Incrementar la destreza auditiva, comprensión del lenguaje, memoria visual y auditiva a corto plazo, y capacidad para seguir instrucciones.

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Sillas, mesas, aros, etc.

**Desarrollo:** Se designa a cinco niños como “narradores”, “robot”, un tercero que tiene que escuchar al narrador pero que no debe ver al “robot”, un cuarto que no puede escuchar al narrador ni ver al robot, y un quinto que no puede escuchar al narrador (con los dedos tapándose los oídos, pero que sí puede ver al robot. El narrador primero pide al robot que haga una serie de movimientos con todo su cuerpo y/o sus extremidades –brazo izquierdo a la cabeza, caminar lentamente hasta la silla- y el robot empleará movimientos mecánicos de cierta rigidez. Los numerosos problemas que pueden surgir se presentan a los niños, por ejemplo: Se pide al robot que repita los movimientos en orden, se le pide al robot que cuente lo que hizo al niño que ni veía ni oía, el niño que sólo podía escuchar también repite los movimientos en orden, después de todas estas actividades el evaluador comprueba su exactitud y se cambian las funciones.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

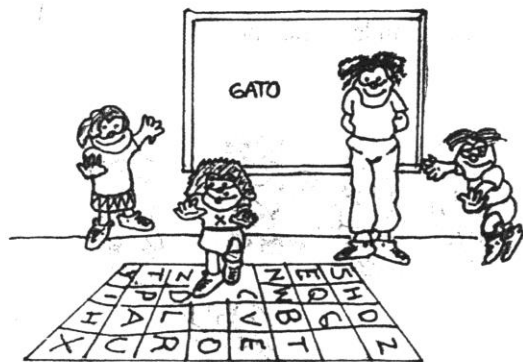
27- **Nombre del juego:** Compón y descompón palabras.

**Objetivo:** Incrementa la capacidad de análisis del sonido de las palabras.

**Duración:** Aproximadamente 15 minutos

**Recursos:** Cuadrícula con mayúsculas y minúsculas como en la figura, tarjetas con minúsculas y pizarrón.

**Desarrollo:** El maestro dirá palabras de dos o tres sílabas que los alumnos deben descomponer para descubrir sus sílabas, en la cuadrícula los niños brincan en las letras de la primera sílaba y continúan brincando hasta la última sílaba. Se forma a los niños en dos filas haciendo dos equipos de relevos; un niño de cada equipo tiene que correr hasta una pila de letras después de haber oído o visto una palabra con el fin de ser el primero en colocar las letras que formarán la sílaba correcta. Con la cuadrícula del suelo, se pide a los niños que brinquen sobre la letra o letras que den a una palabra su sonido inicial (ejemplo la B inicial en brinca) la letra o combinación de letras que den a la palabra su sonido final (la A final) y las letras que den su “sonido medio” (en brinca: IN).



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

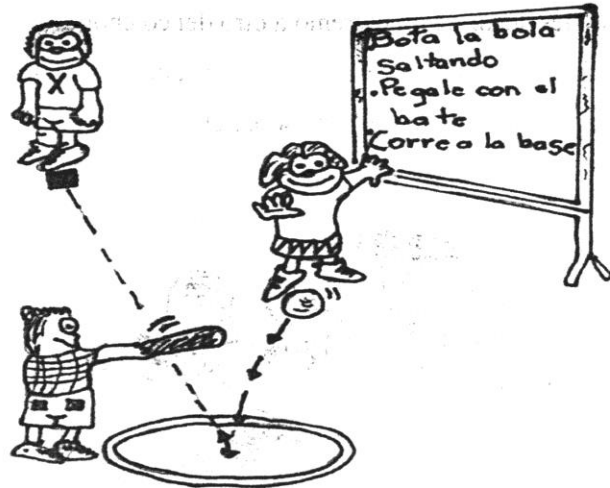
**28- Nombre del juego:** Observa, escribe y lee.

**Objetivo:** Aumentar la atención por medio de la comunicación escrita y verbal.

**Duración:** Aproximadamente 10 minutos

**Recursos:** Pelotas, aros, cuerdas, palos, bates, etc

**Desarrollo:** Un equipo inventa un juego, un segundo equipo lo observa, y escribe las reglas aparentes, y después las lee a un tercer grupo, que no ha tenido oportunidad de observar al primer grupo jugar. Los evaluadores compararán el juego jugado por el primer equipo, con las características del juego jugado por el tercero. El equipo o individuos seleccionados como jugadores, escritores, y segundos jugadores rotan posiciones después de cada juego escrito, leído, y vuelto a jugar.



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**29- Nombre del juego:** ¿De cuántas maneras?

**Objetivo:** Introducir el comportamiento divergente en la resolución de problemas.

**Duración:** Aproximadamente 10 minutos

**Recursos:** Cuerdas, pelotas, aros, varas, colchones, etc

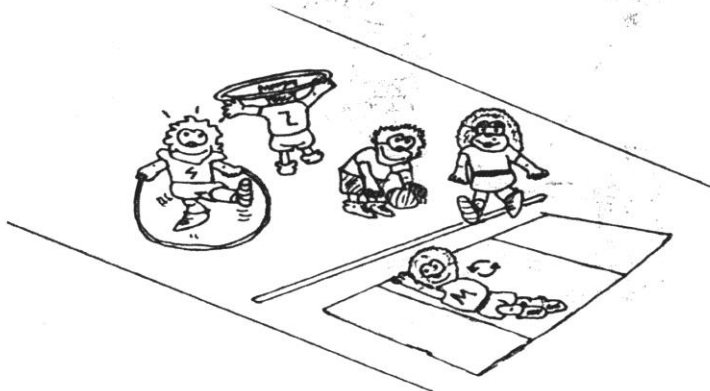
**Desarrollo:** Las instrucciones se dan en relación a cualquiera de los objetos del material y el objetivo es hacer que los niños ofrezcan respuestas múltiples a la finalidad del ejercicio, que será el logro de algún movimiento específico: ¿De cuántas maneras puedes moverte en el colchón?

*Alternativas con los aros:* ¿De cuántas formas puedes levantar el aro sobre tu cabeza? ¿de cuántas maneras puedes meterte a él?...¿lanzarlo?, etc.

*Con la cuerda:* ¿De cuántos modos puedes brincar sobre la cuerda? ¿De cuántas maneras puedes saltar una cuerda que se columpia? ¿una inclinada? ¿De cuántas formas se puede lanzar la cuerda? ¿columpiarla?, etc.

*Con el colchón:* ¿De cuántas maneras puedes cruzar el colchón? ¿De cuántos modos puedes llegar de un extremo a otro del colchón?

*Con una línea pintada en el suelo:* ¿De cuántas formas puedes caminar sobre la línea? ¿brincar sobre ella? ¿pararte sobre ella?



Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**30- Nombre del juego:** Hay un solo camino

**Objetivo:** Desarrollar el comportamiento de resolución de problemas convergentes: decidir bajo ciertas condiciones cual es el comportamiento adecuado.

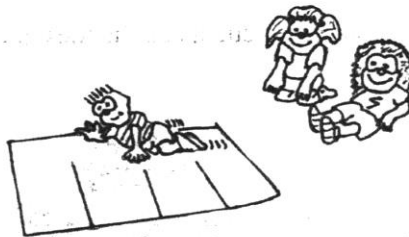
**Duración:** 15 minutos o más

**Recursos:** Que sean en parques de juego y en gimnasios como: pelotas; caballos, cuerdas, aros.

**Desarrollo:** “ ¿Podrías lograr que este aro rodara y regresara a ti en línea recta?

“ ¿Puedes hacer un juego con esta pelota y esta cuerda?” La pelota debe pasar por encima de la cuerda mientras la cuerda se columpia. Únicamente dos niños pueden jugarlo usando exclusivamente la mano izquierda con la pelota. Los puntos buenos se ganan cada vez que logran atrapar la pelota. En la situación anterior es preferiblemente dar las instrucciones poco, poco, para que las posibles respuestas se limiten, así dando mas oportunidad a niños con menor capacidad. Sin material las posibilidades son ilimitadas . Por ejemplo?

“Atraviesa el colchón mientras giras con el pie izquierdo y la mano derecha en el colchón” o, “Ejecuta diez saltos sobre el pie derecho dándome la espalda hasta llegar a mi línea recta y conservando un ritmo. Nuevamente se dan las instrucciones una por una o de una sola vez dependiendo de la capacidad de los niños para recordar la información. Las instrucciones se dan verbalmente, se apuntan en el pizarrón o se reparten tarjetas con las instrucciones escritas claramente.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

**31- Nombre del juego:** ¿Qué es un juego?

**Objetivo:** Aumentar los comportamientos analíticos, y la resolución divergente de problemas.

**Duración:** 15 minutos o más

**Recursos:** De gimnasio y parque de juegos, muy diverso, pelota, cuerdas, aros, etc.

**Desarrollo:** El maestro plantea la pregunta, “¿Qué es un juego?” Una vez que se obtienen las respuestas el paso siguiente es, “¿De qué elementos esta formado un juego?” Trabajando en pequeñas grupos los alumnos inventarán juegos o demostrarán con los grupos los alumnos inventaran juegos o demostraran con los juegos conocidos, los componentes de estos.

El maestro debe estimular a los escolares para que determinen las cualidades que siempre se encuentran en los juegos, aquellas que casi siempre están presentes, y otras que sólo lo están a veces. Ejemplo: Casi todos los juegos tienen un principio y un fin, movimientos y algo de ideación, un poco de diversión y cierta regla o reglas. Otros tienen un ganador, son de competencia, emplean equipo, se integran con dos o más personas, requieren movimientos vigorosos, y comprenden reglas complejas. Sin embargo, no todos, necesitan de pelotas o implementos, y no siempre hay un ganador o perdedor individual.

La discusión tiene posibilidades de prolongarse durante una semana o mas con oportunidades para que los niños analicen los juegos tradicionales o para que inventen y jueguen otros novedosos relacionados con los componentes que irán integrando en una lista, tomando en cuenta cualidades que descubran.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

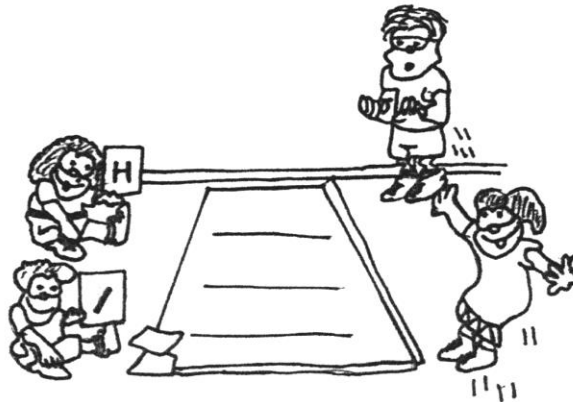
**32- Nombre del juego:** Movimientos invertidos

**Objetivo:** Implementar la flexibilidad de conducta en la resolución de problemas; resistencia a la confusión causada por estímulos similares en situaciones que requieren respuestas de movimiento opuestas

**Duración:** 15 minutos

**Recursos:** Pizarrón o tarjetas; una gran variedad de equipo de gimnasio y juego, aros, pelotas, cuerdas, aparatos para trepar, colchones, etc.

**Desarrollo:** Se introduce a los niños a un problema de código de movimiento de la siguiente manera: / = brinco hacia arriba; 0 = rodada sobre el hombro izquierdo; H = salto largo hacia delante. Cuando ya este bien aprendido y los niños pueden responder con rapidez a los símbolos presentados, se cambia el problema para que tengan que ejecutar movimientos contrarios con los mismos símbolos. Ejemplo: / = agacharse sobre el colchón, 0 = rodada sobre el hombro derecho, H = salto hacia atrás. Los observadores determinaran la rapidez con que se aprende el nuevo código y en que momento surgen confusiones en el aprendizaje del segundo código. Una vez dominados los problemas del segundo código se cambia al primer código por segunda vez.



---

Fuente: Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. Edit. PAX-MÉXICO, México D.F.

## CAPÍTULO II

# Actividades para la estimulación de las habilidades motoras



**1- Nombre del juego:** El gavilán y las gallinas.

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio- corporal por medio del movimiento locomotor

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Ninguno

**Desarrollo:** Espacio de 10m x 20m libre de obstáculos. El gavilán (docente) está durmiendo y las gallinas pasean sin darse cuenta de su presencia. Cuando se despierta despliega sus alas y las gallinas asustadas comienzan a correr para que no las toque, intentando llegar a los corrales. El que no llega a hacerlo, pasa a ser gavilán y así sucesivamente (y el que fue gavilán se convierte en gallina al atrapar a otros compañeros).



Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

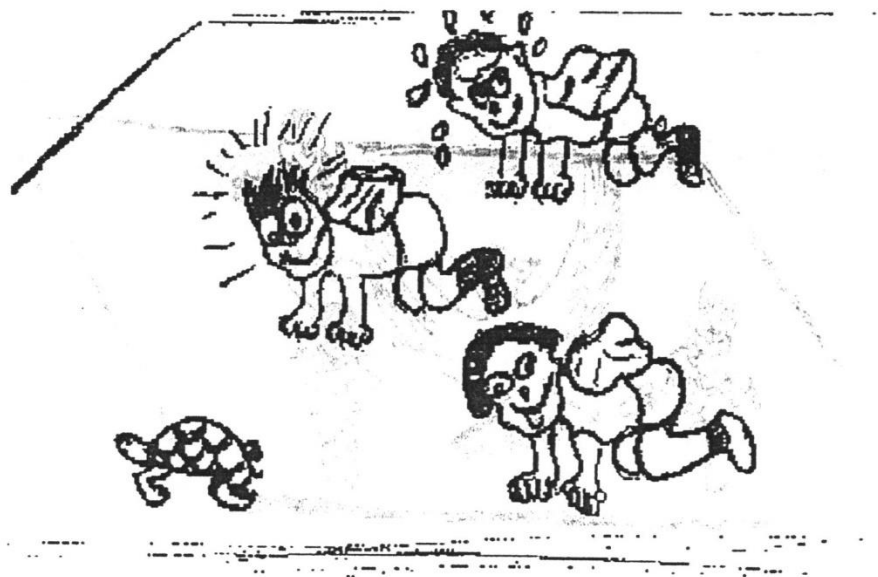
**2- Nombre del juego:** Carrera de tortugas

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Una almohada por cada participante

**Desarrollo:** Cada participante se coloca en una fila a lo ancho del espacio en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

**3- Nombre del juego:** Jirafas y sapitos

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor con énfasis en niveles, direcciones y rangos

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Ninguno

**Desarrollo:** Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para traspasar la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

**4- Nombre del juego:** Los malabaristas

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor y actividades manipulativas

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Un borrador una regla o cuaderno por equipo y conos

**Desarrollo:** Se forman dos equipos en hileras detrás de la línea de salida, ambos equipos con el mismo número de participantes y equilibrado en edades. Cada jugador va hasta el cono, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga. Gana el equipo que termine primero, realizando dos recorridos por niño.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

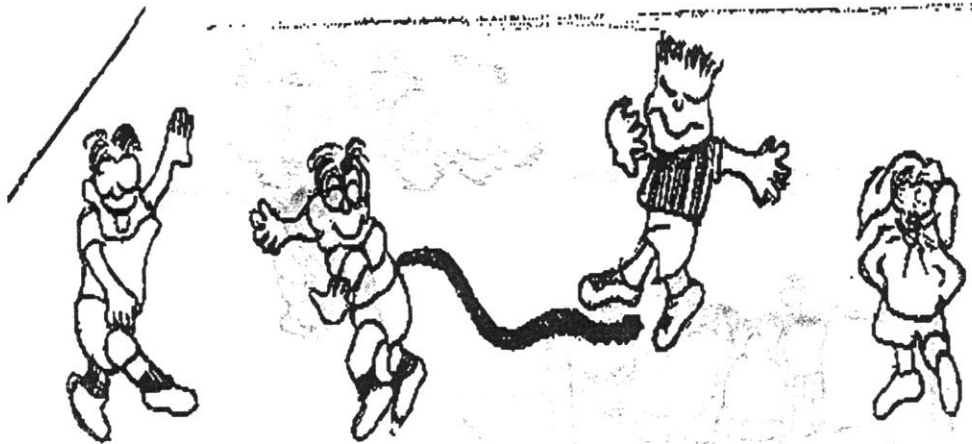
**5- Nombre del juego:** Sacarle la soga al burro

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor.

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Una soga

**Desarrollo:** Dispersos en un espacio anteriormente delimitado. Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

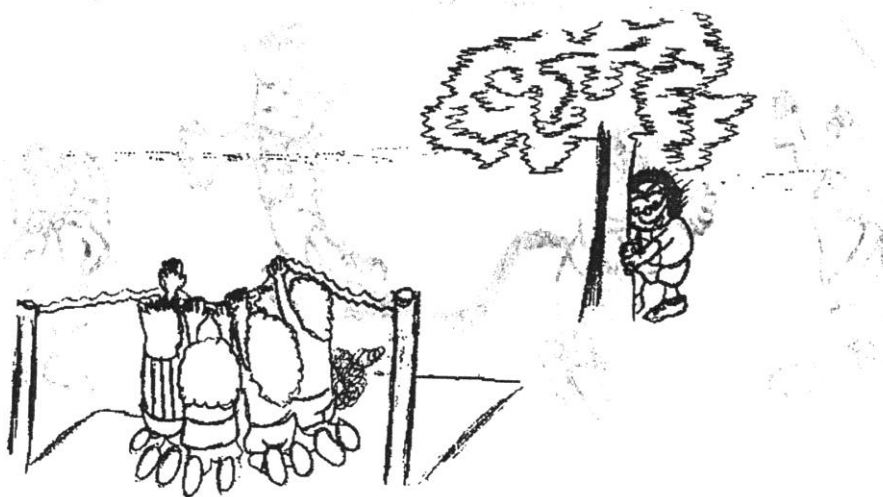
**6- Nombre del juego:** El lobo y las ovejas

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor.

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Un refugio y una soga

**Desarrollo:** El lobo (profesor) esta escondido detrás de un árbol y las ovejas esta dentro de un refugio. Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

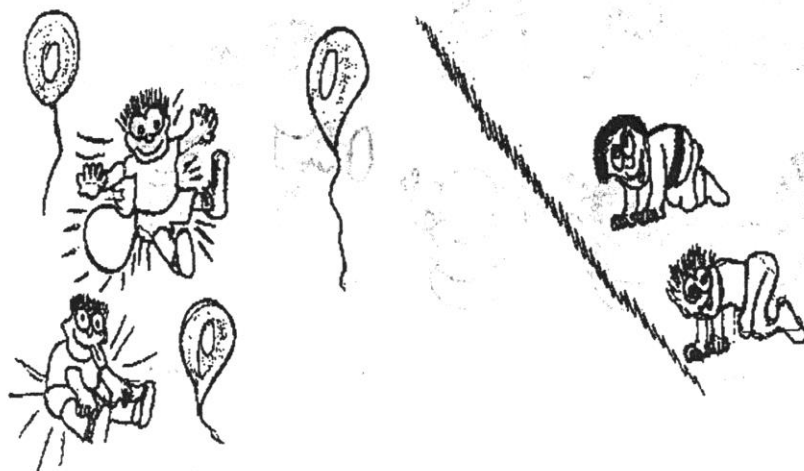
**7- Nombre del juego:** Explotando globos

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor.

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** De 25 a 30 globos inflados

**Desarrollo:** Se forman dos equipos en hileras detrás de la línea de salida, ambos equipos con el mismo número de participantes y equilibrado en edades. Se formarán arrodillados, uno detrás de otro. Del otro lado estarán los globos, inflados. Cuando den la señal, saldrán uno de cada equipo saltando, tomar el globo con la mano y deberán reventarlo con la cola. Gana el equipo que primero termine.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

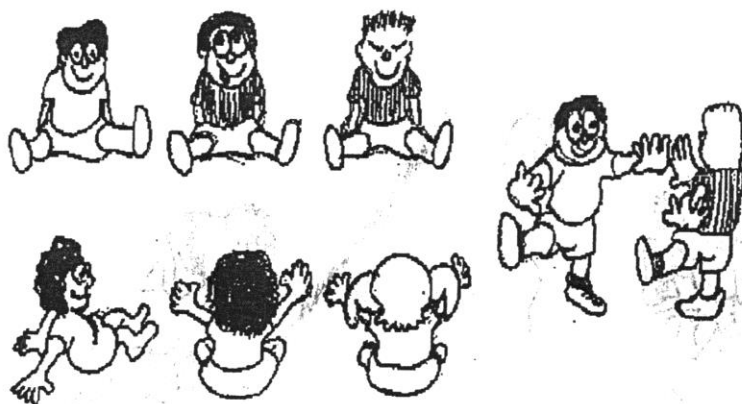
**8- Nombre del juego:** Jugando con el cuerpo

**Objetivo:** Estimular la conciencia de relaciones interpersonales en los niños

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Tarjetas.

**Desarrollo:** Dos equipos sentados en hileras frente a frente, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se levantan dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.



**9- Nombre del juego:** El chivo perdido

**Objetivo:** Estimular la conciencia corporal con énfasis en la actividades locomotoras y la conciencia de relaciones interpersonales en los niños

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Ninguno.

**Desarrollo:** Se colocan en el suelo, sentados, un número determinado de chicos. De pie se sitúa la misma cantidad más uno. El coordinador da la señal de inicio con palmadas, entonces los jugadores corren alrededor de la ronda. Cuando se detienen las palmadas, cada uno de los jugadores debe buscar un compañero sentado. El que queda sin compañero es el chivo perdido que vuelve a correr en el siguiente turno con los que estaban sentados.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

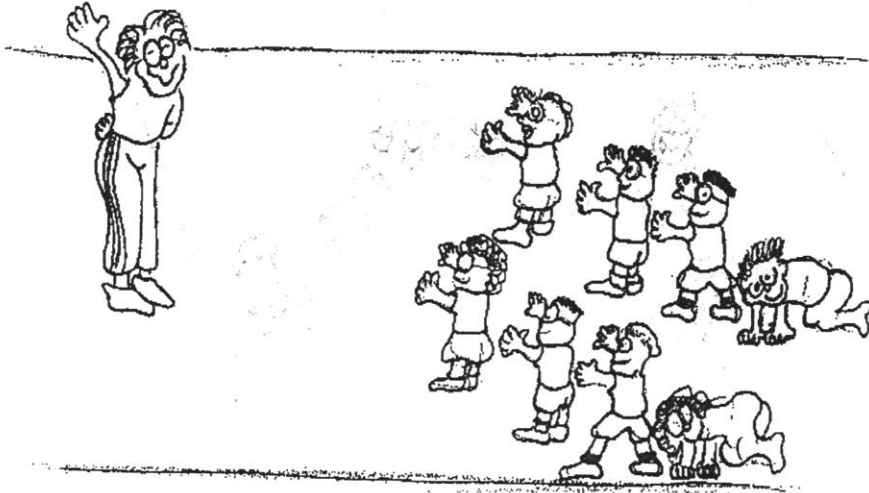
**10- Nombre del juego:** La carrera del número

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor con énfasis en niveles, direcciones y rangos

**Duración:** De 10 a 15 minutos

**Recursos:** Ninguno.

**Desarrollo:** Se colocan dos equipos en hileras de forma paralela y equilibrados en edades, a cada integrante de cada equipo se le asignará un número y deberán permanecer con las piernas abiertas. El director se coloca al frente y en medio de las dos hileras a una distancia aproximada de 5 metros. Este dirá un número y los participantes deberán desplazarse por debajo y en medio de las piernas de sus compañeros que se encuentran delante de él por haber sobrepasado a sus compañeros éste se puede incorporar y correr hasta donde se ubica el director gana aquel quien toque primero la mano del director.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

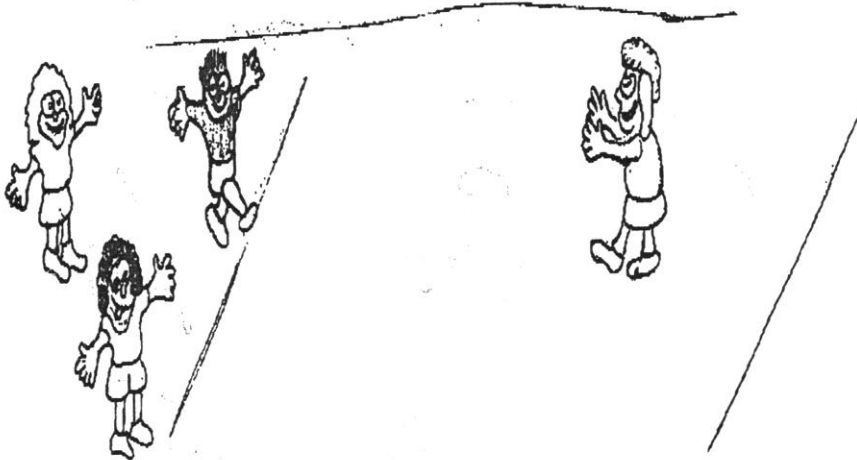
**11- Nombre del juego:** El pulpo

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor, y conciencia del esfuerzo con énfasis en el tiempo.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** Ninguno.

**Desarrollo:** El director del juego suena el silbato y todos los niños corren hasta el otro lado del espacio y el pulpo intenta tocar a cualquier niño que intenta sobrepasar el terreno de juego, el niño que sea tocado pasa a ser otro pulpo.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

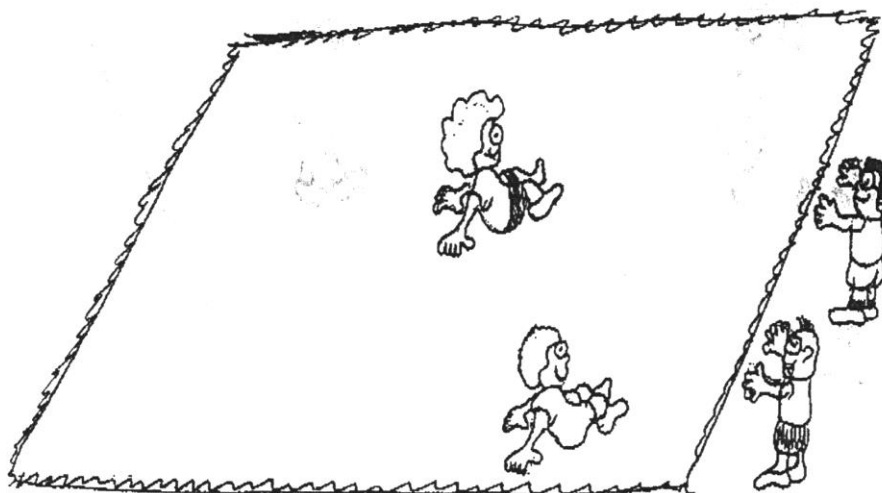
**12- Nombre del juego:** Carrera de cangrejos

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** Ninguno.

**Desarrollo:** Se forman dos equipos en hileras detrás de la línea de salida, ambos equipos con el mismo número de participantes y equilibrado en edades. A la orden del director el primer integrante de cada hilera se desplazará por un espacio anteriormente fijado y descrito en forma de cangrejo (en cuatro apoyos, manos y pies y en posición dorsal), cuando completa el recorrido da paso a que otro compañero de su equipo realiza el mismo recorrido, gana el equipo que termine primero realizando dos recorridos por participante.



---

Fuente: Portmann, M. (1987). Juegos al aire libre. Edit. Martínez Roca, S.A. Barcelona, España.

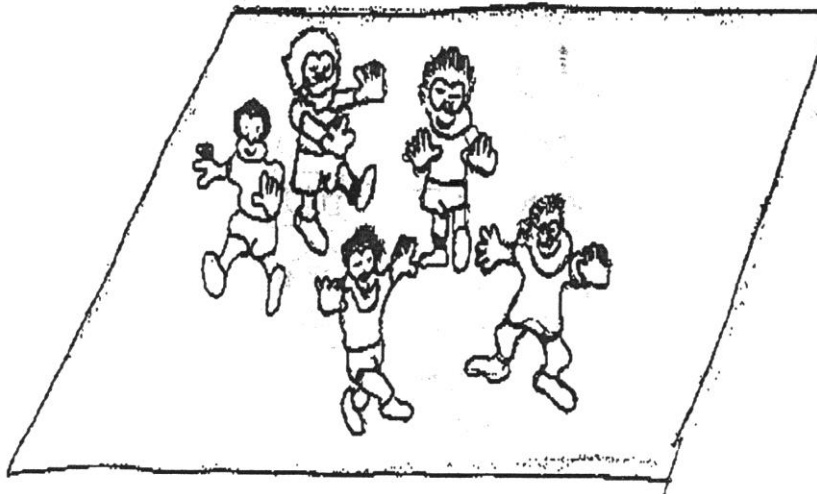
**13- Nombre del juego:** Quedó animal

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor con énfasis en niveles, patrones, direcciones y rangos

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** Ninguno.

**Desarrollo:** El director del juego va a mencionar quien es la persona que la “anda” y a la vez va a mencionar el animal que se va a imitar realizando los mismos gestos y movimientos del animal escogido tanto para el que la “anda” como para los perseguidos. Durante el juego pueden existir diferentes especies de animales.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

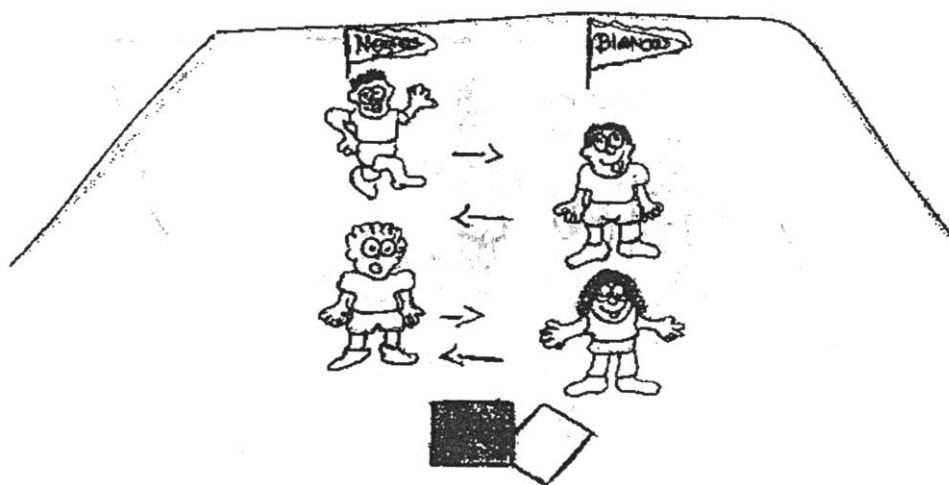
**14- Nombre del juego:** Blanco y negro

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** Una tarjeta negra y una tarjeta blanca

**Desarrollo:** Se forman dos filas, frente a frente a dos metros de distancia, cuando el director del juego muestra una cartulina negra estos buscan atrapar al equipo blanco y viceversa, para evitar ser atrapados, habrá una línea de fondo, al pasarla no se puede atrapar a nadie.



---

Fuente: Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

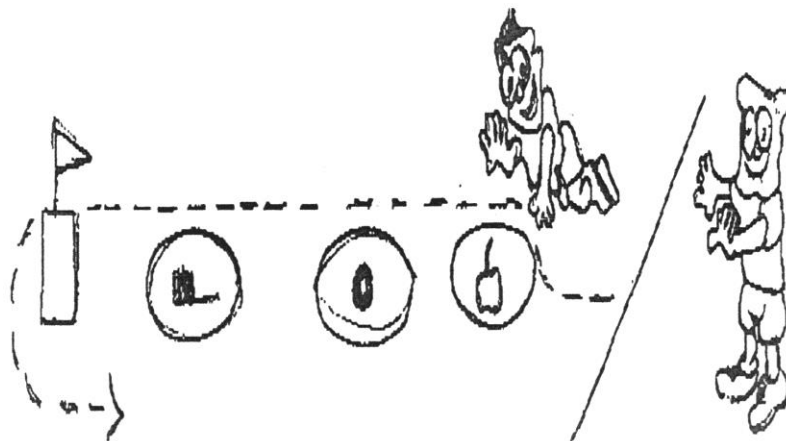
**15- Nombre del juego:** Relevé con obstáculos

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor, realizando énfasis en las actividades manipulativas.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** 4 pares de diferentes objetos los cuales sean manipulables y de fácil transporte en el juego

**Desarrollo:** Se forman dos equipos en hileras detrás de la línea de salida, ambos equipos con el mismo número de participantes y equilibrado en edades. A la orden del director sale corriendo el primer participante de cada equipo cargando 4 objetos en sus manos los cuales tendrá que ir colocando a lo largo del espacio fijado y delimitado para luego regresar lo más rápidamente posible a la línea de salida para que su otro compañero pueda salir y recoger todos los objetos dejados por su compañero anteriormente y regresar los más rápidamente a la línea de salida para entregarle los cuatro objetos al tercer participante para que este realice lo que hizo el primero y así sucesivamente. Gana el equipo que termine primero realizando por persona sólo un recorrido.



Fuente: Brito, L, F. (1998). Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo. México. Editorial EDAMEX, S. A. de C. V.

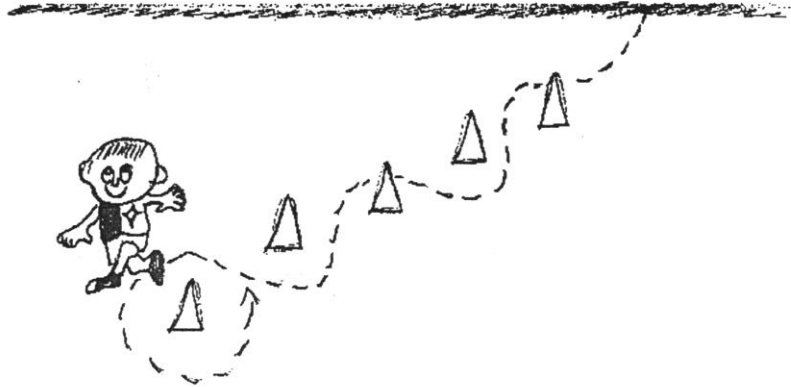
**16- Nombre del juego:** El gran slalom

**Objetivo:** Estimular la conciencia espacio-corporal por medio del movimiento locomotor.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** 10 conos

**Desarrollo:** Se forman dos equipos en hileras detrás de la línea de salida, ambos equipos con el mismo número de participantes y equilibrado en edades. A la orden del director el primer integrante de cada equipo saldrá corriendo lo más rápidamente posible en medio de los conos hasta llegar al último cono, para luego regresar de misma manera (en medio de los conos), y deberá tocar la mano de su compañero, quien espera en la línea de salida y este realizará lo mismo y así sucesivamente hasta que cada participante haya hecho el recorrido en dos ocasiones, gana el equipo que termine primero.



---

Fuente: Brito, L, F. (1998). Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo. México. Editorial EDAMEX, S. A. de C. V.



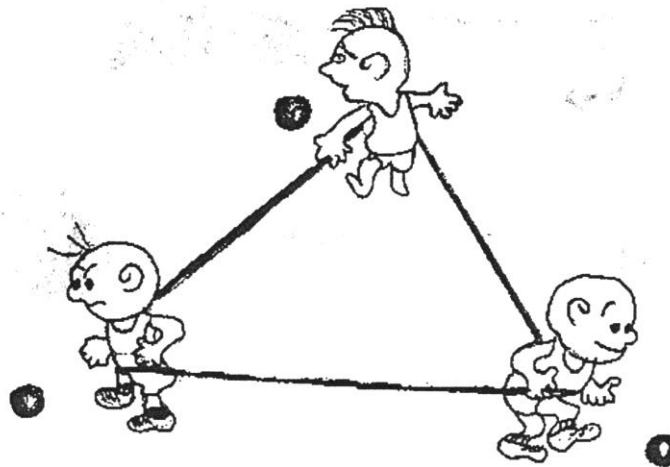
**17- Nombre del juego:** La triple tracción

**Objetivo:** Estimular la conciencia del esfuerzo con énfasis en la fuerza y la conciencia de relaciones

**Duración:** 10 minutos aproximadamente

**Recursos:** 10 conos

**Desarrollo:** Se forman 5 triángulos con tres bolas cada triángulo distanciado cada balón por dos metros, al frente de cada balón se colocará un niño los cuales deben tener un somatotipo similar en cada triángulo y estarán sujetados por una cuerda a nivel del abdomen. La tensión de la cuerda deberá ser pareja sin jalones. A la orden del director cada niño intentará desplazarse hacia el balón con el objetivo de golpearlo con el pie. Quien logre golpear al balón en tres oportunidades es el ganador. Posteriormente se podrá experimentar con otros niños o tríos.



---

Fuente: Brito, L, F. (1998). Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo. México. Editorial EDAMEX, S. A. de C. V.

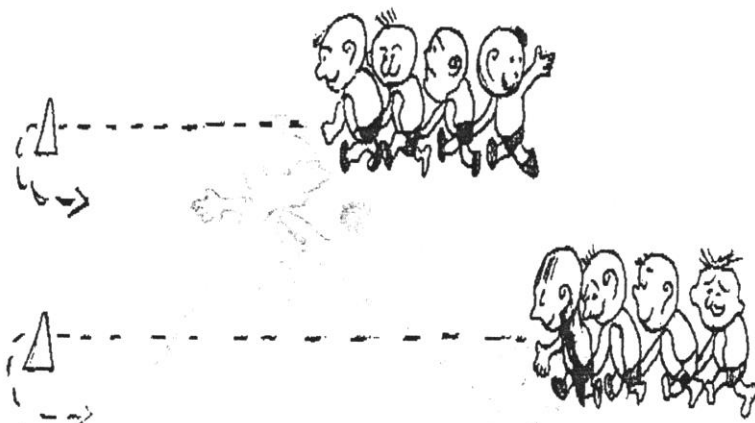
**18- Nombre del juego:** Relevé túnel

**Objetivo:** Estimular la conciencia del esfuerzo con énfasis en la fuerza, la conciencia de relaciones y la conciencia espacio corporal.

**Duración:** 5 minutos aproximadamente

**Recursos:** 2 banderines o conos

**Desarrollo:** Se forman dos equipos en hileras detrás de la línea de salida, ambos equipos con el mismo número de participantes y equilibrado en edades. A la orden del director sale corriendo lo más rápidamente el primer corredor de cada equipo al cono ubicado a 20m al frente de cada hilera da una vuelta y regresa corriendo a la línea de salida para traerse a un compañero tomándose con una mano en medio de las piernas realizando el mismo recorrido y así sucesivamente hasta completar a todos los integrantes de cada equipo, gana el equipo que termine primero.



---

Fuente: Brito, L. F. (1998). Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo. México. Editorial EDAMEX, S. A. de C. V.

### **CAPÍTULO III**

# **Indicaciones y recomendaciones generales para la aplicación del manual**

### **Indicaciones y recomendaciones generales para la aplicación del manual**

1. Antes de la aplicación de las actividades del manual, es importante realizar visitas previas a la institución con el fin de conocer cuáles son las necesidades específicas de la entidad, familiarizarse y ambientarse con los niños y diagnosticar la calidad y cantidad de materiales que poseen en la institución.
2. Recordar la importancia en la aplicación de modelos de enseñanza constructivistas, los cuales le permiten al niño, recibir, razonar, crear y aplicar, los conocimientos de acuerdo a sus experiencias previas
3. Tratar de proteger la integridad física del niño, delimitando espacios y disminuyendo los riesgos de posibles accidentes.
4. Establecer reglas y medidas de conducta preventivas, antes, durante y después de cada sesión.
5. Darle margen a la imaginación e iniciativa de juegos creados por los niños, aunque el plan no lo contemple.
6. Fomentar un ambiente de motivación que ayude a mejorar el desarrollo de las actividades.
7. Seguir la parábola de intensidad de las actividades recreativas, en donde se inicia con los juegos rompehielos y de calentamiento. Luego, para incrementar la vigorosidad de la sesión se prosigue con los juegos de **estimulación intelectual y estimulación de las habilidades motoras** (los que resultaron objeto de estudio piloto), aquí es en donde la parábola de intensidad alcanza su punto máximo. Poco a poco se vuelve a la calma con actividades o juegos de menor energía (dramáticos y constructivos), clausurando la sesión con la retroalimentación y relajación guiada.
8. Evitar repetir continuamente una misma actividad.
9. En la realización de juegos competitivos, controlar la equidad del equipo o del competidor en cuanto a edad y género. Por ejemplo: en el equipo de los leones

se encuentran los niños de mayor edad y facilidad para realizar destrezas, mientras que en el equipo de los tigres, están los niños de menor edad, y que apenas inician el aprendizaje de una habilidad. Es por ello que el director del juego es quien escoge los equipos para que dicha actividad sea lo más equiparadamente posible.

10. Planificar y organizar minuciosamente la sesión que se llevará a cabo con el objetivo de no dar espacio o tiempos libres en los cuales varios de los niños tiendan a salirse del formato de clase establecido e incurrir en problemas disciplinarios.

11. Con el objetivo de evitar problemas de conducta es importante tomar en cuenta varios aspectos:

- a) No malgastar el tiempo durante la lección
- b) Tener la máxima actividad posible para todos los niños
- c) Llevar a cabo los objetivos planificados durante la lección.
- d) Darle a los niños la máxima participación de modo que no esperen mucho tiempo en participar
- e) Proveer actividad vigorosa.

12. Es importante tomar en cuenta los aspectos estratégicos negativos en que el director del juego puede incurrir y hacer decaer la actividad recreativa:

- a) Hacer mucha expectativa por el juego y éste no cumple tales condiciones
- b) Iniciar con juegos emocionantes y nuevos y clausurar con los más monótonos y conocidos.

En caso de que se haya llevado un protocolo estricto de lo anteriormente citado y aún así un niño incurre en una falta disciplinaria, se debe corregir de inmediato separándolo del grupo para modificar una mala conducta con el objetivo de no hacerlo sentir mal, y si aún continúa con conductas que rompen la normativa establecida, o si por otro lado, las faltas son de mayor gravedad inmediatamente se debe separar al niño de la actividad y mantenerlo al margen del grupo hasta que el director considere conveniente su reincursión, o si definitivamente no participa el resto de la sesión.

Con respecto a la enseñanza de juegos se recomienda:

Al poner al grupo en la posición del juego hay que hacerlo lo más rápidamente, evitando las voces de mando.

- a) El director debe saber muy bien el juego ya que puede decaer el entusiasmo.
- b) La explicación debe ser breve clara y concisa y cuando el grupo este en silencio y en orden.
- c) Después de iniciado el juego si existen pequeñas faltas que se deben corregir se corrigen pero en el caso de que el juego no se desarrolle con las reglas dadas se debe suspender e inmediatamente modificarlo o incluir otro juego.
- d) Es conveniente usar silbato pero tampoco se debe abusar del mismo.
- e) Antes de iniciar el juego de competencia hay que revisar de que los equipos tengan la misma cantidad de jugadores.
- f) El director debe estimular principalmente aquellos que tengan impedimentos físicos, mentales o a los tímidos.

La metodología conveniente en la realización de los juegos es la siguiente:

- a) Darle nombre al juego
- b) Colocar al grupo en la posición en la que se va a jugar
- c) Explicar el juego
- d) Demostrarlo
- e) Pedirle al grupo que haga preguntas y dar las explicaciones debidas
- f) Iniciar el juego

## BIBLIOGRAFÍA

Acevedo, V. (1996). Estudio descriptivo de las características de los usuarios del programa de prevención y tratamiento del maltrato infantil. Tesis inédita de Licenciatura. U. N. A. M. México.

Agüero, J, C (comp). (1999). Antología de material del curso didáctica específica. Escuela Ciencias del Deporte. Facultad Ciencias de la Salud. Universidad Nacional; Juan Carlos Agüero Vargas.

Aguilar A., E. N. (1990). Estudio comparativo entre los resultados de aptitud física y los promedios en las asignaturas básicas en el plan de estudios para determinar la importancia de Educación Física en estudiantes de segundo ciclo de la Enseñanza General Básica, del circuito 02 de la Dirección Regional de Enseñanza de Turrialba. Tesis de graduación para optar al grado de Licenciado en Ciencias de la Educación con énfasis en Administración Educativa. Universidad de Costa Rica, Sede Regional del Atlántico, Facultad de Educación, Escuela de Administración Educativa, Costa Rica: Edgar Norberto Aguilar Araya.

Allport, G, W. (1986). La personalidad. Su configuración y su desarrollo. España: Herder E.

Ander-Egg, (1972). Introducción a las técnicas de investigación social. 3ª ed. Buenos Aires, Argentina: Editorial Humanistas.

(AACAP) (2002) American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. El Maltrato Infantil/Golpes Ocultos. <http://www.aacap.org/publications/apntsfam/benny//>. (26 julio, 2002).

Balcázar, P. (1996). Autoconcepto real, autoconcepto ideal y vacío existencial en estudiantes de tres niveles académicos de la ciudad de Toluca. Tesis inédita de Maestría. U. A. E. M, México.

Bantula, J. (1998). Juegos motrices cooperativos. Barcelona. Editorial: Paidotribo. I Edición.

Batres, G. y Claramunt, C. (1993). La violencia contra la niñez en la familia costarricense San José, Costa Rica. →

Baron, L. (1985). Autoestima, autoridad parental y conflicto familiar. Tesis inédita de Maestría. U. N. A. M, México.

Biehl H. y Godínez L. (1994). Relaciones vinculares en: Características de vínculo profesor-alumno en undécimo año. Tesis de Licenciatura. Escuela de Psicología, Universidad de Costa Rica, Costa Rica.

- Branden, N. (1993). El poder de la autoestima. Paidós, México.
- Branden, N. (1995). Los seis pilares de la autoestima. Paidós, México.
- Branden, N. (1996). El respeto hacia uno mismo. Paidós, México.
- Brito, L, F. (1998). Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo S. A. de C. V, México: Editorial EDAMEX
- Castro, H; Meza, J ; Vargas, M ; Rodríguez, L, D; Piedra, M, G; Murillo, M, E; Quesada, M; Ortiz, L. (1995). Fundamentos para el diseño de un modelo de atención integral en las "ONG" para niños, niñas y adolescentes. División atención y reubicación de menores. Patronato Nacional de la Infancia. San José, Costa Rica.
- Céspedes, E. (1987). Principios y Técnicas Recreativas para la Expresión Artística del Niño. San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Craft, D. H. (1995). Learning disabilities & attentional deficits. En: J. P. Winnick (Ed). Adapted physical education & sports. 2 ed. Champaign, IL: Human kinetics.
- Cratty, B. (1982). Desarrollo intelectual: juegos activos que lo fomentan. México D.F: Edit. PAX-MÉXICO.
- Contreras, V. y Roque, R. (1999). Sembrando esperanzas: La superación de la pobreza mediante el desarrollo de la inteligencia en la infancia y la juventud. San José, Costa Rica: Edit. IMAS, PNUD, UNICEF,
- De Oñate, P. (1989). El autoconcepto. formación, medida e implicaciones en la personalidad. España: Narcea.
- Dot, O. (1989). Agresividad y violencia en el niño y el adolescente. México: Grijalbo
- Espinoza, M, A; Balcázar, N, P. (2002) Autoconcepto y autoestima en niños maltratados y niños de familias intactas. <http://www.freemedicaljournals.com/>. Accesado el 25 julio 2002. Revista psicológica. com. vol. 6, nº (1), enero 2002.
- Etnier, J. L., Salazar, W., Landers, T. M., Petruzzello, S. J., Han, M. y Nowell, P. (1997). The influence of physical activity and exercise upon cognitive functioning: A meta-analisis. Journal of sports and exercise psychology, 19249-277.
- Fisher, E.P. (1995). The impact of play on development: A meta-analysis. Play & Culture, 5(2): 159-181.
- Fundación PANIAMOR.(1992). Comunicación con niños y adolescentes que han sido víctimas de abuso sexual. San José, Costa Rica.



Moysén, A. (1996). Autoconcepto real e ideal en cuatro diferentes generaciones. Tesis inédita de Maestría. U. A. E. M., México.

Mussen, P. H., Conger, J. J. y Kagan, J. (1994). Desarrollo del niño. México: Trillas.

Natera, G. , Mora, S. , Nava, A. y Tiburcio, M. (1994). Violencia familiar y su relación con la farmacodependencia. México: ELPAC/AMEPSO.

Patronato Nacional de la Infancia. (1996). Informe anual 1995. Resumen estadístico. San José, Costa Rica.

PANI (1991). Modelo de atención integral a menores. San José , Costa Rica .

PANI (1996). Informe anual 1995. Resumen estadístico. San José, Costa Rica .

PANI (1998a). Código de la Niñez y la Adolescencia. 1 ed. Patronato Nacional de la Infancia. San José, Costa Rica .

PANI (1998b). Resumen. Estadística Informe Anual 1997. San José, Costa Rica .

Pick, S. , Vargas, T. (1992). Yo adolescente. México: Limusa.

Polini, G. (14 de octubre de 1991). Diario la Nación. Escultor del carácter Infantil. Revista diaria de la Nación. "Viva". San José, Costa Rica.

Portmann, M. (1987). Juegos al aire libre. Barcelona, España: Edit. Martínez Roca, S.A.

Rodríguez, J. (2000). Recopilación de juegos del curso Introducción a la Recreación. Escuela Ciencias del Deporte. Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Nacional. Msc. Jorge Rodríguez Aguilar.

Rojas, C. E. (1998). Tasas de abandono, maltrato físico y abuso sexual a personas menores de edad según atención en el PANI-1997. Patronato Nacional de la Infancia, Oficina de planificación. San José, Costa Rica.

Sanabria Z., I. (1995). Meta-análisis sobre los efectos del ejercicio en parámetros cognoscitivos. Tesis de grado presentada ante la Escuela de Educación Física y Deportes de la Universidad de Costa Rica para optar por el grado de Licenciada en Educación Física. San José, Costa Rica: Ileana Sanabria Zamora.

Sánchez, D. N. (1983). Efectos psicológicos producidos por la carencia de figura paterna en adolescentes. Tesis inédita de Licenciatura. U. N. A. M. , México.

Moysén, A. (1996). Autoconcepto real e ideal en cuatro diferentes generaciones. Tesis inédita de Maestría. U. A. E. M., México.

Mussen, P. H., Conger, J. J. y Kagan, J. (1994). Desarrollo del niño. México: Trillas.

Natera, G. , Mora, S. , Nava, A. y Tiburcio, M. (1994). Violencia familiar y su relación con la farmacodependencia. México: ELPAC/AMEPSO.

Patronato Nacional de la Infancia. (1996). Informe anual 1995. Resumen estadístico. San José, Costa Rica.

PANI (1991). Modelo de atención integral a menores. San José , Costa Rica

PANI (1996). Informe anual 1995. Resumen estadístico. San José, Costa Rica.

PANI (1998a). Código de la Niñez y la Adolescencia. 1 ed. Patronato Nacional de la Infancia. San José, Costa Rica.

PANI (1998b). Resumen. Estadística Informe Anual 1997. San José, Costa Rica.

Pick, S. , Vargas, T. (1992). Yo adolescente. México: Limusa.

Polini, G.(14 de octubre de 1991). Diario la Nación. Escultor del carácter Infantil. Revista diaria de la Nación. "Viva". San José, Costa Rica.

Portmann, M. (1987). Juegos al aire libre. Barcelona, España: Edit. Martínez Roca, S.A.

Rodríguez, J. (2000). Recopilación de juegos del curso Introducción a la Recreación. Escuela Ciencias del Deporte. Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Nacional. Msc. Jorge Rodríguez Aguilar.

Rojas, C. E. (1998). Tasas de abandono, maltrato físico y abuso sexual a personas menores de edad según atención en el PANI-1997. Patronato Nacional de la Infancia, Oficina de planificación. San José, Costa Rica.

Sanabria Z., I. (1995). Meta-análisis sobre los efectos del ejercicio en parámetros cognoscitivos. Tesis de grado presentada ante la Escuela de Educación Física y Deportes de la Universidad de Costa Rica para optar por el grado de Licenciada en Educación Física. San José, Costa Rica: Ileana Sanabria Zamora.

Sánchez, D, N. (1983). Efectos psicológicos producidos por la carencia de figura paterna en adolescentes. Tesis inédita de Licenciatura. U. N. A. M. , México.

Silverstein, J. M. y Allison, D. B. (1994). The comparative efficacy of antecedent exercise methylphenidate: A single-case randomized trial. *Childs are Health Dev.*, 20: 47-60.

Singer, R (1986). El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte. Barcelona, España: Editorial Hispano Europea, S. A.

Tantillo, M., Kesick, C.M.,Hynd, G.W. y Dishman, R. K. (2002). The effects of exercise on children with attention-deficit hyperactivity disorder.

tuotromédico.com (2002). Malos Tratos y Abandono en Niños. [www.tuotromedico.com/ternas/malos\\_tratos\\_y\\_abandono.htm](http://www.tuotromedico.com/ternas/malos_tratos_y_abandono.htm).(26 julio, 2002).

Valdéz, J. L. , Reyes, I. (1992). Las categorías semánticas y el autoconcepto. México: ELPAC/AMEPSO.

Wellman, B. L. y McCaskil, C. L. (1938). Estudio de logros motores comunes en la edad pre-escolar. *Child Development* 9: 141-150.

Woodburn, S. , Boschini, F. y Rodríguez, F. (1997). El Desarrollo Motor en Niños. Editorial de la Universidad Nacional. "Campus Omar Dengo". 1ª. ed. Heredia, Costa Rica.

Zarza, C. (1994). Autoconcepto y ambiente familiar en menores internados por conducta antisocial en la Escuela de Rehabilitación Para Menores del Estado de México. Tesis inédita de Licenciatura. U. A. E. M. , México.

---