



Facultad de
Ciencias de la Salud
Universidad Zaragoza

Universidad de Zaragoza
Facultad de Ciencias de la Salud

Grado en Terapia Ocupacional

Curso Académico 2019/ 2020

TRABAJO FIN DE GRADO
**MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DEL JUEGO EN
NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN/ SOCIAL SKILLS DEVELOPMENT
THROUGH GAMES IN DOWN SYNDROME CHILDREN**

Autor/a: Cristina Franco García

Directora 1: Elena Ramos Romero

Resumen

El juego es la ocupación más importante en la infancia debido al tiempo que los niños invierten en ella. A medida que los niños van creciendo el juego va evolucionando, pasando por diferentes etapas. Los niños con Síndrome de Down presentan unas capacidades diferentes que hacen que la adquisición de las capacidades de juego sea más lenta, por lo que es necesario un mayor estímulo. El objetivo principal de la intervención es conseguir el juego social en un grupo de tres niños con Síndrome de Down de entre siete y diez años.

Método: tras un período de evaluación realizado a través de escalas observacionales se planificó una sesión grupal a la semana de 90 minutos de duración a lo largo de siete semanas, en las que se han realizado diversas actividades grupales para trabajar las habilidades sociales. **Resultados:** las mejoras de los niños fueron analizadas a través de una observación subjetiva durante la que se encontraron avances en la participación de los niños y una mejora significativa en el juego cooperativo y en la comunicación.

Conclusiones: El trabajo conjunto de profesionales de Terapia Ocupacional y Pedagogía Terapéutica, así como la intervención de las familias de manera indirecta pueden resultar una aportación interesante para programas futuros. Sin embargo, hay que tener en cuenta las limitaciones de tiempo, espacio y diferencias en las edades de juego para que el programa resulte igual de beneficioso para todos los participantes.

Palabras clave: Síndrome de Down; juego; habilidades sociales

Abstract

Play is the most important occupation in childhood due to the time that children spend on it. At the same time that children are growing, play evolves in different periods. The difference in Syndrome Down children skills makes the acquisition of these skills slower on them, being necessary more stimulation. The main objective is achieved social playing in a group of three Syndrome Down children ages ranged between seven and ten. **Method:** after the evaluation period through observational assessment scale a 90 minutes group intervention was planned once a week for seven weeks, in which different activities were carrying out to work social skills. **Result:** progress was analysed by a subjective observation while advances in participation and a significative improvement in social games and communication were founded. **Conclusion:** combining work between Occupational Therapist and Therapeutic Pedagogy and indirect family involvement can make an interesting contribution for similar programmes in the future. However, time, space and difference in game ages must have kept in mind to make an equally beneficial programme for every participant.

Keywords: Down Syndrome; play; social skills

ÍNDICE

1. Introducción	2
1.1. Modelo de intervención	4
2. Objetivos	6
2.1. Objetivo general	
2.2. Objetivos específicos	
3. Metodología	7
3.1. Fase 1: Evaluación	8
3.1.1. Resultados de las evaluaciones	9
3.2. Fase 2: Programa de intervención	10
3.2.1. Objetivos de grupo	11
3.2.2. Objetivos individuales	11
3.2.3. Sesiones	13
3.3. Fase 3: Reevaluación	14
4. Resultados y conclusiones	
4.1. Resultados	15
4.2. Conclusiones	16
5. Bibliografía	18
6. Anexos	
6.1. Escalas de valoración	20
6.2. Juegos	35
6.3. Consentimiento informado	41

1. INTRODUCCIÓN

El Síndrome de Down es una alteración genética que se produce por presencia de un cromosoma extra o una parte de él. Las personas con Síndrome de Down tienen tres cromosomas en el par 21, en lugar de los dos que existen habitualmente, por lo que este síndrome también se conoce como Trisomía del 21. (1)

El Síndrome de Down es la principal causa de discapacidad intelectual, lo que supone un retraso en el desarrollo, que va a repercutir de diferente forma, en aspectos cognitivos, sensoriales, psicomotores, del lenguaje y sociales, en función del nivel que se presente (2). Basándonos en la DSM-5 se pueden distinguir cuatro niveles:

- › Leve: Se presentan dificultades en el aprendizaje de las habilidades académicas como lectura, escritura, aritmética y control del tiempo y dinero. La comunicación, la conversación y el lenguaje es más concreto o inmaduro para su edad. Además, pueden tener dificultades para regular sus emociones y mantener una conducta apropiada a su edad. El funcionamiento es adecuado para el cuidado personal. Las habilidades de ocio son similares a las de sus iguales.
- › Moderado: Presentan un marcado déficit con respecto al esperado para las personas de su edad. Las habilidades académicas se desarrollan más lentamente. El lenguaje hablado es la herramienta primaria para la comunicación social, pero se presenta menos desarrollada. Pueden tener éxito al establecer amistades, pero estas pueden verse afectadas por limitaciones en la comunicación. Pueden cuidar de sus necesidades personales y ser independientes. Suelen presentar habilidades de ocio variadas.
- › Grave: Generalmente tienen una escasa comprensión del lenguaje escrito y de la comprensión de los números. El lenguaje hablado es bastante limitado en vocabulario y gramática, y es utilizado para la comunicación más que para dar explicaciones. El habla suele consistir en palabras simples o frases. Suelen comprender el habla sencilla y la comunicación gestual. Suele requerir apoyo para todas las actividades.

- › Profundo: Presentan ciertas habilidades visoespaciales. Muy limitada la comprensión de la comunicación simbólica, pero pueden comprender instrucciones o gestos sencillos. Las deficiencias sensoriales y físicas pueden impedir muchas actividades sociales. Las acciones sencillas permiten su participación en actividades vocacionales, pero las deficiencias físicas y sensoriales son frecuentemente barreras para la participación en cualquier tipo de actividades. (3)

Generalmente, presentan unos rasgos físicos característicos, entre los que destacan la macroglosia, que puede repercutir en problemas en el lenguaje oral, y en que haya mayor desfase entre el lenguaje expresivo y el comprensivo, es decir, suelen comprender más de lo que expresan. Los maxilares se suelen encontrar reducidos y también suelen presentar una menor estatura media. A ello, se pueden añadir síntomas psicomotores, que se pueden traducir en hipotonía muscular, que se suele ver reflejada en flacidez y torpeza de movimientos, hiperflexibilidad y lentitud de movimientos, que pueden ocasionar graves problemas tanto en psicomotricidad gruesa como fina, lo que puede limitar notablemente su desempeño. Por otro lado, la mayoría de las personas con Síndrome de Down presentan pérdida de la capacidad auditiva, a lo que también se le pueden sumar problemas de visión. (4)

Estas diferencias se suelen hacer más evidentes a nivel cognitivo y del lenguaje, siendo esto lo que más puede dificultar el desarrollo normalizado en el juego. Respecto al nivel cognitivo, pueden presentar problemas relacionados con la atención, el estado de alerta, la iniciativa, el control de sus emociones y comportamiento, memoria y análisis, cálculo, y pensamiento abstracto. También suelen presentar un proceso de aprendizaje lento, en el que es necesario ir paso a paso, ya que les suele costar comprender instrucciones, planificar estrategias y resolver problemas. (5)

Por último, respecto al lenguaje, pueden presentar problemas en el lenguaje expresivo y dificultades para dar respuestas verbales. Aunque pueden presentar dificultades para comprender lo que están diciendo, el nivel de lenguaje comprensivo suele ser superior al expresivo.

Por todo ello, se podría decir que suelen presentar una mayor dificultad a la hora de relacionarse a nivel social y de juego, y que principalmente, los problemas a nivel cognitivo y del lenguaje suelen suponer una barrera en las relaciones sociales. (4)

Modelo de intervención

El modelo escogido para llevar a cabo el programa de Terapia Ocupacional es el modelo lúdico. En él los niños y los terapeutas interactúan a través del juego, gracias al cual, se van a poder convertir, con el tiempo, en adultos participantes de su vida social. (6) (7)

La evaluación a través del modelo lúdico permite conocer cuáles son los intereses y las necesidades del niño, así como la manera de desenvolverse durante el juego, lo que facilita saber de qué forma podemos estimular al niño durante la intervención. (8)

El modelo lúdico utiliza como principal herramienta de trabajo el juego, una de las áreas más importantes de la infancia. A través del juego el niño puede experimentar y desarrollar habilidades y actitudes, que le serán necesarias en distintas circunstancias de la vida. Mediante el juego, al niño se le permite alcanzar la autorrealización, independencia y autodirección. Todas las experiencias lúdicas son importantes a la hora de conformar la personalidad, ya que todas estas experiencias y habilidades, les van a ser muy útiles en su desempeño futuro como personas adultas. (9) (10) (11)

El juego es algo innato, que produce placer, es libre e implica actividad y, ayuda al niño a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender, por lo que, si un niño desempeña de una forma poco esperada la acción del juego, sería importante actuar sobre ella. (12) (13) (14)

Nancy Takata, basándose en la clasificación de Piaget, determina unas etapas lúdicas que reflejarían el desarrollo normal de un niño en el juego:

- Etapa sensoriomotora (0-2 años): El juego es una actividad solitaria en la que el niño se dedica a explorar el entorno de juego.

- Etapa simbólica (2-7 años): Comienza el juego como actividad paralela con otros niños. El niño empieza hacer construcciones, de más simples a más complejas. Aparece el juego simbólico en el que el niño utiliza experiencias cotidianas y normas sociales.
- Etapa del juego de reglas (7-12 años): Aparece la importancia del juego con amigos, el interés por el deporte, las artes y las cosas nuevas. Comienzan a seguir unas normas a la hora de jugar de manera cooperativa.
- Etapa de ocio o esparcimiento (12-16 años): Comienzan los juegos que desafían capacidades y habilidades, y los deportes competitivos, con los que aparece la pertenencia a grupos formales. (7)

Piaget y Pratt coinciden al determinar que a partir de los 7 años comienza el juego social y juego de reglas, que comprenden los conceptos sociales de cooperación y competición, aceptando las reglas y favoreciendo la socialización. (11)

Estudios han demostrado que la participación del niño en el juego, ha permitido desarrollar habilidades en el uso del lenguaje como instrumento de comunicación con otros, viéndose reflejada una disminución de interacciones negativas, y un aumento de las positivas. Al igual que se generan actitudes recíprocas de solidaridad y respeto entre los niños, estrechando los lazos sociales y afectivos entre ellos. (15)

2. OBJETIVOS

Objetivo general: Promover la inclusión, a través de la adquisición de las habilidades sociales básicas, por medio del juego, que permitan una interacción social adecuada, en un grupo de niños con Síndrome de Down en edad escolar, que acuden a la Asociación Up&Down.

Objetivos específicos:

1. Evaluar el momento de desarrollo del juego en el que se encuentra el niño.
2. Determinar las necesidades lúdicas previas al programa de intervención.
3. Establecer objetivos de grupo, acordes a los resultados de las evaluaciones.
4. Establecer objetivos individuales según las características de cada niño, compatibles con la adquisición de los objetivos de grupo.
5. Reevaluar el momento de desarrollo del juego en el que se encuentra el niño, de cara a observar las mejoras visibles del programa de intervención.

3. METODOLOGÍA

Para la búsqueda de información se utilizaron varios recursos en los que encontramos gran cantidad de información, entre ellos estaban: Alcorce, la base de datos de la biblioteca de la Universidad de Zaragoza, Dialnet, Google académico y Drive, donde sacamos la mayor parte de la información, gracias a la posibilidad de acceder a muchos libros y artículos online de este ámbito.

Todas las búsquedas se realizaron con varios filtros: el primero era el acceso libre al documento, el segundo, fue que la publicación tuviera una antigüedad máxima de 10 años y, por último, que el texto estuviera en español, inglés o portugués.

El programa de intervención se realizaría dentro de la Asociación Up&Down, que es una asociación familiar, que nació con el fin de crear un futuro mejor para las personas con Síndrome de Down, o cualquier otra discapacidad. (16)

Dentro de esta asociación, podríamos encontrar numerosos espacios para niños con diferentes discapacidades, entre los que destacarían las sesiones de logopedia, psicomotricidad, y juego. Dentro de estas últimas, sería en la que nosotros realizaríamos nuestra intervención.

Dicho grupo, estaría a cargo de una profesional graduada en magisterio con mención en Pedagogía Terapéutica, que se encargaría de llevar un control en de las sesiones, y prestar la ayuda necesaria. Además, también participaría, una auxiliar infantil, quien se encargaría de atender cualquier necesidad de los niños, que requiriera abandonar la actividad durante algún momento.

Las sesiones se desarrollarían en el gabinete de la asociación, donde se contaría con una sala pequeña de psicomotricidad, que se emplearía para realizar todas las actividades relacionadas directamente con un juego más dinámico; y un pequeño espacio, con mesas y sillas, que se utilizaría para realizar, tanto las bienvenidas y despedidas, como la parte final de la sesión, la vuelta a la calma. Aunque el espacio sería pequeño, se contaría con una gran cantidad de materiales que permitiría preparar sesiones variadas, y que proporcionaría diferentes estímulos a los niños.

Dentro de nuestro programa de Terapia Ocupacional se plantearían tres fases:

Fase 1: Evaluación

El proceso de evaluación consistiría, en identificar lo que el niño quiere y necesita hacer, así como, las barreras y facilitadores que influyen en el bienestar del niño. Es decir, sería la adquisición de información, a partir de la cual se interpretaría el estado ocupacional del niño. (17) (18)

Los objetivos que se plantearían en esta fase del programa serían:

1. Evaluar el momento de desarrollo del juego en el que se encuentra el niño.
2. Determinar las necesidades lúdicas previas al programa de intervención.

Para conocer el estado del que partían los niños, se realizaría una evaluación a través de la observación, en la que se pasarían dos herramientas estandarizadas: escala del juego de preescolar de Knox (revisada) y test de la juguetonería.

La escala de juego preescolar de Susan Knox revisada, es un instrumento que evalúa, a través de la observación, las diversas habilidades del niño durante el juego libre. Valora las habilidades motrices finas y gruesas, intereses, lenguaje y participación física y social, de manera que permite, identificar las áreas específicas de juego en las que el niño presenta mayores dificultades. (19)

Por otro lado, el test de juguetonería, es un instrumento de observación que analiza cómo se desenvuelven los niños durante el juego. Describe el modo en que los niños disfrutan del juego, experimentan diversas sensaciones, y observa su comportamiento social, imaginación, actividad física, y flexibilidad verbal, basándose en la motivación intrínseca, el control interno y la capacidad de aislarse de la realidad. (20)

Este período se llevaría a cabo durante aproximadamente mes y medio, con las vacaciones de navidad de por medio (13 diciembre – 7 febrero), y se conocería a los niños, a finales del mes de noviembre.

Resultados de la evaluación

Tras el tiempo destinado a la evaluación, se obtendrían los datos, a partir de los cuales se podría empezar a plantear los objetivos a conseguir durante la implementación del plan de intervención. (ver anexo 1)

Escala juego de preescolar Susan Knox (revisada)

NIÑO1 - G		NIÑO2 - M		NIÑO3 - A	
<u>Edad cronológica:</u> 8 años 11 meses		<u>Edad cronológica:</u> 9 años 7 meses 11 días		<u>Edad cronológica:</u> 7 años 5 meses 19 días	
<u>Edad juego:</u> 4 años 7 meses		<u>Edad juego:</u> 3 años 8 meses		<u>Edad juego:</u> 5 años 5 meses	
<u>Fortaleza</u>	<u>Limitación</u>	<u>Fortaleza</u>	<u>Limitación</u>	<u>Fortaleza</u>	<u>Limitación</u>
-Motricidad gruesa -Manipulación -Reproducción de la realidad (se centra en los animales) -Atención en el juego -Juego con reglas simples	-Lenguaje (pocas palabras y de difícil comprensión) -Humor básico -Cooperación muy limitada durante el juego	-Motricidad gruesa -Manipulación -Muestra con orgullo el resultado de su trabajo	-Cooperación muy limitada (se separa fácilmente y prefiere mirar el juego de los demás) -Lenguaje (muy difícil de entender) -Humor básico -Atención limitada	-Motricidad gruesa -Atención -Juego cooperativo (entiende las reglas y es competitivo cuando tiene que serlo) -Énfasis en la realidad -Organiza para que el juego salga bien	-Lenguaje (habla rápida que cuesta entender si no lo acompaña de gestos) -Humor básico -Construcción simple

Test de juguetonería

NIÑO1 - G		NIÑO2 - M		NIÑO3 - A	
<u>Fortaleza</u>	<u>Limitación</u>	<u>Fortaleza</u>	<u>Limitación</u>	<u>Fortaleza</u>	<u>Limitación</u>
-Interacción con objetos -Ofrece y responde a señales -Siente y demuestra placer en el juego -Participación activa	-Iniciar y entrar en el juego de otros -Apoyar el juego de otros -Negociación -Compartir objetos (causa de pelea) -Transiciones	-Transiciones con mucha facilidad (no llega a integrarse en las actividades) -Muestra afecto positivo al juego -Seguridad (no toma riesgos excesivos)	-No demuestra decisión personal -Negociación -Entrar e iniciar el juego con otros -Participación activa (espectador)	-Participación activa -Perseverante -Capacidad de decisión -Siente y demuestra placer en el juego -Interacciona con objetos, da señales y ayuda a los otros	-Negociación -Transiciones (le cuesta mucho aceptar el cambiar de actividad) -Compartir objetos (causa de pelea)

Tras analizar los resultados de las evaluaciones pasadas, se obtendría el momento de desarrollo del juego de cada niño, y el estado general del grupo a intervenir. Los niños se encontrarían entre los 7-9 años, sin embargo, la edad de desarrollo del juego que se obtendría sería de 3-6 años. Los mejores resultados se encontrarían en motricidad gruesa, manipulación, atención e interés. Sin embargo, la dimensión de participación en la que encontraríamos tipo, cooperación, humor y lenguaje, sería la que más dificultades causaría a la hora de jugar.

Observamos durante el juego que, por lo general, todos tendrían una participación activa durante las actividades, demostrando mediante señales gestuales y sonidos expresivos, lo que les gusta y lo que no; y, además, tendrían una gran interacción con los objetos. Por otro lado, se observaría la dificultad tanto en iniciar, como en incorporarse en un juego ya iniciado. Esta dificultad, sería más visible con niños de su edad que con las profesionales, con las que iniciarían el juego desde un primer momento. Por último, manifestarían una gran dificultad a la hora de cambiar de actividad.

Fase 2: Programa de intervención

La intervención sería dirigida por los objetivos grupales e individuales, los cuales se establecerían una vez terminada la evaluación, los valores, las creencias, las necesidades, las habilidades y patrones de desempeño, y las demandas de la actividad y las características del niño. (17)

El programa de intervención se desarrollaría a través del juego de manera grupal, de tal forma que el grupo estaría compuesto por tres niños con Síndrome de Down de entre 7-9 años. Las sesiones se planificarían una vez terminada la evaluación para poder ajustarla a los objetivos. Estas sesiones, se realizarían una vez por semana, con una duración de 90 minutos en las instalaciones de la asociación.

Los objetivos que se establecerían al terminar la evaluación serían:

1. Establecer objetivos de grupo, acordes a los resultados de las evaluaciones.
2. Establecer, además de los objetivos de grupo, objetivos individuales según las características individuales de cada niño, compatibles con la adquisición de los objetivos de grupo.

Los objetivos que se establecerían serían:

Objetivos en el grupo

1. Incrementar la motivación de los niños hacia el juego, como actividad social.
2. Promover a través de actividades lúdicas, el trabajo en equipo, y las habilidades sociales básicas de respeto y solidaridad.
3. Potenciar la comunicación verbal simple, para expresar sentimientos positivos y negativos, que surjan durante el juego.
4. Establecer una buena comunicación no verbal, como medio de ayuda a la comunicación verbal, para expresar necesidades relativas a la actividad, y a los demás participantes.

Objetivos individuales

<u>NIÑO1 – G</u>	<u>NIÑO2 – M</u>	<u>NIÑO3 – A</u>
-Aumentar la cooperación hacia sus compañeros durante el juego. -Promover el uso del lenguaje verbal. -Potenciar la capacidad de negociar sobre aspectos del desarrollo del juego.	-Aumentar su participación activa en las actividades. -Fomentar la cooperación durante el juego -Promover el uso del lenguaje verbal. -Mejorar la capacidad de atención. -Potenciar la capacidad de elección personal.	-Aumentar la cooperación hacia sus compañeros durante el juego. -Potenciar el uso del lenguaje verbal. -Potenciar la capacidad de negociar sobre aspectos del desarrollo del juego.

Este proceso se llevaría a cabo desde finales de febrero a mitad de marzo, cuando se vería interrumpido, tras realizar tres sesiones con los niños, quedando cuatro sesiones sin realizarse. El tiempo dedicado a la intervención sería aproximadamente dos meses (21 febrero – 17 abril), el cual quedaría finalmente acortado a un mes (21 febrero – 13 marzo).

La interrupción de las sesiones se debería al estado de alarma proclamado por el Gobierno de España a razón del COVID_19, por lo que no se podrían continuar las sesiones y se daría por finalizada la intervención.

Las sesiones se dividirían en varias partes:

- 10min: Llegada y preparación para la sesión. Saludos, quitar abrigos y mochilas, y descalzarse.
- 20min: Juego libre. Los niños tendrían libertad para elegir con qué material jugar, en qué zona del espacio, y con quién.
- 15min: Actividad dirigida 1. Se utilizarían los juegos con pelotas para entrar en contacto con el grupo.
- 30min: Actividad dirigida 2. Actividad principal de la sesión.
- 10min: Vuelta a la calma. Este tiempo se destinaría a que los niños se relajarán tras la sesión, y se realizaría mediante la lectura de uno o varios cuentos.
- 5min: Calzarse y recogida de abrigos y mochilas. Encuentro con los padres, y despedida.

<p style="text-align: center;">SESIÓN 1 (21 febrero)</p>	<p><u>Bienvenida</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ronda de nombres. - ¿Cómo me encuentro? <p><u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rodar la pelota. - X pases. <p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuentra la pareja. - Escondite de imágenes. <p>Se utilizarían las mismas imágenes para las dos actividades. En la primera, es una toma de contacto con las imágenes para reconocerlas luego más fácilmente.</p> <p><u>Cuento:</u> Lectura y canción de los tres cerditos.</p> <p><u>Despedida</u></p>
<p style="text-align: center;">SESIÓN 2 (28 febrero)</p>	<p><u>Bienvenida</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ronda de nombres. - ¿Cómo me encuentro? <p><u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferentes pases. <p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Circuito + Puzle. <p>La versión del circuito sería que al finalizarlo cada uno cogiera una pieza del puzle, cuando tuvieran todas las piezas lo montarían entre todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El color de Simón. <p><u>Cuento:</u> Cuentos de Pocoyo, se les dejaría interactuar con el libro y contestar a las preguntas que habría dentro.</p> <p><u>Despedida</u></p>
<p style="text-align: center;">SESIÓN 3 (13 febrero)</p>	<p><u>Bienvenida</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ronda de nombres. - ¿Cómo me encuentro? <p><u>Calentamiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Encestar la pelota. <p><u>Parte principal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Caja de experiencias. <p><u>Cuento:</u> Canción de los tres cerditos + Pocoyo.</p> <p><u>Despedida</u></p>

(Ver anexo 2)

Fase 3: Reevaluación

La reevaluación es un proceso continuo, en el que se evaluaría la eficacia de la intervención, y el progreso que ha tenido el niño a lo largo de las sesiones. (17)

La reevaluación consistiría en volver a pasar las dos escalas estandarizadas que se utilizarían en el proceso de evaluación: la escala de juego de preescolar Susan Knox (revisada) y el test de juguetonería, a través de las que se podría ver el progreso de los niños.

El objetivo principal que se plantearía durante esta fase sería, reevaluar el momento de desarrollo del juego en el que se encuentra el niño, de cara a observar las mejoras visibles del programa de intervención.

4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Resultados

Tras la interrupción del programa de intervención debido al COVID-19, sería imposible pasar las escalas de valoración en la fase de reevaluación, por lo que los resultados que se identificarían, serían los obtenidos a través de una observación subjetiva, que se realizaría a lo largo de las sesiones que sí se podrían llevar a cabo.

Se observaría como todos los niños progresarían de manera individual. Presentarían mejoras en algunas de las limitaciones que identificaríamos en el momento de la evaluación inicial.

<u>NIÑO1 – G</u>	<u>NIÑO2 – M</u>	<u>NIÑO3 – A</u>
<ul style="list-style-type: none"> -Respeto hacia los turnos (tiene más paciencia cuando no le toca a él) -Compartir objetos -Integrarse en el juego de los demás -Lenguaje (se esfuerza más por hacerse entender) -Ayuda y pide ayuda 	<ul style="list-style-type: none"> -Participación más activa (tanto en juego individual como grupal) -Integrarse en el juego (no llega a empezar a jugar por él mismo, pero se acerca más a los demás) -Lenguaje (utiliza más palabras) -Pide ayuda 	<ul style="list-style-type: none"> -Lenguaje (intenta formar frases) -Compartir objetos -Identifica cuando los demás necesitan ayuda y lo hace sin que se lo pidas -Negociación (propone actividades que le gustan) -Respeto hacia los turnos

Estas mejoras a nivel individual, se verían reflejadas en el juego grupal, durante las sesiones se comenzaría a ver un juego más social y cooperativo. A medida que avanzarán las sesiones, se observaría una mejor relación entre los niños, que repercutiría a la hora de compartir objetos, y respetar el turno de juego, no se producirían tantas peleas, y la actividad no sería interrumpida tantas veces. Además, la mejora de la relación entre ellos, y las ganas de seguir jugando, aumentarían la capacidad de ayudar.

Por otro lado, otro avance, se produciría en la comunicación. Los niños comenzarían a utilizar el lenguaje no verbal, como medio de apoyo al lenguaje verbal, y utilizarían una mayor cantidad de palabras para expresar los sentimientos que les provocaría la actividad, tanto positivos como negativos.

Las familias facilitarían este proceso, crearían una relación entre ellas que transmitirían a los niños, y aunque no formarían parte directa del programa, ayudarían a estrechar los lazos entre ellos.

Se podría decir, que se empezarían a ver resultados positivos de la intervención, principalmente reflejados en la predisposición que traerían los niños a jugar en cada sesión, y en el tipo de juego que empezarían a crear.

Conclusiones

Respecto a las novedades que podría aportar este programa, frente a otros en los que se trabajaría con una metodología y población similar sería, por una parte, el resultado de trabajar conjuntamente, fuera del ámbito escolar, y utilizando el juego como principal herramienta terapéutica, con profesionales de Terapia Ocupacional y de Pedagogía Terapéutica. Estos profesionales trabajarían para conseguir objetivos comunes, adaptando los diferentes puntos de vista en las actividades, a las necesidades y capacidades de los niños, y propondrían siempre retos asequibles y que les pudieran proporcionar una estimulación extra hacia el juego.

Y, por otro lado, se podría ver la influencia que tienen las familias en el progreso de los niños, incluso cuando no están incluidas directamente en el plan de intervención.

Dentro de las aportaciones que podría suponer este programa, nos encontraríamos con la demostración de la importancia del juego, así como los beneficios, que este podría tener sobre los niños. Esto se vería reflejado en cómo a partir de que los niños juegan, se conocen mejor a ellos mismos y a los demás, y repercutiría en su relación dentro del juego, pero también fuera de él.

Por otro lado, podría aportar la demostración de que en el caso de que la edad cronológica fuera muy diferente entre unos y otros, podría no causar problemas en el plan de intervención. Sino que podría ayudar de cierta forma a cumplir los objetivos, tanto del grupo como los individuales, ya que la mejoría de un aspecto en un niño, podría provocar de forma indirecta, la mejoría de algún aspecto en otro de los niños.

Respecto a las limitaciones que podríamos encontrar, estaría lo relativo al tiempo de intervención. La duración de la intervención sería de 7 semanas, en la que se trabajaría con los niños sólo un día a la semana, un tiempo que podría considerarse breve para demostrar claramente los beneficios de esta intervención. Cuanto más tiempo se tuviera, los niños más se podrían conocer, más habilidades podrían desarrollar, y podrían adquirir un mayor nivel de juego social.

Por último, el pequeño espacio del que se dispondría, podría provocar limitaciones a la hora de realizar determinadas actividades más expansivas. Estas podrían ofrecer experiencias nuevas y diferentes, en las que los niños podrían conocer otras características y habilidades, de ellos mismos y de los demás.

5. BIBLIOGRAFÍA

1. Down España: El Síndrome de Down [Internet]. Madrid: Down España; 2014 [citado 18 febrero 2020]
2. Martínez Pérez S. El Síndrome de Down. Madrid: Editorial Catarata; 2011
3. American Psychiatric Association. Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington: Asociación Americana de Psiquiatría; 2013 [citado 31 marzo 2020]
4. Ruiz Rodríguez E. Características psicológicas y del aprendizaje de los niños con síndrome de Down. DownCiclopedia [Internet] [citado 18 febrero 2020]: 1-16.
5. Troncoso MV, del Cerro MM. Síndrome de Down: lectura y escritura [Internet]. 1. 1ªedición. Santander: Fundación Iberoamericana Down 21; 2009 [citado 18 febrero 2020]
6. Moraes Sant`Anna MM, Blascovi-Assis SM, Margalhaes L. Modelo lúdico: Favorecendo o brincar da criança com deficiência física. Sobama. [Internet] 2015 [citado 18 febrero 2020]; 16 (1): 15-18.
7. Domingo Sanz MA. Terapia Ocupacional en pediatría. 1ªedición. Madrid: Editorial síntesis; 2015
8. Diegues D, Da souza-Silva JR, Galego de Carvalho S, Fiamenghi Júnior GA, Blascovi-Assis SM. O modelo lúdico em crianças com Síndrome de Down. Psic.Rev [Internet] 2018 [citado 18 febrero 2020]; 27 (1): 151-170.
9. Lull Peñalba A, García Velazquez A. El modelo lúdico en la intervención educativa, el juego infantil y su metodología [Internet] Editorial Editex SA; 2013 [citado 18 febrero 2020]
10. Ferland F. El niño y el juego. Bilbao: Editorial mensajero; 2011
11. Blanch S, Antón Rosera M, EdoM. El juego en la primera infancia. [Internet] 1ªedición. Barcelona: Editorial Octaedro: 2016. [citado 31 marzo 2020]

12. Delgado Linares I. El juego infantil y su metodología. [Internet] Madrid: Ediciones Paraninfo SA [citado 31 marzo 2020]
13. León Collado A, Bouzón Seoanec. Ocupación y juego en la infancia. TOG [Internet] 2013 [citado 18 febrero 2020]; 10 (8): 32-35.
14. López Chamorro I. El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta [Internet]. 2010: 19-37.
15. Gonzalez Moreno CX, Solovieva Y. Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con Síndrome de Down. Pensamiento Psicológico [Internet] 2017 [citado 31 marzo 2020]; 15 (1): 127-145.
16. Asociación Up&Down. 2011. [Facebook] [consultado 12 mayo 2020]
17. Asociación Americana de Terapia Ocupacional. Práctica de Terapia Ocupacional: Marco de referencia: Dominio y proceso [Internet] 3ª edición. American Journal of Terapia Ocupacional; 2014 [8 abril 2020]
18. Ares Senra L. Una evaluación ocupacional: Marco de trabajo para la práctica de terapia ocupacional de la Asociación Americana de Terapia Ocupacional: Dominio y proceso. TOG [Internet] 2012 [9 abril 2020]; 9 (15): 1-16.
19. Cardemil Figueroa V, Quilodrán Sanhueza N, Soto Gutiérrez C. Análisis comparativo de la escala de juego pre-escolar de Knox revisada (RKPPS) y test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI), desde lo culturalmente seguro, en Valdivia, durante el año 2013. Revista Chilena de Terapia Ocupacional [Internet]. 2014 [consultado 23 abril 2020]; 14 (1): 11-19.
20. Carrasco Jara ME, Oliva Yáñez MB, Quiroz Quintana V, Sánchez Sánchez BA. Juego de niños y niñas preescolares que residen en el SENAME: Una mirada desde terapia ocupacional. TEMUCO [Internet]. 2017 [consultado 23 abril 2020]: 1-105.

6. ANEXOS

ANEXO 1. Escalas de valoración

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

Nombre del alumno de TO: Cristina Franco
 Niño (usa un pseudónimo): G
 Fecha de la evaluación: 10/04/2020
 Fecha de nacimiento: 05/02/2011
 Edad (años, meses y días): 8 años 11 meses 5 días
 Lugar de la observación:
 Actividades de clase observadas:

1. Edades de las dimensiones del juego:

Manejo del espacio:
 Manejo de materiales:
 Simbólico:
 Participación:
 Edad del juego (promedio de las cuatro dimensiones): 4 años 7 meses
 Edad cronológica:
 Diagnóstico:

2. Comentarios adicionales del comportamiento: (incluir áreas tales como descripción general de conductas, falta de cualquiera de las dimensiones y cualquier comportamiento inusual).

Puntuaciones del Factor	Puntuaciones de Dimensión	Edad de juego
Motricidad Gruesa = <u>72</u> Interés = <u>60</u> Total = <u>132</u>	Manejo del espacio Total/2= <u>66</u>	
Manipulación = <u>72</u> Construcción = <u>48</u> Propósito = <u>72</u> Atención = <u>72</u> Total = <u>264</u>	Manejo de materiales Total/4= <u>66</u>	
Imitación = <u>48</u> Dramatización = <u>48</u> Total = <u>96</u>	Simulación-Simbólico Total/2= <u>48</u>	
Tipo = <u>60</u> Cooperación = <u>48</u> Humor = <u>36</u> Lenguaje = <u>18</u> Total = <u>162</u>	Participación Total/4= <u>40'5</u>	
Total Dimensiones = <u>220'5</u>		Total/4= <u>55'2</u>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	0 – 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Golpea, alcanza; juega con manos y pies; se mueve repetidamente para obtener sensaciones agradables.</p> <p>INTERESES Personas, mira caras, sigue movimientos con la vista, atiende a voces y sonidos, explora el propio cuerpo y los objetos que están a su alcance</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Alcanza en prono, gatea, se sienta, capaz de jugar con juguetes sentado, se pone de pie contra un mueble, anda lateralmente.</p> <p>INTERESES Sigue objetos que desaparecen con la mirada, anticipa movimientos, movimientos dirigidos hacia una meta (se mueve con un fin)</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Se pone de pie sin apoyo, se agacha, y recupera el equilibrio, camina con una base amplia, movimientos amplios involucrando grupos musculares grandes, tira pelota.</p> <p>INTERESES Practica patrones básicos de movimiento, experimenta movimientos, experimenta y explora sensaciones kinestésicas y propioceptivas, mueve objetos (pelotas, camiones y juguetes de arrastre)</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Toca, manosea y lleva juguetes a la boca, sacude, martillea, y golpea.</p> <p>CONSTRUCCION Junta dos objetos en la línea media.</p> <p>PROPOSITO Sensaciones; utiliza materiales para ver, tocar, oler, oír y explorar con la boca.</p> <p>ATENCION Sigue objetos en movimiento con los ojos, 3 a 4 segundos de atención.</p>	<p>MANIPULACION Tira, gira, toca con el índice, arranca, rastrilla, deja caer, coge objetos pequeños.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Combina objetos relacionados, pone objetos en un recipiente.</p> <p>PROPOSITO Realiza acciones para producir efectos, juega con juegos de causa y efecto.</p> <p>ATENCION 15 seg. para un objeto completo. En detalle de objetos, 30 seg. en juguetes visuales o auditivos.</p>	<p>MANIPULA Arroja, inserta, acarrea, empuja, levanta, carga, gira, abre y cierra.</p> <p>CONSTRUCCION Apila, desarma, arma, junta, relaciona dos objetos apropiadamente (p.eje., una olla y su tapa), pequeños intentos de hacer productos.</p> <p>PROPOSITO Variedad de esquemas, le importa el proceso, ensayo y error.</p> <p>ATENCION Cambios bruscos y rápidos.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACIÓN De expresiones faciales y movimientos observados (sonrisas, palmear), vocalizaciones.</p> <p>DRAMATIZACION: no se evidencia</p>	<p>IMITACION Imita acciones observadas, gestos, emociones y sonidos que no son parte de su repertorio, patrones de actividades familiares.</p> <p>DRAMATIZACIÓN: no se evidencia.</p>	<p>IMITACIÓN Acciones simples, eventos y adultos presentes; imita nuevos movimientos, relaciona escenas simples (ej. pone un muñeco en coche y lo empuja)</p> <p>DRAMATIZACION Inicia figurado consigo mismo (come con un cuchara vacía), imita animales y objetos animados o no.</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Solitario, no se esfuerza por interactuar con otros niños, disfruta de ser cogido en brazos y mecido</p> <p>COOPERACION Demanda atención personal, interactúa de manera sencilla (dar y recibir) con su cuidador (ej. Escondidas, cu-cu, cosquillas, etc)</p> <p>HUMOR: Sonríe</p> <p>LENGUAJE: Atiende a sonidos y voces, balbucea, sonidos labiales</p>	<p>TIPO Interactúa con otro niño, responde de manera diferente con niños y adultos.</p> <p>COOPERACION Inicia juegos más que seguir a otros, muestra y da objetos.</p> <p>HUMOR Sonríe, ríe con juegos físicos y en anticipación.</p> <p>LENGUAJE Se comunica con gestos para indicar intención, responde a palabras familiares y expresiones faciales, responde preguntas</p>	<p>TIPO Combina juegos solitarios y de espectador, comienza a interactuar con pares.</p> <p>COOPERACION Busca atención personal, demanda juguetes, señala, muestra, ofrece juguetes pero se muestra posesivo, persistente.</p> <p>HUMOR Se ríe de eventos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Balbucea durante el juego, usa gestos y palabras para comunicar deseos, nombra objetos, saluda, responde a pedidos simples, hace carcajadas, exclama, protesta, combina gestos y palabras</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	18 a 24 meses	24 a 30 meses	30 a 36 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Corre, se pone de cuclillas, sube y baja escaleras sin alternar pies, patea una pelota, conduce coche de juguete (sin pedales).</p> <p>INTERESES En actividades con muchas partes y con un fin específico.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Comienza a integrar el cuerpo entero en actividades, se concentra en movimientos complejos, salta desde el suelo, se pone a la pata coja, lanza una pelota sin caerse.</p> <p>INTERESES Explora nuevos patrones de movimiento (como saltar), le gusta hacer travesuras.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Evita obstáculos, trepa, sube y baja escaleras (alternado pies), atrapa una pelota, se pone de pie en puntillas.</p> <p>INTERESES Juego físico, luchas, revolcarse...</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Opera juegos mecánicos, desarma juguetes, enhebra cuentas</p> <p>CONSTRUCCION Utiliza herramientas</p> <p>PROPOSITO Previsor (mira) antes de actuar</p> <p>ATENCION Juega tranquilo de 5 a 10 minutos; juega con un solo objeto por 5 min.</p>	<p>MANIPULACION Siente, palpa, aprieta, golpea suavemente, arroja, llena.</p> <p>CONSTRUCCION Garabatea, enhebra cuentas, completa rompecabezas de 4-5 piezas, construye horizontal y verticalmente.</p> <p>PROPOSITO Prefiere el proceso, tiene menos interés en el producto final, planifica acciones</p> <p>ATENCION Interés intenso, juegos tranquilos hasta 15 min, juega con un solo objeto o tema de 5 a 10 minutos.</p>	<p>MANIPULACION Agrupa y compara.</p> <p>CONSTRUCCION Combina esquemas complejos.</p> <p>PROPOSITO Le gustan los juguetes con muchas partes.</p> <p>ATENCION 15 a 30 minutos.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACION Representacional, identifica la manera de activar juguetes por imitación o por imitación diferida.</p> <p>DRAMATIZACION Actúa sobre muñecos (ej. vestido, peinado, etc), acciones figuradas con más de un objeto o persona, combina dos o más acciones simbólicas, usa objetos imaginarios.</p>	<p>IMITACION De rutinas de adultos y actividades relacionadas (p.e. alimentar a muñecos), imita a pares, juego representativo.</p> <p>DRAMATIZACION Personifica muñecos, animales de peluche, amigos imaginarios, personajes, elabora eventos cotidianos con mucho detalle.</p>	<p>IMITACION Usa juguetes como agentes (ej. la muñeca come), representación de objetos con mayor abstracción, esquemas complejos (da de comer a la muñeca, la mece y la acuesta)</p> <p>DRAMATIZACION Recrea secuencias de episodios complejos (mezcla ingredientes para hacer un pastel, lo hornea y lo sirve)</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Observador acciones simples y respuestas contingentes entre pares.</p> <p>COOPERACION Juegos más complejos con una variedad de adultos (escondidas, pilla-pilla).</p> <p>HUMOR Ríe con acontecimientos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Comprende verbos, pide información, se refiere a personas y objetos no presentes, combina palabras.</p>	<p>TIPO Paralelo (juega al lado de otros pero de forma independiente), disfruta la presencia de otros, se muestra tímido con desconocidos.</p> <p>COOPERACION Posesivo, arrebata y coge, acapara, no comparte, se resiste a que le quiten los juguetes, independiente, inicia su propio juego.</p> <p>HUMOR Se ríe fácilmente con combinaciones simples de eventos y uso de palabras absurdos.</p> <p>LENGUAJE Dicharachero, muy poca jerigonza, comienza a utilizar palabras para comunicar ideas, información, preguntas y comentarios sobre actividades.</p>	<p>TIPO Paralelo, comienza a asociarse, juega con 2 o 3 niños, juega en compañía por una hora.</p> <p>COOPERACION Comprende las necesidades de los demás.</p> <p>HUMOR Se ríe con combinaciones complejas de palabras y eventos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Realiza preguntas (qué, cuándo, cómo, dónde, etc.), relaciona secuencias temporales.</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	36 a 48 meses	48 a 60 meses	60 a 72 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p> <p>Más coordinación de los movimientos del cuerpo, camina de manera más fluida, salta, corre, acelera, frena, salta a la pata coja de 3 a 5 veces, atrapa una pelota, arroja la pelota utilizando hombro y codo, salta a distancia.</p> <p>INTERESES</p> <p>Todo lo nuevo, manipulación motriz fina, se desafía a sí mismo con tareas más difíciles.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p> <p>Aumento de la actividad motriz, puede concentrarse en un objetivo en vez de en el movimiento, mejoran las habilidades motrices, pruebas de fuerza, movimientos exagerados, se encarama, galopa, trepa una escala, atrapa la pelota con codos a los costados.</p> <p>INTERESES</p> <p>Muestra orgullo de sus tareas (p.ej. muestra y habla de sus productos, compara con amigos, le gusta colgar sus dibujos), ideas complejas, juego brusco.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p> <p>Más tranquilo, buen control muscular y equilibrio, salta a la pata coja más de 5 veces, salta en línea recta, bota y atrapa una pelota, salta a la comba, da volteretas, patina, se levanta sólo del suelo.</p> <p>INTERESES</p> <p>En la realidad, manipulación de situaciones de la vida real, hacer algo útil, la duración de los productos, juguetes que "de veras funcionen".</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION</p> <p>Actividades de los músculos pequeños: , insertar objetos pequeños, clasifica, martillar, cortar.</p> <p>CONSTRUCCION</p> <p>Realiza productos simples, combina materiales de juego, desarma, diseño tridimensional, diseño evidente.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Comienza a mostrar interés por el producto terminado.</p> <p>ATENCION</p> <p>Alrededor de 30 min, juega con un solo objeto o tema 10 minutos.</p>	<p>MANIPULACION</p> <p>Aumenta el control de la motricidad fina, movimientos rápidos, fuerza, tira, da tirones.</p> <p>CONSTRUCCION</p> <p>Realiza productos, diseños específicos evidentes, construye estructuras complejas, puzzles de 10 piezas.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>El producto final es muy importante, y lo usa para expresarse, exagera.</p> <p>ATENCION</p> <p>Se entretiene solo hasta 1 hora, juega con objetos simples o con un tema alrededor de 10 a 15 min.</p>	<p>MANIPULACION</p> <p>Utiliza herramientas para hacer cosas, copia, hace trazos, combina materiales.</p> <p>CONSTRUCCION</p> <p>Realiza productos reconocibles, le gustan las construcciones pequeñas, pone atención a los detalles, usa productos en el juego.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Reproduce la realidad.</p> <p>ATENCION</p> <p>Juega con un solo objeto o tema más de 15 min.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACION</p> <p>Imitación más compleja del mundo real, énfasis en juego y animales domésticos, simbólico, experiencias pasadas.</p> <p>DRAMATIZACION</p> <p>Guiones complejos en secuencia simuladas por anticipado, secuencias de historias, simula con juguetes realistas, usa juguetes para representar otros, desempeña muchos personajes con sentimientos (sobre todo enfado y llanto), poco interés en los disfraces, personajes imaginarios.</p>	<p>IMITACION</p> <p>Arma nuevos guiones de adulto (p.e. disfrazarse), la realidad es importante.</p> <p>DRAMATIZACION</p> <p>Utiliza conocimientos familiares para construir situaciones nuevas (p.e. expande tema de una historia o de un programa de TV), juega roles con o para otros, muestra emociones más complejas, secuencia historias, temas de lo doméstico a lo mágico, disfruta de disfrazarse, presume.</p>	<p>IMITACION</p> <p>Continúa construyendo nuevos temas con énfasis en la realidad (reconstrucción del mundo real).</p> <p>DRAMATIZACION</p> <p>Secuencia historias, disfraces importantes, accesorios, títeres, dirige acciones con tres muñecos haciéndolos interactuar, organiza a otros niños y accesorios para el juego de rol.</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO</p> <p>Juego asociativo, sin organización para lograr un fin común, más interés en los iguales que en las actividades, disfruta compañeros, comienza el juego cooperativo, juego grupal.</p> <p>COOPERACION</p> <p>Limitada, comienza a tomar turnos, pide cosas antes que ofrecerlas, escaso interés en controlar a otros, se separa fácilmente, se une a otros en juego.</p> <p>HUMOR</p> <p>Ríe de palabras sin sentido, rima.</p> <p>LENGUAJE</p> <p>Usa palabras para comunicarse con pares, interés en palabras nuevas, canta canciones simples, usa vocabulario descriptivo, cambia el discurso de acuerdo con el interlocutor.</p>	<p>TIPO</p> <p>Cooperativo, grupos de 2 a 3 organizados hacia un objetivo, prefiere jugar con otros que sólo, juego grupal con reglas simples.</p> <p>COOPERACION</p> <p>Hacen turnos, intenta controlar actividades de otros, autoritario, fuerte sentido de familia y hogar, autoridad (padres).</p> <p>HUMOR</p> <p>Distorsiones de lo familiar.</p> <p>LENGUAJE</p> <p>Juega con las palabras, inventa, narraciones largas, pregunta persistentemente, se comunica con pares para organizarse, alardea, payasea, amenaza, canta canciones completas, utiliza lenguaje para expresar roles, razona verbalmente.</p>	<p>TIPO</p> <p>Grupos cooperativos de 3 a 6, organización de juegos motrices complejos u juego dramático, juegos competitivos, entiende las reglas del juego justo.</p> <p>COOPERACION</p> <p>Hace compromisos para facilitar el juego grupal, rivalidad en juegos competitivos, juegos con reglas, juego cooperativo donde se coordinan los roles y los temas tienen un objetivo.</p> <p>HUMOR</p> <p>Ríe de los múltiples sentidos de las palabras.</p> <p>LENGUAJE</p> <p>Predomina el juego dramático, utiliza palabras como parte del juego y para organizar el juego, conversa como "adulto", utiliza términos para relacionar frases, canta y baila para reflejar el significado de la canción.</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

Nombre del alumno de TO: Cristina Franco
 Niño (usa un pseudónimo): M
 Fecha de la evaluación: 24/01/2020
 Fecha de nacimiento: 13/06/2010
 Edad (años, meses y días): 9 años 7 meses 11 días
 Lugar de la observación:
 Actividades de clase observadas:

1. Edades de las dimensiones del juego:

Manejo del espacio:
 Manejo de materiales:
 Simbólico:
 Participación:

Edad del juego (promedio de las cuatro dimensiones): 3 años 8 meses
 Edad cronológica: 9 años 7 meses
 Diagnóstico:

2. Comentarios adicionales del comportamiento: (incluir áreas tales como descripción general de conductas, falta de cualquiera de las dimensiones y cualquier comportamiento inusual).

Puntuaciones del Factor	Puntuaciones de Dimensión	Edad de juego
Motricidad Gruesa = <u>72</u> Interés = <u>60</u> Total = <u>132</u>	Manejo del espacio Total/2= <u>66</u>	
Manipulación = <u>60</u> Construcción = <u>48</u> Propósito = <u>60</u> Atención = <u>48</u> Total = <u>216</u>	Manejo de materiales Total/4= <u>54</u>	
Imitación = <u>24</u> Dramatización = <u>24</u> Total = <u>48</u>	Simulación-Simbólico Total/2= <u>24</u>	
Tipo = <u>30</u> Cooperación = <u>48</u> Humor = <u>36</u> Lenguaje = <u>18</u> Total = <u>132</u>	Participación Total/4= <u>33</u>	
	Total Dimensiones = <u>177</u>	Total/4= <u>44'25</u>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	0 – 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Golpea, alcanza; juega con manos y pies; se mueve repetidamente para obtener sensaciones agradables.</p> <p>INTERESES Personas, mira caras, sigue movimientos con la vista, atiende a voces y sonidos, explora el propio cuerpo y los objetos que están a su alcance</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Alcanza en prono, gatea, se sienta, capaz de jugar con juguetes sentado, se pone de pie contra un mueble, anda lateralmente.</p> <p>INTERESES Sigue objetos que desaparecen con la mirada, anticipa movimientos, movimientos dirigidos hacia una meta (se mueve con un fin)</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Se pone de pie sin apoyo, se agacha, y recupera el equilibrio, camina con una base amplia, movimientos amplios involucrando grupos musculares grandes, tira pelota.</p> <p>INTERESES Practica patrones básicos de movimiento, experimenta movimientos, experimenta y explora sensaciones kinestésicas y propioceptivas, mueve objetos (pelotas, camiones y juguetes de arrastre)</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Toca, manosea y lleva juguetes a la boca, sacude, martillea, y golpea.</p> <p>CONSTRUCCION Junta dos objetos en la línea media.</p> <p>PROPOSITO Sensaciones; utiliza materiales para ver, tocar, oler, oír y explorar con la boca.</p> <p>ATENCION Sigue objetos en movimiento con los ojos, 3 a 4 segundos de atención.</p>	<p>MANIPULACION Tira, gira, toca con el índice, arranca, rastrilla, deja caer, coge objetos pequeños.</p> <p>CONSTRUCCION Combina objetos relacionados, pone objetos en un recipiente.</p> <p>PROPOSITO Realiza acciones para producir efectos, juega con juegos de causa y efecto.</p> <p>ATENCION 15 seg. para un objeto completo. En detalle de objetos, 30 seg. en juguetes visuales o auditivos.</p>	<p>MANIPULA Arroja, inserta, acarrea, empuja, levanta, carga, gira, abre y cierra.</p> <p>CONSTRUCCION Apila, desarma, arma, junta, relaciona dos objetos apropiadamente (p.eje., una olla y su tapa), pequeños intentos de hacer productos.</p> <p>PROPOSITO Variedad de esquemas, le importa el proceso, ensayo y error.</p> <p>ATENCION Cambios bruscos y rápidos.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACIÓN De expresiones faciales y movimientos observados (sonrisas, palmear), vocalizaciones.</p> <p>DRAMATIZACION: no se evidencia</p>	<p>IMITACION Imita acciones observadas, gestos, emociones y sonidos que no son parte de su repertorio, patrones de actividades familiares.</p> <p>DRAMATIZACIÓN: no se evidencia.</p>	<p>IMITACIÓN Acciones simples, eventos y adultos presentes; imita nuevos movimientos, relaciona escenas simples (ej. pone un muñeco en coche y lo empuja)</p> <p>DRAMATIZACION Inicia figurado consigo mismo (come con un cuchara vacía), imita animales y objetos animados o no.</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Solitario, no se esfuerza por interactuar con otros niños, disfruta de ser cogido en brazos y mecido</p> <p>COOPERACION Demanda atención personal, interactúa de manera sencilla (dar y recibir) con su cuidador (ej. Escondidas, cu-cu, cosquillas, etc)</p> <p>HUMOR: Sonríe</p> <p>LENGUAJE: Atiende a sonidos y voces, balbucea, sonidos labiales</p>	<p>TIPO Interactúa con otro niño, responde de manera diferente con niños y adultos.</p> <p>COOPERACION Inicia juegos más que seguir a otros, muestra y da objetos.</p> <p>HUMOR Sonríe, ríe con juegos físicos y en anticipación.</p> <p>LENGUAJE Se comunica con gestos para indicar intención, responde a palabras familiares y expresiones faciales, responde preguntas</p>	<p>TIPO Combina juegos solitarios y de espectador, comienza a interactuar con pares.</p> <p>COOPERACION Busca atención personal, demanda juguetes, señala, muestra, ofrece juguetes pero se muestra posesivo, persistente.</p> <p>HUMOR Se ríe de eventos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Balbucea durante el juego, usa gestos y palabras para comunicar deseos, nombra objetos, saluda, responde a pedidos simples, hace carcajadas, exclama, protesta, combina gestos y palabras</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	18 a 24 meses	24 a 30 meses	30 a 36 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Corre, se pone de cuclillas, sube y baja escaleras sin alternar pies, pateo una pelota, conduce coche de juguete (sin pedales).</p> <p>INTERESES En actividades con muchas partes y con un fin específico.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Comienza a integrar el cuerpo entero en actividades, se concentra en movimientos complejos, salta desde el suelo, se pone a la pata coja, lanza una pelota sin caerse.</p> <p>INTERESES Explora nuevos patrones de movimiento (como saltar), le gusta hacer travesuras.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Evita obstáculos, trepa, sube y baja escaleras (alternado pies), atrapa una pelota, se pone de pie en puntillas.</p> <p>INTERESES Juego físico, luchas, revolcarse...</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Opera juegos mecánicos, desarma juguetes, enhebra cuentas</p> <p>CONSTRUCCION Utiliza herramientas</p> <p>PROPOSITO Previsor (mira) antes de actuar</p> <p>ATENCION Juega tranquilo de 5 a 10 minutos; juega con un solo objeto por 5 min.</p>	<p>MANIPULACION Siente, palpa, aprieta, golpea suavemente, arroja, llena.</p> <p>CONSTRUCCION Garabatea, enhebra cuentas, completa rompecabezas de 4-5 piezas, construye horizontal y verticalmente.</p> <p>PROPOSITO Prefiere el proceso, tiene menos interés en el producto final, planifica acciones</p> <p>ATENCION Interés intenso, juegos tranquilos hasta 15 min, juega con un solo objeto o tema de 5 a 10 minutos.</p>	<p>MANIPULACION Agrupa y compara.</p> <p>CONSTRUCCION Combina esquemas complejos.</p> <p>PROPOSITO Le gustan los juguetes con muchas partes.</p> <p>ATENCION 15 a 30 minutos.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACION Representacional, identifica la manera de activar juguetes por imitación o por imitación diferida.</p> <p>DRAMATIZACION Actúa sobre muñecos (ej. vestido, peinado, etc), acciones figuradas con más de un objeto o persona, combina dos o más acciones simbólicas, usa objetos imaginarios.</p>	<p>IMITACION De rutinas de adultos y actividades relacionadas (p.e. alimentar a muñecos), imita a pares, juego representativo.</p> <p>DRAMATIZACION Personifica muñecos, animales de peluche, amigos imaginarios, personajes, elabora eventos cotidianos con mucho detalle.</p>	<p>IMITACION Usa juguetes como agentes (ej. la muñeca come), representación de objetos con mayor abstracción, esquemas complejos (da de comer a la muñeca, la mece y la acuesta)</p> <p>DRAMATIZACION Recrea secuencias de episodios complejos (mezcla ingredientes para hacer un pastel, lo hornea y lo sirve)</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Observador acciones simples y respuestas contingentes entre pares.</p> <p>COOPERACION Juegos más complejos con una variedad de adultos (escondidas, pillapilla).</p> <p>HUMOR Ríe con acontecimientos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Comprende verbos, pide información, se refiere a personas y objetos no presentes, combina palabras.</p>	<p>TIPO Paralelo (juega al lado de otros pero de forma independiente), disfruta la presencia de otros, se muestra tímido con desconocidos.</p> <p>COOPERACION Posesivo, arrebató y coge, acapara, no comparte, se resiste a que le quiten los juguetes, independiente, inicia su propio juego.</p> <p>HUMOR Se ríe fácilmente con combinaciones simples de eventos y uso de palabras absurdos.</p> <p>LENGUAJE Dicharachero, muy poca jergonza, comienza a utilizar palabras para comunicar ideas, información, preguntas y comentarios sobre actividades.</p>	<p>TIPO Paralelo, comienza a asociarse, juega con 2 o 3 niños, juega en compañía por una hora.</p> <p>COOPERACION Comprende las necesidades de los demás.</p> <p>HUMOR Se ríe con combinaciones complejas de palabras y eventos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Realiza preguntas (qué, cuándo, cómo, dónde, etc.), relaciona secuencias temporales.</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	36 a 48 meses	48 a 60 meses	60 a 72 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Más coordinación de los movimientos del cuerpo, camina de manera más fluida, salta, corre, acelera, frena, salta a la pata coja de 3 a 5 veces, atrapa una pelota, arroja la pelota utilizando hombro y codo, salta a distancia.</p> <p>INTERESES Todo lo nuevo, manipulación motriz fina, se desafía a sí mismo con tareas más difíciles.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Aumento de la actividad motriz, puede concentrarse en un objetivo en vez de en el movimiento, mejoran las habilidades motrices, pruebas de fuerza, movimientos exagerados, se encarama, galopa, trepa una escala, atrapa la pelota con codos a los costados.</p> <p>INTERESES Muestra orgullo de sus tareas (p.ej. muestra y habla de sus productos, compara con amigos, le gusta colgar sus dibujos), ideas complejas, juego brusco.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Más tranquilo, buen control muscular y equilibrio, salta a la pata coja más de 5 veces, salta en línea recta, bota y atrapa una pelota, salta a la comba, da volteretas, patina, se levanta sólo del suelo.</p> <p>INTERESES En la realidad, manipulación de situaciones de la vida real, hacer algo útil, la duración de los productos, juguetes que "de veras funcionen".</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Actividades de los músculos pequeños: , insertar objetos pequeños, clasifica, martillar, cortar.</p> <p>CONSTRUCCION Realiza productos simples, combina materiales de juego, desarma, diseño tridimensional, diseño evidente.</p> <p>PROPOSITO Comienza a mostrar interés por el producto terminado.</p> <p>ATENCION Alrededor de 30 min, juega con un solo objeto o tema 10 minutos.</p>	<p>MANIPULACION Aumenta el control de la motricidad fina, movimientos rápidos, fuerza, tira, da tirones.</p> <p>CONSTRUCCION Realiza productos, diseños específicos evidentes, construye estructuras complejas, puzles de 10 piezas.</p> <p>PROPOSITO El producto final es muy importante, y lo usa para expresarse, exagera.</p> <p>ATENCION Se entretiene solo hasta 1 hora, juega con objetos simples o con un tema alrededor de 10 a 15 min.</p>	<p>MANIPULACION Utiliza herramientas para hacer cosas, copia, hace trazos, combina materiales.</p> <p>CONSTRUCCION Realiza productos reconocibles, le gustan las construcciones pequeñas, pone atención a los detalles, usa productos en el juego.</p> <p>PROPOSITO Reproduce la realidad.</p> <p>ATENCION Juega con un solo objeto o tema más de 15 min.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACION Imitación más compleja del mundo real, énfasis en juego y animales domésticos, simbólico, experiencias pasadas.</p> <p>DRAMATIZACION Guiones complejos en secuencia simuladas por anticipado, secuencias de historias, simula con juguetes realistas, usa juguetes para representar otros, desempeña muchos personajes con sentimientos (sobre todo enfado y llanto), poco interés en los disfraces, personajes imaginarios.</p>	<p>IMITACION Arma nuevos guiones de adulto (p.e. disfrazarse), la realidad es importante.</p> <p>DRAMATIZACION Utiliza conocimientos familiares para construir situaciones nuevas (p.e. expande tema de una historia o de un programa de TV), juega roles con o para otros, muestra emociones más complejas, secuencia historias, temas de lo doméstico a lo mágico, disfruta de disfrazarse, presume.</p>	<p>IMITACION Continúa construyendo nuevos temas con énfasis en la realidad (reconstrucción del mundo real).</p> <p>DRAMATIZACION Secuencia historias, disfraces importantes, accesorios, títeres, dirige acciones con tres muñecos haciéndolos interactuar, organiza a otros niños y accesorios para el juego de rol.</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Juego asociativo, sin organización para lograr un fin común, más interés en los iguales que en las actividades, disfruta compañeros, comienza el juego cooperativo, juego grupal.</p> <p>COOPERACION Limitada, comienza a tomar turnos, pide cosas antes que ofrecerlas, escaso interés en controlar a otros, se separa fácilmente, se une a otros en juego.</p> <p>HUMOR Ríe de palabras sin sentido, rima.</p> <p>LENGUAJE Usa palabras para comunicarse con pares, interés en palabras nuevas, canta canciones simples, usa vocabulario descriptivo, cambia el discurso de acuerdo con el interlocutor.</p>	<p>TIPO Cooperativo, grupos de 2 a 3 organizados hacia un objetivo, prefiere jugar con otros que sólo, juego grupal con reglas simples.</p> <p>COOPERACION Hacen turnos, intenta controlar actividades de otros, autoritario, fuerte sentido de familia y hogar, autoridad (padres).</p> <p>HUMOR Distorsiones de lo familiar.</p> <p>LENGUAJE Juega con las palabras, inventa, narraciones largas, pregunta persistentemente, se comunica con pares para organizarse, alardea, payasea, amenaza, canta canciones completas, utiliza lenguaje para expresar roles, razona verbalmente.</p>	<p>TIPO Grupos cooperativos de 3 a 6, organización de juegos motrices complejos u juego dramático, juegos competitivos, entiende las reglas del juego justo.</p> <p>COOPERACION Hace compromisos para facilitar el juego grupal, rivalidad en juegos competitivos, juegos con reglas, juego cooperativo donde se coordinan los roles y los temas tienen un objetivo.</p> <p>HUMOR Ríe de los múltiples sentidos de las palabras.</p> <p>LENGUAJE Predomina el juego dramático, utiliza palabras como parte del juego y para organizar el juego, conversa como "adulto", utiliza términos para relacionar frases, canta y baila para reflejar el significado de la canción.</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

Nombre del alumno de TO: Cristina Franco
 Niño (usa un pseudónimo): A
 Fecha de la evaluación: 17/01/2020
 Fecha de nacimiento: 29/09/2012
 Edad (años, meses y días): 7 años 5 meses Adón
 Lugar de la observación:
 Actividades de clase observadas:

1. Edades de las dimensiones del juego:

Manejo del espacio:
 Manejo de materiales:
 Simbólico:
 Participación:
 Edad del juego (promedio de las cuatro dimensiones): 5 años 5 meses
 Edad cronológica: 7 años 5 meses
 Diagnóstico:

2. Comentarios adicionales del comportamiento: (incluir áreas tales como descripción general de conductas, falta de cualquiera de las dimensiones y cualquier comportamiento inusual).

Puntuaciones del Factor	Puntuaciones de Dimensión	Edad de juego
Motricidad Gruesa = <u>72</u> Interés = <u>72</u> Total = <u>144</u>	Manejo del espacio Total/2= <u>72</u>	
Manipulación = <u>72</u> Construcción = <u>48</u> Propósito = <u>60</u> Atención = <u>72</u> Total = <u>252</u>	Manejo de materiales Total/4= <u>63</u>	
Imitación = <u>72</u> Dramatización = <u>72</u> Total = <u>144</u>	Simulación-Simbólico Total/2= <u>72</u>	
Tipo = <u>72</u> Cooperación = <u>60</u> Humor = <u>48</u> Lenguaje = <u>30</u> Total = <u>210</u>	Participación Total/4= <u>52'5</u>	
	Total Dimensiones = <u>259'5</u>	Total/4= <u>65</u>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	0 – 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Golpea, alcanza; juega con manos y pies; se mueve repetidamente para obtener sensaciones agradables.</p> <p>INTERESES Personas, mira caras, sigue movimientos con la vista, atiende a voces y sonidos, explora el propio cuerpo y los objetos que están a su alcance</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Alcanza en prono, gatea, se sienta, capaz de jugar con juguetes sentado, se pone de pie contra un mueble, anda lateralmente.</p> <p>INTERESES Sigue objetos que desaparecen con la mirada, anticipa movimientos, movimientos dirigidos hacia una meta (se mueve con un fin)</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Se pone de pie sin apoyo, se agacha, y recupera el equilibrio, camina con una base amplia, movimientos amplios involucrando grupos musculares grandes, tira pelota.</p> <p>INTERESES Practica patrones básicos de movimiento, experimenta movimientos, experimenta y explora sensaciones kinestésicas y propioceptivas, mueve objetos (pelotas, camiones y juguetes de arrastre)</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Toca, manosea y lleva juguetes a la boca, sacude, martillea, y golpea.</p> <p>CONSTRUCCION Junta dos objetos en la línea media.</p> <p>PROPOSITO Sensaciones; utiliza materiales para ver, tocar, oler, oír y explorar con la boca.</p> <p>ATENCION Sigue objetos en movimiento con los ojos, 3 a 4 segundos de atención.</p>	<p>MANIPULACION Tira, gira, toca con el índice, arranca, rastrilla, deja caer, coge objetos pequeños.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Combina objetos relacionados, pone objetos en un recipiente.</p> <p>PROPOSITO Realiza acciones para producir efectos, juega con juegos de causa y efecto.</p> <p>ATENCION 15 seg. para un objeto completo. En detalle de objetos, 30 seg. en juguetes visuales o auditivos.</p>	<p>MANIPULA Arroja, inserta, acarrea, empuja, levanta, carga, gira, abre y cierra.</p> <p>CONSTRUCCION Apila, desarma, arma, junta, relaciona dos objetos apropiadamente (p.eje., una olla y su tapa), pequeños intentos de hacer productos.</p> <p>PROPOSITO Variedad de esquemas, le importa el proceso, ensayo y error.</p> <p>ATENCION Cambios bruscos y rápidos.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACIÓN De expresiones faciales y movimientos observados (sonrisas, palmear), vocalizaciones.</p> <p>DRAMATIZACION: no se evidencia</p>	<p>IMITACION Imita acciones observadas, gestos, emociones y sonidos que no son parte de su repertorio, patrones de actividades familiares.</p> <p>DRAMATIZACIÓN: no se evidencia.</p>	<p>IMITACIÓN Acciones simples, eventos y adultos presentes; imita nuevos movimientos, relaciona escenas simples (ej. pone un muñeco en coche y lo empuja)</p> <p>DRAMATIZACION Inicia figurado consigo mismo (come con un cuchara vacía), imita animales y objetos animados o no.</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Solitario, no se esfuerza por interactuar con otros niños, disfruta de ser cogido en brazos y mecido</p> <p>COOPERACION Demanda atención personal, interactúa de manera sencilla (dar y recibir) con su cuidador (ej. Escondidas, cu-cu, cosquillas, etc)</p> <p>HUMOR: Sonríe</p> <p>LENGUAJE: Atiende a sonidos y voces, balbucea, sonidos labiales</p>	<p>TIPO Interactúa con otro niño, responde de manera diferente con niños y adultos.</p> <p>COOPERACION Inicia juegos más que seguir a otros, muestra y da objetos.</p> <p>HUMOR Sonríe, ríe con juegos físicos y en anticipación.</p> <p>LENGUAJE Se comunica con gestos para indicar intención, responde a palabras familiares y expresiones faciales, responde preguntas</p>	<p>TIPO Combina juegos solitarios y de espectador, comienza a interactuar con pares.</p> <p>COOPERACION Busca atención personal, demanda juguetes, señala, muestra, ofrece juguetes pero se muestra posesivo, persistente.</p> <p>HUMOR Se ríe de eventos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Balbucea durante el juego, usa gestos y palabras para comunicar deseos, nombra objetos, saluda, responde a pedidos simples, hace carcajadas, exclama, protesta, combina gestos y palabras</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	18 a 24 meses	24 a 30 meses	30 a 36 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA Corre, se pone de cuclillas, sube y baja escaleras sin alternar pies, pateo una pelota, conduce coche de juguete (sin pedales).</p> <p>INTERESES En actividades con muchas partes y con un fin específico.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Comienza a integrar el cuerpo entero en actividades, se concentra en movimientos complejos, salta desde el suelo, se pone a la pata coja, lanza una pelota sin caerse.</p> <p>INTERESES Explora nuevos patrones de movimiento (como saltar), le gusta hacer travesuras.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA Evita obstáculos, trepa, sube y baja escaleras (alternado pies), atrapa una pelota, se pone de pie en puntillas.</p> <p>INTERESES Juego físico, luchas, revolcarse...</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION Opera juegos mecánicos, desarma juguetes, enhebra cuentas</p> <p>CONSTRUCCION Utiliza herramientas</p> <p>PROPOSITO Previsor (mira) antes de actuar</p> <p>ATENCION Juega tranquilo de 5 a 10 minutos; juega con un solo objeto por 5 min.</p>	<p>MANIPULACION Siente, palpa, aprieta, golpea suavemente, arroja, llena.</p> <p>CONSTRUCCION Garabatea, enhebra cuentas, completa rompecabezas de 4-5 piezas, construye horizontal y verticalmente.</p> <p>PROPOSITO Prefiere el proceso, tiene menos interés en el producto final, planifica acciones</p> <p>ATENCION Interés intenso, juegos tranquilos hasta 15 min, juega con un solo objeto o tema de 5 a 10 minutos.</p>	<p>MANIPULACION Agrupa y compara.</p> <p>CONSTRUCCION Combina esquemas complejos.</p> <p>PROPOSITO Le gustan los juguetes con muchas partes.</p> <p>ATENCION 15 a 30 minutos.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACION Representacional, identifica la manera de activar juguetes por imitación o por imitación diferida.</p> <p>DRAMATIZACION Actúa sobre muñecos (ej. vestido, peinado, etc), acciones figuradas con más de un objeto o persona, combina dos o más acciones simbólicas, usa objetos imaginarios.</p>	<p>IMITACION De rutinas de adultos y actividades relacionadas (p.e. alimentar a muñecos), imita a pares, juego representativo.</p> <p>DRAMATIZACION Personifica muñecos, animales de peluche, amigos imaginarios, personajes, elabora eventos cotidianos con mucho detalle.</p>	<p>IMITACION Usa juguetes como agentes (ej. la muñeca come), representación de objetos con mayor abstracción, esquemas complejos (da de comer a la muñeca, la mece y la acuesta)</p> <p>DRAMATIZACION Recrea secuencias de episodios complejos (mezcla ingredientes para hacer un pastel, lo hornea y lo sirve)</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO Observador acciones simples y respuestas contingentes entre pares.</p> <p>COOPERACION Juegos más complejos con una variedad de adultos (escondidas, pillapilla).</p> <p>HUMOR Ríe con acontecimientos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Comprende verbos, pide información, se refiere a personas y objetos no presentes, combina palabras.</p>	<p>TIPO Paralelo (juega al lado de otros pero de forma independiente), disfruta la presencia de otros, se muestra tímido con desconocidos.</p> <p>COOPERACION Posesivo, arrebató y coge, acapara, no comparte, se resiste a que le quiten los juguetes, independiente, inicia su propio juego.</p> <p>HUMOR Se ríe fácilmente con combinaciones simples de eventos y uso de palabras absurdos.</p> <p>LENGUAJE Dicharachero, muy poca jerigonza, comienza a utilizar palabras para comunicar ideas, información, preguntas y comentarios sobre actividades.</p>	<p>TIPO Paralelo, comienza a asociarse, juega con 2 o 3 niños, juega en compañía por una hora.</p> <p>COOPERACION Comprende las necesidades de los demás.</p> <p>HUMOR Se ríe con combinaciones complejas de palabras y eventos absurdos.</p> <p>LENGUAJE Realiza preguntas (qué, cuándo, cómo, dónde, etc.), relaciona secuencias temporales.</p>

ESCALA DEL JUEGO PREESCOLAR DE KNOX - REVISADA

	36 a 48 meses	48 a 60 meses	60 a 72 meses
MANEJO DEL ESPACIO	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p> <p>Más coordinación de los movimientos del cuerpo, camina de manera más fluida, salta, corre, acelera, frena, salta a la pata coja de 3 a 5 veces, atrapa una pelota, arroja la pelota utilizando hombro y codo, salta a distancia.</p> <p>INTERESES</p> <p>Todo lo nuevo, manipulación motriz fina, se desafía a sí mismo con tareas más difíciles.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p> <p>Aumento de la actividad motriz, puede concentrarse en un objetivo en vez de en el movimiento, mejoran las habilidades motrices, pruebas de fuerza, movimientos exagerados, se encarama, galopa, trepa una escala, atrapa la pelota con codos a los costados.</p> <p>INTERESES</p> <p>Muestra orgullo de sus tareas (p.ej. muestra y habla de sus productos, compara con amigos, le gusta colgar sus dibujos), ideas complejas, juego brusco.</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p> <p>Más tranquilo, buen control muscular y equilibrio, salta a la pata coja más de 5 veces, salta en línea recta, bota y atrapa una pelota, salta a la comba, da volteretas, patina, se levanta sólo del suelo.</p> <p>INTERESES</p> <p>En la realidad, manipulación de situaciones de la vida real, hacer algo útil, la duración de los productos, juguetes que "de veras funcionen".</p>
MANEJO DEL MATERIAL	<p>MANIPULACION</p> <p>Actividades de los músculos pequeños: insertar objetos pequeños, clasifica, martillar, cortar.</p> <p>CONSTRUCCION</p> <p>Realiza productos simples, combina materiales de juego, desarma, diseño tridimensional, diseño evidente.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Comienza a mostrar interés por el producto terminado.</p> <p>ATENCION</p> <p>Alrededor de 30 min, juega con un solo objeto o tema 10 minutos.</p>	<p>MANIPULACION</p> <p>Aumenta el control de la motricidad fina, movimientos rápidos, fuerza, tira, da tirones.</p> <p>CONSTRUCCION</p> <p>Realiza productos, diseños específicos evidentes, construye estructuras complejas, puzzles de 10 piezas.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>El producto final es muy importante, y lo usa para expresarse, exagera.</p> <p>ATENCION</p> <p>Se entretiene solo hasta 1 hora, juega con objetos simples o con un tema alrededor de 10 a 15 min.</p>	<p>MANIPULACION</p> <p>Utiliza herramientas para hacer cosas, copia, hace trazos, combina materiales.</p> <p>CONSTRUCCION</p> <p>Realiza productos reconocibles, le gustan las construcciones pequeñas, pone atención a los detalles, usa productos en el juego.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Reproduce la realidad.</p> <p>ATENCION</p> <p>Juega con un solo objeto o tema más de 15 min.</p>
SIMBOLICO HACER CREER (Pretense)	<p>IMITACION</p> <p>Imitación más compleja del mundo real, énfasis en juego y animales domésticos, simbólico, experiencias pasadas.</p> <p>DRAMATIZACION</p> <p>Guiones complejos en secuencia simuladas por anticipado, secuencias de historias, simula con juguetes realistas, usa juguetes para representar otros, desempeña muchos personajes con sentimientos (sobre todo enfado y llanto), poco interés en los disfraces, personajes imaginarios.</p>	<p>IMITACION</p> <p>Arma nuevos guiones de adulto (p.e. disfrazarse), la realidad es importante.</p> <p>DRAMATIZACION</p> <p>Utiliza conocimientos familiares para construir situaciones nuevas (p.e. expande tema de una historia o de un programa de TV), juega roles con o para otros, muestra emociones más complejas, secuencia historias, temas de lo doméstico a lo mágico, disfruta de disfrazarse, presume.</p>	<p>IMITACION</p> <p>Continúa construyendo nuevos temas con énfasis en la realidad (reconstrucción del mundo real).</p> <p>DRAMATIZACION</p> <p>Secuencia historias, disfraces importantes, accesorios, títeres, dirige acciones con tres muñecos haciéndolos interactuar, organiza a otros niños y accesorios para el juego de rol.</p>
PARTICIPACION	<p>TIPO</p> <p>Juego asociativo, sin organización para lograr un fin común, más interés en los iguales que en las actividades, disfruta compañeros, comienza el juego cooperativo, juego grupal.</p> <p>COOPERACION</p> <p>Limitada, comienza a tomar turnos, pide cosas antes que ofrecerlas, escaso interés en controlar a otros, se separa fácilmente, se une a otros en juego.</p> <p>HUMOR</p> <p>Ríe de palabras sin sentido, rima.</p> <p>LENGUAJE</p> <p>Usa palabras para comunicarse con pares, interés en palabras nuevas, canta canciones simples, usa vocabulario descriptivo, cambia el discurso de acuerdo con el interlocutor.</p>	<p>TIPO</p> <p>Cooperativo, grupos de 2 a 3 organizados hacia un objetivo, prefiere jugar con otros que sólo, juego grupal con reglas simples.</p> <p>COOPERACION</p> <p>Hacen turnos, intenta controlar actividades de otros, autoritario, fuerte sentido de familia y hogar, autoridad (padres).</p> <p>HUMOR</p> <p>Distorsiones de lo familiar.</p> <p>LENGUAJE</p> <p>Juega con las palabras, inventa, narraciones largas, pregunta persistentemente, se comunica con pares para organizarse, alardea, payasea, amenaza, canta canciones completas, utiliza lenguaje para expresar roles, razona verbalmente.</p>	<p>TIPO</p> <p>Grupos cooperativos de 3 a 6, organización de juegos motrices complejos u juego dramático, juegos competitivos, entiende las reglas del juego justo.</p> <p>COOPERACION</p> <p>Hace compromisos para facilitar el juego grupal, rivalidad en juegos competitivos, juegos con reglas, juego cooperativo donde se coordinan los roles y los temas tienen un objetivo.</p> <p>HUMOR</p> <p>Ríe de los múltiples sentidos de las palabras.</p> <p>LENGUAJE</p> <p>Predomina el juego dramático, utiliza palabras como parte del juego y para organizar el juego, conversa como "adulto", utiliza términos para relacionar frases, canta y baila para reflejar el significado de la canción.</p>

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness

Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>G</u>		MEDIDA		INTENSIDAD		HABILIDAD	
Edad: <u>8 años 4 meses 5 días</u>		3 = Casi Siempre		3 = Alta		3 = Muy hábil	
Evaluador: <u>Cristina Franco</u>		2 = La mayor parte del tiempo		2 = Moderada		2 = Moderada	
<input checked="" type="radio"/> Dentro Fuera Video <input checked="" type="radio"/> Vivo (Circule)		1 = Parte del tiempo		1 = Ligera		1 = Apenas	
		0 = Raras veces o nunca		0 = Ninguna		0 = No hábil	
		NA = No se Aplica		NA = No se Aplica		NA = No se aplica	
ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS			
Participa activamente.	2	3	2				
Decide qué hacer.	1	3	2				
Mantiene un nivel de <u>seguridad</u> suficiente para jugar.	3	2	2				
Intenta superar barreras u obstáculos para <u>persistir</u> en una actividad.	2	2	3				
<u>Modifica</u> la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	2	3	2				
Participa de <u>travesuras</u> juguetonas o <u>burlas</u>	3	3	1	Muy brusco			
Participa en la actividad por puro placer (<u>proceso</u>) más que sólo por interés en el <u>producto final</u> .	3	3	2	No controla bien sus emociones			
<u>Hace como que</u> (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	1	2	2	Hace como que es diferentes animales			
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y <u>creativas</u> .	0	NA	NA	No lo hace			
<u>Negocia</u> con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	1	2	1				
Participa en <u>juego social</u> .	2	2	2	Hay que apoyarle			
<u>Apoya</u> el juego de otros.	0	1	1	Le gusta ayudar y participar			
<u>Entra</u> en un grupo que ya está realizando una actividad.	0	1	1	Entra con ayuda y cuando se le anima. Juega al lado			
<u>Inicia</u> juego con otros.	1	2	2				
<u>Hace el payaso</u> o hace <u>chistes</u> .	0	NA	NA	No lo hace			
<u>Comparte</u> (juegos, materiales, amigos, ideas).	1	2	2				
<u>Ofrece señales</u> (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	3	3	3				
Responde a las señales de otros.	3	3	3				
Demuestra <u>afecto</u> positivo durante el juego.	3	3	3	Muy exagerado			
Interactúa <u>con objetos</u> .	3	3	3				
Hace <u>transiciones</u> de una actividad de juego a otra con facilidad.	2	2	2	Le gusta			

Mosby items and derived items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness

Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>M</u>		MEDIDA		INTENSIDAD		HABILIDAD	
Edad: <u>9 años 7 meses + 1 día</u>		3 = Casi Siempre 2 = La mayor parte del tiempo 1 = Parte del tiempo 0 = Raras veces o nunca NA = No se Aplica		3 = Alta 2 = Moderada 1 = Ligera 0 = Ninguna NA = No se Aplica		3 = Muy hábil 2 = Moderada 1 = Apenas 0 = No hábil NA = No se aplica	
Evaluador: <u>Cristina Franco</u>							
<input checked="" type="radio"/> Dentro Fuera Video <input checked="" type="radio"/> Vivo (Circule)							
ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS			
Participa activamente.	1	2	1	No controla actos			
Decide qué hacer.	0	NA	NA	Se deja llevar siempre			
Mantiene un nivel de <u>seguridad</u> suficiente para jugar.	3	2	2				
Intenta superar barreras u obstáculos para <u>persistir</u> en una actividad.	2	3	2				
<u>Modifica</u> la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	0	NA	NA	No lo hace			
Participa de <u>travesuras</u> juguetonas o <u>burlas</u>	0	NA	NA	No lo hace			
Participa en la actividad por puro placer (<u>proceso</u>) más que sólo por interés en el producto final.	2	2	3				
<u>Hace como que</u> (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	0	NA	NA	No lo hace			
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y <u>creativas</u> .	0	NA	NA	No lo hace			
<u>Negocia</u> con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	0	NA	NA				
Participa en <u>juego social</u> .	1	1	2				
<u>Apoya</u> el juego de otros.	2	2	2	Les mira y señala objetos			
Entra en un grupo que ya está realizando una actividad.	0	NA	NA	Se queda separado mirando. Entra con apoyo			
<u>Inicia</u> juego con otros.	0	NA	NA				
<u>Hace el payaso</u> o hace <u>chistes</u> .	0	NA	NA				
<u>Comparte</u> (juegos, materiales, amigos, ideas).	1	3	3				
<u>Ofrece señales</u> (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	3	3	3				
Responde a las señales de otros.	1	1	2				
Demuestra <u>afecto</u> positivo durante el juego.	3	3	3	Se nota cuando disfruta			
Interactúa <u>con objetos</u> .	2	3	3				
Hace <u>transiciones</u> de una actividad de juego a otra con facilidad.	3	3	3				

Mosby items and derived items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness

Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>A</u>		MEDIDA		INTENSIDAD		HABILIDAD	
Edad: <u>7 años 5 meses 14 días</u>		3 = Casi Siempre 2 = La mayor parte del tiempo 1 = Parte del tiempo 0 = Raras veces o nunca NA = No se Aplica		3 = Alta 2 = Moderada 1 = Ligera 0 = Ninguna NA = No se Aplica		3 = Muy hábil 2 = Moderada 1 = Apenas 0 = No hábil NA = No se aplica	
Evaluador: <u>Cristina Franco</u>							
<input checked="" type="radio"/> Dentro		<input type="radio"/> Fuera		<input type="radio"/> Video		<input checked="" type="radio"/> Vivo (Círcule)	
ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS			
Participa activamente.	3	3	3				
Decide qué hacer.	2	3	3				
Mantiene un nivel de <u>seguridad</u> suficiente para jugar.	2	3	2	se cree, se golpea con frecuencia			
Intenta superar barreras u obstáculos para <u>persistir</u> en una actividad.	3	3	3	No se rinde nunca			
<u>Modifica</u> la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	1	2	2				
Participa de <u>travesuras</u> juguetonas o <u>burlas</u>	1	2	2				
Participa en la actividad por puro placer (<u>proceso</u>) más que sólo por interés en el producto final.	3	3	3	Pide jugar todo el rato y se divierte			
Hace como que (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	2	2	3				
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y <u>creativas</u> .	0	NA	NA	Nada fuera de lo normal			
<u>Negocia</u> con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	1	2	2				
Participa en <u>juego social</u> .	3	2	3				
<u>Apoya</u> el juego de otros.	3	3	3	Ayuda			
<u>Entra</u> en un grupo que ya está realizando una actividad.	2	2	2	Observa antes de entrar			
<u>Inicia</u> juego con otros.	2	2	2				
Hace el <u>payaso</u> o hace <u>chistes</u> .	0	NA	NA				
<u>Comparte</u> (juegos, materiales, amigos, ideas).	2	1	2	le cuesta compartir			
<u>Ofrece señales</u> (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	3	3	3				
Responde a las señales de otros.	3	3	2				
Demuestra <u>afecto</u> positivo durante el juego.	3	3	3	se nota cuando disfruta			
Interactúa <u>con objetos</u> .	3	3	3				
Hace <u>transiciones</u> de una actividad de juego a otra con facilidad.	2	1	2	Muchas veces le cuesta y no que insistir			

Mosby items and derived items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

ANEXO 2. Juegos

<i>Rodar la pelota</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Se colocarán todos los participantes sentados en el suelo en círculo con las piernas abiertas, y pasarán la pelota rodando por el suelo a las piernas de otro de sus compañeros.</p> <p>Antes de lanzar la pelota se tiene que avisar a quien se quiere pasar la pelota, para llamar la atención del compañero y que esté preparado para la recepción de la pelota. Se debe indicar a quien mediante lenguaje verbal diciendo directamente su nombre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota 	<p>Promover la interacción con todos los compañeros a través de la potenciación del lenguaje verbal.</p>

<i>X pases</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Se realizará en la sala de psicomotricidad con todo el espacio recogido.</p> <p>Los participantes se distribuyen por la sala en un orden aleatorio.</p> <p>El fin del juego es conseguir un número concreto de pases sin que la pelota se caiga al suelo. El número de pases se determinará antes de empezar la partida, pudiendo empezar en 10 pases e ir aumentando el número a medida que se vayan consiguiendo.</p> <p>Para dificultar un poco la partida se puede ir introduciendo más pelota, siempre manteniendo un orden en el lanzamiento de las pelotas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sala espaciosa - Pelotas 	<p>Conseguir una interacción entre los niños participantes, a través del pase de la pelota, y potenciar la cooperación, trabajando hacia un objetivo común.</p>

<i>Encuentra la pareja</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Se realizará en el suelo de la sala.</p> <p>Se colocarán todas las fichas bocabajo aleatoriamente, y por turnos tienen que ir levantando dos fichas (las que ellos quieran) con el fin de encontrar las que son iguales.</p> <p>Si las fichas no son iguales se les volverá a poner bocabajo, y tendrá que esperar su turno para volver a jugar mientras intenta recordar las fichas que levantan sus compañeros para cuando llegue su turno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Parejas de figuras 	<p>Trabajar el respeto por el trabajo de los compañeros, y la paciencia en la espera de su turno.</p>

<i>Escondite de imágenes</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Se utiliza todo el espacio.</p> <p>Se escogen unas parejas y una figura es escondida por el espacio y la otra lleva cada niño en la mano para saber cual tiene que encontrar.</p> <p>Una vez que alguno encuentra su pareja puede ayudar a sus compañeros a encontrar la suya.</p> <p>Si mientras uno de ellos busca su pareja se encuentra con la de algún compañero puede ir indicándole donde se encuentra para ayudarlo.</p> <p>Si los compañeros han encontrado cada uno su pareja puede pedir ayuda para encontrar la suya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio amplio - Parejas de figuras - Ladrillos de plástico - Bloques de goma 	<p>Promover la cooperación entre los compañeros.</p> <p>Trabajar la capacidad de ayudar y pedir ayuda.</p> <p>Potenciar la comunicación verbal y no verbal.</p>

<i>Diferentes pases</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Se colocarán todos los participantes en círculo en el centro de la sala, de manera que el círculo se pueda ir ampliando a medida que avance el juego.</p> <p>Se pasará la pelota de diferentes maneras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasar la pelota en la mano de la persona de la derecha - Pasar la pelota en la mano de la persona de la izquierda - Lanzar la pelota a la persona de la derecha - Lanzar la pelota a la persona de la izquierda - Lanzar aleatoriamente la pelota a una persona del círculo, sin que bote la pelota (indicando a quien se la pasan) - Lanzar aleatoriamente la pelota a una persona del círculo, con bote antes de la recepción (indicando a quien se la pasan) 	<ul style="list-style-type: none"> - Varias pelotas de diferentes pesos y tamaños 	<p>Trabajar la cooperación durante el juego, potenciando la comunicación verbal.</p>

<u>Circuito + Puzle</u>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Realizar un circuito con los materiales que encontramos por la sala de psicomotricidad donde se realiza la sesión, de manera que vayan presentando obstáculos para los niños.</p> <p>Los circuitos pueden ir aumentando en dificultad a medida que se vayan haciendo.</p> <p>Al finalizar el circuito deberán coger una pieza del puzle que tendrán que montar más tarde de manera grupal.</p> <p>Si alguno de los participantes se atasca en alguna parte del circuito puede recibir ayuda por parte de alguna de sus compañeros, siempre contando también con nuestra ayuda.</p> <p>Cuando tengan todas las piezas del puzle tendrán que montarlo en la mesa entre todos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio amplio - Colchonetas - Bloques de goma - Ladrillos de plástico - Aros - Pelotas - Escalera de goma - Rampa de goma - Túnel - Piezas del puzle 	<p>Promover la capacidad de pedir ayuda frente a las dificultades, y la de ofrecer ayuda.</p> <p>Trabajar la cooperación.</p>

<u>El color de Simón</u>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>También se puede realizar con música.</p> <p>Se les pedirá que se vayan moviendo por el espacio de manera desordenada y en algún momento inesperado se les dirá un color hacia el que tienen que ir a tocar o coger un objeto del color que se dicho.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio despejado - Música - Objetos de diferentes colores 	<p>Trabajar el respeto hacia las decisiones y pertenencias de los demás.</p>

<i>Encestar la pelota</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Se colocarán los aros atados a las barras paralelas, de manera que queden a distinta altura. Los participantes se colocarán en una línea a una distancia cercana a los aros, de manera que tengan que pasar la pelota por dentro del aro.</p> <p>Las pelotas pueden cambiar de tamaño y peso en cada lanzamiento, y la línea se irá retrasando a medida que consigan pasar las pelotas en esa distancia.</p> <p>Esta actividad también se puede realizar con globos, más o menos hinchados, ya que es más difícil de controlar su dirección.</p> <p>Los participantes lanzarán por turnos, se les asociarán unos puntos a cada aro, y se irán sumando los lanzamientos de todos hasta completar el objetivo de puntos que se ponga antes de comenzar la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Barras paralelas - Aros - Pelotas - Globos - Bloques de goma (línea de lanzar) 	<p>Promover el trabajo en equipo hacia un objetivo común, y el respeto hacia los compañeros.</p>

<i>Caja de experiencias</i>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
<p>Dispondremos de una serie de formas (triángulos, cuadrados, rectángulos, círculos...)</p> <p>Tendremos una muestra que le daremos a cada persona y que tendrá que encontrar dentro de la caja mediante el tacto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caja - Parejas de diferentes formas 	<p>Explorar y aprender a manejar sentimientos, tanto negativos como positivos.</p>

<u>Cuento</u>		
DESCRIPCIÓN	MATERIALES	OBJETIVO
Se procederá a la lectura de uno o dos cuentos en el espacio donde se encuentran la mesa y las sillas para proceder a la relajación.	- Cuentos	Potenciar el respeto, a través de la escucha, hacia las profesionales y los demás compañeros, en el caso de que participen en el cuento.

ANEXO 3. Consentimiento informado

Consentimiento Informado para Participantes del Trabajo de Fin de Grado de Terapia Ocupacional de la Facultad de las Ciencias de la Salud, Universidad de Zaragoza

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en este Trabajo de Fin de Grado con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

El presente Trabajo de Fin de Grado es conducido por Cristina Franco García de la Universidad de Zaragoza, Facultad de las Ciencias de la Salud. La meta de este Trabajo de Fin de Grado es demostrar la eficacia de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de habilidades sociales a través de un programa de juego.

Si usted accede a participar en este Trabajo de Fin de Grado, se le pedirá que el investigador/estudiante pueda participar como observador o como asistente en el tratamiento de Terapia Ocupacional, del cual su hijo es beneficiario.

La participación en este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este Trabajo de Fin de Grado.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Cristina Franco García. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es demostrar la eficacia de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de habilidades sociales a través de un programa de juego.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mí persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Cristina al teléfono 625709340.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Cristina al teléfono anteriormente mencionado.

Nombre del Participante (en letras de imprenta)	Firma del Participante	Fecha
		26-5-2020

Consentimiento Informado para Participantes del Trabajo de Fin de Grado de Terapia Ocupacional de la Facultad de las Ciencias de la Salud. Universidad de Zaragoza

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en este Trabajo de Fin de Grado con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

El presente Trabajo de Fin de Grado es conducido por Cristina Franco García de la Universidad de Zaragoza. Facultad de las Ciencias de la Salud. La meta de este Trabajo de Fin de Grado es demostrar la eficacia de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de habilidades sociales a través de un programa de juego.

Si usted accede a participar en este Trabajo de Fin de Grado, se le pedirá que el investigador/estudiante pueda participar como observador o como asistente en el tratamiento de Terapia Ocupacional, del cual su hijo es beneficiario.

La participación en este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este Trabajo de Fin de Grado.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Cristina Franco García. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es demostrar la eficacia de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de habilidades sociales a través de un programa de juego.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Cristina al teléfono 625709340.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Cristina al teléfono anteriormente mencionado.

Nombre del Participante
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha



28-05-2020

Consentimiento Informado para Participantes del Trabajo de Fin de Grado de Terapia Ocupacional de la Facultad de las Ciencias de la Salud. Universidad de Zaragoza

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en este Trabajo de Fin de Grado con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

El presente Trabajo de Fin de Grado es conducido por Cristina Franco García de la Universidad de Zaragoza. Facultad de las Ciencias de la Salud. La meta de este Trabajo de Fin de Grado es demostrar la eficacia de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de habilidades sociales a través de un programa de juego.

Si usted accede a participar en este Trabajo de Fin de Grado, se le pedirá que el investigador/estudiante pueda participar como observador o como asistente en el tratamiento de Terapia Ocupacional, del cual su hijo es beneficiario.

La participación en este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este Trabajo de Fin de Grado.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Cristina Franco García. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es demostrar la eficacia de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de habilidades sociales a través de un programa de juego.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Cristina al teléfono 625709340.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Cristina al teléfono anteriormente mencionado.

Nombre del Participante
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha



26-5-2020