

ánimas

REVISTA ESPECIALIZADA
EN PSICOMOTRICIDAD



PUBLICACIÓN SEMESTRAL

JUNIO 2013

NÚMERO 31 pvp: 6 €



- UNA PROPUESTA DE JUEGO COOPERATIVO Y CREATIVO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INFANTIL.
- ANALIZANDO LAS ACTITUDES DEL PSICOMOTRICISTA QUE DESARROLLAN EL VÍNCULO Y PROMUEVEN LA RESILIENCIA EN ADOLESCENTES.
- CONTEMPLANDO LA FAMILIA DENTRO DEL CENTRO ESCOLAR EN EL GRUPO DE ADAPTACIÓN, PARTIENDO DEL PROGRAMA ÁNIMA'T, JUGA AMB ELLS.
- UNA EXPERIENCIA ENTRE REJAS.
- LA OBSERVACIÓN SISTEMATIZADA EN LA INVESTIGACIÓN EN PSICOMOTRICIDAD.
- LA MEDITACIÓN EN LA SALA DE PSICOMOTRICIDAD.
- LA PATOLOGÍA EMOCIONAL DEL NIÑO A TRAVÉS DE LA HOMEOPATÍA.
- LA CONEXIÓN EMOCIONAL.

Í N D I C E



"Mi familia", dibujo infantil, Judith

Consejo editorial

Rikardo Acebo, Maria Fortuny, Helena Herran, Manel Llecha, Sara Manchado, José Ángel Rodríguez, Josep Rota y Isabel Vidal

Colaboraciones

Guillermo Basauri, Meritxell Blanco, Montse Castellà, Maite Garaigordobil, Margalida Gelabert, Sara Manchado, Alexandra Moreno, Crescencia Pastor, Cristina Rubio

Redacción, suscripciones y publicidad
HOTEL D'ENTITATS

Pere Vergès, 1-6^a
08020 Barcelona
e-mail: secreteriaapp@orange.es

La revista dispone de espacios publicitarios
para las personas o instituciones interesadas.

Diseño gráfico
Jaume EsteveMaquetación
Caterina RocaDepósito legal
B-17.092-97

ISSN 1575-0841

Impresión

Imprenta ITÁLICA
Mn. Cinto Verdager, 73
08922 Santa Coloma de Gramanet

Edita

Asociación Profesional de Psicomotricistas

Esta publicación no asume necesariamente
las diferentes formas de pensar que se
reflejan en ella.

número 31 • Julio 2013

EDITORIAL

4

DOSSIER

Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas
de Educación Infantil. 5
Maite Garaigordobil

Analizando las actitudes del psicomotricista que desarrollan el
vínculo y promueven la resiliencia en adolescentes. 13
Alexandra Moreno, Crescencia Pastor

Contemplando la familia dentro del centro escolar en el grupo de
adaptación, partiendo del programa *Anima't, juga amb ells*. 20
Montse Castellà, Meritxell Blanco

Una experiencia entre rejas. 27
Margalida Gelabert, Cristina Rubio

ELLOS Y ELLAS OPINAN

La observación sistematizada en la investigación en
psicomotricidad. 32
Alexandra Moreno, Crescencia Pastor

ESPACIO ABIERTO

La meditación en la sala de psicomotricidad 35
Simone Brageot

OTRAS TÉCNICAS

La patología emocional del niño a través de la homeopatía. 37
Guillermo Basauri

LECTURAS

La conexión emocional. 38
Sara Manchado

D O S S I E R

Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de Educación Infantil

MAITE GARAIGORDOBIL

Profesora de la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco

En este artículo se exponen las principales directrices del Programa JUEGO 4-6 años, un programa de intervención basado en el juego cooperativo-creativo para niños y niñas de 4 a 6 años (Garaigordobil, 2007), que ha sido implementado y evaluado experimentalmente en sus efectos en diversos factores del desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional. El programa forma parte de una línea de intervención psicoeducativa configurada con 4 programas de juego (Garaigordobil, 2003b, 2004, 2005) para grupos de 4 a 12 años. El artículo identifica la fundamentación teórica del Programa Juego 4-6 años, describe sus características, el procedimiento de implementación con un grupo, el estudio empírico de evaluación realizado y los resultados obtenidos (Garaigordobil y Berruero, 2007, 2011; Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Fundamentación teórica del programa Juego, conducta prosocial y creatividad

El programa se fundamenta teóricamente sobre las conclusiones que se derivan de tres grandes líneas de investigación: Juego, conducta prosocial, y creatividad.

La primera línea de investigación que subyace en esta propuesta de intervención está relacionada con los estudios que se han realizado sobre el juego infantil, y desde los que se ha confirmado que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo-emocional y social. Las investigaciones sobre la contribución del juego al desarrollo infantil han confirmado que el juego es un importante motor para el desarrollo humano, ya que desempeña un relevante papel en el *desarrollo psicomotor* (fomenta el desarrollo del cuerpo y los sentidos), el *desarrollo intelectual* (estimula el desarrollo del pensamiento y la creatividad), el *desarrollo social* (potencia la

D O S S I E R

socialización, la comunicación y la cooperación con los iguales) y el *desarrollo afectivo-emocional* (permite la expresión y el control emocional, favorece el equilibrio psíquico, y la mejora del autoconcepto).

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, etc., con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse, y esto precisamente es lo que hace en el juego. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para el niño, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. Las actividades lúdicas que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo, etc. Por ello, el juego es una actividad preventiva, de desarrollo y también terapéutica.

La segunda línea de investigación que subyace en el programa de intervención está relacionada con la realizada sobre la conducta prosocial (conducta social positiva: dar, ayudar, cooperar,

compartir, consolar, etc.). La investigación de la conducta prosocial ha confirmado los importantes beneficios de las experiencias cooperativas lúdicas o de aprendizaje, para diversos factores del desarrollo personal y social. En concreto, los estudios que han analizado los efectos de cooperar frente a competir en contextos educativos han permitido observar un positivo efecto en el *desarrollo social* (fomenta la cohesión grupal, ayuda a reducir conflictos intergrupos, estimula conductas prosociales dentro del grupo, disminuye las conductas sociales negativas, incrementa la aceptación de los miembros del grupo y la tolerancia hacia personas de razas diferentes y hacia personas con discapacidades físicas e intelectuales, mejora el clima del aula y las relaciones interpersonales, aumenta las habilidades sociales, la capacidad para resolver problemas, y el desarrollo moral en general), el *desarrollo emocional* (estimula la empatía, el descentramiento emocional y mejora la autoestima) y el *desarrollo intelectual* (incrementa el rendimiento académico, la memoria, fomenta una percepción más positiva del aprendizaje y de la tarea, y un incremento de la motivación intrínseca).

La última línea de investigación que fundamenta el programa se refiere a los estudios realizados sobre la creatividad, desde los que se ha confirmado la eficacia del entrenamiento en esta importante dimensión del desarrollo humano. El análisis de los efectos de diversos programas de juego constata resultados positivos ya que se ha confirmado que el juego fomenta la creatividad verbal, gráfico-figurativa, creatividad motriz, etc. En síntesis, la evidencia empírica ha puesto

D O S S I E R

de relieve que el juego cooperativo y creativo le permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir, el goce de crear, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar, etc., por lo que se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil.

Una integración de las contribuciones del juego al desarrollo puede revisarse en Garaigordobil (2003a).

El Programa Juego 4-6 años: Una propuesta de intervención para fomentar el desarrollo en edades tempranas

Las actividades cooperativas-creativas que configuran el programa tienen tres objetivos generales:

- 1) Prevenir problemas de socialización.
- 2) Potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en diversos aspectos socio-emocionales y en el desarrollo de la creatividad.
- 3) Tratar, ya que tienen una función terapéutica, porque con estas experiencias de juego se intenta integrar socialmente a niñas y niños que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros, y/o dificultades en otros aspectos de su desarrollo.

En su conjunto, los juegos que contiene el programa estimulan la comunicación, la cohesión,

la confianza y el desarrollo de la creatividad, subyaciendo en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos seleccionados para configurar este programa tienen 5 características estructurales:

- 1) **La participación**, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas de grupo, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego.
- 2) **La comunicación y la interacción amistosa**, porque todos los juegos del programa estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar, etc. Los juegos de este programa estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros, para progresivamente potenciar procesos de cooperación.
- 3) **La cooperación**, ya que muchos juegos del programa estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo. En estos juegos los objetivos de los jugadores están estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos. Los resultados que persigue cada miembro del grupo son, pues, beneficiosos para el resto de los compañeros con los que está interactuando.
- 4) **la ficción y creación**, porque en los juegos del programa se juega a hacer el "como si" de la

D O S S I E R

realidad, como si fuéramos pintores, magos, fantasmas, mariposas..., y a combinar estímulos para crear algo nuevo (por ejemplo, unir partes del cuerpo de diversos animales para configurar un animal de fantasía).

- 5) *La diversión*, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, constructiva con sus compañeros de grupo.

El programa para educación infantil (4-6 años) contiene 140 juegos que se distribuyen en 2 grandes módulos o tipos de juegos:

- 1) Juegos de comunicación y conducta prosocial (juegos de comunicación, cohesión grupal, ayuda, confianza, cooperación).
- 2) Juegos de creatividad estructurados en base a interacciones cooperativas (creatividad verbal, gráfico-figurativa, dramática, plástico-constructiva). A modo de ejemplo, se presenta la ficha técnica de un juego del programa, el juego "puzzles con nuestros retratos" mostrando algunas fotos del proceso

de realización del juego por los miembros del grupo. (ver a la pág. 9).

La aplicación del programa de juego con un grupo implica tres fases. En primer lugar, la fase de evaluación pretest que se lleva a cabo durante las primeras semanas del curso escolar, y tiene por finalidad explorar diversas variables del desarrollo infantil, sobre las que se hipotetiza que el programa va a tener un efecto positivo. En segundo lugar, se desarrolla la intervención, consistiendo ésta en la ejecución de una sesión de juego semanal de 75 minutos de duración durante todo el curso escolar. La sesión de juego se configura con una secuencia de 2 ó 3 actividades lúdicas creativo-cooperativas y sus subsiguientes debates. Cada sesión se estructura en tres fases: apertura de la sesión, desarrollo de la secuencia de juego y cierre. La intervención se realiza en el mismo espacio físico, un aula grande libre de obstáculos, y el mismo día y hora de la semana. Dirige la experiencia de juego un adulto que suele ser el profesor o pro-



D O S S I E R

40. PUZZLES CON NUESTROS RETRATOS

Objetivos: Comunicación. Cohesión grupal. Cooperación.

Desarrollo Afectivo	• Placer de conseguir la meta, placer de ayudar y ser ayudado. • Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego. • Autoafirmación del Yo.
Desarrollo Social	• Cooperación: reconstruir rompecabezas de sus propias fotografías. • Comunicación verbal: hábitos de escucha activa. • Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.
Desarrollo Intelectual	• Capacidad de síntesis: configuración de un todo mediante la integración de partes. • Atención.
Desarrollo Psicomotor	• Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, anticipación a la relación partes-todo, orientación espacial, lateralidad.

Descripción de la actividad

En este juego se solicita que cada equipo reconstruya cooperativamente cuatro fotografías de los miembros del grupo. Después de formar equipos de 4 jugadores, se entrega a cada jugador un sobre que contiene 3 piezas de distintas fotografías y se da la siguiente consigna de juego: *"Jugando en cada equipo debéis de construir unos puzzles de fotografías de niños y niñas de esta clase. Voy a daros a cada uno un sobre que contiene 3 piezas de las fotos. Distribuidas entre los cuatro sobres están las piezas que pueden formar 4 fotografías de niños o niñas de esta clase, fotografías como ésta (se muestra una fotografía modelo). Cada uno debe formar una fotografía en frente de él, pero el juego termina cuando entre los 4 consigáis construir las 4 fotografías. Pero para ello debéis dar piezas a los compañeros del equipo y recibir piezas de ellos. Además tenéis que seguir las siguientes reglas: Podéis dar piezas que tenéis a vuestros compañeros de equipo a los que les pueda hacer falta para completar su fotografía, pero no podéis quitar piezas a los otros. Podéis pedir piezas si veis que otro compañero del equipo tiene un trozo de fotografía que necesitáis, pero tenéis que esperar a que os ceda la pieza voluntariamente. Es muy importante que estéis atentos para ver que piezas no necesitáis y ofrecerlas a quien le pueda ir bien para la foto que está reconstruyendo".* Al final todos los miembros del grupo observan los puzzles. Notas: Las fotografías serán traídas por los miembros del grupo y serán de cuerpo entero. El adulto se encargará de fotocopiar en color y ampliar las fotos (tamaño folio). Puede plastificar las fotografías antes de convertirlas en puzzle de 3 piezas o utilizar el siguiente procedimiento: recortar un cartón al mismo tamaño que la fotografía; pegar ésta sobre el cartón; darle la vuelta y dibujar en el reverso del cartón las líneas por donde se recortará el puzzle; y recortar los 3 trozos siguiendo estas líneas. Variante: Nuestra familia. El juego se realiza con el mismo procedimiento pero con fotografías de familia de los miembros del grupo. La variante implica mayor dificultad.

Debate

¿Cómo os habéis sentido en este juego? ¿Ha sido divertido? ¿Ha sido fácil compartir las piezas para reconstruir vuestros retratos? ¿Qué ha ayudado para conseguir el objetivo del juego? ¿Cómo os habéis sentido al ver terminadas vuestras fotografías? ¿Ha habido algún problema? ¿Cuál? ¿Cómo se ha resuelto?

Materiales

Por equipo: 4 fotografías de color de 4 miembros del grupo en tamaño folio (cada una de las cuales se cortará en 4 trozos) y 4 sobres.

Tiempo

30 minutos

Estructura grupal

PG

D O S S I E R

fesora habitual del grupo, con la colaboración de un observador u observadora. Finalmente, en tercer lugar, durante las últimas semanas del curso escolar se opera nuevamente una evaluación posttest, en la que se administran los mismos instrumentos que en la fase pretest, con la finalidad de evaluar el cambio en los factores del desarrollo medidos.

El estudio empírico de evaluación del programa: Resultados y conclusiones

Para evaluar los efectos del programa dirigido a grupos de educación infantil se administraron varios instrumentos de evaluación con garantías psicométricas de fiabilidad y validez, antes y después de la intervención para medir un abanico de variables sociales, emocionales, madurativas e intelectuales (ver cuadro 1).

El programa dirigido a niños y niñas de educación infantil (Garaigordobil, 2007) se validó experimentalmente a través de un estudio realizado con 86 participantes de 5 a 6 años de edad, distribuidos en 5 grupos. De los 86 niños y niñas que componen la muestra, 53 fueron expuestos al programa de juego (3 grupos) y 33 desempeñaron la condición de control (2 grupos). La intervención consistió en la realización de una sesión de juego cooperativo semanal de 75 minutos de duración durante todo el curso escolar. La evaluación del programa confirmó que esta experiencia de juego había estimulado significativamente una mejora del desarrollo infantil. Desde el punto de vista del desarrollo social y emocional el programa estimuló un aumento de:

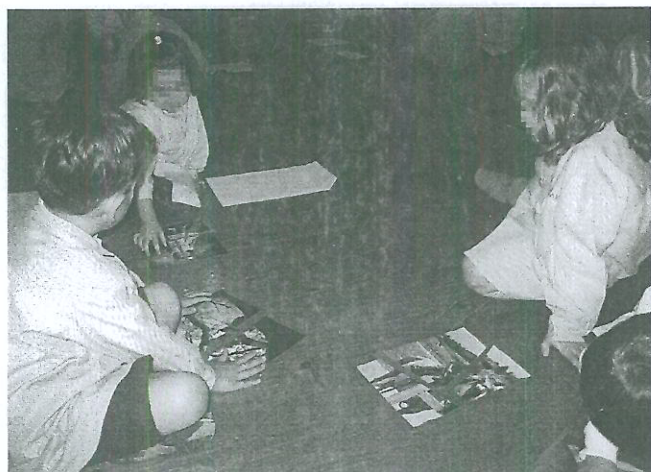
- 1) La *conducta prosocial altruista* con los compañeros del grupo.
- 2) La capacidad de *resolución prosocial de problemas interpersonales*.
- 3) La *normatividad* o conocimiento y cumplimiento de las normas sociales indicadas por los adultos.
- 4) La *madurez afectiva* o capacidad para dar respuestas afectivas acordes al nivel evolutivo (tendencial).

Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo y psicomotor el programa promovió un aumento de:

- 1) La *inteligencia verbal* (CI Verbal) y de la *inteligencia global* (CI global: tendencial).
- 2) Factores de madurez neuropsicológica como la *fluidez verbal*.
- 3) La *coordinación sensomotriz* (tendencial).
- 4) La *creatividad verbal* (fluidez, flexibilidad, originalidad).
- 5) La *creatividad gráfico-figurativa* (abreacción, elaboración, fluidez, originalidad).
- 6) *Conductas y rasgos propios de las personalidades creadoras*.
- 7) El *pensamiento creativo asociado al análisis de una imagen* (capacidad de percibir detalles inusuales o raros, fluidez y originalidad para identificar problemas y buscar soluciones a estos problemas) (Garaigordobil y Fagoaga, 2006; Garaigordobil y Berrueco, 2007, 2011).

Los resultados obtenidos apuntan en la misma dirección que otros estudios que han confirmado los positivos efectos del juego en diversos

D O S S I E R



Cuadro 1. Instrumentos de evaluación del Programa JUEGO 4-6 años

VARIABLES EVALUADAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Estrategias cognitivas de resolución prosocial de problemas interpersonales	Test de resolución de problemas interpersonales. Garaigordobil y Berrueco (2007)
Altruismo: Compartir con iguales y con adultos	Evaluación del altruismo. Leighton (1992)
Estabilidad Emocional	El test del dibujo de la figura humana. Koppitz (1976)
Autoconcepto	Escala de autoconcepto. Garaigordobil (2005)
Conductas: Adaptabilidad. Agresividad. Ansiedad. Atipicidad. Depresión. Hiperactividad. Habilidades sociales. Problemas de atención. Somatización. Retraimiento.	Sistema de Evaluación de la Conducta en Niños y Adolescentes. Reynolds y Kamphaus (1992)
Inteligencia Verbal. No-verbal. Total.	Test breve de inteligencia. Kaufman y Kaufman (1994/1997)
Lenguaje Comprensivo. Visopercepción. Memoria icónica. Fluidez Verbal. Atención.	Cuestionario de madurez neuropsicológica infantil. Portellano et al. (2000)
Reacción afectiva. Desarrollo somático. Desarrollo sensorial. Reacción motriz. Coordinación sensomotriz. Contacto y comunicación. Conceptuación. Normatividad.	Escala observacional del desarrollo. Secadas (1988/1992)
Conductas y rasgos de personalidad creadora	Escala de conductas y rasgos de personalidad creadora. Garaigordobil y Berrueco (2007)
Creatividad verbal y gráfico-figurativa:	Test de Pensamiento Creativo: Batería verbal y gráfica. Torrance (1974/1990)
Pensamiento Creativo: Atención a detalles. Inconformismo. Identificar y solucionar problemas.	Test de pensamiento creativo Garaigordobil y Berrueco (2007)

D O S S I E R

factores del desarrollo infantil. El trabajo aporta una herramienta de intervención y además evidencia empírica de las contribuciones del juego cooperativo y creativo al desarrollo infantil en edades tempranas. Además, los resultados ratifican la perspectiva de muchos profesionales de la psicología y la educación que enfatizan la inclusión de actividades lúdicas grupales como instrumento preventivo y de desarrollo en contextos clínicos y educativos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Garaigordobil, M. (2003a). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2003b). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2004). *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2005). *Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M., y Berruero, L. (2007). Efectos de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años: Evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *SUMMA Psicológica UST*, 4 (2), 3-19.

Garaigordobil, M. y Berruero, L. (2011). Effects of a play program on creative thinking of preschool children. *Spanish Journal of Psychology*, 14(2), 608-618.

Garaigordobil, M., y Fagoaga, J. M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. CIDE. Colección Investigamos.