



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía

Escuela de Psicología Educativa Terapéutica

*“Plan de recuperación conductual para la inquietud excesiva de un niño
de segundo de básica de la Escuela Asunción”*

**Trabajo de graduación previo a la obtención del título:
Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología educativa
Terapéutica**

Autor: Maricela Moscoso M.

Director: Master. Margarita Proaño

Cuenca, Ecuador

2007

DEDICATORIA

Este trabajo, está dedicado a mis hijos: Angélica y Juan Sebastián, a mi esposo Sebastián y a mis padres Carlos y Luz María, quienes han sido la motivación más grande en la vida para salir adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Dios por haberme dado la oportunidad de culminar mi carrera con éxito, a mis profesores: Margarita Proaño y Verónica Tamariz quienes de la forma más gentil me ayudaron a la realización de este trabajo, y a mis queridos padres, quienes me apoyaron incondicionalmente para la culminación de mi carrera.

Índice de Contenidos

| | |
|---|-----|
| Dedicatoria..... | ii |
| Agradecimientos..... | iii |
| Índice de Contenidos..... | iv |
| Índice de Anexos..... | v |
| Resumen..... | vi |
| Abstract..... | vii |
| | |
| Introducción..... | 1 |
| | |
| Capítulo 1: Problemas Conductuales..... | 2 |
| | |
| Introducción..... | 2 |
| 1.1 Concepto. | 3 |
| 1.2 Características del perfil del Niño con problemas conductuales..... | 3 |
| 1.3 Causas que provocan los problemas conductuales..... | 4 |
| 1.4. Tipos de trastornos conductuales..... | 5 |
| 1.5 Tratamiento..... | 6 |
| 1.6 Terapias conductuales y las de juego..... | 6 |
| 1.6.1 Concepto de terapia conductual..... | 6 |
| 1.6.2 Características fundamentales de la terapia conductual..... | 7 |
| 1.6.3 Técnicas de la terapia conductual..... | 8 |
| 1.6.3.1 Técnicas del condicionamiento clásico..... | 10 |
| 1.6.3.2 Técnicas del condicionamiento operante..... | 11 |
| 1.6.4 Concepto de terapia de juego..... | 18 |
| 1.6.5 Fundamentos teóricos de la terapia de juego..... | 18 |

| | |
|--|----|
| 1.6.6 Clases de terapias de juego..... | 19 |
| 1.6.7 Terapia de juego no directiva..... | 19 |
| 1.7 Conclusiones..... | 23 |

Capitulo 2: Diagnóstico

| | |
|--|----|
| Introducción..... | 24 |
| 2.1 Breve análisis de los reactivos a ser utilizados..... | 25 |
| 2.2 Resultados de los test aplicados..... | 28 |
| 2.3 Resultados de las entrevistas y reactivos aplicados a padres y maestros..... | 31 |
| 2.4 Resultados de las observaciones realizadas..... | 33 |
| 2.5 Informe final de diagnóstico..... | 33 |
| 2.6 Conclusiones..... | 34 |

Capitulo 3: Plan de recuperación conductual

| | |
|--|----|
| Introducción..... | 35 |
| 3.1 Estrategias y metodologías a aplicar en la terapia de juego no directiva.... | 35 |
| 3.1.1 Elaboración de fichas para la aplicación de la terapia de juego..... | 37 |
| 3.2 Estrategias y metodologías a aplicar en la aplicación del plan de Recuperación conductual basado en economía de fichas..... | 46 |
| 3.2.1 Elaboración de fichas de seguimiento y evaluación para la aplicación De economía de fichas..... | 48 |
| Conclusiones..... | 56 |
| Bibliografía..... | 58 |

Anexos.....59

Anexo 1 Portada

Anexo 2 Índice de contenidos

Anexo 3: Test de Inteligencia WWPSI

Anexo 4 Test de apercepción infantil CAT-A

Anexo 5 Test de madurez ABC

Anexo 6 Método de evaluación visual FROSTIG

Anexo 7 Diagnóstico clínico del DSM IV

Anexo 8 Escala para la evaluación del trastorno por déficit de atención con
Hiperactividad.

Anexo 9 Entrevista realizada a la madre.

RESUMEN

El presente estudio se basa en el diseño y la aplicación de un plan de recuperación conductual para la inquietud excesiva de un niño de Segundo de Básica de la Escuela Asunción

El estudio consta de tres capítulos, en el primer capítulo se abordan los problemas conductuales, sus conceptos y características principales, posibles causas, tipos y tratamiento. De igual manera constan las terapias a utilizar como son la Terapia de Juego no directiva y la Terapia conductual, con la técnica de la economía de fichas.

En el capítulo dos constan los diferentes reactivos que se han utilizado, sus resultados y el diagnóstico.

El capítulo tres hace referencia al diseño y a la intervención del plan de recuperación conductual.

ABSTRACT

This study is based on the design and application of a recovery behavioral plan for the excessive restlessness of a boy attending his second grade at “Asunción” elementary school.

The study is composed of three chapters. The first chapter deals with behavioral problems, their concepts and main characteristics, possible causes, types, and treatment. There are also the therapies to be used such as the game therapy and the behavioral nondirective therapy with the technique of card economy. Chapter II contains the reagents that have been used, their results, and the diagnosis. Chapter III refers to the design and the intervention of the behavioral recovery plan.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de un niño, atraviesa por diferentes etapas, muchas veces llenas de conflictos y dificultades, que impiden su normal desempeño y desenvolvimiento, generándole de esta manera conflictos internos, que repercuten en la estabilidad emocional y psíquica del niño, traduciéndose más tarde en problemas de conducta o de aprendizaje. Estos problemas de conductas constituyen la única forma de llamar la atención de las personas que considera importantes en su vida.

De ahí la necesidad de realizar el presente estudio que nos ha permitido conocer las características del niño con problemas conductuales, las causas que los generan, los diferentes tipos de trastornos que existen, y lo más importante la manera de ayudarlos a superar sus problemas, para lo cual se ha diseñado un plan de recuperación conductual, basado en técnicas de Terapia Conductual como es la técnica de economía de fichas, y en la Terapia de Juego no directiva, dándole de esta manera al niño la oportunidad de resolver conflictos internos y permitirle además el aprendizaje de conductas nuevas que le permitan desenvolverse adecuadamente en sus ambientes más próximos.

CAPITULO I

Problemas conductuales.-

Introducción.-

En el presente capitulo se realizará un estudio de los problemas conductuales, se analizarán conceptos y características principales, las posibles causas que producen los problemas conductuales, los diferentes tipos de problemas conductuales que se presentan en los niños, y el tratamiento adecuado para el problema del niño. Además los diferentes tipos de terapias a utilizar entre ellas la terapia de juego no directiva y la terapia conductual; sus conceptos, y características principales.

A medida que se aborden cada uno de los diferentes aspectos ya señalados, conoceremos los diversos comportamientos que alteran el curso normal de la clase, de la familia y de los grupos de compañeros, estos comportamientos muchas veces alarman a profesores y a padres de familia, quienes al no saber como manejarlos buscan ayuda ya sea con profesionales particulares o con los psicólogos de los centros educativos. Estos niños, que con frecuencia son llamados “niños problema,” responden así ante ambientes hostiles o incómodos tratando de ajustarse de esta manera a los mismos. Sin duda alguna que estos conflictos de no ser atendidos a tiempo puede repercutir y perdurar a lo largo de la vida del individuo.

1.1 Conceptos

“Los problemas de conducta en niños hacen referencia al comportamiento de una persona no habitual y mal visto por la sociedad. Estos problemas conductuales son observables medibles y modificables”. (Wielkiewicz, 1992, pag. 15)

Es necesario manifestar también, que los niños con problemas conductuales distorsionan el curso habitual de la clase, familia y de grupos de compañero con los que el niño se desenvuelve.

1.2. Características del perfil del niño con problemas de conducta.-

Los niños con trastorno de conducta tienden a ser impulsivos, agresivos, difíciles de controlar y despreocupados con relación a los sentimientos de los demás. A menudo, estos niños mienten y desacatan las reglas sin razón aparente, se involucran en comportamientos antisociales como intimidación y peleas.

Para tener una mejor comprensión del tema nos permitiremos anotar una definición de lo que hemos de entender por agresividad.

Armendáriz, se refiere a la agresividad como “...una manifestación externa de hostilidad, odio o inconformidad, puede estar dirigida contra si mismo o contra los demás”. (Armendáriz, 2004, pag 12).

Características de un niño con problemas conductuales en el área cognitiva y afectiva:

a.- Área cognitiva:

Auto imagen negativa: El niño presenta una imagen pobre de si mismo, razón por la que no demuestra confianza y seguridad en si mismo.

Egocentrismo: Son niños que desean que todo gire en torno suyo, razón por la cual manipulan constantemente a las personas más próximas a su entorno; muchas veces inclusive desarrollando reacciones psicósomáticas.

No tolera frustración: Es decir que el niño no tiene la capacidad para tolerar situaciones tensas en los diferentes ambientes que se desenvuelve ya sea con amigos, compañeros, etc.

b.- Área afectiva:

Falta de control de las emociones: El niño presenta constantemente dificultad para superar sentimientos de tristeza, enojo, etc.

Ausencia de empatía: Presenta dificultad para establecer relaciones sociales satisfactorias con los demás niños, familiares y adultos en general, pues su manera de comportarse no está de acuerdo al nivel que corresponde a su etapa de desarrollo.

No se pone en el lugar de los otros: El niño con problemas conductuales generalmente no se pone en el lugar de los otros, en lo que se refiere ha acontecimientos agresivos que rebasan los límites, es decir es un niño que muchas veces no tiene en cuenta la consecuencia de sus actos ya que los ataques agresivos que él propicia provocan también respuestas agresivas del niño que es agredido.

1.3. Causas que provocan los problemas conductuales.-

El trastorno de conducta ha sido asociado con conflictos familiares, maltrato infantil, pobreza, defectos genéticos y adicción a drogas o alcoholismo de parte de los progenitores.

Recca organiza los diferentes factores determinantes del desarrollo del comportamiento en intrínsecos y extrínsecos:

“Factores intrínsecos: Hace referencia al orden genético, hereditario y maduración. La naturaleza del hombre es esencialmente social, pero esta condición se desarrolla sobre la base de estructuras biológicas del organismo.

En la presencia de una conducta negativa habrá que considerar la presencia de un factor biológico, tomando en cuenta las condiciones del embarazo, parto y periodo después del nacimiento.

Factores extrínsecos: En este grupo se encuentran todas las condiciones del medio con las que el niño interactúa:

- **Ambiente físico:** El espacio geográfico que rodea al niño, el espacio que dispone en la casa; son de importancia en cuanto son adecuados a no para el desarrollo del niño.

- **Personas:** Son las fuentes fundamentales de las experiencias para los niños. Los elementos más importantes son los padres, quienes influyen directamente en los niños; ya que en esta relación el niño puede recibir actitudes de afecto, aceptación, tolerancia, comprensión, crítica, censura y rechazo.

- **Hechos:** Todo evento que ocurre con el niño o a su alrededor, que el presencia o es parte, puede ser causa de modificación en la conducta; accidentes, enfermedades, separación de sus padres, nacimiento de hermanos, fallecimientos, son experiencias de un valor particular....” (Armendáriz, 2004, pag. 18)

1.4. Tipos de trastornos conductuales.-

Los trastornos de conducta son de tres tipos:

a.- **Trastorno de conducta repetitiva agresiva como:**

- Gritar y amenazar.
- Romper cosas.
- Agredir físicamente.
- Ira, rabia, cólera, etc.

b.- Trastorno de conducta repetitiva no agresiva como:

- Fugarse.
- Robar sin agresión.
- Continúas mentiras.

c.- Trastornos por déficit de atención se caracterizan por:

- No prestar atención.
- Ser impulsivo.
- No controlar las propias acciones.
- Ser muy activo.

1.5 Tratamiento.

El tratamiento efectivo requiere un compromiso estrecho de parte de la familia del niño y del docente a cargo del niño. Los padres pueden aprender técnicas para ayudar a manejar la conducta problemática de su hijo. El tratamiento con medicamentos será necesario en el caso de un niño Hiperactivo diagnosticado previamente por un especialista. Se puede de igual manera utilizar los diversos tipos de terapia conductual basada en la economía de fichas y en una terapia de juego que son considerados muy efectivos para los diversos tipos de problemas conductuales.

1.6 Las terapias: conductuales y las de juego.-

1.6.1 Concepto de terapia conductual.-

Rodrigo García nos dice que las terapias conductuales y la modificación de conducta tiene como objetivo promover el cambio a través de técnicas de intervención psicológica para mejorar el comportamiento de las personas, de forma que desarrollen sus

potencialidades y las oportunidades disponibles en su medio, optimicen su ambiente y adopten actitudes, valoraciones y conductas útiles, para adaptarse a lo que no puede cambiarse.

La Terapia conductual nos da la oportunidad de intervenir de manera acertada, tratando de eliminar ciertas conductas problemáticas presentes en un niño que interrumpen su desenvolvimiento normal en diferentes áreas como el salón de clase, en sus relaciones sociales y en el hogar: y así instaurando conductas adaptativas que le permitan al niño un mejor desempeño con su ambiente próximo.

1.6.2 Características fundamentales de la terapia conductual.-

La terapia conductual intenta modificar los patrones de conducta desadaptados mediante la aplicación de los principios del aprendizaje, al aplicar las recompensas y castigos ambientales de manera efectiva.

Las principales características de la terapia conductual son:

-Centrarse en la conducta observable: definir objetivamente cuál es la conducta problemática que se quiere modificar, el momento en que inició dicha conducta; posibles motivos y causas que desencadenaron la aparición de esta conducta.

-La cuidadosa evaluación de la conducta a modificar: Cuál es la frecuencia y la intensidad con la que se presenta la conducta que se desea modificar; el desarrollo en el tiempo de sus conductas, si siempre ha sido así o es un cambio drástico.

-EL control y evaluación de los efectos del programa en la alteración de la conducta: El programa debe estar diseñado adecuadamente en cuanto a su forma de aplicación y de evaluación; para lograr el objetivo final que es de eliminar la conducta indeseable.

-El interés por los cambios conductuales socialmente significativos: Una vez que el niño vaya sintiendo que su cambio de conducta, produce una reacción distinta en aquellas personas que anteriormente lo veían como un “niño problema”, le servirá como motivación para seguir adquiriendo comportamientos nuevos lo que le permitirá una mejor relación con su ambiente más próximo.

1.6.3 Técnicas de la terapia conductual.-

La modificación de la conducta se lleva a cabo mediante:

- Técnicas derivadas del condicionamiento clásico.
- Técnicas del condicionamiento operante.

- Condicionamiento Clásico.-

“Había sido descubierto originalmente por el fisiólogo Ruso Iván Pavlov. En su estudio sobre el sistema digestivo, a un perro. En el primero de muchos experimentos, el perro fue colocado de cara a una ventana, se hizo sonar una campana detrás del animal, luego se le colocó la carne en su boca. Luego que este procedimiento fue llevado a cabo varias veces, el perro comenzó a salivar apenas escuchaba sonar la campana. Cuando se suministra carne a un perro inicialmente, éste saliva instintivamente sin aprendizaje previo.

Por el hecho que la carne produce automáticamente la salivación, se le denomina como estímulo incondicionado (EI) y a la respuesta de salivación respuesta incondicionada (RI). Luego cuando la presentación de la carne es precedida varias veces por un estímulo neutral (el sonido de una campana), el sonido de la campana en sí (el estímulo condicionado, EC) es capaz de producir la respuesta de salivación (RC).

- Condicionamiento operante.-

Basado originalmente en el trabajo de Thorndike, comenzó en 1890's. Estaba interesado en el efecto que las consecuencias tienen sobre el comportamiento. Había observado que los gatos callejeros, enojados al haber sido capturados, y realizando esfuerzos furiosos para escapar, eventual y accidentalmente presionarían la traba que los liberaría. Recapturados una y otra vez, en poco tiempo presionarían la traba inmediatamente. Thorndike formuló lo que llegó a convertirse en un principio extremadamente importante, la ley del efecto; la conducta que es seguida por consecuencias satisfactorias para el organismo tenderán a repetirse, y las conductas que son seguidas por consecuencias nocivas, tenderán a disminuir o desaparecer. Así, la conducta o respuesta que tiene consecuencias sirve como instrumento, alentando o desalentando su propia repetición. Por esta razón el aprendizaje que focaliza en las consecuencias fue inicialmente denominado aprendizaje instrumental.

Hace más de cincuenta años, Skinner comenzó a aplicar la ley del efecto a distintos aspectos del comportamiento humano. Lo rebautizó principio de refuerzo, la palabra que él prefería a consecuencias. Él argüía que la libertad de opción es un mito y que todo el comportamiento está determinado por los refuerzos positivos y negativos provistos por el ambiente social. El objetivo de Skinner y de los Skinnerianos, como el de Watson, su mentor, es la predicción y control de la conducta. Estos experimentadores esperan que analizando el comportamiento en términos de estímulo, respuesta y reforzadores, serán capaces de determinar cuándo cierto tipo de respuesta ocurrirá.

La información reunida debería entonces ayudar a indicar cómo un comportamiento es adquirido, mantenido, cambiado y eliminado.

En el condicionamiento clásico los estímulos provocan respuestas automáticas, mientras que en el condicionamiento operante las conductas se controlan mediante la alteración de las consecuencias que les siguen.

1.6.3.1 Las técnicas del condicionamiento clásico.-

Entre las principales técnicas de condicionamiento clásico podemos encontrar las siguientes:

- a.- La asociación de estímulos y la conducta refleja.
- b.- La desensibilización sistemática.
- c.- La imaginación emotiva.

a.- La asociación de estímulos y la conducta refleja.

Es la técnica básica del condicionamiento clásico, a partir de la cual se han elaborado las restantes. Si un estímulo que provoca una conducta, lo asociamos con otro estímulo cualquiera, cuando se produzca éste, también se seguirá aquella conducta o una muy parecida. Si un estímulo provoca alegría, y le asociamos con un segundo estímulo, como puede ser el sonido de un timbre, cuando éste suene, aun sin haberse producido el primer estímulo, se responderá con alegría. Para que se produzca la asociación de los estímulos debe practicarse el aprendizaje durante cierto espacio de tiempo. La conducta aprendida de forma refleja puede extinguirse si no se aplica el estímulo inicial junto al nuevo, renovando así el condicionamiento.

b.- La desensibilización sistemática.

Si un estímulo que provoca ansiedad lo apareamos con una conducta que sea incompatible con la ansiedad, ésta disminuirá hasta llegar a desaparecer cuando aparezca aquél. Esta técnica, en la que se aplican los principios del condicionamiento clásico, se usa en la mayor parte de los casos en que se aprecia temor, ansiedad o preocupación ante algo. Generalmente, la conducta incompatible con la ansiedad, y que se utiliza con mayor frecuencia, es la relajación muscular, pero puede ser empleada también la relajación mental o cognoscitiva.

c.- La imaginación emotiva.

Es una modalidad de la desensibilización sistemática en la que se sustituye el estímulo incompatible con la ansiedad, por otro agradable.

Consiste en asociar a un estímulo que provoca ansiedad, otro estímulo de naturaleza agradable e imaginado por el alumno, el cual es incompatible con la ansiedad. Al asociar ambos estímulos, cuando aparece el que produce ansiedad, automáticamente se presenta el imaginario agradable, reduciéndose la ansiedad hasta desaparecer. Si un alumno tiene temor de acudir a la escuela y le resulta agradable un determinado personaje, podemos asociar la imaginación de este personaje con el pensamiento de ir a la escuela hasta que desaparezca el temor. La imaginación emotiva es una técnica muy apropiada en ambientes escolares por su gran sencillez.

1.6.3.2 Las técnicas del condicionamiento operante.-

De la misma manera, entre las principales técnicas del condicionamiento operante tenemos:

- a.- El refuerzo positivo.
- b.- El refuerzo negativo.
- c.- El castigo.
- d.- La extinción.
- e.- El autocontrol.
- f.- La retroalimentación.

a.- El refuerzo positivo.

Se emplea para incrementar la frecuencia de una respuesta mediante un refuerzo consistente en proporcionar un estímulo grato al alumno. Cuando el alumno realiza la

acción deseada se le refuerza con alguno de estos medios, según lo que a él más le agrade

- Elogiar su conducta, mediante expresiones como «muy bien», «estupendo», y otras parecidas que demuestren aprobación de la misma.

- Dulces, caramelos o alimentos preferidos.

- Gestos de aprobación de sus actos, como sonrisas, asentimiento de cabeza, demostración de alegría o satisfacción por su acción.

- Premios diversos, como objetos, regalos, fichas (canjeables después por otros objetos).

- Cosas agradables, como oír música, ver un programa de televisión, asistir a una reunión, etc.

- Reconocimiento de su acción por otras personas.

El refuerzo de la conducta debe proporcionarse lo más inmediatamente posible, al menos al principio del tratamiento. La entrega del reforzador puede aplicarse todas las veces que el alumno obre correctamente (refuerzo continuo) o solamente algunas (refuerzo intermitente).

b.- El refuerzo negativo.

Esta técnica consiste en incrementar la frecuencia de una acción deseable eliminando algo que resulta molesto al alumno, siempre que obre correctamente. Como medios para llevar a cabo el refuerzo negativo se encuentran, entre otros, quitar o suprimir al alumno:

- Objetos o cosas que le resulten desagradables, como figuras, animales, ambiente, etc.

- Ruidos molestos, como timbrazos, pitidos, etc.

- Olores desagradables.

- Dolores físicos o circunstancias molestas, que imposibilitan su libertad, como aquellas que le obligan a permanecer en determinada postura o lugar.

El refuerzo negativo debe ser también lo más inmediato posible a la conducta deseada. Su aplicación puede ser de manera continua o intermitente. La primera es más eficaz que esta última, pues al suprimir el refuerzo, se suele producir la extinción con más rapidez.

c.- El castigo.

Esta técnica consiste en eliminar algo grato, o bien en proporcionar algo que resulte molesto al alumno, siempre que responda con una conducta distinta a la deseable, facilitando así la extinción de la misma.

El castigo aplicado de forma intermitente es menos eficaz que cuando se hace de forma continua, es decir, siempre que se produzca la respuesta inadecuada.

Los castigos deben aplicarse lo más inmediatamente posible tras la acción incorrecta. Entre los castigos que más corrientemente pueden aplicarse, tanto en ambientes escolares como en los familiares, se encuentran los siguientes:

Rodrigo García dice que se debe suprimir o privar al alumno de:

- Palabras cariñosas, elogios, dirigirle la palabra.
- Comidas o platos que le agradan.
- Sonrisas y gestos de aprobación.
- Fichas o dinero, restando o deduciéndolo a lo ganado.
- Cosas gratas, como algunos objetos, ver la televisión, etc.
- Ambiente o personas gratas para él. -Aplicar o proporcionar al alumno:
- Ruidos molestos, como pitidos o música estridente.
- Molestias físicas, como posturas incómodas, inmovilidad, etc.
- Olores desagradables.
- Trabajos molestos, monótonos.
- Desaprobación de sus acciones con palabras duras.

Los castigos pueden aplicarse en muchas ocasiones, siendo necesario que el alumno lleve el autocontrol de su conducta y se halle comprometido en un contrato serio y responsable.

d.- La extinción.

Otra manera de reducir la frecuencia de una conducta no deseable es ignorarla cuando se produce. De esta manera, llega a producirse la extinción de la misma al no recibir ningún refuerzo que la mantenga.

La extinción debe ser aplicada siempre que se produzca la conducta, no siendo susceptible de hacerlo de manera intermitente, ya que, en este caso, se reforzaría la conducta y sería contraproducente para el tratamiento.

Ignorar la conducta es una técnica muy fácil y de gran eficacia. En muchas ocasiones la familia, al aplicar un castigo por una conducta indeseable, lo que hace es, a veces, reforzarla; mientras que si la hubiera pasado por alto sin prestarle atención, el niño, al ver que no se le hace caso y que aquella conducta no es útil para él, dejaría de realizarla, con lo que desaparecería por extinción.

e.- El autocontrol.

Consiste en la aplicación de los medios terapéuticos por el propio alumno, de acuerdo con las prescripciones convenidas con el profesor, llevando asimismo el control de sus resultados.

El autocontrol se ha demostrado en experiencias recientes como un medio sumamente eficaz para la modificación de la conducta, Rodrigo García no presenta las siguientes ventajas:

-Proporciona confianza y responsabilidad al alumno, haciendo que se interese profundamente por su tratamiento y resultados.

-Permite la observación de aspectos y facetas ocultos a la observación externa y, aunque puede perder objetividad en la evaluación de los resultados, sus posibilidades son ilimitadas en cuanto a la amplitud del campo de aplicación.

-La misma subjetividad del autocontrol hace que, en la mayor parte de los casos, el alumno sea, incluso, más exigente en la evaluación de su tratamiento.

-El alumno actúa de terapeuta sobre su problema, regulando en muchas ocasiones el tratamiento y aplicándose los refuerzos o castigos que ha establecido previamente.

-La observación de su conducta puede llevarla a cabo de forma permanente, por lo que sus resultados son más estables y duraderos al crear hábitos que se prolongan tras el tratamiento.

f.- La retroalimentación.

Mediante esta técnica el alumno va conociendo los resultados que obtiene, los cuales pueden influir en su futura actuación. El conocimiento de su propia evolución provoca en él auto estimulación y el deseo de corregir aquellos aspectos que puedan mejorarla.

La retroalimentación puede ser:

-Interna o auto retroalimentación.

-Externa.

En la retroalimentación interna el alumno se observa, y conoce la evolución de sus resultados por sí mismo.

En la retroalimentación externa el alumno recibe una información ajena sobre sus resultados.

Una de las técnicas más apropiadas y la que utilizaremos en el plan de recuperación es la Técnica de Economía de fichas:

Es una técnica específica para desarrollar conductas iniciales y también para disminuir conductas problemáticas. En ella intervienen el **reforzamiento positivo** (las fichas que el alumno ganará por las respuestas deseadas) y el **castigo negativo** (las fichas que perderá por hacer conductas no deseadas). La técnica consiste en establecer un sistema de refuerzo mediante la utilización de unas pequeñas fichas o tarjetitas (gomets, clips, etc.) para premiar las conductas que se desean establecer. Realizando las conductas que se determinen previamente los alumnos son recompensados con fichas que

posteriormente son intercambiadas por reforzadores materiales y/o sociales que, en un principio se han acordado con el profesor.

Para utilizar correctamente el sistema de fichas, previamente y de modo conjunto (profesor y alumnos) deberán fijar claramente el valor de las fichas o puntos que se otorguen y las conductas que van a ser premiadas. Dichas conductas deben corresponder a aquellas situaciones que el profesor desee implantar en el alumno (disciplina, atención, tarea académica, etc.)

Las fichas deben tener un valor de intercambio muy claro para el alumno y referirse tanto a situaciones gratificantes que se puedan obtener (escuchar durante unos minutos una grabación preferida) como a refuerzos materiales (golosinas, lápices, etc.). Una vez puesto en funcionamiento el sistema inicialmente se debe reforzar con fichas cada vez que ocurre la conducta deseada para motivar al alumno y lograr implementarla. Cuando la conducta ya está adquirida y mantenida, se deberá reforzar de un modo intermitente. Del mismo modo, los intercambios de fichas o puntos deben ser frecuentes en el inicio de la aplicación del programa para, posteriormente, retardar de modo gradual y progresivo el intercambio.

Cuando las conductas se vayan instaurando y consolidando paulatinamente se debe ir espaciando los intervalos de intercambio de tal modo que se produzca una deshabitación progresiva de las fichas y de los reforzadores que obtiene el alumno reemplazando los anteriores reforzadores materiales por reforzadores sociales (elogio, alabanza, sonrisa, aprobación, etc.).

A tener en cuenta:

-Deben figurar el número de puntos o de fichas a ganar por la realización de cada una de ellas en los espacios de tiempo que se establezcan en el programa.

-Cuando un alumno realice una conducta que figura en el programa (plasmado en un mural en la pared o tablón de anuncios de la clase) conceptualizada como punitiva deberá entregar el número de fichas que se haya establecido (costo de respuesta) sin que

ello ocasione ningún tipo de alteración emocional en el alumno o profesor. Sencillamente se le indicará qué conducta no deseable ha realizado y cuál es su costo y proceder a la recogida de las fichas.

-Administración frecuente de fichas al inicio del programa.

-Aclararle al alumno porqué motivo recibe o pierde una ficha con el objeto de que asocie la relación de contingencia: conducta deseable-consecuencia positiva, y, conducta indeseable-consecuencia negativa.

-Uno de los principales objetivos del sistema de fichas es **habituarse** gradual y progresivamente al alumno a **tolerar demoras** en la recepción de fichas conforme avanza el programa.

-Deberá asignarse un lugar determinado de la clase para el canje de fichas por reforzadores.

-Los reforzadores materiales deberían estar expuestos a los alumnos.

-Se debe utilizar algún sistema de registro que esté expuesto a la vista de todos en la clase, cuando se trate de modificar o implementar conductas a todo el grupo, o bien una tarjeta de registro individual para un alumno concreto. En el primer caso puede ser una cartulina donde figuren en columna los nombres de todos los alumnos y a su derecha colocar marcas, gomets, chinchetas, alfileres con cabezas de colores, etc., indicativos de cada ficha conseguida.

-Puede pedirse a los niños que traigan de su casa algún juguete u otro material que no utilicen y "donarlo" para usarlos como reforzadores de intercambio.(cita)

1.6.4. Concepto de terapia de juego.-

“La Terapia de Juego se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de auto expresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas”(Axline,1975, pag. 18).

La vida de un niño es rica en fantasías que en los primeros años de vida puede expresarse de manera espontánea y llena de viveza a través del juego. Este mundo rico en fantasías puede utilizarse para descubrir y aliviar conflictos presentes en la vida del niño que interrumpen un desenvolvimiento normal y satisfactorio.

1.6.5 Fundamentos teóricos.-

Anna Freud y Malanie Klein fueron las primeras que trataron de adaptar el juego a la aplicación de la terapia psicoanalítica. La meta principal de su enfoque era ayudar a los niños a trabajar en sus dificultades y traumas para obtener un “insight” es decir lograr que el niño exprese sus mas profundos sentimientos.

En 1928 Anna Freud empezó a utilizar la terapia de juego como una forma de atraer a los niños a la terapia. Anna Freud sabia que la mayoría de los niños no asisten a terapia de forma voluntaria, son llevados por sus padres, y son estos no los niños, los que tienen el padecimiento.

Por lo tanto para optimizar la habilidad del niño para formar una alianza con el terapeuta, usó el juego como el medio natural del niño.

Mientras Anna Freud se avoca al uso del juego para construir una relación entre paciente y terapeuta, Melanie Klein (1932), propuso usarlo como un sustituto de las verbalizaciones. Klein consideraba al juego como el medio de expresión natural del niño.

En la terapia de juego kleiniana no existe una fase introductoria, el terapeuta simplemente comienza a hacer interpretaciones directas de la conducta de juego del niño. Mientras que Freud pensaba que el análisis era lo mas apropiado para los niños neuróticos cuyos traumas se basan en la ansiedad, Klein pensaba que cualquier niño se podría beneficiar con su “análisis de su terapia de juego”.

1.6.6 Clases de terapia de juego.-

En el presente capítulo señalaremos la cinco principales terapia de juego pero de manera exhaustiva la terapia de juego no directiva o la centrada en el cliente que es la más adecuada para la aplicación del presente caso.

Las principales clases de terapia de juego son:

- 1.- TERAPIA DE JUEGO PSICOANALITICA.
- 2.- TERAPIA DE JUEGO CENTRADA EN EL CLIENTE (NO DIRECTIVA).
- 3.- TERAPIA DE JUEGO FAMILIAR.
- 4.- TERAPIA DE JUEGO RAZONABLE.

1.6.7 Terapia de juego centrada en el cliente o no directiva.-

La innovadora de la terapia de juego centrada en el cliente es Virginia Axline quien modifica la terapia centrada en el cliente de Carl Roger en una técnica de terapia de juego. Este enfoque se basa en la filosofía de que los niños luchan de manera natural para el crecimiento y que esta lucha natural se ha derivado en los niños emocionalmente

perturbados. La terapia de juego centrada en el cliente, tiende a resolver el desequilibrio entre el niño y su ambiente para facilitar el crecimiento natural.

Axline manifiesta que la terapia se deja a la responsabilidad y direccionalidad del niño, es decir, es el niño quien promueve su crecimiento positivo. Esta terapia le ofrece al niño la posibilidad de ser el mismo, es decir, le da la posibilidad de jugar con sus sentimientos ya que en el momento del juego, los trae a la superficie, los encara, aprende a controlar o abandona.

El niño toma conciencia de su individualidad, es decir se da cuenta de que es capaz de pensar por si mismo, tomar sus propias decisiones, y hacerse mas maduro psicológicamente. (es la meta de terapia de juego no directiva).

Esta terapia esta dirigida a niños que han tenido carencia afectiva, con falta de seguridad, para niños infelices, para niños que tienen problemas y que canalizan sus tensiones por medio de su comportamiento agresivo, pero ese mismo comportamiento les crea mas problemas. Existen otros niños que se apartan del mundo y viven al margen de toda relación humana, y debido a que son tranquilos se les relega y no se les da la debida importancia; a estos niños relegados les beneficia sobre manera la terapia de juego. Los niños que tienen comportamientos infantiles, como por ejemplo, se muerden las uñas, tienen pesadillas, se orinan en la cama, tienen tics, se rehúsan a comer y manifiestan otros tipos de comportamiento que indican disturbios internos y ansiedad.

Es necesario señalar que dentro de la terapia de juego no directivo existen diversos aspectos que se deben tomar en cuenta para el éxito de la terapia de juego no directiva.

Los aspectos más importantes a tomar en cuenta son:

a.- El terapeuta.-

En la terapia de juego el terapeuta debe ser accesible y permisivo en todo momento, debe mostrarse como un ser eficiente y digno de confianza; el terapeuta debe, trata al

niño con respeto y honestidad. La postura del terapeuta debe ser siempre recta y tranquila su presencia. El terapeuta nunca debe traicionar la confianza del niño haciendo comentarios a los padres, maestros o cualquier otra persona que pueda preguntar al niño lo que sucedió durante la hora de terapia.

El terapeuta, debe tener mucha paciencia con el niño debe conservar siempre el sentido del humor para que le proporcione al niño seguridad y lo aliente a compartir con el su mundo interior; debe convertirse en su profesor preferido, es decir, esa persona en la que encuentre actitudes bondadosas, paciencia, comprensión y constancia. Debe tener una cierta actitud permisiva para que el niño pueda ser el mismo.

El terapeuta, debe evitar realizar cualquier sugerencia dentro del juego del niño, el permanece alerta para captar y analizar todos los sentimientos que el niño pueda expresar en su juego.

Debe evitar una excesiva demostración de afecto, pues se perdería el objetivo principal de la terapia, una relación emocional es evitada, cuando se aplican los principios básicos de la terapia de juego, y debe saber cuáles son las limitaciones del niño durante la terapia.

Por eso, el terapeuta debe abordar toda relación con confianza y seguridad; un terapeuta tenso e inseguro, origina una relación tensa e insegura.

Según María Adalgisa Scaglia, los aspectos a ser tomados en cuenta por el terapeuta en la hora de juego son:

“1.- Se debe **observar** el tiempo que transcurre hasta que comienza a jugar, lo que **indica** su actitud frente al mundo.

2.- Se debe **observar**: relación con la caja de juego, lo que **indica** representación de su mundo interior.

3.- **Se debe observar**: las dificultades que presenta el niño para jugar lo que **indica** inhibición para enfrentar las situaciones nuevas.

- 4- Se debe **observar**: cuál es el rol que nos asigna y cómo se comporta con el psicólogo lo que **indica**: con que figura nos identifica.
- 5- Se debe **observar**: qué juego desarrolla, cómo es su inicio, comienzo y final; lo que **indica**: fantasías de enfermedad y de curación.
- 6.- Se debe **observar**: la modalidad de juego, lo que **indica**: plasticidad, rigidez.
- 7.- Se debe **observar**: la aceptación de la consigna y formas de enfrentar dificultades, lo que **indica**: tolerancia a la frustración.
- 8.- Se debe **observar**: posibilidad creativa, lo que **indica**: capacidad de sublimar.
- 9.- Se debe **Observar**: aceptación del encuadre, de su rol y del terapeuta, lo que **indica**: Adecuación a la realidad.”

b.- Los principios de terapia de juego no directiva son:

- “1.- El terapeuta debe desarrollar una relación interna y amigable con el niño, mediante la cual se establece una armonía lo antes posible
- 2.- El terapeuta acepta al niño tal como es.
- 3.- El terapeuta crea un sentimiento de actitud permisiva en la relación, de tal forma que el niño se siente libre para expresar sus sentimientos por completo.
- 4.- El terapeuta está alerta a reconocer los sentimientos que niño está expresando y los refleja de nuevo hacia el, de tal forma que logra profundizar más en su comportamiento.
- 5.- El terapeuta observa un gran respeto por la habilidad del niño para solucionar sus problemas, si a este se le ha brindado la oportunidad para hacerlo, es responsabilidad del niño decir y realizar cambios.
- 6.- El terapeuta no intenta dirigir las acciones o conversaciones del niño en forma alguna. El niño guía el camino, el terapeuta lo sigue.
- 7.- El terapeuta no pretende apresurar el curso de la terapia. Este es un proceso gradual y, como tal, reconocido por el terapeuta.
- 8.- El terapeuta establece solo aquellas limitaciones que son necesarias para conservar la terapia en el mundo de la realidad y hacerle patente al niño en su responsabilidad en la relación”.(Axline, 1975, pag. 81).

c.- Los materiales de juego.-

1.- Objetos que representan personas y animales significativos

Muñecos, títeres, familia de animales (salvajes y domésticos), soldados, muñecos, articulados.

2.- Objetos que pueden identificarse con las actividades de las personas significativas.

Autos, camiones, aviones, celular bloques para construcciones, pelota, revólver, ropa para dramatizar, En niños mas pequeños muebles de juguete, platos y tacitas.

3.- Materiales para dibujar, pintar recortar, pegar, calcar etc.

Plastilina, temperas, plasticota blanca y de colores, lápices de colores, crayones cinta de pegar, hojas blancas y de revistas, papel glasé, papel de picar, tijeras punta roma.

4.- Juguetes y juegos de mesa (de acuerdo a la edad)

Anillos para arrojar, dominó, ajedrez, naipes.

1.7 Conclusiones

Es reconfortante saber que existen numerosas prácticas que los docentes pueden aplicar para crear un entorno efectivo de enseñanza/aprendizaje. Pudiendo darle de ésta manera a los alumnos una nueva oportunidad para lograr una educación significativa.

A través de las técnicas de Terapia Conductual se le da la oportunidad al niño de obtener un cambio en aquellos comportamientos que son considerados como problemáticos, la técnica considerada de mayor relevancia para el presente estudio es La Técnica de la economía de Fichas, pues es una técnica que nos permitirá que el niño adquiera nuevas conductas adaptativas.

A través de la terapia de juego no directiva, se le permite al niño conectarse con su mundo interior. Esta terapia le ofrece al niño la posibilidad de ser el mismo, es decir, le da la posibilidad de jugar con sus sentimientos, ya que en el momento del juego los trae a la superficie, los encara, aprende a controlar o abandona.

CAPITULO II

Diagnostico.-

Introducción.-

En el capítulo dos se especificará los reactivos utilizados y sus resultados para de esta manera poder dar una aproximación diagnóstica del niño que ha sido motivo de estudio. Se anotarán de igual manera los resultados de las entrevistas realizados a padres y maestros para conocer un poco más sobre el niño y su problema, constarán las observaciones realizadas al niño las mismas que han sido realizadas con la mayor objetividad.

2.1. Breve análisis de los reactivos a utilizar.-

a.- Test de inteligencia: WPPSI.-

El WWPSI es un test psicométrico que mide el coeficiente intelectual en niños de 4 a 6 años de edad, es decir, a niños de niveles preescolares y primario. Este test se basa en el supuesto de que las capacidades del niño de 6 a 4, años pueden ser evaluadas sistemáticamente.

El propósito no es simplemente destacar las posibles diferencias de maduración o de dotación, sino poner al tanto al examinador acerca del modo o grado que puede influir en el funcionamiento integral del sujeto, sus dotes y deficiencias.

El WWPSI consta de once subescalas, seis verbales y cinco de ejecución, y se aplica intercalando las subescalas verbales con las de ejecución para mantener el interés y la colaboración del niño.

b.- Test de apercepción infantil (CAT-A).-

El CAT es un método proyectivo, es decir un método para explorar la personalidad estudiando el sentido dinámico de las diferencias individuales en la percepción de un estímulo estándar.

Este Test; consta de 10 láminas de animales en diversas situaciones. Puede aplicarse a niños de 3 a 10 años de ambos sexos. Una vez establecido una adecuado rapport con el niño, se procede a presentarle las láminas; registrando las respuestas literalmente.

Las láminas fueron planeada con el propósito de provocar respuestas específicamente relacionadas con problemas de alimentación y orales en general, explorar problemas de rivalidad entre hermanos, descubrir la actitud del niño frente a las figuras paternas y la manera como el niño las percibe, penetrar en la actitud del niño frente a los padres como pareja, en el complejo de Edipo. En delación con estos objetivos se intenta conocer las fantasías agresivas infantiles, la aceptación infantil del mundo adulto, el miedo de quedarse solo durante la noche y posibles conexiones con la masturbación, el comportamiento en el tocador y la actitud de los padres frente a este problema. Buscamos conocer la estructura del niño y su método dinámico de reaccionar frente a los problemas de crecimiento.

c.- Prueba de madures intelectual motriz para el pronostico del aprendizaje de la lectura y escritura de LORENZO FILHO.-

El objetivo de la prueba es detectar la madurez de un niño para el aprendizaje de lectura y escritura, entregando un pronóstico del tiempo que demorará el aprendizaje de esta destreza.

Este Test mide:

- La coordinación visomora.
- Memoria visual.
- Memoria motriz.
- Memoria auditiva.
- Memoria auditiva comprensiva.
- Coordinación auditiva.

d.- Método de evaluación de la percepción visual FROSTIG.-

Su autora la Dra. Marianne Frostig se propuso elaborar un método para explorar más detenidamente el desarrollo de la percepción visual, a través de cinco áreas: Coordinación motora de los ojos, discernimiento de figuras, constancia de forma, posición en el espacio, y relaciones espaciales, todas estas indispensables en el desempeño escolar.

Las perturbaciones de la percepción visual, parece contribuir a los trastornos del aprendizaje. Los niños con dificultades en la escritura parecían tener una mala coordinación motora de los ojos, y aquellos que no podían reconocer las palabras, parecían tener trastornos en el discernimiento de figuras. Los niños que no podían reconocer una letra o palabra de tamaños y colores diferentes, se consideró que tenían una mala constancia de forma. Las inversiones o rotaciones de letras son indicativas de una dificultad en la percepción de la posición del espacio; el intercambio en el orden de las letras en una palabra indicaba dificultad para analizar las relaciones espaciales.

El presente reactivo tiene como fin ser utilizado como elemento de identificación de aquellos niños con trastornos de la percepción visual que necesitan un entrenamiento perceptivo especial y así evitar muchos fracasos y desadaptación escolar.

e.- Escalas para la evaluación del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (EDAH).-

Esta escala esta destinada a medir las conductas hiperactivas de un niño; esta escala se aplica a los profesores y consta de 39 items los que permiten determinar si el niño posee o no un trastorno de hiperactividad.

.f.- Valoración de ADHD con el DSM-IV.-

La valoración del DSM-IV, se centra en objetivos clínicos y proporciona una sustancial base de investigación para el diagnostico.

Esta batería consta de un listado de preguntas que generalmente es aplicado a los padres del niño, la valoración se realiza a partir de tres aspectos fundamentales:

- Desatención
- Hiperactividad
- Impulsividad

2.2 Resultados de los test aplicados.-

a.- Test de Inteligencia: WWPSI

Resultados:

1. Escala Verbal: CI 95

Información: 10

Vocabulario: 9

Aritmética: 10

Semejanzas: 9

Comprensión: 10

2. Escala de Ejecución: CI 110

Casa de animales: 10

Figuras Incompletas: 7

Laberintos: 7

Diseños Geométricos: 12

Diseños con prismas: 12

Diagnóstico.-

El Coeficiente Intelectual es de 102, que equivale a una inteligencia normal acorde con la edad cronológica del niño.

b.- Test de apercepción infantil CAT-A

1-3 Estructura inconciente e impulsos del sujeto:

Tema principal: la casa

Héroe principal: la madre

4 Concepción del mundo:

Sin conflictos

5 Relación con los demás:

Falta de aceptación de sus compañeros

6. Conflictos Significativos:

Se observa preocupación por el tiempo que pasa en la casa

Se observa la necesidad de compañerismo

Se observa la necesidad de sueño

7. Naturaleza de la Ansiedad

Necesidad de compañerismo

Pasa mucho tiempo dentro de casa

8.- Principales defensas utilizadas:

La muerte

9.- Estructuras Superyuca:

Sin problema

10. Integración y fortalezas yoicas:

Realistas en las historias, acordes con su edad.

Diagnóstico.-

El niño considera a su madre como héroe principal; su percepción del mundo es normal; presenta conflictos con sus compañeros; como conflictos significativos, se observa preocupación por el tiempo que pasa en casa y se observa también la necesidad de sueño; como medio de defensa utiliza la muerte,

c.- Test de madurez ABC.-

Coordinación vasomotora: 2

Memoria Visual: 2

Memoria Motriz: 1

Memoria Auditiva; 2

Memoria auditiva comprensiva: 0

Coordinación auditiva: 2

Coordinación vasomotora: 2

Atención y Fatigabilidad: 1

Diagnóstico.-

Diagnóstico de Madurez: medio

Pronóstico de Aprendizaje: Aprenderá en un año lectivo sin dificultad

d.- Método de evaluación de la percepción visual FROTIG

Coordinación motora de los ojos: Tiene un adelanto de 3 a 9 meses

Discernimiento de figura: tiene un retraso de 3 meses

Constancia de forma: tiene un adelanto de 6 meses

Relaciones Espaciales: Adelanto de 3 meses

Diagnóstico.-

Según su cociente de percepción su actuación global se sitúa en el cuartil superior por lo que no necesita entrenamiento en la coordinación motora de los ojos.

2.3. Resultados de las entrevistas y reactivos aplicados a padre y maestro:

e.- Diagnóstico clínico del DSM IV

Aplicación a los padres:

Síntoma de desatención: 4/9

Síntoma de Hiperactividad: 5/6

Síntomas de Impulsividad: 3/6

Diagnóstico

Se sospecha que Mateo tiene Hiperactividad i Impulsividad por que se recomienda acudir al Neurólogo Pediatra.

f.- Escala para la evaluación del trastorno por déficit de atención con hiperactividad

Hiperactividad: 12 centil 97 riesgo elevado

Déficit de atención: 11 centil 95 riesgo elevado

Trastornos de conducta: 14 centil 93 riesgo moderado

H + DA: 23 Centil 100 riesgo elevado

Diagnóstico.-

Se sospecha que Mateo presenta riesgo elevado de hiperactividad con déficit de atención de tipo combinado.

g.- Entrevista realizada a la madre.-

Composición Familiar:

Es el segundo de dos niños, su hermana mayor tiene 10 años.

Realidad Familiar:

El Padre trabaja una vez por semana fuera de la ciudad, la madre actualmente pasa al cuidado diario de los niños, ella comenta que las relaciones familiares son buenas sin dificultades mayores. También manifiesta que es poco comunicativa con sus hijos y que no comparte el suficiente tiempo con ellos, pues no tiene paciencia para dedicarse a compartir actividades de juego con sus hijos.

Los niños quedaron a cargo de su abuela materna pues el padre y la madre viajaron por el lapso de tres años al exterior.

Motivo de Remisión:

La Maestra manifiesta que es un niño muy inquieto no permanece en su puesto, es muy lento al trabajar, presenta falta de atención y concentración: hay que insistirle constantemente para que termine sus trabajos, grita en cualquier momento y molesta a sus compañeros.

Evolución del desarrollo:

-Embarazo: No estuvo planificado

-Duración del Embarazo: A termino

-Parto: Por cesárea

-Desarrollo Motor: Normal

-Desarrollo del Leguaje: Normal

-Comportamiento Psicosocial: La madre manifiesta que no presenta ningún tipo de problema en lo que se refiere a relacionarse con otros niños, dice que es un niño muy cariñoso; sin embargo su maestra dice que es muy inquieto y sus compañeros no quieren jugar con el porque les molesta

-Escolaridad: Ingreso al maternal a los cuatro años.

2.4 Resultados de las observaciones realizadas.-

A “Mateo” se le observó por una semana entera durante las diferentes horas de clase en donde se pudo observar que es un niño inquieto mientras no está su profesora, se para constantemente de su puesto, se observa también que pelea e insulta a algunos de sus compañeros.

Es un niño que habla todo el tiempo, incluso cuando está en horas de clase; juego constantemente dentro del salón, nunca pide permiso para levantarse de su puesto, no respeta las normas impuestas por su maestra.

2.5 Informe final del diagnostico.-

El coeficiente intelectual de Mateo es normal para su edad cronológica. Sin embargo se sospecha que tiene Hiperactividad con Impulsividad de tipo combinado.

2.6 Conclusiones.-

El establecimiento del Dx., de el niño nos ha permitido conocer de manera acertada el problema o dificultad por la que esta atravesando el niño el mismo que no le permite desenvolverse de manera satisfactorio en su ambiente escolar y del hogar.

A partir de este Dx., nos permitiremos diseñar el plan de recuperación conductual basado en la aplicación de técnicas conductuales como es la Técnica de la economía de Fichas, para lograr adquirir conductas mas adaptativas y la aplicación de la Técnica de Terapia de juego no directiva para darle la oportunidad al niño de estar en contacto con su mundo interno, permitiéndole expresar sus sentimientos y conflictos mas profundos, y a su vez darle la oportunidad de repararlos.

CAPITULO III

Plan de recuperación conductual.-

Introducción.-

En el presente capítulo se diseñará un plan de recuperación conductual basado en una Técnica de Economía de Fichas y en la Terapia de Juego no Directiva; que serán de gran ayuda para que el niño consiga una adaptación plena a sus ambientes más próximos.

El plan de recuperación conductual se ha venido aplicando desde el 5 de febrero y se aplicará hasta el 16 de marzo, es decir, por el lapso de seis semanas. Mientras que la terapia de juego no directiva se aplicará en 5 sesiones a partir del 12 de marzo hasta el 16 de marzo.

Sin embargo, es necesario recalcar, que las 5 terapias no serán suficientes para la recuperación plena del niño por lo que existe un gran compromiso y obligación de parte mía para con mateo, ha continuar con la aplicación de la terapia de juego por el lapso de unas tres a cuatro semana más, pues se ha visto un cambio de actitud significativo en el niño.

3.1 Estrategias y metodología a aplicar en la terapia de juego no directiva.-

a.- Estrategias basadas en Louise Guemey.-

-conductas verbales.- son las herramientas fundamentales de la terapia de juego no directiva.

-Respuestas empáticas.- se refiere al entender a la otra persona y el terapeuta debe responder empáticamente no sólo a los sentimientos sino a los pensamientos y acciones del niño que está siendo tratado en esta terapia de juego.

- Estructuración.- si bien este tipo de terapia no es estructurada, pero los puntos clave son la estructuración física e interpersonal, sobre cuánto tiempo duraría la terapia, qué hará el niño después de la misma, qué haría el terapeuta, esta se da ocasionalmente en la primera sesión.

-Afirmaciones personales.- tienen que ver con el favorecer la interacción entre el terapeuta y el niño (si es necesario con los padres), pero destacado que el terapeuta no debe dar ninguna opinión.

-Límites.- Estos se establecen tanto para el terapeuta como para el niño. estos sirven para el bienestar y seguridad de ambos, hay una secuencia a seguir para el establecimiento de estos: primero se establece la norma, en el segundo se le hace recordar lo propuesto en la norma y por último se lleva a cabo lo que se dijo que sucedería.

b.- Metodología.-

Observación del juego en el que se toma en cuenta:

-El tiempo en el que el niño empieza a utilizar el material.

-La relación que tiene con la caja de juego.

-Las dificultades que presenta para jugar.

-Cuál es el rol que nos asigna.

-Cuál es el juego que desarrolla.

-La plasticidad del juego (juego libre o rígido).

3.1.1 Elaboración de fichas para la aplicación de las sesiones en la terapia de juego.-

Sesión 1.

Fecha: 12 de marzo

Hora: 9:30 a 10:15 am.

En esta primera hora, se le presenta la caja de juego, luego se le explica que esta caja es únicamente de él, que solamente él la puede utilizar, también se le explica que cada vez que termine de jugar, deberá recoger sus juguetes y guardarlos hasta la próxima sesión.

Después de esta explicación, el niño se acerca a la caja de juego, y pregunta si puede jugar con cualquier juguete, aquí se le explica que es libre de jugar a lo que desee. En seguida de esta respuesta, el niño coge dos carros uno grande y otro pequeño, y dice, el carro pequeño es una mujer y el grande es un hombre, entonces la mujer le echa tierra y una piedra del jardín al carro más grande, luego se dirige a mí diciendo las mujeres odian a los hombres; intervengo y señalo: ¿me parece qué tu crees que todas las mujeres odian a los hombres? El niño responde que no y añade, mi mamá le odia a veces a mí papá, intervengo y señalo: ¿me parece qué piensas que tu mamá le odia a tu papá?. El niño responde que sí, porque su mamá le dice que el sale con otra mujer y los hombres son groseros.

Luego me pregunta si quiero jugar a las espadas, intervengo: ¿me parece qué quieres que juegue contigo? responde que sí, entonces se acerca a la caja de juego y coge unas fichas para construir las espadas, y dice, para matarme tienes que tocarme con tu espada, si yo te toco primero tu te mueres, intervengo: ¿me parece que te gustan las armas y la muerte?, el niño responde que le gustan únicamente de mentira, porque las espadas de verdad te matan y te lastiman.

Luego se acerca junto a un elástico que se encuentra en el cuarto de juego, y pregunta: ¿puedo lanzar con este elástico unas fichas?, intervengo y le digo: que si juego con el elástico de esa manera puede romper algún vidrio del cuarto de juego o lastimarse; entonces deja a un lado la ficha y se acerca nuevamente a la caja de juego, pregunta si no

hay un carro de carrera, le digo que puede buscar en su caja, encuentra el carro de carreras y dice: los carros de carreras son los más potentes, son muy rápidos y pueden volar al espacio exterior, intervengo y digo: me parece qué te gusta el espacio? El niño responde, que le gusta mucho ya que pasas todo el día volando sin que nadie te moleste intervengo y pregunto: ¿me parece qué no te gusta que te molesten? Responde que no le gusta que le moleste su hermana mayor.

Cerca de las 10:10 am se le dice al niño que es hora de guardar los juguetes en su lugar hasta la próxima sesión, el niño pregunta si nos veremos mañana, le respondo que si y sale del cuarto de juego.

Ficha 1.

**FICHA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA
TERAPIA DE JUEGO NO DIRECTIVA**

| Hora de llegada | Hora que Empieza a jugar | Relación con la caja de juego | Dificultades en el juego | Rol que nos asigna | Qué juego desarrolla | Actitud que presenta |
|-----------------|--------------------------|--|---|---------------------|---|------------------------------------|
| 9:30 am. | 9:38 am | El primer material que escoge son dos carros que los representan como papá y mamá. | No se observa ninguna dificultad en su juego pues lo realiza de manera muy activa y espontánea. | Compañera de juego. | -Se observa que desarrolla un juego agresivo durante el tiempo que dura la sesión de juego. -Muestra que la relación de sus padres es manejado de manera agresiva. | El niño desarrolla un juego libre. |

Sesión 2.

Fecha: 13 de marzo

Hora: 11:00 am

“Mateo” entra al cuarto de juego, se acerca a la caja de juego, la destapa y pregunta, ¿hasta qué hora nos quedaremos aquí?, intervengo y señalo: ¿me parece que no te gusta estar en el cuarto de juego? El niño responde que le gusta mucho estar ahí y que no quiere que se termine, luego coge unas fichas y trata de formar el # 5 en la alfombra, alza su mirada y me dice que no puede, intervengo: ¿me parece que tu crees que no eres capaz de formar el número cinco? Con mirada desafiante me responde que el puede hacer todo lo que quiera, y coge otras fichas y logra formar el # cinco, y añade, ¡si vez que lo pude hacer sin ayuda de nadie! Intervengo: yo sabía que lo podías hacer.

Luego me muestra una ficha roja y otra azul, y dice tú: eres la roja y yo la azul, estábamos jugando a las escondiditas, pero yo era invisible y te hacía caer.

Se acerca nuevamente a la caja de juguetes y busca un carro de carrera, me lo enseña diciendo este carro es súper veloz y fuerte, intervengo: ¿me parece que te gustan las cosas que demuestran mucha fuerza y velocidad, el niño responde que le encanta todo lo que es fuerte y veloz, ya que esas cosas nunca se rompen, pues están hechas de hierro.

Después coge dos carros, y me pregunta ¿eres casada? ¿Cuántos maridos tienes?, le respondo que estoy casada solo con una persona, el añade mi mamá me contó que cuando tienes muchos maridos te vas a la cárcel. Pregunta nuevamente ¿te gusta tu casa o Dios? Le respondo que en mi casa está Dios y por eso me gusta, el niño continúa diciendo, Dios está en todas partes, intervengo: me parece que no te gusta alguna parte de tu casa? “Mateo” dice que la única parte que le gusta de su casa es el jardín pues ahí juega y se divierte mucho.

Se acerca a la caja de juego y coge unas fichas y pregunta: ¿quieres jugar a las espadas?, intervengo: ¿me parece que quieres que juegue contigo?, luego el niño dice mejor juguemos a los Power Rangers, intervengo: ¿Qué hacen los Power Rangers? El niño

dice, ellos pelean con los malos y como son fuertes no les pasa nada, intervengo por última vez: ¿me parece que te gustan las personas fuertes? El dice que le gustaría ser fuerte como su papá.

Ficha 2.

FICHA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA TERAPIA DE JUEGO NO DIRECTIVA

| Hora de llegada | Hora que Empieza a jugar | Relación con la caja de juego | Dificultades en el juego | Rol que nos asigna | Qué juego desarrolla | Actitud que presenta |
|-----------------|--------------------------|---|--|---------------------|---|------------------------------------|
| 11:00 am. | 11:05 am | El primer material que escoge son unas fichas para formar figuras en la alfombra. | No se observa ninguna dificultad en su juego pues lo realiza de manera muy activa y espontánea | Compañera de juego. | Desarrolla un juego, en donde compara la fuerza del carro con la de su papá. También desarrolla un juego donde se observa un poco de violencia. | El niño desarrolla un juego libre. |

Sesión 3

Fecha: 14 de marzo

Hora: 9:30 am.

El niño se acerca a la caja de juego, coge plastilina, la une y dice: así es la dinamita, explota y te mata, la deja dentro de la caja de juego, y coge un carro de carreras lo pasea por todo el cuarto de juego, se acerca nuevamente a la caja de juego y saca dos carros más, y juega a la competencia. Mientras juego “Mateo” dice: en la vida existen muchas preguntas y muchos locos, intervengo: ¿me parece que tienes muchas preguntas?, el niño responde que sí y continua, ¿te gustan los cumpleaños?, le respondo que me gustan mucho, intervengo: ¿me parece que no te gustan mucho los cumpleaños?, responde que no le gustan porque le hacen bailar, jugar con otros niños y tomar cola muy rápido, intervengo: ¿me parece que no te gusta jugar con otros niños? Responde que algunos niños le molestan y no le hacen jugar.

Luego el niño dice: te quiero hacer una pregunta muy seria ¿porqué los humanos se cansan?, ¿sabes que mi papá se cansa mucho, pero el es musculoso!, intervengo: ¿me parece que tu papá se cansa mucho y por eso no juega contigo? El niño responde que su papá solamente le ha invitado a un carrera de carros y que a su mamá no le gusta jugar mucho porque se aburre, intervengo: ¿me parece que tú quisieras que tus padres jueguen más contigo? “Mateo” responde que le gustaría mucho.

Luego el niño pregunta: ¿Qué te gusta jugar, fútbol, tenis o atletismo? Y continúa a mí me gusta el atletismo porque tienes que correr rapidísimo y no me canso nunca.

Se acerca a la caja de juego y hace a un lado los crayones y añade, a mí no me gusta pintar solo me gusta jugar bastante.

Me mira y dice: sabes que la vida es fácil, naces, creces, reproduces y mueres; a mí me gustaría morir para tener alas y volar, intervengo: ¿me parece que te gustaría ser libre? Responde que le gustaría ser como Boz Lightger que vuela al espacio exterior.

Luego me pregunta cómo me llamo, y le digo que si no se acuerda mi nombre, el niño dice que no, pero que si le digo nuevamente nunca más se va a olvidar, continúa diciendo que su mamá se llama María Victoria, y pregunta que si quiero jugar con él, intervengo: ¿me parece que tú quieres que juegue contigo?, responde que si y coge dos fichas me dice, toma esta es tu espada tu me tienes que matar, después de unos minutos dice que ya no quiere jugar a las espada.

Ficha 3

FICHA DE SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA TERAPIA DE JUEGO NO DIRECTIVA

| Hora de llegada | Hora que Empieza a jugar | Relación con la caja de juego | Dificultades en el juego | Rol que nos asigna | Qué juego desarrolla | Actitud que presenta |
|-----------------|--------------------------|---|---|---------------------|--|------------------------------------|
| 9:30am | 9:35am | El primer material que utiliza el la plastilina | En esta sesión el niño, mientras juega va haciendo una serie de preguntas | Compañera de juego. | Mientras juega comenta que sus papás se cansan mucho y por eso no juegan con él. | El niño desarrolla un juego libre. |

Sesión 4

Fecha: 14 de marzo

Hora: 9:00

“Mateo” llega al cuarto de juego, saluda y se acerca a la caja de juego y saca dos carros, un pequeño y otro grande, me pregunta que si quiero jugar, intervengo: ¿me parece que quieres que juegue contigo? Responde que si, entonces me da el carro más pequeño, el coge el más grande y dice que es el más fuerte y que tiene que ganar, luego me explica como es el juego diciendo, tenemos que darnos muchas vueltas por toda la pared del cuarto hasta que te diga, y yo ganaba la carrera: (en este momento del juego se observa al niño relajado, corriendo por todo el salón de juego).

Después de unos 15 a 20 minutos de haber estado corriendo por todo el salón dice: ya me cansé y se sienta en la colchoneta cerca de mi y pregunta que si yo también estoy cansada, le respondo que si, y se acuesta en la colchoneta y finge estar dormido, intervengo: ¿me parece qué ya no quieres jugar más? Está pregunta hace que el niño se levante rápidamente y se acerca a la caja de juguetes, saca dos títeres y me pregunta que si quiero jugar, yo le pregunto qué es lo que tengo que hacer, entregándome un títere dice, tu eres la mujer y estabas llorando entonces, este títere que era el hombre se acerca y te pregunta por qué lloras, intervengo: ¿qué es lo que ella le tiene que contestar? El niño dice, tu le tienes que decir que te sientes triste porque el papá no llegó a la casa, entonces este títere, le abraza y le dice que no este triste porque él también se pondrá triste.

Luego se acerca a la caja de juego y coge la plastilina, la amaza y hace una figura de un carro dice, este carro es el más fuerte del universo, a este carro no le puede pasar nada, luego le aplasta a le une con el resto de la plastilina

Ficha 2.

**FICHA DE SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA TERAPIA DE
JUEGO NO DIRECTIVA**

| Hora de llegada | Hora que empieza a jugar | Relación con la caja de juego | Dificultades en el juego | Rol que nos asigna | Qué juego desarrolla | Actitud que presenta |
|-----------------|--------------------------|--|--|---------------------|---|------------------------------------|
| 9:00am | 9:05am | El primer material que utiliza son dos carros un grande y otro pequeño. El niño se identifica con el más grande. | Juega libremente sin ninguna Dificultad. | Compañera de juego. | Al inicio desarrolla un juego de competencia. Luego interpreta una escena familiar con los títeres. | El niño desarrolla un juego libre. |

3.2 Estrategias y metodologías a aplicar en la aplicación del plan de recuperación conductual basado en la técnica de economía de fichas.-

a.- Estrategias.-

-Los alumnos deben tener en un lugar bien visible de la clase cuáles son las conductas a realizar.

-Deben figurar el número de puntos o de fichas a ganar por la realización de cada una de ellas en los espacios de tiempo que se establezcan en el programa.

-La administración de fichas (recepción por refuerzo, retirada por castigo y canje por refuerzos) no debe interferir en la práctica normal de la clase. Podría utilizarse un tiempo exclusivamente dedicado a ello, que bien podría ser la hora del recreo, cuando se trate de administración de fichas con carácter colectivo.

-En la administración de fichas con carácter individual, sí se puede realizar durante la propia dinámica didáctica de la clase sin necesidad de darle mayor énfasis o importancia a la entrega de la ficha. Deberá asociarse la entrega de la ficha al alumno con un reforzador social (comentario positivo).

-Cuando un alumno realice una conducta que figura en el programa (plasmado en un mural en la pared o tablón de anuncios de la clase) conceptualizada como punitiva, deberá entregar el número de fichas que se haya establecido (costo de respuesta) sin que ello ocasione ningún tipo de alteración emocional en el alumno o profesor. Sencillamente se le indicará qué conducta no deseable ha realizado y cuál es su costo y proceder a la recogida de las fichas.

- Administración frecuente de fichas al inicio del programa.

-Aclararle al alumno por qué motivo recibe o pierde una ficha, con el objeto de que asocie la relación de contingencia: conducta deseable-consecuencia positiva, y, conducta indeseable-consecuencia negativa.

-Las fichas pueden exponerse en un lugar visible a los alumnos, pero que no interfieran en la tarea escolar.

-El sistema de fichas puede hacerse más complejo a iniciativa del profesor introduciendo para ello un subsistema de fichas mediante las cuales se pueden obtener otras fichas de valor superior a las primeras.

-Uno de los principales objetivos del sistema de fichas es **habituarse** gradual y progresivamente al alumno a **tolerar demoras** en la recepción de fichas, conforme avanza el programa.

-Deberá asignarse un lugar determinado de la clase para el canje de fichas por reforzadores.

-Los reforzadores más codiciados deberían poseer un valor más alto en fichas.

-Los reforzadores materiales deberían estar expuestos a los alumnos.

-Se debe utilizar algún sistema de registro que esté expuesto a la vista de todos en la clase, cuando se trate de modificar o implementar conductas a todo el grupo, o bien una tarjeta de registro individual para un alumno concreto. En el primer caso, puede ser una cartulina donde figuren en columna los nombres de todos los alumnos y a su derecha colocar marcas, gomets, chinchetas, alfileres con cabezas de colores, etc., indicativos de cada ficha conseguida.

b.- Metodología.-

Se realizará a través de la observación de conductas indeseadas, para que con la aplicación del plan de economía de fichas; se observe las nuevas conductas que el niño ha adquirido y las que se han eliminado.

3.2.1 Elaboración de fichas de seguimiento y evaluación para la aplicación de economía de fichas.-

Ficha 1

HOJA CONTROL-CONDUCTA

ALUMNO: "Mateo".

OBSERVADOR: Maricela Moscoso

| | |
|--------------|---|
| Primera hora | Se levanta sin permiso de su puesto de trabajo constantemente |
| Segunda hora | Habla todo el tiempo |
| Tercera hora | Juega y hace ruido dentro del salón de clase |
| Cuarta hora | Se alborota cuando no esta el profesor dentro de clase |
| Quinta hora | Siempre llega tarde después del recreo |
| Sexta hora | Molesta constantemente a sus compañeros |
| | Pelea e insulta a sus amigos |

Ficha II

En este modelo se exponen las conductas, que se desean que mateo adquiriera, que van a tener un refuerzo positivo (ganancia de una o varias ficha). Esta ficha será llenada por su tutora.

| CONDUCTAS QUE SE DESEAN ALCANZAR | No. de fichas ganadas |
|---|------------------------------|
| Pedir permiso cuando necesita levantarse del puesto | |
| Hablar únicamente cuando le pide el profesor | |
| Que no juegue y no haga ruido dentro del salón de clase | |
| Permanecer tranquilo cuando no está el profesor | |
| Llegar temprano después del recreo | |
| No molestar a los compañeros | |
| No pelear ni insultar | |
| | |

Ficha III

PLAN DE RECUPERACIÓN CONDUCTUAL BASADO EN ECONOMÍA DE FICHAS

Nombre: “Mateo”

Grado: Segundo de Básica

Fecha: Semana del 5 al 9 de febrero

| HORA | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|----------------|-------|--------|-----------|--------|---------|
| 7:30 8:30 | Si | No | No | No | No |
| 9:30 10:30 | No | Si | No | No | No |
| 10:30 10:00 | Si | Si | No | No | No |
| 10:00 10:45 | No | No | No | No | No |
| 10:45 11:45 | No | Si | No | No | No |
| 11:45 12:45 | No | No | No | No | No |

Observaciones: En esta primera semana el niño gana cinco fichas, por lo que intercambia con una de sus películas favoritas.

Si= fichas que el niño a obtenido.

No= fichas que no obtiene.

PLAN DE RECUPERACIÓN CONDUCTUAL BASADO EN ECONOMÍA DE FICHAS

Nombre: “Mateo”

Grado: Segundo de Básica

Fecha: Semana del 12 al 16 de febrero

FICHA 2

| HORA | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|------------------------|--------------|---------------|------------------|---------------|----------------|
| 7:30 8:30 | No | Si | No | No | No |
| 9:30 10:30 | Si | Si | No | No | No |
| 10:30 10:00 | Si | Si | No | No | Si |
| 10:00 10:45 | Si | No | No | No | Si |
| 10:45 11:45 | Si | Si | No | No | Si |
| 11:45 12:45 | Si | Si | No | No | No |

Observaciones: El niño gana en esta semana 13 fichas, y las pide cambiar por un carrito de carreras, la entrega de este refuerzo va acompañado de un reforzador social, es decir realizamos un comentario positivo pues obtuvo tres fichas más de las propuestas.

PLAN DE RECUPERACIÓN CONDUCTUAL BASADO EN ECONOMÍA DE FICHAS

Nombre: “Mateo”

Grado: Segundo de Básica

Fecha: Semana del 19 al 23 de febrero

| HORA | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|------------------------|--------------|---------------|------------------|---------------|----------------|
| 7:30 8:30 | No | No | No | No | No |
| 9:30 10:30 | Si | Si | No | No | No |
| 10:30 10:00 | Si | No | No | Si | Si |
| 10:00 10:45 | No | No | Si | Si | No |
| 10:45 11:45 | Si | Si | No | Si | Si |
| 11:45 12:45 | No | Si | No | Si | No |

Observaciones: En esta semana “Mateo” gana únicamente 13 fichas por lo que se le explica que no podrá acceder al premio propuesto para esa semana, pues sus conductas no han sido las esperadas, sin embargo se le animó a seguir adelante y se le dice que a próxima semana la hará mejor.

PLAN DE RECUPERACIÓN CONDUCTUAL BASADO EN ECONOMÍA DE FICHAS

Nombre: “Mateo”

Grado: Segundo de Básica

Fecha: Semana del 26 febrero al 2 de marzo

| HORA | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|------------------------|--------------|---------------|------------------|---------------|----------------|
| 7:30 8:30 | Si | Si | No | Si | Si |
| 9:30 10:30 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 10:30 10:00 | Si | Si | Si | No | No |
| 10:00 10:45 | No | Si | Si | No | Si |
| 10:45 11:45 | Si | Si | Si | No | Si |
| 11:45 12:45 | Si | Si | No | No | Si |

Observaciones: En esta semana “Mateo gana 22 fichas, se le intercambia sus fichas ganada, por su refuerzo material y a su vez se le felicita, ya que ha alcanzado dos fichas más de las previstas, en esta semana se le observa muy entusiasmado y motivado.

PLAN DE RECUPERACIÓN CONDUCTUAL BASADO EN ECONOMÍA DE FICHAS

Nombre: “Mateo”

Grado: Segundo de Básica

Fecha: Semana del 5 al 9 de marzo

| HORA | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|------------------------|--------------|---------------|------------------|---------------|----------------|
| 7:30 8:30 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 9:30 10:30 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 10:30 10:00 | Si | Si | Si | No | No |
| 10:00 10:45 | No | Si | Si | Si | Si |
| 10:45 11:45 | Si | Si | Si | No | Si |
| 11:45 12:45 | Si | Si | Si | No | Si |

Observaciones: “Mateo” obtienen el número de fichas previstas para esta semana, se le observa muy entusiasmado pues se siente más aceptados por sus compañeros y maestras.

PLAN DE RECUPERACIÓN CONDUCTUAL BASADO EN ECONOMÍA DE FICHAS

Nombre: “Mateo”

Grado: Segundo de Básica

Fecha: Semana del 12 al 16 de marzo

| HORA | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|------------------------|--------------|---------------|------------------|---------------|----------------|
| 7:30 8:30 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 9:30 10:30 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 10:30 10:00 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 10:00 10:45 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 10:45 11:45 | Si | Si | Si | Si | Si |
| 11:45 12:45 | Si | Si | Si | Si | Si |

Observaciones: “Mateo gana en esta última semana el número de fichas previstas (30), se le intercambia por un refuerzo material, acompañado de refuerzos sociales.

Es necesario destacar el cambio de actitud de “Mateo” tanto en sus relaciones con profesores y amigos.

Los cuadros anteriormente diseñados, serán presentados al niño en donde se le explicará que ahí constarán las fichas que “Mateo” obtenga o pierda cada hora de clase:

Perderá una ficha, cuando presente estas conductas y recibirá una ficha cuando no realice las mismas.

Levantarse sin permiso

Hablar excesivamente

Jugar y hacer ruidos en la clase

Alborotar cuando no está el profesor en clase

Tardar excesivamente en la entrada del recreo

Molestar a los compañeros

Pelear e insultar

Esta técnica de economía de fichas se ha planificado por el lapso de seis semanas, en donde cada semana deberá conseguir un número determinado de fichas para que pueda obtener el juguete o actividad de su elección.

La primera semana: deberá obtener 5 fichas

La segunda semana: deberá obtener 10 fichas

La tercera semana: deberá obtener 15 fichas

La cuarta semana: deberá obtener 20 fichas

La quinta semana: deberá obtener 25 fichas

La sexta semana: deberá obtener 30 fichas

Conclusiones.-

- Después de realizar el presente estudio se ha podido concluir que el problema del niño, radica en una disfunción dentro del núcleo familiar, pues en las intervenciones realizadas

se ha podido constatar que el ambiente en el que se desarrolla el niño, está lleno de conflictos en especial en la relación de los padres.

- Es necesario remarcar que la aplicación del plan de recuperación fue de gran ayuda pues cada semana se podía observar en el niño una actitud y comportamiento diferente dentro de su ambiente escolar.

- Cabe indicar de igual manera que después de haber aplicado al niño las respectivas sesiones de juego, es mi responsabilidad moral continuar en terapia con el niño durante un mes más, pues he considerado que el adelante y recuperación del niño, depende del seguimiento y continuidad que se siga posteriormente.

BIBLIOGRAFÍA

- ARMENDÁRIZ, GALARZA. Lurdes. Los problemas conductuales en los niños. Quito. Editorial CODEU, 2004. Primera Edición.
- AXLINE M. Virginia. Terapia de juego. México. Editorial Diana. 1975. Primera Edición.
- GARCÍA, Rodrigo. Módulo de Psicoterapia Conductual. Dictado en el Curso de Graduación. Universidad del Azuay. 2006-2007.
- GURNEY, F. Louise.

- SCAGLIA. María Adalgisa. Módulo de Terapia de Juego. Dictado en el Curso de Graduación. Universidad del Azuay. 2006-2007.
- SCHAEFER E. Charles. y O'CONNOR J. Kevin. Manual de Terapia de juego. México, D.F. Editorial El Manual Moderno S.A. de C.V. 1988.
- WIELKIEWICZ. M. Richard. Manejo Conductual en las Escuelas. México D.F. Editorial limusa S.A. de C.V. 1992. Primera Edición.