

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias Psicológicas

**JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO
TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL**

Informe Final de Investigación

Presentado

Al Honorable Consejo Directivo de la
Escuela de Ciencias Psicológicas
de la Universidad de San Carlos
de Guatemala

por

Francisco A. Quiñonez S.

Previo a optar al Título de

PSICOLOGO

En el grado Académico de

LICENCIADO

Guatemala, junio de 1993.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

BIBLIOTECA CENTRAL-USAC
DEPOSITO LEGAL
PROHIBIDO EL PRESTAMO EXTERNO

SECRET
BIBLIOTECA CENTRAL-DIA
DEPOSITO LEGAL
MINISTERIO DE AGRICULTURA Y FISCALIA

DL
13
T(675)

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO "M-3, M-3"
CAMPUS UNIVERSITARIO, 234A 12
TELEFONOS: 743790-94 Y 740993-94
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Walter René Soto Reyes
DIRECTOR

Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO

Licenciado Luis Mariano Codoñer Castillo
REPRESENTANTE CLAUSTRO DE CATEDRATICOS





ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIOS "M-S, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 760770-54 Y 760985-85
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

cc.: Control Acad.
DEDIPs.
Archivo

REG. 249-91

DE IMPRESION TRABAJO DE INVESTIGACION

CODIPs. 205-93

24 de mayo de 1993

Señor Estudiante
FRANCISCO ANTONIO QUIÑONEZ SANTIZO
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señor Estudiante

Para su conocimiento y efectos transcribo a usted el Punto TERCERO (3o.) del Acta DIECISEIS NOVENTA Y TRES (16-93), - - - -de Consejo Directivo, de fecha 19 de los corrientes, - - - - que literalmente dice:

"TERCERO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación : "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL DE LOS DEFICIENTES MENTALES", de la carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, - - realizado por:

FRANCISCO ANTONIO QUIÑONEZ SANTIZO

CARNET No. 82-13886

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada María Teresa Arteaga de Adderley y revisado por el Licenciado José Alfredo Enríquez Cabrera. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo autoriza la IMPRESION del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "


Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO



/Lillian



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIOS "M-3, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 760790-94 Y 760985-85
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs. 33-93.

REG. 249-91.

INFORME FINAL

GUATEMALA, 21 de abril de 1993.

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES:


Atentamente me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado JOSE ALFREDO ENRIQUEZ CABRERA, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL DE LOS DEFI CIENTES MENTALES", correspondiente a la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por el estudiante:

<u>NOMBRE</u>	<u>CARNET No.</u>
FRANCISCO ANTONIO QUINONEZ SANTIZO	82-13886

Agradeceré se sirva continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


D. WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

WZC/tnideh.
c. archivo



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias Psicológicas

**JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO
TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL**

Informe Final de Investigación

Presentado

Al Honorable Consejo Directivo de la
Escuela de Ciencias Psicológicas
de la Universidad de San Carlos
de Guatemala

por

Francisco A. Quiñonez S.

Previo a optar al Título de

PSICOLOGO

En el grado Académico de

LICENCIADO

Guatemala, junio de 1993.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

BIBLIOTECA CENTRAL-USAC
DEPOSITO LEGAL
PROHIBIDO EL PRESTAMO EXTERNO

DL
13
T(675)

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO "M-3, M-3"
CAMPUS UNIVERSITARIO, 234A 12
TELEFONOS: 743790-94 Y 740993-94
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Walter René Soto Reyes
DIRECTOR

Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO

Licenciado Luis Mariano Codoñer Castillo
REPRESENTANTE CLAUSTRO DE CATEDRATICOS



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIOS "M-S, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 760770-54 Y 760985-85
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

cc.: Control Acad.
DEDIPs.
Archivo

REG. 249-91

DE IMPRESION TRABAJO DE INVESTIGACION

CODIPs. 205-93

24 de mayo de 1993

Señor Estudiante
FRANCISCO ANTONIO QUIÑONEZ SANTIZO
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señor Estudiante

Para su conocimiento y efectos transcribo a usted el Punto TERCERO (3o.) del Acta DIECISEIS NOVENTA Y TRES (16-93), - - - -de Consejo Directivo, de fecha 19 de los corrientes, - - - - que literalmente dice:

"TERCERO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación : "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL DE LOS DEFICIENTES MENTALES", de la carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, - - realizado por:

FRANCISCO ANTONIO QUIÑONEZ SANTIZO

CARNET No. 82-13886

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada María Teresa Arteaga de Adderley y revisado por el Licenciado José Alfredo Enríquez Cabrera. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo autoriza la IMPRESION del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "


Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO



/Lillian



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIOS "M-S, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 740790-94 Y 740985-85
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs. 33-93.

REG. 249-91.

INFORME FINAL

GUATEMALA, 21 de abril de 1993.

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES:

Atentamente me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado JOSE ALFREDO ENRIQUEZ CABRERA, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL DE LOS DEFICIENTES MENTALES", correspondiente a la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por el estudiante:

NOMBRE

CARNET No.


FRANCISCO ANTONIO QUINONEZ SANTIZO

82-13886

Agradeceré se sirva continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

WZC/tnideh.
c. archivo





CIEPs. 32-93.

ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS

EDIFICIOS "M-3, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 760790-94 Y 760985-86
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

GUATEMALA, 21 de abril de 1993.

LICENCIADO
WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES
EN PSICOLOGIA
EDIFICIO

LICENCIADO:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO TERAPEUTICO DE INTEGRACION SOCIAL DE LOS DEFICIENTES MENTALES", de la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por el estudiante

NOMBRE

CARNET No.

FRANCISCO ANTONIO QUINONEZ SANTIZO

82-13886

Considero que el trabajo arriba mencionado llena los requisitos del CENTRO DE INVESTIGACIONES, por lo que emito dictamen favorable.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAN A TODOS"

LIC. JOSE ALFREDO ENRIQUEZ CABRERA
DECENTE REVISOR

JAEC/tnideh.
c. archivo



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS

EDIFICIOS: "M-S, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 760780-84 Y 760886-88.
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

Guatemala, 12 de Febrero de 1993.

Señores:
Consejo Directivo
Escuela de Ciencias Psicológicas
Universidad de San Carlos
Edificio.

Señores Consejo Directivo:

Por este medio me permito informarles que he concluido la Asesoría del trabajo de investigación que lleva por título "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO TERAPEÚTICO DE INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS DEFICIENTES MENTALES". Realizado por el Estudiante:

Francisco Antonio Quiñónez Santizo

8213886

El presente trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la Escuela de Ciencias Psicológicas, por lo que doy dictamen de aprobación en mi asesoría para que se continúe con los trámites correspondientes.

Atentamente:


Ma. Teresa Arceaga de Ardenley
LICDA. EN PSICOLOGÍA
Colegiada 517



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS

EDIFICIOS "M-5, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 740770-94 Y 740983-85
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc.: Control Acad.
DEDIPs.
archivo

REG. 249-91

CODIPs. 166-93

DE APROBACION DE PROYECTO Y NOMBRAMIENTO
DE ASESOR

1o. de abril de 1993

Señor Estudiante
FRANCISCO ANTONIO QUIÑÓNEZ SANTIZO
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señor Quiñónez

Transcribo a usted el Punto SEXTO (6o.), del Acta ONCE NOVENTA Y TRES (11-93), de Consejo Directivo de fecha 22 de marzo del año en curso, que literalmente dice:

"SEXTO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación: "JUEGO Y DEPORTE COMO PROCESO DE INTEGRACION SOCIAL DE LOS DEFICIENTES MENTALES", de la Carrera: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por:


FRANCISCO ANTONIO QUIÑÓNEZ SANTIZO

CARNET No. 82-13886

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Departamento de Investigaciones en Psicología, resuelve aprobarlo y nombrar como asesor a la Licenciada M. Teresa Arteaga de Adderley."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "


Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO

/Lillian



PRESENTACION

El Juego y el Deporte son elementos propios de las sociedades humanas. Los Deficientes Mentales, como parte de ellas al igual que los padres, maestros, psicólogos, médicos y demás individuos, tienen el mismo derecho a utilizar estos elementos que se consideran de gran importancia para la formación social misma.

Estos elementos, el juego y el deporte, se pueden utilizar como recurso integrado y terapéutico, aplicado a los Deficientes Mentales. Cada elemento tiene su estructura propia, pero a la vez cada uno de ellos puede constituirse en complemento del otro.

Cada elemento ofrece los recursos integrados que las sociedades aceptan, por lo que el involucrar a los Deficientes Mentales al juego y al deporte procurará en ellos el medio eficaz para integrarse a la sociedad.

La investigación aquí presentada da a conocer conceptos sobre Deficiencia Mental, Juego y Deporte, además de los componentes de cada uno de ellos. También se encuentran incluidas pautas de seguimiento conductual en juego dirigido, juego libre y deporte, que son de vital importancia dentro de la investigación.

PLANTEAMIENTO INICIAL DEL PROBLEMA

Los deficientes mentales son personas con dificultades en el aprendizaje, debido a que su intelectualidad está situada en parámetros abajo de los normales. A su vez, la Deficiencia Mental tiene implicaciones en las dificultades de adaptación social⁽¹⁾.

La sociedad, de una u otra forma, los rechaza, no los comprende, y no sabe como puede o debe actuar frente a una persona con Deficiencia Mental. Algunas veces, estas personas son objeto de burla, otras veces de miedo, miedo de la sociedad con ideas erróneas en cuanto al comportamiento de estas personas, y si el deficiente mental los aborda, no saben como actuar, le contestan con evasivas o sencillamente huyen o los ignoran.

Se sabe que la Deficiencia Mental corresponde al plano patológico, pero que esta limitación no tiene cura de orden medicamentoso o quirúrgico, por lo que su tratamiento obedece a técnicas conductuales de ajuste social, en las medidas de sus capacidades físicas y mentales⁽²⁾.

El Juego y el Deporte ofrecen un medio de ayuda en el proceso terapéutico de integración social, debido a que el deporte es para todos y todos hacen lo que sus capacidades les permiten; asimismo, el juego sale de la rutina de acción social, donde todo aquel que entra puede ser participante dinámico de él.

Unidos los dos ofrecen un campo de acción en donde los logros son insospechados, logros de orden social, educativo y de salud.

Se trabajó esta investigación con el interés de probar la importancia y la ayuda terapéutica que ofrecen estos dos recursos, para que el psicólogo conozca cómo, con pautas sencillas de seguimiento, puede brindar la ayuda directa al Deficiente Mental, o indirectamente en colaboración con padres, maestros u otras personas que tengan vínculo con Deficientes Mentales.

(1)Castanedo, Celedonio. DEFICIENCIA MENTAL. Editorial Texto Universidad de Costa Rica. Pág. 19.

(2)Castanedo, Celedonio. DEFICIENCIA MENTAL. Editorial Texto Universidad de Costa Rica. Pág. 26.

Se trabajó con una población del 30% de personas con Deficiencia Mental de instituciones privadas y estatales, así como los propios hogares de los participantes, con una duración de investigación de seis meses; a su vez, se trabajó con edades cronológicas de ocho a treinta años, con una población al azar, ya fuera de sexo femenino o masculino. Las personas que se sometieron a ésta investigación estuvieron física y mentalmente aptas para el ejercicio de la investigación.

Para esta investigación se recurrió a aspectos teóricos de carácter médico, psicológico, educativo, deportivo, lúdico y social, para que la investigación estuviera bien cimentada.

JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION

Esta investigación se realizó para poder dar a conocer un recurso que el psicólogo puede emplear con carácter terapéutico; asimismo, para presentar pautas de seguimiento conductual en el juego dirigido, en el juego libre y en el deporte, y los lineamientos para el uso de estas pautas.

Con la finalización del mismo, también se pretende dar a conocer a la sociedad los alcances que el juego y el deporte ofrecen a los Deficientes Mentales, y cómo este recurso es fácil de aplicarlo por parte de padres, maestros, terapeutas, etc., y fácil de aceptarlo por la comunidad de Deficientes Mentales.

Con ello, se dará un recurso objetivo-práctico y secuencial para que se pueda encauzar a personas Deficientes Mentales hacia el juego y el deporte, con lo que éstos se estarán integrando a la sociedad con sus limitaciones y potencial que posean. De la misma forma, se puede orientar a personas que tengan relación con los Deficientes Mentales y que quieran iniciar una actividad integradora social con ellos.

Las expectativas son buenas en la medida que la aplicación y la interacción **personas deficientes mentales - terapeutas** logre el objetivo propuesto, que es la integración social de los Deficientes Mentales a la sociedad.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

OBJETIVOS GENERALES:

- 1o. Investigar y comprobar la eficiencia de la aplicación del **JUEGO** y el **DEPORTE** dentro de un proceso rehabilitativo con Deficientes Mentales, en el cual éstos sirvan como proceso de integración social.
- 2o. Involucrar a todas las personas en el proceso terapéutico, para que lo conozcan y manejen y así puedan ser ellos dirigidos y orientados por el psicólogo en el desarrollo de la técnica.
- 3o. Que el **JUEGO** y el **DEPORTE** sean el enlace para que la sociedad pueda reconocer lo que los Deficientes Mentales son capaces de lograr, y que éste sirva como ente motivador para que más personas se dediquen a trabajar con estas personas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- 1o. Dar a conocer la importancia del **JUEGO** y el **DEPORTE** en el proceso rehabilitativo físico y mental del Deficiente Mental.
- 2o. Crear una serie de pautas lúdicas y deportivas, encaminadas a aprovechar el recurso humano existente alrededor de los Deficientes Mentales.
- 3o. Utilizar los medios existentes dentro del ámbito nacional en la actividad lúdica, como lo son los juegos tradicionales, los poco costosos, pero que despierten imaginación y creatividad.
- 4o. Aprovechar el **JUEGO** y el **DEPORTE** en su máxima expresión como autorealización de los Deficientes Mentales, en las condiciones y capacidades de éstos.
- 5o. Demostrar ante la sociedad el potencial de estas personas y cómo los

padres, maestros y terapeutas pueden ayudarles.

60. Dar a conocer un método práctico y eficaz para la ayuda en la incorporación de los Deficientes Mentales a la sociedad.

MARCO TEORICO

Conceptualización de

DEFICIENCIA MENTAL

JUEGO

DEPORTE

LA DEFICIENCIA MENTAL:

“Desde el punto de vista psicológico, el defecto mental representa un condición de falta de desarrollo, detención, deficiencia o deterioro, que siendo grave y permanente, se origina en temprana edad y que siempre afecta la inteligencia, el juicio, el razonamiento, la comprensión y la capacidad para el ajuste económico y social”⁽³⁾.

CLASIFICACION DE LA DEFICIENCIA MENTAL:

“El grado de severidad de la deficiencia mental y su nomenclatura suponen que la inteligencia general puede ser ubicada cuantitativamente a lo largo de un continuo desempeño medible, desde el extremo inferior (deficiencia mental) hasta el extremo superior (genio); éste se divide generalmente en varias categorías sobre la base de la desviación estándar y de un determinado puntaje conocido como **coeficiente intelectual**.

Los cocientes ubicados arriba de la **media** (90) se consideran **superior** (110 - 119), **muy superior** (120 - 139) y **genio** (140 - +), pero nos interesa mucho más la clasificación de la AAMD, que hace la diferenciación en cinco categorías:

DMML = Deficiencia Mental Muy Ligera
DML = Deficiencia Mental Ligera

(3)Castanedo, Celedonio. DEFICIENCIA MENTAL. Editorial Texto Universidad de Costa Rica. Pág. 26.

DMM = Deficiencia Mental Moderada
DMS = Deficiencia Mental Severa
DMP = Deficiencia Mental Profunda⁽⁴⁾

En consecuencia, para la aplicación de la investigación interesan cualesquiera de las categorías, siempre y cuando cumplan con los requisitos de aptitudes físicas y mentales para la ejecución de la investigación.

(4)Castanedo, Celedonio. DEFICIENCIA MENTAL. Editorial Texto Universidad de Costa Rica. Pág. 34.

EL JUEGO:

Según J. Huizinja, en su aspecto esencial el juego es una acción libre, que se ejecuta y siente como situada fuera de la vida corriente, pero que puede, sin embargo, absorber completamente al jugador, sin que obtenga provecho de ello; por otra parte, esa acción se ejecuta dentro de un espacio y tiempo determinado, y se desarrolla dentro de un orden y reglas en los que reina una propensión a rodearse de misterio y a disfrazarse, a fin de separarse del mundo habitual.

Al hablar de Juego, tenemos que referirnos a dos aspectos que no pueden ir desligados de lo que es juego, como lo son el MOVIMIENTO y la AGONISTICA.

MOVIMIENTO:

Al hablar de movimiento en el juego, se está tratando de la fenomenología del automatismo motor y del sistema neuropsíquico.

El movimiento es un movimiento vivo de la personalidad; el individuo debe mostrar el grado de interés y capacidad que revela en la relación con este aspecto comportamental; la fuerza de la motivación que lo dirige y alimenta le dará significado, valor y finalidad. Este componente es parte de la motivación; si éste no existiera, perdería su valor psicológico y formativo para tornarse mera repetición motora, puramente instrumental, sin asociarse a la más mínima participación afectiva.

AGONISTICA:

Es un impulso de lucha como reacción psicológica; es toda la agresividad competitiva inconsciente, y tiene una función catártica, es la descarga de energía en toda su expresión⁽⁵⁾.

(5) Da Silva, Athayde Ribeiro. PSICOLOGIA DEL DEPORTE Y PREPARACION DEL DEPORTE.
Páginas 11, 16 y 20.

LA TERAPEUTICA DEL JUEGO:

Hay una estrecha conexión entre la actividad lúdica y la higiene mental, ya que ofrece posibilidad de expresión, aproximación, a la realidad en forma poco frustrante, simbolizar problemática, en la cual su integración a la sociedad es más soportable, haciéndole frente y sintiéndose capaz de dominarla.

En el proceso de socialización, diremos que el juego constituye un gran instrumento en el desarrollo de la integración social, una ocasión de encuentro, de comprobación de actitudes y sentimientos, así como capacidades y lo que es más, la posibilidad de convivencia.

LA SELECCION DEL JUEGO:

Esta selección se hace en forma sencilla, y es obedeciendo a las etapas del hombre mismo, razón por la cual, éstas se recapitulan a través del juego mismo, mas, sin embargo, se le da la característica particular de la época actual.

Imitaciones. Algazaras y Travesuras:

Es característico de las primeras edades y obedece a dos aspectos: uno individual, que contribuye a perfeccionar órganos sensoriales y motores y, el segundo, destinado a poner al sujeto en relación social. El segundo aspecto es muy importante, ya que el deficiente mental juega por mucho tiempo solo, y es en esta primera etapa en la cual el psicólogo puede dar las primeras expectativas de integración social.

Juegos con tendencia a Pintorrear:

Es una tendencia atávica, donde se quiere dejar plasmada la investigación, imaginación o costumbres. debido al desorden que se puede crear, así como a crear malos hábitos de orden y limpieza, se hace necesario encauzar convenientemente esta tendencia, por medio de materiales y procedimientos que permitan conquistar el interés individual y colectivo.

Juegos con tendencias Punitivas. de Asociación y Construcción:

La tendencia punitiva se considera la imitación guerrera, manifestada por el hombre a través de los años, es aún existente y marcada en los niños y, especialmente, en los varones, por lo que su encauzamiento debe ser intelectualizado, lo que comprobaría la influencia beneficiosa de una terapéutica. Estos juegos conviene transformarlos, para convertirlos en juego de dramatización, construcción y socialización.

Juegos con tendencias a la Aventura. Colección y Cuidado de Plantas y Animales:

A través de los milenios, el hombre evolucionó, y vemos reflejado en niños de 11 a 14 años cómo esta tendencia se hace manifiesta al jugar a ser agricultores, ganaderos y aún más, a tener la necesidad de salir de excursión, en pos de crear o fantasear alguna aventura, que algunas veces con la ayuda del terapeuta se convierte en realidad. encaminada a satisfacer sus necesidades de juego⁽⁶⁾.

Juegos con tendencias Deportivas. Artesanales y Juegos de Pensar:

Debido a la socialización, los juegos se van haciendo más avanzados y los intereses competitivos, creadores y pensantes se van haciendo evidentes en estos juegos, por lo que al llegar a esta etapa del juego, éste se ha convertido en un juego transformador y creador de intereses propios⁽⁶⁾.

NATURALEZA Y COMPONENTES DEL JUEGO:

El fenómeno lúdico es de modo consistente, ya que por medio de él se controla, a medida que se desarrolla el individuo, el medio ambiente, ayuda en los procesos de adaptación social y de aceptación de la realidad, por lo que concluimos que el juego es una acción voluntaria, asociada a un sentimiento de

(6) Castellanos, Marie C. EL JUEGO EN LA EDUCACION Y EN LA TERAPEUTICA DE SUBNORMALES
Editorial La Prensa Mexicana. Página 35.

diversión y alegría, a través del cual se desarrolla su propio marco cognoscitivo emocional y social.

1. Componente Sensorio Motor:

El juego es la primera vía de comunicación sensorial del bebé con los adultos, en su estudio evolutivo el juego ofrece el contacto con el mundo material y descubrir el espacio y la relación de su propio cuerpo y su potencial con el ambiente físico.

2. Componente Simbólico:

En el juego, el niño determina qué tipo de realidad atribuirle al objeto con el cual se juega. El niño en el juego "trabaja" con significados que el extrae de sus objetos y acciones usuales. Esta transferencia es facilitada por el juego de que él acepta "la palabra" como la "propiedad" del "objeto". El no ve la palabra sino el objeto que ella designa. A través del juego, el niño transforma la realidad por asimilación de acuerdo a las necesidades de "sí-mismo".

3. Componente Afectivo:

A través del juego se manifiestan innumerables situaciones afectivas, tales como: miedo, gozo, humor, confort, alegría, frustración; en sí, es un método en el cual el niño exterioriza su forma de vida, de sentir, de pensar, y es así como actúa con los demás y consigo mismo.

4. Componente Social:

El juego le permite al niño vivir diferentes roles de su grupo social, y al hacer ésto, le permite el desarrollo de su propio **Carácter**, donde hay muchas situaciones de orden social, como lo son reglas, competencia, códigos, contratos.

5. Componente Ecológico:

En el marco de referencia de esta ponencia es muy importante acentuar dos variables del medio en el cual ocurre la experiencia lúdica: el lugar y los materiales de juego.

5.1. El lugar de juego:

Las oportunidades de juego son determinadas por la cantidad y la calidad del espacio que ellos encuentran disponible para jugar.

5.2. Materiales de juego:

Un material de juego es un "mensaje", una combinación de símbolos, que permite que una idea sea enviada y recibida. El niño "decodifica" el mensaje del objeto con el juego a través de su actividad lúdica. Si el material de juego es seleccionado correctamente, el niño será estimulado, comprende el mensaje y reacciona. Los materiales de juego inician un "aprendizaje" y enriquecen la experiencia vital del niño.

6. Componente Pedagógico:

El juego es una fuente importante de aprendizaje. El "dibuja" el camino de la libertad de las limitaciones impuestas por los sentidos y favorece procesos psicológicos superiores. A través de sus perspectivas explicativas, experimentales, imitativas y constructivas, el juego sirve de soporte clave para el pensamiento⁽⁷⁾.

(7)Castellanos, Marie C. EL JUEGO EN LA EDUCACION Y EN LA TERAPEUTICA DE SUBNORMALES. Editorial La Prensa Mexicana. Página 35.

EL DEPORTE:

El deporte es, sobre todo, un hecho social; si se quiere, puede ser hasta **sociológico, que a la vez tiene dos grandes coordenadas!**

PRIMERO: La intensa acción que el deporte promueve entre personas y grupos.

SEGUNDO: En consecuencia, el vasto alcance de sus causas y efectos en los grupos más extensos, como puede inferirse del interés demostrado por la actividad deportiva por parte de las autoridades y hasta del Estado, ya sea en el plano nacional o internacional.

PSICOPATOLOGIA DEL DEPORTE:

La psicopatología del deporte, específicamente comprende cuatro síndromes, agrupados en dos especies:

EL MIEDO AL FRACASO
EL MIEDO AL EXITO o "NIKEFOBIA"

SINDROME DE MIEDO AL FRACASO:

- 1o. Síndrome pre-agonístico: perturbación psíquica del tipo de la Reacción Psicógena Ansiosa.
- 2o. Síndrome del Campeón: Desvío patológico del carácter, es de-cir, manifestaciones progresivamente envolventes, determinada en forma psicogenéticamente comprensible y lógica por los elementos de la personalidad y por las circunstancias ambientales.

SINDROME DEL MIEDO AL EXITO O "NIKEFOBIA":

- 1o. Depresión del Exito: Término creado por Laughlin para definir la reacción disfórica ante un acontecimiento satisfactorio.

- 2o. Inhibición para el Exito: La base de esta perturbación reside en sentimientos latentes de culpa que exigen, por mecanismos psicodinámicos, un proceso de autopunición catártico.

PSICOPATOLOGIA NO ESPECIFICA:

- 1o. Psiconeurosis Ansiosa: Estado ansioso que perdura durante la competencia y que puede, por consiguiente, comprometer el resultado.
- 2o. Psiconeurosis Histérica: Disposición a reaccionar de modo infantil con actitud autovalorizante de exhibicionismo histriónico y de estrella o viceversa, con manifestaciones de fuga de la realidad, fantasías, crisis de desesperación y de llanto.
- 3o. Psiconeurosis Profesional: Incapacidad para realizar actos complejos habituales.
- 4o. Neurosis Post-traumática: Reacción neurótica relacionada con un trauma físico o psíquico.
- 5o. Neurosis Residual: Estado de inseguridad funcional que aparece después de la cura de una perturbación orgánica.
- 6o. Neurosis de Indemnización: Síndrome post-traumático psicogenético inmediato, que tiende a usufructuar un trauma, más consciente que inconsciente, a fin de obtener resarcimiento o ventaja.
- 7o. Neurosis Hipertensiva: Hipertensión arterial psicósomática.
- 8o. Tendencia al Accidente: Tendencia neurótica de la personalidad, caracterizada por la agresividad, la impulsividad, la rebelión, la inconstancia y, sobre todo, el sentimiento de culpa.
- 9o. Tendencia a la Fatiga: Tendencia asténica de la personalidad o, si no, exigencia psicopatológica, necesidad apremiante de comprensión, que es favorecida por el estado de fatiga⁽⁸⁾.

(8) Da Silva, Atayde Ribeiro. PSICOLOGIA DEL DEPORTE Y PREPARACION DEL DEPORTISTA. Editorial Kapelusz. Colección Educación Física. Páginas 112-115.

Es menester que el psicólogo conozca este tipo de psicopatologías, ya que, de una u otra forma, toda persona que se dedique a actividades deportivas tiende a sufrir más de alguna de estas patologías; también es necesario que las conozca puesto que al conocer las patologías sabrá encaminar mejor su función terapéutica en la rehabilitación de los Deficientes Mentales.

DEPORTE COMO PROCESO DE INTEGRACION SOCIAL:

El Deporte como medio de integración requiere la participación de todos los sectores del grupo social. El objetivo es apoyar a quienes tienen algún impedimento para que ocupen un lugar en la comunidad como miembros productivos y activos. Por eso, el deporte incide positivamente en el proceso de integración de la persona con impedimentos, a la sociedad.

El deporte estimula el equilibrio psicológico y promueve el establecimiento de relaciones solidarias, creando condiciones para un clima de participación e igualdad.

Las personas deficientes mentales ya en nuestro medio representan un porcentaje significativo, en cuanto a recurso nacional de alto valor, por lo cual es necesario su reconocimiento y la asignación que le corresponde.

Cuando la actitud es positiva en cuanto que el deficiente mental logra un desarrollo satisfactorio en el deporte, muchas veces el deporte es vehículo hacia otras actividades, ya sean laborales o sociales; es así como sucede la integración social.

Es indudable que la comunidad tiene gran responsabilidad, en cuanto a las actividades hacia los deficientes mentales.

Se deben considerar algunos factores: la barrera de actitud de la comunidad hacia los deficientes mentales, el desconocimiento parcial de la existencia de la problemática, la sistemática exclusión de los deficientes mentales en la sociedad y la falta de estímulo para que se incorporen a programas deportivos, serios consecuentes y metodológicos.

Estos factores deben ser considerados en cuanto a la magnitud de nuestro

problema, y ésto se soluciona sólo con recurso profesional y llevando lineamientos de conocimiento científico en la ejecución de programas⁽⁹⁾.

(9) Kujawa, Juan. DEPORTE Y RECREACION COMO MEDIO DE INCORPORACION SOCIAL DE LA PERSONA CON IMPEDIMENTOS. Congreso de Educación Especial. Venezuela. Página 71.

HIPOTESIS

El juego y el deporte son medios terapéuticos eficaces para la integración social de los Deficientes Mentales, en un marco de condiciones humanas donde éste puede actuar de acuerdo a sus limitaciones, y así sentirse parte de la sociedad.

Los Deficientes Mentales pueden aprovechar el recurso del juego y el deporte en los procesos de adaptación a la sociedad, ayudados por sus padres, maestros, médicos, psicólogos y toda aquella persona que tenga vínculo con ellos.

La Deficiencia Mental es una patología de la cual se tiene poca información por parte de la sociedad, por lo que es necesario que en una forma sencilla y clara se tenga el mínimo de conocimiento para que las personas atiendan y entiendan a las personas con Deficiencia Mental.

El juego y el deporte son dos actividades ampliamente extendidas y ejecutadas por los individuos de una sociedad, por lo que luego del conocimiento sencillo de lo que es Deficiencia Mental, le será más fácil aplicar estos dos elementos en los Deficientes Mentales, para una mejor integración a la sociedad.

Dentro de este campo de acción encontramos tres variables de elementos lógicos, las cuales analizaremos a fondo:

1. Unidades de Análisis, que pueden ser los individuos, grupos, vivienda, instituciones, etc., de los Deficientes Mentales.
2. Deficiencia Mental, marco teórico que nos permitirá entender de una mejor forma el problema y la solución propuesta.
3. Juegos y Deporte, enfoque analítico de cómo estos dos elementos influyen categóricamente en la integración del Deficiente Mental en la sociedad.

TECNICAS ESTADISTICAS UTILIZADAS

1. TECNICA DE MUESTREO:

Se trabajó con el 30% de la población de Deficientes Mentales, seleccionados al azar en los siguientes centros:

**INSTITUTO NEUROLOGICO DE GUATEMALA
CENTRO DE EDUCACION ESPECIAL ALIDA ESPAÑA
COLEGIO DE EDUCACION ESPECIAL NUEVOS HORIZONTES
HOGAR NAZARETH**

Sin embargo, los individuos escogidos debieron reunir las siguientes condiciones:

- De ambos sexos.
- Física y mentalmente capacitados para poder realizar actividades deportivas y lúdicas.
- Estar comprendidos entre las edades cronológicas de 8 a 30 años.

2. TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS:

Para este rubro se trabajó con una encuesta para los padres, maestros y cualquier persona con vínculo en la problemática, así como la aplicación de pautas de seguimiento para los Deficientes Mentales, las cuales pueden ser manejadas por cualquier persona que tenga los conocimientos mínimos previo a una explicación.

3. TECNICA ESTADISTICA:

Se utilizó el Diagrama de Barras para comparación de resultados, así como el Diagrama de Sectores y el Promedio de Porcentajes, de cada una de las Pautas de Seguimiento Conductual, en la aplicación de los Deficientes Mentales.

4. INSTRUMENTOS:

Los instrumentos utilizados fueron: la **observación**, la **encuesta** y **fichas de trabajo**; también se diseñó un sistema de Pautas de Orientación y Seguimiento de Conducta para el deporte, el juego dirigido y el juego libre, de los cuales, por cuestiones estadísticas, se tomarán los criterios de observación y entrevista.

ANALISIS ESTADISTICO

El porcentaje utilizado de Deficientes Mentales, que fue del 30% de cada Institución, arroja porcentajes que dan los resultados que en las hojas sucesivas se presentan.

Con ellos se comprueba plenamente la hipótesis presentada en la investigación.

ANALISIS DE DATOS

PAUTAS DE CONDUCTA EN

ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS

- 1o. Del total de la muestra, el 78.84% se presentó **comunicativo** y sólo el 21.16% no lo fue, de lo que se deduce que dentro de las actividades lúdicas dirigidas el Deficiente Mental es **comunicativo**, a pesar que desde el punto de vista psicológico el Deficiente Mental es afectado en su ajuste social.
- 2o. Del total de la muestra, el 83.38% fue **participativo** en las actividades lúdicas dirigidas y el 16.62% no lo fue, de lo que se deduce que el juego en su aspecto esencial de una acción dirigida permite la **participación** activa del Deficiente Mental.
- 3o. Del total de la muestra el 84.25% **se integra** al juego según las pautas de conducta en las actividades lúdicas dirigidas, y sólo un 15.75% no se **integra**, de lo que se deduce que el juego es un instrumento en el desarrollo de la **integración** social y le ofrece al Deficiente Mental la posibilidad de convivencia.
- 4o. Del total de la muestra, el 52.82% de los Deficientes Mentales **toman decisiones** en relación a las pautas de conducta en actividades lúdicas dirigidas y el 47.18% no lo hace; ésto permitirá que el Deficiente Mental mejore con respecto a la **toma de decisiones** en la medida que se desarrolle a través del juego.
- 5o. Del total de la muestra, el 69.40% es **entusiasta** en relación a las pautas de conducta en actividades lúdicas dirigidas y el 30.60% no lo es; de ésto se deduce que, en el juego, el **entusiasmo** es parte importante para el Deficiente Mental, ya que le permite una mayor integración dentro de la sociedad.
- 6o. Del total de la muestra, el 80.60% es **colaborador** con respecto a pautas de conducta en actividades lúdicas dirigidas y sólo un 19.40% no lo es; ésto se evidencia a partir de que se demuestra de que, con las actividades

lúdicas dirigidas, el Deficiente Mental desarrolla altamente las capacidades de **comunicación, participación, integración y entusiasmo**, lo que incide directamente en la voluntad a colaborar con los demás.

En conclusión, el Deficiente Mental, a través de las pautas de conducta en actividades lúdicas dirigidas, demostró interés, motivación, entusiasmo, colaboración y capacidad, que le dan valor psicológico y formativo a las actividades lúdicas dirigidas.

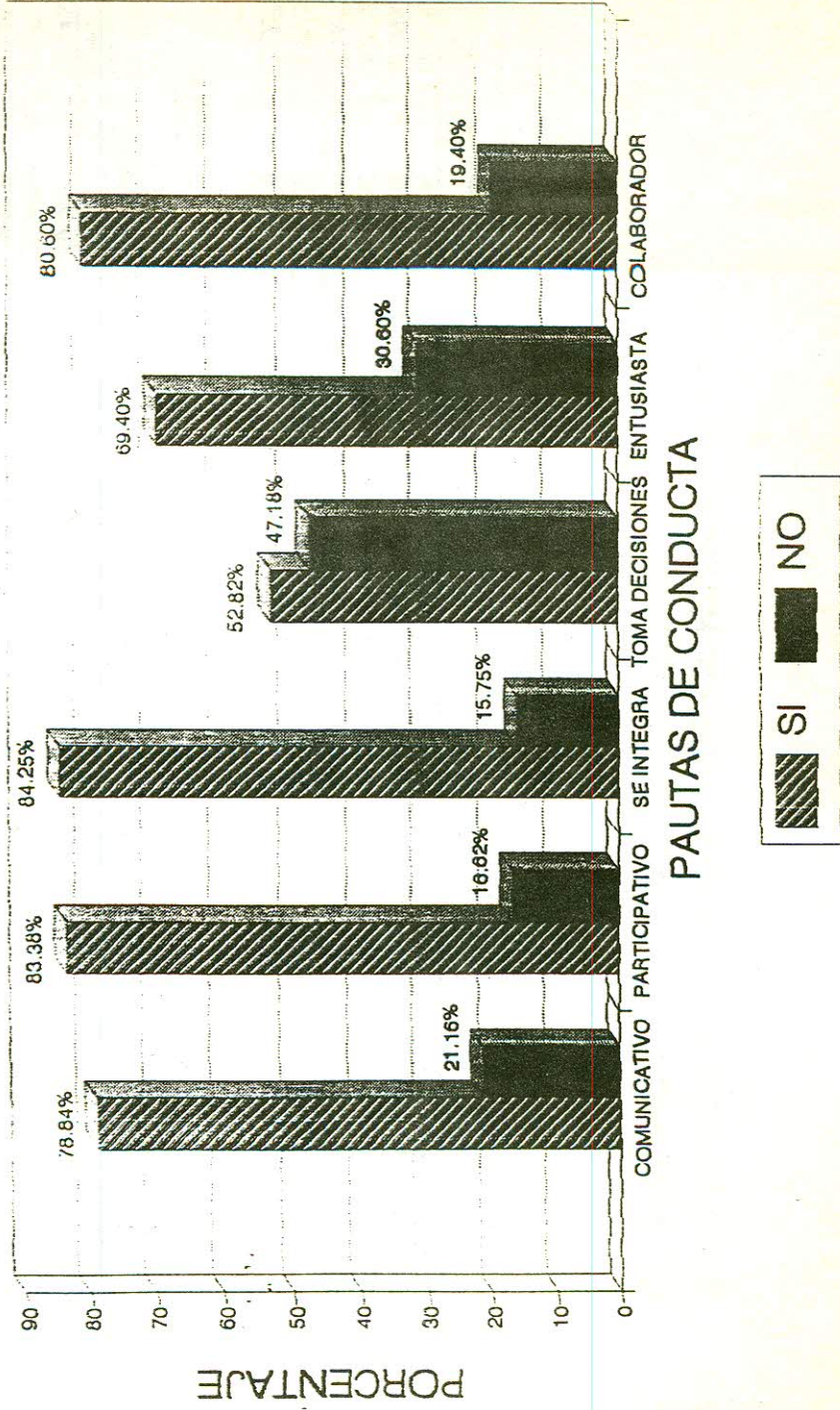
SEGUIMIENTO DE PAUTAS DE CONDUCTA EN ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS

CENTRO DE INVESTIGACION	COMUNICATIVO				PARTICIPATIVO				SE INTEGRRA			
	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO
NEUROLOGICO	23	79.31%	6	20.69%	28	96.55%	1	3.45%	24	82.76%	5	17.24%
NUEVOS HORIZONTE	24	80.00%	6	20.00%	25	83.33%	5	16.67%	23	76.67%	7	23.33%
HOGAR NAZARET	16	72.73%	6	27.27%	14	63.64%	8	36.36%	20	90.91%	2	9.09%
ALIDA ESPANA	25	83.33%	5	16.67%	27	90.00%	3	10.00%	28	88.67%	4	13.33%
SUM %		315.37%		84.63%		333.52%		86.48%		337.00%		63.00%
PROM %		78.84%		21.16%		83.38%		16.62%		84.25%		15.75%

CENTRO DE INVESTIGACION	TOMA DECISIONES				ES ENTUSIASTA				COLABORADOR			
	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO
NEUROLOGICO	19	65.52%	10	34.48%	24	82.76%	5	17.24%	26	89.66%	3	10.34%
NUEVOS HORIZONTE	9	30.00%	21	70.00%	20	66.67%	10	33.33%	25	83.33%	5	16.67%
HOGAR NAZARET	13	59.09%	9	40.91%	15	68.18%	7	31.82%	16	72.73%	6	27.27%
ALIDA ESPANA	17	58.67%	13	43.33%	18	60.00%	12	40.00%	23	76.67%	7	23.33%
SUM %		211.27%		188.73%		277.61%		122.39%		322.38%		77.62%
PROM %		52.82%		47.18%		69.40%		30.60%		80.60%		19.40%

SEGUIMIENTO DE PAUTAS DE CONDUCTA EN ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS

POBLACION TOTAL



PAUTAS DE CONDUCTA

ANALISIS DE DATOS

PAUTAS DE CONDUCTA EN

ACTIVIDADES LUDICAS LIBRES

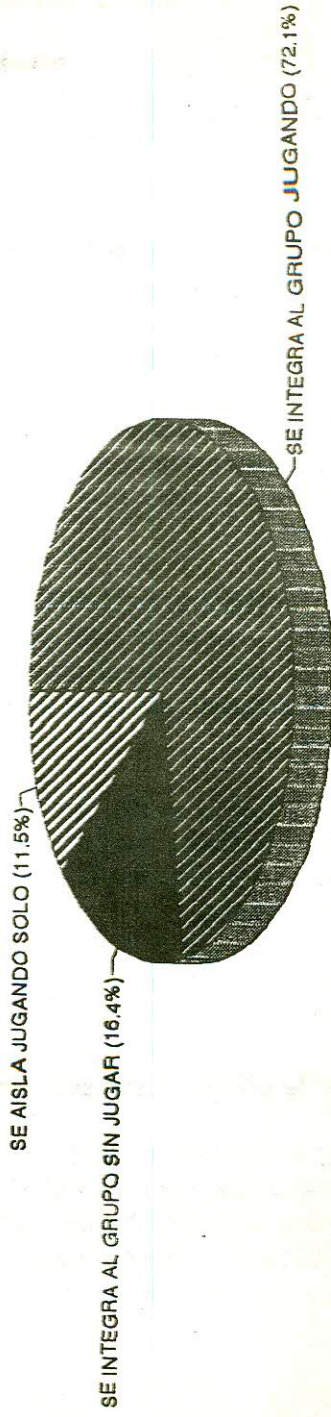
Con respecto a las pautas de conducta en actividades lúdicas libres, el 72.09% **se integra al grupo jugando**, el 16.38% **se integra al grupo sin jugar** y un 11.53% **se aísla jugando solo**, lo que permite reconocer que el juego es un elemento terapéutico importante, que permite la integración del Deficiente Mental a la sociedad en la medida de sus capacidades físicas y mentales, lo que le permite salir de su rutina diaria para integrarse a la sociedad a través de una actividad distinta.

SEGUIMIENTO DE PAUTAS DE CONDUCTA EN ACTIVIDADES LUDICAS LIBRES

CENTRO DE INVESTIGACION	SE INTEGRA AL GRUPO JUGANDO		SE INTEGRA AL GRUPO SIN JUGAR		SE AISLA JUGANDO SOLO	
	CANTIDAD	PORCENTAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE	CANTIDAD	PORCENTAJE
NEUROLOGICO	20	68.97%	6	20.69%	3	10.34%
NUEVOS HORIZONTE	22	73.33%	4	13.33%	4	13.33%
HOGAR NAZARET	16	72.73%	4	18.18%	2	9.09%
ALIDA ESPANA	22	73.33%	4	13.33%	4	13.33%
SUM %		288.36%		65.54%		46.10%
PROM %		72.09%		16.38%		11.53%

SEGUIMIENTO DE PAUTAS DE CONDUCTA EN ACTIVIDADES LUDICAS LIBRES

POBLACION TOTAL



ANALISIS DE DATOS

PAUTAS DE CONDUCTA EN

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

- 1o. Del total de la muestra, el 72.18% se comportó **comunicativo** y el 27.82% no. De ésto se deduce que la **comunicación es un elemento indispensable** dentro del deporte, que ofrece al deficiente mental un medio de ayuda en el proceso terapéutico de integración social.
- 2o. Del total de la muestra, el 63.16% se presentó **alegre** y el 36.84% no. Con ello se puede observar que la **alegría es otra pauta más de conducta** inherente al deporte, que le permite al Deficiente Mental integrarse socialmente.
- 3o. Del total de muestra, el 63.46%, según la pauta de conducta en actividades deportivas, se presentó **entusiasmado** y el 36.54% no, de lo que se deduce que las actividades positivas ayudan a que el Deficiente Mental logre un desarrollo satisfactorio en el deporte y, a la vez, le permita integrarse a la sociedad.
- 4o. Del total de la muestra en actividades deportivas, el 70.74% de los Deficiente Mentales **no se comportó agresivo** y el 29.26% sí, lo que confirma que el deporte es importante para un control emocional en el Deficiente Mental.
- 5o. Del total de la muestra con respecto a las pautas de conducta en actividades deportivas, el 60.72% de los Deficientes Mentales **se comportó ansioso** y el 39.28% no, situación que se comprende tomando en cuenta que estos estados de ansiedad son propios dentro de las actividades deportivas.
- 6o. Del total de la muestra, el 56.64% fue **indiferente** y el 43.36% no lo fue, dentro de las pautas de conducta en actividades deportivas, de lo que se deduce que la **indiferencia** es otro elemento que forma parte de la conducta de los Deficientes Mentales y que en determinado momento puede influir en la integración al medio social.

- 7o. Del total de la muestra, el 62.60% **no se presentó pasivo** y el 37.40% sí, con respecto a las pautas de conducta en actividades deportivas, de lo que se deduce que el deporte genera actividades dentro del círculo de los Deficientes Mentales.
- 8o. Del total de la muestra, el 15.63% de los Deficientes Mentales se observó **triste** y el 84.37% no, con respecto a las pautas de conducta en actividades deportivas, lo que resalta que esta actividad ayuda a evitar este sentimiento en el Deficiente Mental.
- 9o. Del total de la muestra, el 56.66% se comportó **distraído** y el 43.34% no, con lo que se reconoce que el deporte en su expresión máxima permitirá mejorar esta conducta.

SEGUIMIENTO DE PAUTAS DE CONDUCTA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS

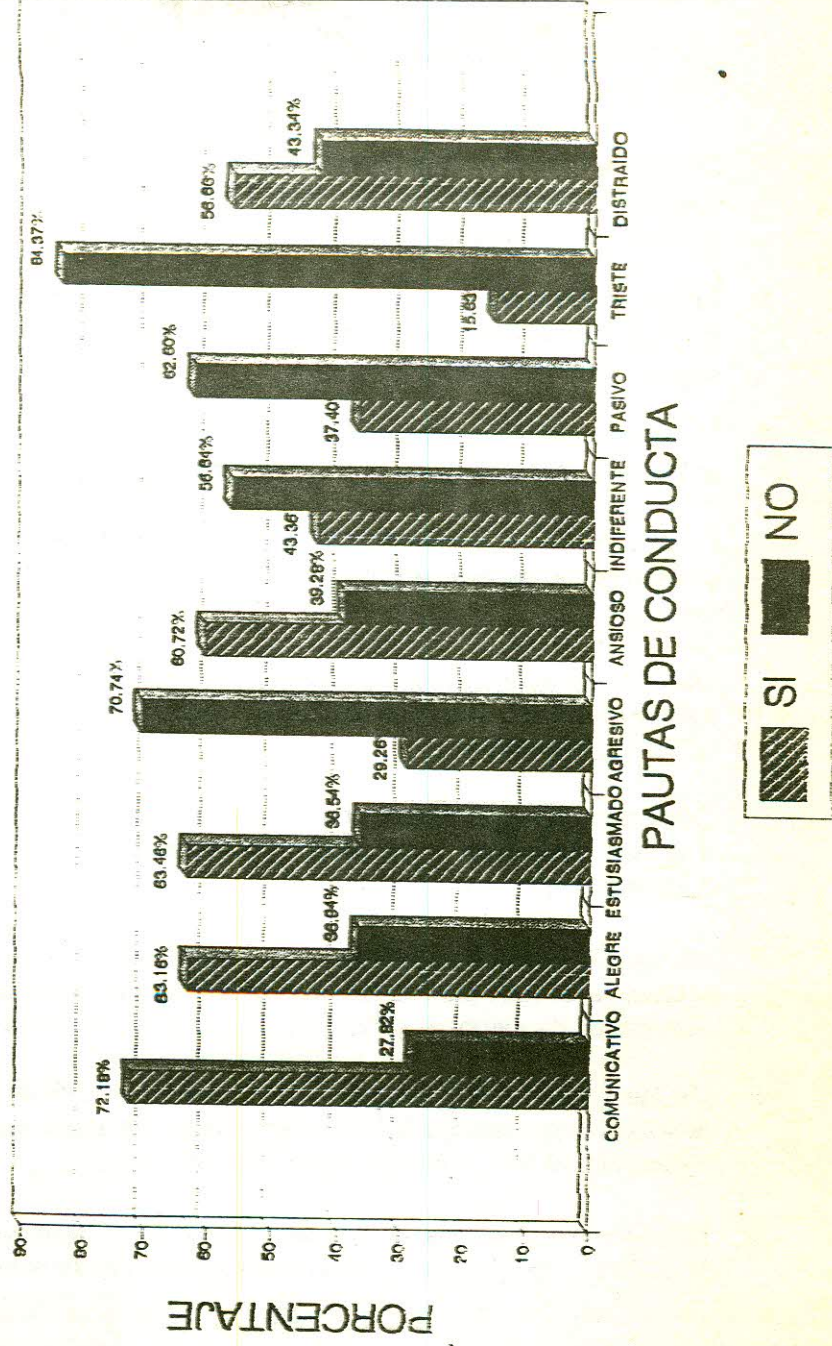
CENTRO DE INVESTIGACION	COMUNICATIVO				ALEGRE				ENTUSIASMADO			
	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO
NEUROLOGICO	23	79.31%	6	20.69%	23	79.31%	6	20.69%	23	79.31%	6	20.69%
NUEVOS HORIZONTE	20	66.67%	10	33.33%	21	70.00%	9	30.00%	19	63.33%	11	36.67%
HOGAR NAZARET	16	72.73%	6	27.27%	11	50.00%	11	50.00%	12	54.55%	10	45.45%
ALIDA ESPANA	21	70.00%	9	30.00%	16	53.33%	14	46.67%	17	56.67%	13	43.33%
SUM %		288.70%		111.30%		252.64%		147.36%		253.86%		146.14%
PROM %		72.18%		27.82%		63.16%		36.84%		63.46%		36.54%

CENTRO DE INVESTIGACION	AGRESIVO				ANSIOSO				INDIFERENTE			
	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO
NEUROLOGICO	6	20.69%	23	79.31%	17	58.82%	12	41.38%	9	31.03%	20	68.97%
NUEVOS HORIZONTE	7	23.33%	23	76.67%	19	63.33%	11	36.67%	11	36.67%	19	63.33%
HOGAR NAZARET	8	36.36%	14	63.64%	9	40.91%	13	59.09%	13	59.09%	9	40.91%
ALIDA ESPANA	11	36.67%	19	63.33%	24	80.00%	6	20.00%	14	46.67%	16	53.33%
SUM %		117.05%		282.95%		242.86%		157.14%		173.46%		226.54%
PROM %		29.26%		70.74%		60.72%		39.28%		43.36%		56.64%

CENTRO DE INVESTIGACION	PASIVO				TRISTE				DISTRAIDO			
	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO	SI	% SI	NO	% NO
NEUROLOGICO	7	24.14%	22	75.86%	1	3.45%	28	96.55%	13	44.83%	16	55.17%
NUEVOS HORIZONTE	10	33.33%	20	66.67%	2	6.67%	28	93.33%	18	60.00%	12	40.00%
HOGAR NAZARET	10	45.45%	12	54.55%	2	9.09%	20	90.91%	18	81.82%	4	18.18%
ALIDA ESPANA	14	46.67%	16	53.33%	13	43.33%	17	56.67%	12	40.00%	18	60.00%
SUM %		149.59%		250.41%		62.54%		337.46%		226.65%		173.35%
PROM %		37.40%		62.60%		15.63%		84.37%		56.66%		43.34%

SEGUIMIENTO DE PAUTAS DE CONDUCTA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS

POBLACION TOTAL



ANALISIS DE ENCUESTA REALIZADA CON PERSONAS COMUNES

1. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación al concepto de conocimiento de juego, el 84% conoce el concepto de juego y sólo el 16% no lo conoce.
2. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación al conocimiento del concepto de deporte, el 84% conoce el concepto de deporte y sólo el 16% no lo conoce.
3. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación al juego, el 100% contestó que sí han jugado.
4. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a si han hecho deporte, el 85% contestó que sí y el 15% que no han hecho deporte.
5. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a si han observado a personas deficientes mentales jugar, el 95% contestaron que sí y el 5% que no.
6. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a si han observado a deficientes mentales haciendo deporte, el 95% contestaron que sí y el 5% que no.
7. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental con relación a si han participado con personas con deficiencia mental en actividades de juego, el 80% contestó que sí y el 20% que no.
8. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental con relación a si han participado con personas deficientes mentales en actividades deportivas, el 80% contestó que sí y el 20% que no.
9. El 100% de las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego y deporte, creen que el juego ayuda a la integración social

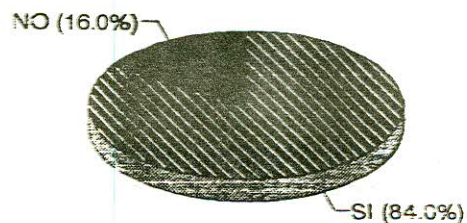
de los deficientes mentales.

10. El 100% de las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego y deporte, creen que el deporte ayuda a la integración social del deficiente mental.
11. El 100% de las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego y deporte, creen que el juego es importante dentro de una sociedad.
12. El 100% de las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego y deporte, creen que el deporte es importante dentro de una sociedad.
13. El 100% de las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego y deporte, consideran importante el juego en las personas con deficiencia mental.
14. El 100% de las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego y deporte, consideran importante el deporte en las personas con deficiencia mental.
15. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a juego, el 3% cree que sí se le da la importancia al juego en las personas con deficiencia mental, y el 97% opina que no se le da importancia.
16. De las personas encuestadas con respecto a deficiencia mental en relación a deporte, el 3% cree que sí se le da la importancia al deporte en las personas con deficiencia mental, y el 97% opina que no se le da importancia.

ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 1

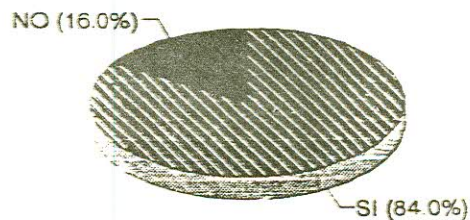
Conoce el Concepto de Juego



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 2

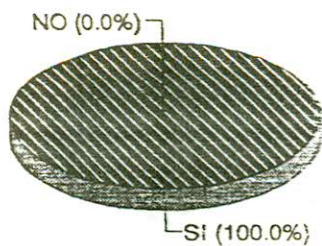
Conoce el Concepto de Deporte



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 3

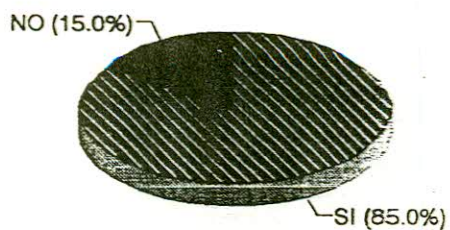
Ha jugado



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 4

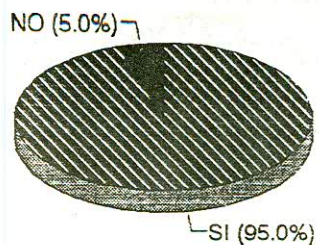
Ha hecho Deporte



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 5

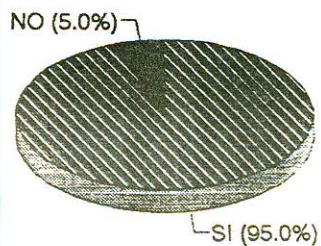
Ha observado jugar a personas deficientes mentales



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

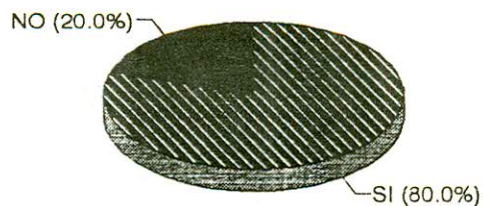
PREGUNTA No. 6

Ha observado a personas Deficientes Mentales
haciendo Deporte



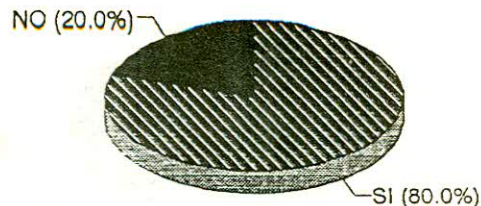
ENCUESTA PERSONAS COMUNES
PREGUNTA No. 7

**Ha participado con personas Deficientes Mentales
en actividades de Juego**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES
PREGUNTA No. 8

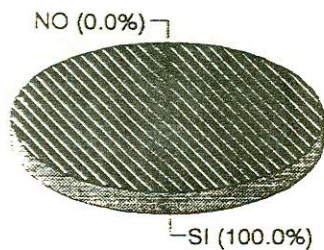
**Ha participado con personas Deficientes Mentales
en actividades deportivas**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 9

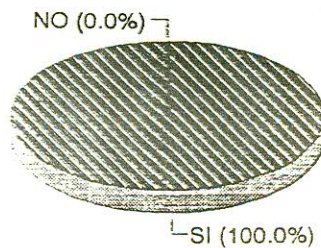
**Cree que el Juego ayuda a la Integracion social de
los deficientes mentales**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 10

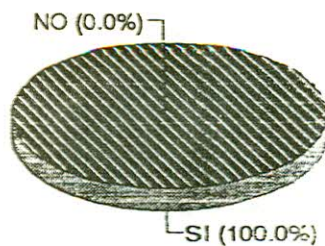
**Cree que el Deporte ayuda a la integracion social de
los deficientes mentales**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 11

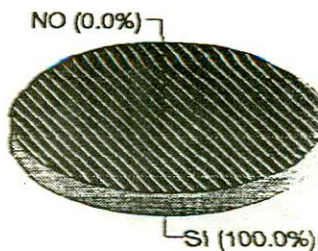
Cree que el Juego es importante dentro de una sociedad



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 12

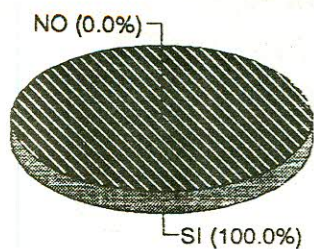
Cree que el Deporte es importante dentro de una sociedad



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 13

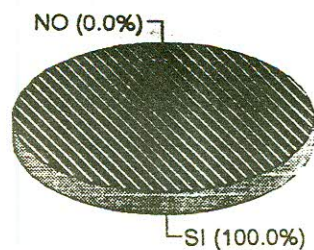
**Considera importante el Juego en las personas
con Deficiencia Mental**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 14

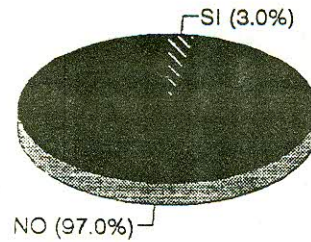
**Considera importante el Deporte en las personas
con Deficiencia Mental**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 15

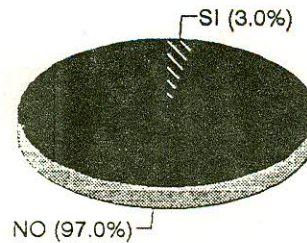
**Se le da importancia al Juego en las personas
con Deficiencia Mental**



ENCUESTA PERSONAS COMUNES

PREGUNTA No. 16

**Se le da importancia al Deporte en las personas
con Deficiencia Mental**



CONCLUSIONES

El Deficiente Mental debe de ser atendido en sus necesidades de juego y deporte, en primera instancia, por sus padres y parientes cercanos.

Los psicólogos, maestros, médicos y/o toda persona que pueda o quiera participar con los Deficientes Mentales en los procesos de integración social, puede utilizar el Juego y el Deporte como recursos terapéuticos.

El Juego y el Deporte son un enlace al medio social en condiciones favorables al Deficiente Mental.

El Juego y el Deporte permiten que se abra un espacio para que tanto la familia como la sociedad valoren y estimulen los potenciales existentes en el Deficiente Mental.

Dados los resultados obtenidos en la aplicación de Pautas de Seguimiento de Conductas en actividades lúdicas libres, lúdicas dirigidas y deportivas, se confirma la hipótesis de la investigación, que afirma que el Juego y el Deporte son medios terapéuticos eficaces para la integración social de los Deficientes Mentales.

RECOMENDACIONES

La divulgación en cuanto al conocimiento de las ventajas que el Juego y el Deporte ofrecen a los Deficientes Mentales, pudieran ser más difundidas en el medio social para su mayor aplicación.

El psicólogo puede dar como alternativa de integración social esta pauta de seguimiento, para ayudar a padres maestros y otros en la integración del Deficiente Mental a la sociedad.

Es importante que se le brinde una mejor atención al Juego y al Deporte en el medio social, para que éstos sirvan como ente motivador en los procesos terapéuticos de integración social de los Deficientes Mentales.

Que las pautas aquí presentadas sean utilizadas en provecho del Deficiente Mental, para llevar un registro analítico en cuanto a su comportamiento.

Reconocer, ante todo, que los Deficientes Mentales también son seres humanos que pueden y tienen derecho a gozar de los beneficios del Juego y del Deporte y que, además, ellos poseen potenciales que deben ser explotados para su bienestar físico y mental.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Castanedo, Celedonio. DEFICIENCIA MENTAL. Editorial Texto. Pág 25.
2. Da Silva, Athayde Riveiro. PSICOLOGIA DEL DEPORTE Y PREPARACION DEL DEPORTISTA. Editorial Kapelusz. Págs. 11, 16, 20, 111, 112 y 114.
3. Castellanos, Marie C. EL JUEGO EN LA EDUCACION Y EN LA TERAPIA DE SUBNORMALES. Editorial La Prensa Médica Mexicana. Págs. 28 a la 69.
4. Seybold, Annemarie. PRINCIPIOS DIDACTICOS DE LA EDUCACION FISICA. Editorial Kapelusz. Págs. 55 a la 66.
5. EDUCACION ESPECIAL. Memorias del Segundo Congreso Nacional de Educación Especial. Tomo I. Págs. 59 a la 71.
6. Peralta, Héctor. EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION PARA PERSONAS EN SILLA DE RUEDAS. Editorial Géminis.
7. Ancona, Leonardo. ENCICLOPEDIA TEMATICA DE PSICOLOGIA. Tomo I. Editorial Herder. Barcelona. Pág. 858.
8. Ajuriaguerra, J. de. MANUAL DE PSIQUIATRIA INFANTIL. Editorial Toray-Masson. Págs. 296, 329.
9. PROGRAMA DE ORGANIZACION Y SISTEMATIZACION CONTABLE. Folleta de la Facultad de Ciencias Económicas, Escuela de Auditoría. Editorial Universitaria. Universidad de San Carlos de Guatemala.
10. Kolb, Lawrence C. PSIQUIATRIA CLINICA MODERNA. Editorial La Prensa Médica Mexicana. Págs. 672, 691.
11. Espinoza de Gutiérrez, Anita. COMO EDUCAR UN NIÑO ESPECIAL (Guía para los Padres). Editorial Presencia Ltda.
12. Gispert, Carlos y otros. ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGIA OCEANO. Tomo VI - Trastornos del Desarrollo. Editorial Grafos, S.A. Págs. 139 a la 157.

LINEAMIENTOS GENERALES EN LA ORIENTACION PARA LA TERAPEUTICA A TRAVES DEL JUEGO Y EL DEPORTE

EL PADRE DE FAMILIA Y EL PSICOLOGO:

- a) Oriéntelo sobre lo que es el juego y el deporte.
- b) Oriéntelo sobre las ventajas que presenta cada uno de ellos (el juego y el deporte).
- c) Enséñele como manejar las conductas deseadas en el juego y el deporte.
- d) Oriéntelo sobre qué hacer en caso de que se den conductas no deseadas.
- e) Enséñele que en case de cualquier problema, acuda al psicólogo para que lo oriente.
- f) Oriéntelo sobre hacer caso omiso de cualquier información que no sea veraz o científica.

EL MAESTRO Y/O ENTRENADOR Y EL PSICOLOGO:

- a) Ubicarlo en su rol de maestro o entrenador.
- b) Que sepa manejar el sentido de pertenencia.
- c) Que maneje las conductas deseadas.
- d) Que corrija las conductas no deseadas. Hacer comparaciones generales de las conductas adecuadas y las inadecuadas en el grupo de juego o deporte, utilizando las pautas para su evolución.
- e) Graficar para hacer comparaciones.
- f) Tener sesiones periódicas con el psicólogo para discutir sobre dudas o problemas que se susciten.

CONDUCTAS DESEADAS EN EL JUEGO Y EL DEPORTE:

Al conocer las ventajas del juego y del deporte, se sabrá que las conductas deseadas se lograrán a través de una buena estabilidad emocional por parte de la familia, cuyos integrantes a su vez podrán enseñar y/o demostrar cómo lograr esa conducta.

CONDUCTAS DESEADAS

AUTOESTIMADO
AUTOSUFICIENTE
COMUNICATIVO
PARTICIPATIVO
COLABORADOR
ENTUSIASTA
ALEGRE
DECIDIDO
COMPARTIR
PROYECCION
RESPONSABLE
DISCIPLINADO

QUE SIGUE Y ACEPTA NORMAS

CONDUCTAS NO DESEADAS

INDIFERENTE
PASIVO
TIMIDO
DISTRRAIDO
AGRESIVO
INDISCIPLINADO
IRRESPONSABLE

ENCUESTA DE CONOCIMIENTO GENERAL DE LA POBLACION
CON RESPECTO A LA DEFICIENCIA MENTAL
EN RELACION AL DEPORTE Y JUEGO

NOMBRE _____ EDAD _____
 PROFESION _____ FECHA _____
 VINCULO RELACION _____

A continuación encontrará una serie de ítems, los cuales deberá contestar con veracidad, marcando con una X en el cuadro la que considere correcta.

	SI	NO
1. Conoce usted el concepto de juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Conoce usted el concepto de deporte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Usted ha jugado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Usted ha hecho deporte o hace deporte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Ha observado a personas deficientes mentales jugar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ha observado a personas deficientes mentales haciendo deporte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Ha participado con personas deficientes mentales en actividades de juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Ha participado con personas deficientes mentales en actividades deportivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Cree usted que el juego ayuda a la integración social	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Cree usted que el deporte ayuda a la integración social	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Cree usted que el juego es importante dentro de una sociedad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Cree usted que el deporte es importante dentro de una sociedad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Considera importante el juego en las personas con deficiencia mental	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Considera importante el deporte en las personas con deficiencia mental	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Cree usted que se le da la importancia al juego en las personas con deficiencia mental	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Cree usted que se le da la importancia al deporte en las personas con deficiencia mental	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PAUTA DE ORIENTACION Y MONITOREO DE CONDUCTA
EN ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS

NOMBRES:

.....

EDAD:

.....

JUEGO:

.....

ACTIVIDAD:

.....

DIRIGIDO POR:

.....

LUGAR:

.....

FECHA:

.....

DIAS	HORAS	FECHAS	COMUNICATI-		PARTICIPAT-		SE ENTORNA		DUMA		ES		ES		OBSERVACIONES
			VIA)		IVA)				OBICTIVICES		ENTUSIASMA		CONGRUADIPR		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

SEGUIMIENTO DE CONDUCTA EN
ACTIVIDADES DEPORTIVAS

NOMBRE: _____

EDAD: _____

DEPORTE: _____

ACTIVIDAD: _____

DIRIGIDO POR: _____

LUGAR: _____

FECHA: _____

DIAS	HORAS	FECHAS	COMUNICATIVO(A)		ALBORE		ENTUSIASMO(A)		AGRESIVO(A)		ANSIOSO(A)		INDIFERENTE		PASIVO(A)		TRISTE		DISTRAIIDO (A)			
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		

INDICE

	Página
PRESENTACION	
PLANTEAMIENTO INICIAL DEL PROBLEMA	01
JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION	03
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	04
Objetivos Generales	04
Objetivos Específicos	04
MARCO TEORICO	06
LA DEFICIENCIA MENTAL	06
Clasificación	06
EL JUEGO	08
Movimiento	08
Agonística	08
La Terapéutica del Juego	09
La Selección del Juego	09
Naturaleza y Componentes del Juego	10
EL DEPORTE	13
Psicopatología del Deporte	13
Psicopatología No Específica	14
Deporte como Proceso de Integración Social	15
HIPOTESIS	17
TECNICAS ESTADISTICAS UTILIZADAS	18
Técnica del Muestreo	18
Técnica de Recolección de Datos	18
Técnica Estadística	18
Instrumentos	19

ANALISIS ESTADISTICO	20
ACTIVIDADES LUDICAS DIRIGIDAS	21
Análisis	21
Cuadro Estadístico	23
Gráfica de Barras	24
ACTIVIDADES LUDICAS LIBRES	25
Análisis	25
Cuadro Estadístico	26
Gráfica de Porcentajes	27
ACTIVIDADES DEPORTIVAS	28
Análisis	28
Cuadro Estadístico	30
Gráfica de Barras	31
ENCUESTA REALIZADA CON PERSONAS COMUNES	32
Análisis	32
Gráficas de Porcentajes (por pregunta)	34
CONCLUSIONES	42
RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	44
ANEXOS	45
Lineamientos Generales en la Orientación para la Terapéutica a través del Juego y el Deporte	A-1
Conductas Deseadas y No Deseadas	A-2
Encuesta de Conocimiento General de la Población	A-3
Cuadro de Toma de Datos en Actividades Lúdicas Dirigidas	A-4
Cuadro de Toma de Datos en Actividades Lúdicas Libres	A-5
Cuadro de Toma de Datos en Actividades Deportivas	A-6