



La promoción de la resiliencia en el vínculo establecido entre adolescentes y educadores en la práctica psicomotriz educativa

Alexandra Moreno Pinho

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tdx.cat) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tdx.cat) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tdx.cat) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.



Universidad de Barcelona
Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
Facultad de Pedagogía

**La promoción de la resiliencia en el vínculo establecido entre
adolescentes y educadores en la práctica psicomotriz
educativa**

Tesis doctoral
Doctoranda: Alexandra Moreno Pinho
Directoras: Dra. Crescencia Pastor y Dra. María Teresa Anguera

Barcelona, 2011

ANEXO A

El diario de la psicomotricista

A-I

Control de las sesiones y principales características de los grupos participantes

CONTROL DE SESIONES

FECHA	SESIÓN	ASPECTO A DESTACAR
4/11/2008	1º	1º Sesión del proyecto para adolescentes ya que en el mes de octubre el grupo pasó por un periodo de organización y adaptación al espacio psicomotor
11/11/2008	2º	H participa de la sesión
18/11/2008	3º	1º Grabación
25/11/2008	4º	3 Participantes, intervención mas individualizadas
2/12/2008	5º	2º Grabación
9/12/2008	6º	El grupo ya muestra tener vínculo con la educadora-psicomotricista
13/01/2009	7º	Retorno de las vacaciones de Navidad
20/01/2009	8º	Sesión conflictiva
3/02/2009	9º	3º Grabación y cuestionarios
10/02/2009	10º	Los pilares resilientes de iniciativa, autoestima, humor, capacidad de relacionarse, introspección y autorregulación poco a poco van siendo vivenciados por el grupo dentro del espacio psicomotor. El proceso de construcción del vínculo con la educadora –psicomotricista se hace evidente.
17/02/2009	11º	4º Grabación
24/02/2009	12º	Tensión en el grupo debido a problemas que han sido liberados emocionalmente en el espacio psicomotor, este hecho puede ser visto como una señal de vínculo con el proceso desarrollado en un espacio de placer y comunicación. La participante B ha sido apartada del grupo
2/03/2009	13º	5º Grabación. Construcción de la "Casita de la resiliencia"
9/03/ 2009	14ª	Intervención individualizada con D y se suspende la relajación debido al comportamiento de D y E
16/03/2009	15º	6º Grabación y perfil del adolescente resiliente: ¿Yo tengo?
23/03/2009	16º	7º Grabación, salida de la educadora Montse del centro
30/ 03/ 2009	17º	8º Grabación y perfil del adolescente resiliente: ¿Yo soy? ¿Yo estoy?
14/ 04/ 2009	18º	9º Grabación y perfil del adolescente resiliente: ¿Yo puedo? / Grabación de la sesión piloto en el grupo B
16/04/2009	19º	10º Grabación
26/05/ 2006	20º	Evaluación del proceso

GRUPO A

PARTICIPANTES	EDAD	SEXO	SITUACIÓN ESCOLAR	SITUACIÓN SOCIO-FAMILIAR
A	15 años	M	3º ESO Inteligente pero muy desinteresado en los estudios, afirma constantemente que no quiere continuar en la escuela, que quiere hacer algo práctico y manual.	Siendo pequeño fue ingresado en un centro ya que la madre era politoxicomana, no sabe quien es el padre, a los 13 años vuelve a convivir con la madre ya que esta parece estar recuperada, la comunicación entre ambos es deficiente, el adolescente es muy rebelde en los estudios y pasa mucho tiempo en la calle, presenta problemas con la comida (trastorno alimentario)
B	15 años	F	3º ESO Tiene un desarrollo regular, pero reconoce que es necesario estudiar para seguir adelante	Vive con la madre que es alcohólica, ha sufrido abusos sexuales en la infancia, acude periódicamente a una psicóloga y presenta características psicóticas (miente demasiado, tiene delirios y difícil sociabilidad)
C	15 años	M	3º ESO / UEE(Unidad Escolar Externa) Muy inteligente y estudioso	Vive con la madre y su actual pareja, es muy sociable, muy maduro para la edad que tiene y sufre de diabetes
D	14 años	M	3º ESO Tiene un desarrollo regular y presenta conducta inadecuada en la escuela	Ha perdido la madre a los 6 años, con ello ha pasado toda la infancia entre la custodia del padre y de los abuelos paternos y actualmente vive con la abuela materna y su relación con el padre es conflictiva, tiene un físico muy desarrollado para su edad causándole problemas de sociabilidad ya que sus actitudes infantiles no corresponden al cuerpo que tiene, presenta una dispraxia acentuada, hay momentos que tiene actitudes de un adolescente persiguiendo a los más débiles para enseñarles que es el más fuerte pero hay momentos que actúa como un niño pequeño, acude periódicamente al psicólogo. Tal participante primero ha pasado por sesiones individuales con la finalidad de adaptación al proceso psicomotor para después ser incorporado al grupo.
E	15 años	M	3º ESO Muy inteligente y estudioso	Vive con los padres y un hermano mayor, es tímido, inseguro, se siente rechazado por la madre y protegido por el padre, sufre constantemente agresiones físicas del hermano sintiéndose incapaz de reaccionar
F	14 años	F	2º ESO Muy esforzada y interesada en superar sus dificultades en los estudios	Vive con los padres y dos hermanos, muy tímida y responsable, intenta superar su inseguridad dentro del grupo
G	15 años	M	3º ESO	Vive con los padres, hijo único, muy

			Muy inteligente y estudioso	protegido y presenta diversos problemas de salud (alergias, intolerancia alimentares...) y se hace daño con mucha facilidad.
H	15 años	F	3º ESO	Ha participado solo en una sesión. Ha sido ingresada en un centro cerrado por medidas socio-educativas

GRUPO B

PARTICIPANTES	EDAD	SEXO	SITUACIÓN ESCOLAR	SITUACIÓN SOCIO-FAMILIAR
I	13 años	M	2º ESO Regular pero reconoce la importancia de continuar a estudiando	Vive con los abuelos maternos y dos hermanos, visita la madre periódicamente que vive con su actual pareja y sus dos hijos pequeños, tiene baja estima, es muy sensible y observador, en el primero año que ha participado de las sesiones de psicomotricidad tenía características depresivas que en el final del proceso han sido superadas.
J	14 años	F	2º ESO Muy estudiosa y inteligente	Vive con los padres y un hermano, muy lista, inteligente y observadora, pero presenta poca sociabilidad en el grupo que fue siendo superada con ayuda de las sesiones de psicomotricidad, es la única chica del grupo respetada, protegida y comprendida por sus compañeros
L	14 años	M	2º ESO Regular y se esfuerza solo lo necesario	Hijo de padres separados, pasa 15 días con el padre y 15 días con la madre, es divertido y sensible
M	13 años	M	2º ESO Presenta dificultades en la escuela	Vive con los abuelos maternos, tiene un diagnóstico de Trastorno no Identificado, pero ha sido diagnosticado como TDH y desde los 7 años utiliza medicamentos, ha sufrido abusos sexuales cuando pequeño, es muy sensible, observador, cariñoso y presenta dificultades en socializarse debido a su conducta, en el primero año de psicomotricidad ha tenido brotes agresivos y conductas muy infantiles para su edad, al final del primero año ya presentaba cambios de comportamiento
N	15 años	M	3º ESO (Escuela Especial) Presenta dificultades en la escuela	Vive con la madre y una hermana, tiene 33% retraso madurativo, presenta conducta infantil y difícil comprensión de las reglas
O	15 años	M	3º ESO (Grupo Especial) Regular	Vive con los padres, una hermana y un hermano, es muy agresivo, pasa mucho tiempo en la calle con participación en bandas latinas del barrio

A-II

Sesiones realizadas (grupo A)

Observación:

El trabajo de psicomotricidad ha empezado por la organización y adaptación de los grupos en octubre de 2008, en este período hemos experimentado diferentes composiciones de grupos de los adolescentes, para evitar posibles peleas entre ellos por ello hemos hecho cambios significativos en este periodo: el participante D ha empezado el proceso en sesiones individuales por sus características personales. En función de su demanda de estar en grupo y debido a una evaluación realizada por los educadores del centro, el participante D ha sido introducido en el grupo A; los participantes N y O fueron transferidos al grupo B a causa del número de participantes y también por sus conductas inadecuadas con los participantes del grupo A. En el día 4/11/ 2008, primera semana del mes de noviembre, hemos empezado oficialmente el proyecto educativo de la promoción de la resiliencia desde la psicomotricidad potenciando el vínculo establecido entre adolescentes y educadores. El grupo A por no tener un vínculo establecido anteriormente con la educadora-psicomotricista y por el hecho de que sus participantes nunca habían pasado por un proceso educativo a través de la psicomotricidad, fue elegido como el grupo que sería observado, el grupo B ya tenía un vínculo establecido con la educadora- psicomotricista y la mayoría de sus participantes ya habían pasado por un proceso de psicomotricidad, por ello este grupo fue contemplado con la misma programación del grupo A. Destacamos que el grupo B realizó una sesión grabada que fue considerada como la sesión piloto para ser codificada por nuestro formato de campo informatizado.

Diario del psicomotricista

Educadores: Alexandra (educadora-psicomotricista), Montse (educadora)

Participantes: A, B, D, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el esquema corporal;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales ;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (introducir la explicación de algún pilar caso sea oportuno).

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y establecimiento de las reglas de la sesión	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destroza una torre de cartón y lucha con cojines	Cojines, cajas de cartón
Juegos	Circuito y juego libre	Sillas, botellas de plástico vacías, zona de salto, banco para equilibrio, colchones
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Estando todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, hemos empezado la charla. En este momento hemos establecido las reglas de la sesión:

- *No pegar el compañero;*
- *Respetar el tiempo de cada momento de la sesión;*
- *Hacer caso y obedecer a la educadora-psicomotricista;*
- *Decir palabrotas para liberar algo que se lleva dentro pero no insultar unos a otros y principalmente a las madres;*
- *Sacar los zapatos para participar de la sesión:*
- *Cada participante debe presentar una buena higiene y pies limpios sin mal olor;*
- *Llevar calcetines limpios;*
- *En caso que el participante no quiera participar, se queda observando la sesión en el rincón de pensar (mesa grande que queda en un rincón apoyada en la pared)*
- *En caso que el participante se porte mal se queda en tiempo muerto, también en el rincón de pensar o en otro lugar que determine Alex;*
- *En caso que todos se porten mal, se suspende la sesión y se reflexiona sobre la continuación o no de las sesiones para el grupo;*
- *El participante que tenga una conducta muy inadecuada será apartado de las sesiones durante algunas semanas de acuerdo con la decisión de los educadores del centro;*
- *Debido a la gran necesidad de hablar de los participantes, el momento de la representación a través de dibujos, será sustituido por una charla que finalizará con la despedida, siendo este el ritual de salida de la sesión.*

Después hemos explicado el objetivo de las grabaciones de las sesiones (estudio sobre adolescentes realizado por Alexandra para la Universidad), los participantes del grupo se posicionaron y juntos decidimos realizar las grabaciones cada 15 días para no invadir por completo la privacidad del grupo en las sesiones de psicomotricidad. El participante B ha tenido mucha resistencia con relación a las grabaciones, pero después de haber comprendido los reales motivos se ha puesto de acuerdo junto con los demás. Todos parecían estar bien en esta charla inicial, el participante E afirmó que estaba bien, el participante G comentó que había vomitado y mareado en el colegio, Alex pregunta lo que él había comido sabiendo que el participante G padece de intolerancias alimentarias, el adolescente le contesta que no había comido nada, el

adolescente A interviene criticando la fragilidad del participante G, Alex interviene hablando de que la alimentación es una cuestión muy importante para que la persona se sienta bien, que cuidar de la alimentación es quererse bien a uno mismo, que es una cuestión de autoestima y amor propio, Alex pregunta al participante A cuantas veces él come al día, él contesta que 3 veces. Alex explica el proyecto de la sesión.

Descarga agresiva:

Se destroza la torre de cajas de cartón, y todos van a por los cojines para realizar la descarga agresiva. Empieza la lucha de cojines, el participante D se mantiene tumbado en el suelo mientras los demás le provocan con golpes de cojines, el participante D se pone de pie y va por los más débiles (B, F), el participante E lucha intensamente con los cojines, la educadora Montse defiende corporalmente los participantes B y F de las provocaciones del participante D, B y F que se esconden debajo de la mesa del rincón de pensar, Alex invítalos a jugar metiéndose también por debajo de la mesa y los participantes B y F vuelven al espacio de juego. Alex provoca al participante D con un cojín, los dos luchan, Alex estimula al participante D a reaccionar y de esta forma consigue un mayor acercamiento a él.

Sensoriomotor/Simbólico:

Se acaba la lucha de cojines y todos pasan 2 veces por un pequeño circuito montado con algunas sillas y botellas de plásticos vacías potenciando la dinámica general, organización espacial, equilibrio y salto. El participante A presenta dificultades en la coordinación dinámica general y organización espacial. Vuelve la lucha de cojines, faltan cojines para todos ya que los cojines más viejos fueron destrozados en la lucha anterior (período de organización de los grupos), el participante E sugiere lucha de botellas de agua vacías, todos aceptan. Alex experimenta un golpe con una botella en su propio brazo y por no hacerse daño se aparta de la guerra de botellas vacías, después de unos instantes la educadora Montse pide que se pare el juego ya que el participante G tenía la espalda roja. Se acaba el juego.

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila de piano, Alex empieza con el masaje de pelotas y todos participan. El participante A se hace un automasaje con una pelota, los demás son masajeados por Alex y por la educadora Montse. El participante E no le gusta ser masajeado, acepta el masaje pero no le gusta (comentario de la educadora Montse a Alex al final de la sesión)

Representación verbal / Ritual de Salida:

Alex empieza hablando de la actitud del participante D de provocar a los más débiles y no reaccionar a las provocaciones de los más fuertes corporalmente ya que él también es fuerte, el participante G comenta que el participante D provoca las chicas para ver como mueven sus traseros. El participante E comenta que el participante D vive de acuerdo con la filosofía de la tortuga:

- *“Él se esconde en su cascarón de los más fuertes y sale del cascarón para atacar los más débiles”. (participante E).*

Alex observa la espalda de todos y la única que se queda roja es la del participante G, todos se despiden sin problemas.

Evaluación del día:

Al terminar la sesión, todos los educadores del centro se reúnen para evaluar el día y en este momento la educadora Montse afirma que la sesión le ha ido muy bien al participante E ya que el adolescente no habla de sus problemas cerrándose en si mismo, por lo menos en la psicomotricidad él se descarga corporalmente. En este momento Alex y la educadora Montse comentan la falta de material para realizar las sesiones, con ello el educador César (director) ofrece dinero para que Alex compre el material.

Participantes	A	B	D	E	F	G
Expresividad motriz						
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	N	N	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S	EO	S	S	S
Reconoce sus límites	EO	S	S	S	S	S
Amplia competencias	EO	EO	EO	S	EO	EO
Placer sensorio motor	S	EO	EO	S	EO	EO
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	N	S	EO	S	S	S
Capacidad de relacionarse						
Sensibilidad emocional con los otros	EO	S	N	S	S	EO
Capacidad de escucha	EO	S	EO	S	EO	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S	S	S
Tiene iniciativas	EO	S	EO	S	S	S
Juega solo	N	N	N	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	EO	EO	EO	S	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	EO	S	S	S
Relación con el adulto						
Inhibición	N	EO	N	EO	EO	N
Agresión	N	N	EO	N	N	N
Domesticación	EO	S	S	S	S	S
Dependencia	N	EO	EO	N	EO	EO
Independencia	S	EO	EO	S	EO	EO
Expresividad emocional						
Intolerancia a la frustración	N	N	N	N	N	N
Alegrías	S	EO	EO	S	EO	EO
Tristeza	N	N	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N	N	N
Miedo	N	EO	EO	N	EO	N
Rabia	EO	N	EO	EO	N	EO
Afecto	N	EO	N	N	EO	EO
Inestabilidad	EO	EO	EO	N	EO	EO
Relación con el objeto						
Comparte	S	S	S	S	S	S
Acapara	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Defiende	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Lucha	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Se aísla	N	N	N	EO	N	N
Representación verbal						
Propone diálogo	S	EO	EO	S	N	S
Escucha a los demás	EO	S	EO	S	S	EO
Se hace escuchar	EO	EO	EO	EO	N	S

Relación con el tiempo						
Respetar el tiempo de los rituales	S	S	S	S	S	S
Relación con el espacio						
Disfrutar	S	EO	S	S	EO	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	EO	N	EO	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	A	B	D	E	F	G
Introspección						
Ha utilizado el rincón del pensar	N	N	N	N	N	N
Autoevalúa sus propias actitudes	N	S	N	S	S	EO
Observa el juego de los demás	N	S	EO	S	S	EO
Independencia						
Ha desafiado sus propios límites en el juego	N	N	N	S	N	N
Ha enseñado autonomía en el juego	EO	N	N	S	N	EO
Iniciativa						
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	N	S	N	N
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N	N
Humor						
Ha demostrado alegría	S	EO	EO	S	EO	EO
Ha hecho gestos graciosos	S	N	N	S	N	S
Creatividad						
Ha manipulado objetos	S	EO	EO	S	EO	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N	N
Moralidad						
Ha expresado conceptos y valores	S	S	N	S	N	N
Respeto al otro en el juego	S	S	EO	S	S	S
Autoestima Consistente						
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	EO	EO	N	EO	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N	N	N	N
Ha demostrado seguridad en si mismo en palabras y actitudes-	EO	EO	N	S	EO	EO
Autorregulación						
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	EO	S	S	S
Capacidad de autoevaluarse	EO	S	N	S	EO	EO
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N	N	N

S – siempre /EO – en ocasiones /N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S- con frecuencia
Mirada periférica	S- ha introducido el tema de la autoestima de acuerdo con la necesidad de los participantes.
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	Al participante D
¿A quiénes se acerca menos?	Al participante F
¿A quiénes ignora?	Ninguno
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	S- juega con los participantes, estimula la descarga agresiva y hace que el grupo pase por un pequeño circuito para intentar estructurar el juego.
Espera la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	Intenta
Deja hacer al grupo sin intervenir	N- ha intervenido en el juego del grupo
Atiende a las demandas de manera ajustada	S- respetando la presencia de la educadora Montse
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	Disponible a estar con el grupo
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	N
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	S
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S- llama la atención del participante D por su actitud con los participantes B y F
Propiciar autonomía a los participantes	S- estimula a D a reaccionar hacia al juego de los demás
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	N
Ridiculiza	N
Es permisiva	EO- en función de las necesidades del grupo ya

	<i>que este presenta una gran necesidad de descarga agresiva</i>
Permanece firme	Cuando necesario
Es discreta	<i>S- habla de alimentación y autoestima sin apuntar el problema de alimentación del participante A</i>
Intenta que el grupo se autorregule	<i>S- al proponer un circuito para controlar la descarga agresiva</i>
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervenciones en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- por no haber planes de juego, lo que el grupo siempre comenta es del placer de la descarga agresiva</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	S
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	<i>S- a través del salto</i>
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	<i>S- el participante D</i>
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S-Para recoger el material no pero para calzarse si , ya que significa que ya acabo la sesión y que el grupo debe salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	<i>S- después de la charla se realiza la despedida del grupo</i>
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y	S

corporales	
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En todos los espacios, participación activa junto al grupo</i>

S – siempre / EO – en ocasiones /N – nunca

Diario del psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Montse (educadora)

Participantes: A, B, E, F, G, H

Objetivos de la sesión:

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el esquema corporal;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno a la temática resiliencia (introducir la explicación de algún pilar en caso que sea oportuno).

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre y lucha de cojines	Cojines y cajas de cartón
Juegos	Circuito y juego libre	Sillas, lana de diferentes colores, zona de salto, banco para equilibrio, colchones
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Con todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, hemos empezado la charla. El grupo estaba tranquilo, el participante D no había venido al centro y todos comentan su ausencia y la tranquilidad en el grupo. El participante A confiesa tirar los bocadillos en la basura, Alex vuelve a hablar de la autoestima y de la importancia de los alimentos. El participante G, habla que no se encontraba bien por la comida y que no querría jugar. El participante H participa de la sesión por primera vez y el participante G le explica las reglas. Alex explica el proyecto de la sesión.

Descarga agresiva:

El grupo derrumba la torre de cajas de cartón y después se establece una lucha de cojines que ha durado poco.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex invita al grupo a pasar por el pequeño circuito montado con sillas y lana formando una tela de araña, los adolescentes deberían pasar entre la tela de araña sin tocar las lanas (coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal) y después saltar. El participante A presenta dificultades en pasar por el pasillo formado por la tela de araña. Después de pasar por el circuito el participante E se tumba en los colchones, los participantes B, F y H se meten debajo de la mesa del rincón de pensar, después se suman los participantes A y G abajo de la mesa, pasado unos instantes todos salen de debajo de la mesa. Alex y la educadora Montse observan en silencio al grupo y anuncian el masaje.

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila de piano, Alex empieza con el masaje con pelotas. El participante E se aparta de los demás tapándose con la chaqueta, el participante A permite que el participante G le haga masaje con la pelota y después A hace masaje en G.

Charla / Ritual de Salida:

En la charla final todos afirmaron estar en paz, tranquilos y relajados. Alex se despide y se acaba la sesión.

Evaluación del día:

En la evaluación del día, Alex comenta que la sesión ha sido muy tranquila y que el grupo ya da señales de adaptación al proceso psicomotor y que a partir de la próxima sesión va empezar a intentar trabajar la escucha ya que todos quieren hablar a la vez en el ritual de entrada. Alex también destaca la necesidad del educador de parar y observar las actitudes del grupo para poder analizar las necesidades afectivas.

Participantes	A	B	E	F	G	H
Expresividad motriz						
Expresa lo que le gusta o molesta	S	EO	EO	N	S	N
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S	S	S	S	S
Reconoce sus límites	EO	S	S	S	EO	S
Amplia competencias	N	EO	S	EO	EO	EO
Placer sensorio motor	EO	EO	S	EO	EO	EO
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	EO	S	S	S	S	S
Capacidad de relacionarse						
Sensibilidad emocional con los otros	EO	S	S	S	S	S
Capacidad de escucha	EO	S	EO	S	EO	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	EO	S	S	S
Tiene iniciativas	S	EO	EO	N	EO	EO
Juega solo	N	N	EO	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	S	S	S	S
Relación con el adulto						
Inhibición	N	EO	EO	S	N	S
Agresión	N	N	N	N	N	N
Domesticación	EO	N	N	N	N	N
Dependencia	N	N	N	N	N	N
Independencia	S	S	S	S	S	S
Expresividad emocional						
Intolerancia a la frustración	N	N	N	N	N	N
Alegrías	S	EO	EO	EO	S	EO
Tristeza	N	N	EO	N	N	N
Apatía	N	N	EO	EO	N	N
Miedo	N	N	N	N	N	N
Rabia	N	N	N	N	N	N
Afecto	EO	N	N	N	EO	N
Inestabilidad	S	N	EO	N	N	N
Relación con el objeto						
Comparte	S	S	S	S	S	S
Acapara	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Defiende	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Lucha	EO	EO	EO	N	EO	EO
Se aísla	N	EO	EO	S	N	N
Representación verbal						
Propone dialogo	S	EO	EO	EO	S	EO
Escucha a los demás	N	S	S	S	N	EO
Se hace escuchar	S	EO	EO	N	S	EO
Relación con el tiempo						
Respeto el tiempo de los rituales	S	S	S	S	S	S
Relación con el espacio						
Disfruta	s	s	s	s	s	s

Se arrincona en un determinado lugar	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	A	B	E	F	G	H
Introspección						
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>N</i>	<i>EO debajo de la mesa</i>	<i>EO utiliza los colchones</i>	<i>EO debajo de la mesa por influencia de B</i>	<i>N</i>	<i>EO debajo de la mesa por influencia de B</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Observa el juego de los demás	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>
Independencia						
Ha desafiado sus propios límites en el juego	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Ha enseñado autonomía en el juego	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Iniciativa						
Ha hecho sugerencias en el juego	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Humor						
Ha demostrado alegría	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Ha hecho gestos graciosos	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Creatividad						
Ha manipulado objetos	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Moralidad						
Ha expresado conceptos y valores	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Respeto al otro en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autoestima Consistente						
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha sido frustrado en el espacio de juego	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>
Autorregulación						
Autocontrol en el espacio de juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Capacidad de autoevaluarse	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Capacidad de autoreforzarse	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>

S – siempre / EO – en ocasiones /N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- ha respetado el ritmo del grupo y la vivencia de la introspección en el espacio de juego</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A los participante A y G abordando el tema de la alimentación y de la autoestima</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>A los demás participantes B, E, F, H</i>
¿A quiénes ignora?	<i>ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	N
Dejar hacer el grupo sin intervenir	S
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	N
Expresividad en el juego	
Placer	<i>No ha participado del juego</i>
Disponibilidad corporal	<i>No ha sido necesario</i>
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente, observador, tranquilo</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	N
Cuerpo	N
Objeto	N
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	N
Sorpresa	N
Afirmación	N
Refuerzo	N
Invitación	N
Provocación	N
Contención	N

Afectividad	N
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	N
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>S- por respetar las necesidades emocionales del grupo</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	<i>EO-Intenta, pero el grupo presenta una gran necesidad de hablar</i>
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	<i>N- mientras tanto el grupo solo se interesa por la descarga agresiva</i>
Se recuerdan las normas de la sesión	S
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	<i>S- monta el circuito potenciando el salto</i>
Asegura	S
Contiene	N
Anima	<i>EO- lo necesario para respetar el ritmo del grupo</i>
Ayuda	<i>EO- cuando es necesario</i>
Propone	N
Inhibe	N
Espacializa	S

Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>EO- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S-, ha montado el circuito con el material que tenia (lana , sillas, una mesa para el salto y colchones)</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En un rincón observando el juego del grupo</i>

S – siempre / EO – en ocasiones /N – nunca

Diario del psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Montse (educadora), Marc (camera)

Participantes: A, B, D, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el esquema corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Vivenciar el placer del juego libre;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Favorecer que el grupo pase por los diferentes rituales;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (introducir la explicación de algún pilar en caso que sea oportuno);
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y preparar el grupo para la presencia de Marc y la camera	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre de cajas de cartón	Cojines y cajas de cartón
Juegos	Circuitos y juego libre	Sillas, lana de diferentes colores, zona de salto, banco para equilibrio, colchones , aros, globos
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Con todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, empieza la charla. Los participantes A, B y G afirman que no se encuentran bien: el participante A tenía la rodilla mala, B el pie dolorido y G el brazo escayolado. Pasado algunos minutos las educadoras Alex y Montse descubren que el problema estaba en que tales participantes no habían llevado calcetines limpios para participar de la sesión y tenían vergüenza del mal olor de los pies. La educadora Montse, también, no se encontraba bien. Alex explica el proyecto de la sesión, comenta la presencia de Marc a quien se debería considerar como un fantasma en el espacio psicomotor para no influenciar en la actitud de los participantes. Alex también destaca que solo los participantes D y F pueden pasar por el circuito ya que los demás están debilitados y que el participante E llegaría tarde por que estaba terminando de hacer los deberes. El participante D habla que se siente incapaz de pasar por el circuito, Alex le encoraja resaltando sus habilidades motrices y le estimula a participar en el juego. Alex pide que D y F pasen por el circuito solo una vez y después todos pueden jugar juntos libremente. Los participante D y F se preparan para destrozr la torre de cajas de cartón, la educadora Montse, A y G van para el rincón del pensar (mesa grande acostada en la pared) y B se sienta en el banco utilizado para hacer equilibrio mediante la autorización de Alex.

Descarga agresiva:

El participante D destroza la torre sin respetar la presencia del participante F, Alex le llama atención y comenta su actitud con mucha tranquilidad. Todos van para el rincón del pensar, excepto D que empieza a tirar los cojines sobre los demás, provocándoles, pero nadie se molesta. El participante A tira las pelotas de masaje en la dirección de Alex y del participante D, Alex le llama la atención ya que aquellas pelotas son para hacer masaje y no para jugar, el participante A para con las pelotas. Alex provoca a D golpeándole con un cojín y los dos luchan, los demás se divierten observando. Alex tira unos cojines a los que están en el rincón del pensar, invitándoles a jugar y la educadora Montse empieza a provocar a los demás con el cojín. El participante A se anima y va detrás del participante D y los demás se quedan luchando en el rincón del pensar junto a la educadora Montse, Alex estimula a todos verbalmente y observa el

grupo. El participante E entra en la sesión y habla que tiene la pierna herida por una piedra, D va por Alex con un cojín, el participante A se acerca la defiende y le pasa un cojín con la intención de protegerla. Todos se van hacia la mesa y luchan con los cojines. Alex invita a D y F a pasar por el circuito montado con sillas, lanas, aros y salto.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex les anima y muestra como se debe pasar por el circuito pero los participantes D y F no se muestran interesados, D lo hace por la mitad sin demostrar interés y F hace un poco más pero no completa el circuito, los demás interfieren en el circuito tirando cojines a D y F, entre todos se establece una lucha de cojines. Alex habla con el participante E y este se quita las bambas. Alex empieza a inflar globos, mientras A, D, E y G luchan con los cojines en el medio de la sala, los demás se quedan con la educadora Montse en la mesa, Alex llama la atención de G que se niega a quitar los zapatos. El Participante E juega a fútbol con un globo en medio de la guerra de cojines de los demás, G y A explotan los globos y golpean fuertemente a D con los cojines, D avisa de la agresividad, Alex les anima a reaccionar en la lucha de cojines enfrentándoles a través del juego, D se enfrenta a A y G. El participante E juega solo con un globo y una caja de cartón en medio de la guerra de cojines de los demás, después se incorpora a la guerra de cojines. Los participantes A y G insisten en provocar al participante D de forma agresiva con los cojines, D intenta refugiarse en la educadora Montse que está en la mesa del rincón de pensar, Alex estimula a D a reaccionar y enfrentar a A y G con los cojines. Los dolores comentados por los participantes en el inicio de la sesión desaparecieron y todos luchan con los cojines: A, D y G recogen toda la sala luchando y B, F y E en la mesa del rincón de pensar con la educadora Montse hacen un pequeño análisis de la lucha aclarando a D sus actitudes en el juego. Alex incentiva constantemente al participante D a reaccionar y este, poco a poco, reconduce el juego a su favor, el participante E intenta acercarse a D luchando con un cojín, A y G empieza a golpear la cabeza de D con los cojines, Alex reclama firmemente y protege al participante D, el participante G provoca a Alex con un cojín, Alex lo enfrenta a través del juego, el participante G vuelve a provocar a D, Alex lo incentiva a reaccionar y este enfrenta a A y a G. Los ánimos se calman y baja el tono muscular, D reclama de la agresividad de A y G. El participante E se acerca invitando a Alex a luchar con un cojín, G se suma y provoca a Alex con un cojín y los dos establecen una lucha. Alex provoca a A y este le contesta con gestos graciosos. El

participante E pone una caja de cartón en la cabeza y habla que es su armadura para la lucha de cojines, Alex vuelve a luchar con G. Baja el tono del grupo y Alex anuncia la relajación.

Relajación/ Masaje:

Alex advierte cariñosamente sobre los zapatos en los colchones y A y G se tumban poniendo los pies hacia fuera de los colchones. El participante E se tumba en la mesa que sirve para los saltos, B y F se quedan juntas para el masaje con las pelotas. De repente el participante G saca del bolsillo un sobao y se lo da a A, este se lo pone todo en la boca y habla diciendo que tenía mucha hambre, la educadora Montse y Alex llaman la atención del participante A. Con una música tranquila de piano, Alex empieza con el masaje de pelotas. A y G estaban muy inquietos y empezaron a eructar, Alex reclama y puntúa la falta de educación, los adolescentes insisten, el participante E no acepta masaje y Alex intenta masajear a A, este continua con los eructos, la educadora Montse refuerza la reclamación, Alex hace masaje en G con una mano y con la otra acaricia la cabeza de A y este eructa sin parar con la intención de llamar la atención, G sigue el rol de A. Alex amenaza parar la sesión y retirar a A y G de la próxima sesión de psicomotricidad, los dos paran de eructar pero siguen con la inquietud, Alex mira firmemente a los dos y ellos se tranquilizan auto masajeadose con la pelota, mientras que D disfruta del masaje de la educadora Montse y E escucha tranquilamente la música, B masajea a F y Alex mira ala participante A y ala participante G atentamente recordándoles en un tono de voz firme y tranquilo de la posible suspensión de la próxima sesión ya que ellos insisten con la risa. Por fin, 1 minuto de tranquilidad, la educadora Montse ahora hace masaje en E y Alex se queda al lado de A y G. F hace masaje en B y Alex masajea a G y D, mientras que A se auto masajea. Alex amplía el tiempo del masaje ya que le sobra algunos minutos de sesión. La educadora Montse masajea a A, G incita a A a reír y hablar, Alex interviene con un tono de voz bajo y firme recordándoles la posible consecuencia por la inquietud. Se acaba la relajación y la educadora Montse refuerza las palabras de Alex junto a A y G.

Charla / Ritual de Salida:

En la charla final, Alex afirma que es permisiva hasta determinado punto, habla de los zapatos en el espacio de juego, afirmando que B y G (B tenía el pie hinchado y G tenía el brazo inmovilizado) realmente tenían excusas lógicas para no retirar las bambas pero A no ha sacado los zapatos para llamar la atención, actitud infantil que no debería tener un chaval de 15 años. Alex se hace escuchar por todos y refuerza positivamente a D destacando que él ha reaccionado a las provocaciones de A y G adecuadamente a través del juego y que ha parado de luchar para autocontrolarse de las provocaciones de sus compañeros. Alex llama atención firmemente en relación a los golpes en la cabeza con los cojines ya que hacen mucho daño, mira, habla firmemente con el grupo y puntúa que ella misma había recibido unos golpes que se quedo mareada. Alex habla de la falta de educación de A y G, vuelve a afirmar que A ya es grande para determinadas actitudes ya que este intenta interrumpir su momento de expresión. Alex habla seriamente con G que también le interrumpe y aprovecha y habla de la importancia de escuchar a los demás. Alex pregunta al grupo si A y G deben participar de la próxima sesión, D no sabe posicionarse en la decisión, Alex le pide una opinión clara y objetiva y puntúa su importancia en el grupo ya que siempre todos acusan a D por su mala conducta y en la sesión de hoy se ha visto que no siempre D es culpable de los problemas del grupo, la educadora Montse refuerza el posicionamiento de Alex y sugiere que debe bajar una semana G y otra semana A, F concuerda con la educadora Montse y B sugiere que el grupo podría dar una oportunidad a A y G considerando que ellos disponían de una semana para pensar, Alex refuerza positivamente a B por su sugerencia, E concuerda con B. Alex pregunta a A como había ido la sesión, el contesta que bien y que su comportamiento había sido bien malo, Alex le ayuda a analiza sus actitudes. Alex ayuda a G a analizar sus actitudes y este afirma que su comportamiento fue mal en la sesión. Alex vota en la sugerencia de B para dar una nueva oportunidad a A y G bajo al aviso que en caso de continuar con el comportamiento los dos serán suspendidos de las sesiones mediante la decisión de los educadores del centro.

Evaluación del día:

En la evaluación del día Alex y la educadora Montse comentan lo ocurrido en la sesión y resaltan la vergüenza de los adolescentes en participar de la sesión con los calcetines sucios y por ello algunos se negaron a quitar las bambas. Alex juntamente con los demás educadores del centro concuerdan en dar una nueva oportunidad a A y G, la psicomotricidad para ellos es una novedad además de ser un proceso adaptativo.

Participantes	A	B	D	E	F	G
Expresividad motriz						
Expresa lo que le gusta o molesta	S	EO	S	N	N	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	N	EO	S	EO	S
Reconoce sus límites	EO	S	S	S	S	EO
Amplia competencias	N	EO	S	EO	EO	EO
Placer sensorio motor	S	EO	S	S	EO	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	N	S	S	S	S	N
Capacidad de relacionarse						
Sensibilidad emocional con los otros	EO	S	S	S	S	EO
Capacidad de escucha	EO	S	S	S	S	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S	S	S
Tiene iniciativas	S	EO	EO	S	EO	S
Juega solo	N	N	N	EO	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	EO	S	S	S	S	EO
Responde adecuadamente a las provocaciones	EO	S	EO	S	S	EO
Relación con el adulto						
Inhibición	N	EO	N	S	EO	N
Agresión	EO	N	N	N	N	EO
Domesticación	EO	N	N	N	N	EO
Dependencia	N	EO	EO	N	EO	N
Independencia	S	EO	EO	S	EO	S
Expresividad emocional						
Intolerancia a la frustración	EO	N	N	N	N	EO
Alegrías	S	EO	EO	EO	EO	S
Tristeza	N	N	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N	N	N
Miedo	N	N	EO	N	N	N
Rabia	S	N	EO	N	N	S
Afecto	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Inestabilidad	EO	N	EO	N	N	EO
Relación con el objeto						
Comparte	S	S	S	S	S	S
Acapara	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Defiende	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Lucha	S	EO	EO	EO	EO	S
Se aísla	N	N	N	N	N	N

Representación verbal						
Propone dialogo	S	EO	EO	EO	N	S
Escucha a los demás	EO	S	S	S	S	EO
Se hace escuchar	S	EO	EO	EO	N	S
Relación con el tiempo						
Respeto el tiempo de los rituales	S	S	S	S	S	S
Relación con el espacio						
Disfruta	S	S	EO	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	EO	EO	EO	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	A	B	D	E	F	G
Introspección						
Ha utilizado el rincón del pensar	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Autoevalúa sus propias actitudes	EO	S	S	S	S	EO
Observa el juego de los demás	EO	S	S	S	S	EO
Independencia						
Ha desafiado sus propios límites en el juego	N	N	EO	S	N	N
Ha enseñado autonomía en el juego	S	EO	EO	S	N	S
Iniciativa						
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	N	S	N	N
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N	N
Humor						
Ha demostrado alegría	S	EO	EO	EO	EO	S
Ha hecho gestos graciosos	S	N	EO	EO	N	S
Creatividad						
Ha manipulado objetos	S	EO	EO	EO	EO	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N	N
Moralidad						
Ha expresado conceptos y valores	N	S	S	S	N	N
Respeto al otro en el juego	N	S	S	S	S	N
Autoestima Consistente						
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	N	S	N	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	EO	N	N	N	N	EO
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	S	S	EO	EO	N	S
Autorregulación						
Autocontrol en el espacio de juego	EO	S	S	S	S	EO
Capacidad de autoevaluarse	S	N	EO	EO	N	EO
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S-ha respetado el ritmo del grupo y ha introducido el sentido de iniciativa en las actitudes en el juego de D</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A los participante A, G y D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>A los demás participantes B, E ,F</i>
¿A quiénes ignora?	<i>Ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>S-propone juego con globos</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	N
Reconduce el juego del grupo	S
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>S-adeecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	N
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	S
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	S

Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>S- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor sin ganas de participar de la sesión</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	<i>N- mientras tanto el grupo solo se interesa por la descarga agresiva</i>
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	<i>S- siempre monta el circuito potenciando el salto</i>
Asegura	S
Contiene	S
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	

Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- calzarse por que indica que el grupo debe salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S-ha montado el circuito con el material que tenia (lana , sillas, aros,, una mesa para el salto y colchones)</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S-en el centro de la sala participando del juego</i>

S – siempre /EO – en ocasiones /N – nunca

Puntos destacados de la 3ª sesión:

De acuerdo con lo observado en las sesiones realizadas, puntuaremos aspectos claves para desarrollar en un proceso psicomotor capaz de promover la resiliencia:

- La actitud de la educadora-psicomotricista debe ser firme basada en observaciones del grupo dentro del espacio psicomotor, el educador debe respetar el ritmo del grupo pero también hacerse escuchar en el momento adecuado;
- Los factores resilientes de iniciativa y autoestima pueden ser incentivados a través del juego, la educadora-psicomotricista debe reconducir el juego del participante que presenta la tendencia de huir de los desafíos impuestos por los demás;
- En la medida que la educadora-psicomotricista interviene a través del juego, el vínculo se fortalece;
- La postura firme de la educadora-psicomotricista reforzada con palabras, miradas y acercamiento corporal hacia a los participantes que necesitan llamar la atención en el espacio psicomotor refuerza el vínculo entre ambos;
- El trabajo de psicomotricidad debe contar con el apoyo de los demás educadores del centro formando parte del contexto de la institución;
- La flexibilidad en establecer las reglas tiene que estar de acuerdo con las circunstancias que presenta el grupo;
- El grupo observado presenta dificultades de autoreforzar sus actitudes, con ello la autorregulación debe ser vivenciada en el espacio de juego;
- La educadora-psicomotricista debe estimular al grupo ,de forma vivencial, a través del juego a desarrollar los pilares de introspección, iniciativa y autorregulación;
- En el grupo observado, los chicos presentan comportamientos menos resilientes que las chicas, por lo tanto los chicos deben ser incentivados a jugar y a través de esta acción estimular el desarrollo de aspectos resilientes.

Diario del psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista)

Participantes: A, B, E

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el esquema corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (introducir la explicación de algún pilar caso sea oportuno).

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre y lucha de cojines	Cojines, cajas de cartón
Juegos	Circuitos y juego libre	Churros, sillas, zona de salto, banco para equilibrio, colchones
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

La sesión ha sido realizada con pocos participantes: los participantes F y G tenían muchos deberes y se quedaron en la sala con la educadora Montse; D ha faltado al centro; H ha sido ingresada en un centro cerrado por medidas socio-educativas. Con este número de participantes se puede hacer una intervención más individualizada.

Con todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, hemos empezado la charla. El participante A llega tarde para el ritual de entrada, B reclama la atención de Alex y le enseña el pie que parecía estar dolorido, Alex mira, percibe que el pie no aparentaba estar tan mal, no le hace caso y al cabo de unos minutos el participante B ya estaba mejor. El participante E habla de sus peleas con el hermano mayor y afirma tener problemas con todos los de su casa (el adolescente se siente rechazado por los demás), Alex le contesta hablando de iniciativa y le incentiva a defenderse ya que su hermano no tiene el derecho de hacerle daño. Alex explica el proyecto de la sesión y los participantes destrozan la torre de cartón.

Descarga agresiva:

No hubo guerra de cojines.

Sensoriomotor/Simbólico:

Todos pasan 2 veces por el circuito montado con sillas, churros de piscina (sustituimos los palos por los churros para no provocar daños en el juego) y para finalizar un salto desde la mesa hacia los colchones que se encuentran en el suelo marcando la zona de salto y el espacio de la relajación. Después todos cogen los churros y empiezan a luchar. El participante E se deja pegar por el participante A, Alex estimula al participante E a reaccionar ya que este en todo momento tenía la cabeza baja dejándose pegar por A. El participante B juega un poco con los demás y se tumba en los colchones. Termina el juego y empieza la relajación

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila de piano, Alex empieza con el masaje de pelotas. Alex hace masaje en todos.

Charla / Ritual de Salida:

En la charla final todos afirman que les ha gustado la sesión, el participante A afirma sentir mucha hambre en la sesión de psicomotricidad:

- *“Mi deseo es tener una sesión con un montón de comida. Que la comida se quede ahí encima de la mesa y cuando tenga hambre en medio del juego voy hasta allí, en la mesa, y como lo que me de la gana”* (participante A)

Alex le contesta que es normal sentir hambre cuando se juega, pero que allí en aquél espacio lo que podría ofrecer era escucha, masaje y atención, pero comida seria un poco complicado. Se termina la sesión.

Observación:

- Próxima sesión hacer una intervención más individualizada al participante B

Evaluación del día:

Alex comenta las palabras del participante E sobre sentirse rechazado por todos los de su casa y las palabras del participante A sobre la comida en la sesión de psicomotricidad. Alex afirma que de acuerdo con el rol que el adulto desarrolla frente al adolescente, éste puede sentirse cohibido para expresar determinados temas que estén guardados en su universo más íntimo. El hecho de que una psicomotricista tenga que negociar su autoridad a cada momento siendo cómplice del juego contribuye para que el adolescente se sienta libre para expresar ideas y emociones.

Participantes	A	B	E
Expresividad motriz			
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	S	S
Amplia competencias	S	EO	S
Placer sensorio motor	S	EO	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	S
Capacidad de relacionarse			
Sensibilidad emocional con los otros	EO	S	S
Capacidad de escucha	S	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S
Tiene iniciativas	S	S	EO
Juega solo	N	S	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	EO
Relación con el adulto			
Inhibición	N	EO	EO
Agresión	EO	N	N
Domesticación	EO	N	N
Dependencia	N	EO	EO
Independencia	S	EO	EO
Expresividad emocional			
Intolerancia a la frustración	N	N	N
Alegrías	S	N	EO
Tristeza	N	N	N
Apatía	N	N	N
Miedo	N	N	EO
Rabia	N	N	N
Afecto	EO	EO	EO
Inestabilidad	S	S	S
Relación con el objeto			
Comparte	S	S	S
Acapara	EO	EO	EO
Defiende	EO	EO	EO
Lucha	S	N	EO
Se aísla	N	S	N
Representación verbal			
Propone dialogo	S	EO	S
Escucha a los demás	S	S	S
Se hace escuchar	S	S	S
Relación con el tiempo			
Respeto el tiempo de los	S	S	S

rituales			
Relación con el espacio			
Disfruta	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Se arrincona en un determinado lugar	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	A	B	E
Introspección			
Ha utilizado el rincón del pensar	N	EO se ha tumbado en los colchones	N
Autoevalúa sus propias actitudes	EO	S	S
Observa el juego de los demás	N	EO	S
Independencia			
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	N	S
Ha enseñado autonomía en el juego	S	EO	EO
Iniciativa			
Ha hecho sugerencias en el juego	S	N	N
Ha hecho construcciones	N	N	N
Humor			
Ha demostrado alegría	S	N	EO
Ha hecho gestos graciosos	S	N	N
Creatividad			
Ha manipulado objetos	S	EO	S
Ha hecho construcciones	N	N	N
Moralidad			
Ha expresado conceptos y valores	S	N	S
Respeto al otro en el juego	EO	S	S
Autoestima Consistente			
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	N	S
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	S	N	N
Autorregulación			
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	S
Capacidad de autoevaluarse	S	EO	EO
Capacidad de autoreforzo	S	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- ha respetado el ritmo del grupo y ha introducido el sentido de iniciativa en las actitudes en el juego de E y ha puesto limite necesario en la demanda afectiva de B.</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A los participantes A y E</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>A los demás participantes B</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>S- monta el circuito con material nuevo (churros de piscina)</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	S
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>S- con los churros</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	S
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N

Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>N- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>S- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor sin ganas de participar de la sesión</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	<i>N- mientras tanto el grupo solo se interesa por la descarga agresiva</i>
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	<i>S- siempre monta el circuito potenciando el salto</i>
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la	S

sesión	
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S- ha montado el circuito con churros de piscina de diferentes colores y sillas</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En el centro de la sala participando del juego</i>

S – siempre /EO – en ocasiones/N – nunca

Diario del psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Montse (educadora) y Marc (camera)

Participantes: A, B, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (introducir la explicación de los pilares de resiliencia autoestima e iniciativa);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y comentarios sobre autoestima e iniciativa	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	Cojines, cajas de cartón, papel de periódico, papel higiénico, globos
Juegos	Juego de descarga agresiva con papel de periódico, cojines, churros y música y golpes en las bolsas de basuras	Churros, zona de salto, banco para equilibrio, colchones, papel de periódico, música, bolsa de basura, botellas de agua vacía.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

D ha faltado por haber pasado mal en el centro por ello se ha marchado a casa.

Con todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, hemos empezado la charla. El participante G entra en la sala diciendo que no quería participar de la sesión por no haber traído los calcetines, Alex le ofrece toallitas húmedas para limpiar los pies por el mal olor ya que se imagina que este no tenía los pies y los calcetines limpios, G rechaza las toallitas y Alex le dice que él debería quedarse en el rincón del pensar (en la mesa acostada en la pared) observando la sesión del inicio al final, no invadir el juego de los demás, no participar del ritual de entrada, relajación y charla final y que no iba permitir que él hiciera lo que quisiera sin respetar las reglas, ya que él había entrado con esta misma charla en la 3^o sesión y terminó invadiendo el espacio de juego y molestando a todos en la relajación (límites y autorregulación con relación al participante G). El participante G acepta la condición impuesta por Alex y se queda en la mesa, encima de la mesa, cómodamente tumbado observando a los demás (por el hecho de estar en un nivel alto los participantes del grupo expresan estar más cómodos y de una manera u otra observan mejor el juego de los demás). Durante la charla el grupo ya muestra una mejor disponibilidad para el diálogo comparando con las sesiones anteriores, el participante E explica que el fin de semana había sido tranquilo ya que su hermano no estaba en casa, el participante A habla que estaba bien y que había comido mal y muy poco durante el fin de semana, Alex le pregunta lo que le gustaba comer y a partir de este diálogo establece un mayor acercamiento hacia al participante A. El participante G intenta participar de la charla y Alex le pone límites. La educadora Montse se suma a la alfombra para participar de la sesión, Alex le explica el tema de G y la educadora Montse le mira y hace un gesto con la cabeza concordando con Alex. El participante B afirma haber pasado un fin de semana tranquilo y el participante F explica que había paseado con las amigas y que había cruzado en la calle con E, los participante A y E intervienen comentando cosas divertidas con F, el participante E relata lo ocurrido, los dos coincidieron en el Mac Donald, Alex comenta sobre la comida basura y que una vez por otra no pasa nada pero comer todos los días no es bueno para la salud. El participante A recuerda que la educadora Montse no había hablado de su fin de semana y le pregunta de lo que había comido, la educadora Montse contesta y el

participante A participa de la charla con entusiasmo, Alex complementa hablando de lo que había comido durante el fin de semana y que estaba un poco preocupada por su digestión que no iba bien. Alex vuelve a repetir la condición de G en la sesión ya que A pregunta si G podría participar, Alex habla que no y repite otra vez el porque de haber tomado esta decisión. Alex pregunta por el participante D y la educadora Montse contesta que no se encontraba bien y que había ido a casa. Los participantes A y G (desde la mesa) comentan que D tenía cuentitis (cuento para no participar de la sesión) la educadora Montse defiende a D y todos empiezan a hablar de las actitudes de D en el grupo y que él monta muchas películas para llamar atención, Alex defiende a D ya que parece que todo lo malo que pasa en el grupo es por causa de la conducta de D y que en la sesión anterior él ya parecía estar un poco abatido. Alex les recuerda del concepto de autoestima y de iniciativa, estimulando la iniciativa a través del juego, Alex llama atención de E ya que él necesita aprender a defenderse. Alex comenta el proyecto de sesión: destrozarse la torre de cajas de cartón y después un juego con utilización de papel de periódico y material sorpresa.

Descarga agresiva:

Los participantes B y F destrozaron la torre de cartón, el participante A lo intenta pero los participantes B y F son más ágiles.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex pone una música (Oveja Negra- grupo Estopa) y en el momento del grito de guerra de Alex todos los papeles de periódico fueron tirados para arriba por los participantes A, B, E, F. Alex participa estimulando a todos a participar. Por debajo de los papeles de periódico había cojines y churros de piscina y al ser descubiertos, los participantes A y G los cogen para iniciar el juego, todos se suman en una lucha con churros y cojines y Alex incentiva al participante E a reaccionar a través del juego. La educadora Montse también participa de la lucha con los churros de piscina. Alex se acerca al participante A a través del juego. Alex avisa que en la cabeza y en la cara no se puede pegar. Alex incentiva al participante E a reaccionar a través del juego. La lucha, descarga agresiva, continua. Alex juega con B y F. Todos juegan y manipulan el material de juego. Alex y la educadora Montse juegan con A, la educadora Montse grita estimulando su descarga y la de los adolescentes. Alex incentiva al participante E

a reaccionar a través del juego a las provocaciones del participante A. El participante A provoca al participante B y este intenta huir del juego, Alex estimula a B a reaccionar al juego de A y el participante B va por A. Alex y la educadora Montse se suman a B para ayudarlo en la defensa y A se rinde y después continua, E se suma y provoca al participante A, Alex incentiva a E a levantar la cabeza y reaccionar en el juego. La educadora Montse va por el participante A emitiendo gritos y ayudando a defender el participante E, Alex también participa del ataque al participante A que juega con mucha agresividad, Alex invita al participante E a golpear las bolsas de basura que estaban atadas a la columna de la sala (en el medio de la sala hay una columna) llenas de botellas de agua vacías puestas para ayudar en la descarga agresiva. A golpea las bolsas de basura y vuelve a jugar con el grupo. Los participantes B, F, la educadora Montse y Alex juegan provocando a E, Alex juega con A. Todos juegan juntos. Los participantes A y E golpean las bolsas de basura con los churros. Todo el grupo participa de la descarga en las bolsas de basura. La educadora Montse, F y B golpean las bolsas de basura y E, mismo con la cabeza baja lucha y enfrenta a A. El participante G se queda tranquilo en la mesa (introspección). Alex pone una música de Amaral, el participante A se tumba en el colchón y vuelve al juego. La educadora Montse lucha con E y F. Alex va por el participante A y este reacciona con menos agresividad. Todos se desplazan por el espacio de juego disfrutando de la lucha con los churros de piscina. El tono muscular del grupo va bajando. La educadora Montse es la que presenta un tono muscular un poco mas alto y junto con F y B va por A emitiendo gritos. Alex se queda con E jugando con los churros y incentivándole a levantar la cabeza y a reaccionar en el juego. El participante A busca a Alex y le golpea con el churro. El participante E lucha con la educadora Montse y los participantes B y F corren por el espacio de juego. El tono muscular va bajando, B se tumba en los colchones, E también, la educadora Montse y A continúan jugando pero con una intensidad más baja, Alex y F defienden a la educadora Montse, el participante A juega con Alex, E y B vuelven al juego y todos juegan. Se acaba la música y Alex anuncia la relajación. El participante E provoca al participante F con los churros. Alex pone límites y anuncia la relajación. Todo el grupo vuelve al juego. La educadora Montse y Alex participan. El tono ya se encuentra más bajo, la descarga agresiva ha ido bien a todos. Alex habla para que E juegue y levante la cabeza. El participante E se tumba en los colchones agotado, el resto del grupo se enfrenta al participante A ya estableciendo un juego de persecución (presimbólico). Los participantes B y F provocan a E que esta tumbado, éste se pone de pie y vuelve al juego. El participante E provoca a B con los churros de piscina, Alex incentiva a B a reaccionar a través del juego. La educadora Montse, B y F golpean a E con los churros

y Alex interviene junto a A. El participante E juega con F y los demás persiguen a A. Alex saca la música y anuncia la relajación.

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila (estilo gregoriana), se inicia la relajación, E insiste en jugar Alex le pone límites, Alex hace masaje con pelotas en B y F, A y E esperan su turno. Los participantes A y E se muestran inquietos en la relajación, Alex les avisa. La educadora Montse hace masaje en A. El participante E se tumba debajo de la mesa de la zona de salto para tranquilizarse (autorregulación), Alex le hace masaje con la pelota. La educadora Montse y el participante A juegan tranquilamente con las pelotas escuchando la música. Todos escuchan la música y se termina el masaje.

Charla / Ritual de Salida:

Los participantes B y F tranquilamente se sientan en la alfombra, A y E insisten en permanecer en el espacio de la relajación. Alex tranquilamente les da un tiempo y después de algunos minutos los dos se sientan en la alfombra. El participante E cuenta chistes y todos escuchan y se divierten. Todos parecen estar relajados y mientras charlan abrazan y manipulan los cojines (recordando del momento de la relajación). El participante E es el protagonista del ritual de salida con sus chistes. En la charla final Alex habla animando a E a que poco a poco él aprenda a defenderse (iniciativa), E comenta que no le gusta el masaje, Alex acuerda con él que a partir de la próxima sesión le hará masaje en el caso que él lo pida, el participante A también afirma sentir cosquillas en el masaje y Alex le habla que él no para quieto y habla de la posibilidad del automasaje con las pelotas, Alex también acuerda con el participante A que le hará masaje bajo su petición y lanza la opción del automasaje. Los participantes B y F, la educadora Montse y Alex afirman haberles gustado mucho la sesión. En el final Alex pregunta a G como se encontraba encima de la mesa y este contesta:

- *“La sesión fue perfecta”*. (participante G)

Alex le recuerda que en la próxima sesión él no entrará en la sala en caso de no traer los calcetines, ya que con bombas no se puede participar en la sesión y tan poco con los pies sucios. Se acaba la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta la importancia de la descarga agresiva para el grupo, los límites puestos en el participante G, el desarrollo del participante E y el placer de jugar experimentado por todos los participantes. La educadora Montse está de acuerdo y contribuye llamando la atención por el rechazo A y E al masaje, Alex explica que probablemente debe ser por alguna tensión emocional o mecanismo de defensa que se ha quedado en el tono muscular con forma de miedo y contracción que no fueron trabajados en la infancia.

Participantes	A	B	E	F	G
Expresividad motriz					
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S	N
Seguridad en las capacidades motoras	S	S	S	S	N
Reconoce sus límites	S	S	S	S	N
Amplia competencias	S	S	S	S	N
Placer sensorio motor	S	S	S	S	N
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	S	S	S
Capacidad de relacionarse					
Sensibilidad emocional con los otros	EO	S	S	S	N
Capacidad de escucha	S	S	S	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S	N
Tiene iniciativas	S	S	<i>S ha sido estimulado</i>	S	N
Juega solo	N	N	N	N	-
Acepta propuestas/prohibiciones	S	S	S	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	<i>EO ha sido estimulado a reaccionar</i>	S	S
Relación con el adulto					
Inhibición	N	N	EO	N	-
Agresión	EO	N	N	N	N
Domesticación	N	N	N	N	S <i>imposición de límites</i>
Dependencia	N	EO	EO	N	-
Independencia	S	EO	EO	EO	-
Expresividad emocional					
Intolerancia a la frustración	EO	N	N	N	N
Alegrías	S	S	S	S	-
Tristeza	N	N	N	N	-
Apatía	N	N	N	N	-
Miedo	N	N	EO	N	-
Rabia	S <i>descarga agresiva</i>	S <i>descarga agresiva</i>	S <i>descarga agresiva</i>	S <i>descarga agresiva</i>	-
Afecto	EO	EO	EO	EO	-
Inestabilidad	N	EO	EO	N	N
Relación con el objeto					

Comparte	S	S	S	S	-
Acapara	S	S	S	S	-
Defiende	EO	EO	EO	EO	-
Lucha	S	S	S	S	N
Se aísla	N	N	N	N	S
Representación verbal					
Propone dialogo	S	EO	S	N	N
Escucha a los demás	S	S	S	S	S
Se hace escuchar	S	S	S	S	S
Relación con el tiempo					
Respeto el tiempo de los rituales	S	S	S	S	S
Relación con el espacio					
Disfruta	S	S	S	S	N
Se arrincona en un determinado lugar	N	N	N	N	S

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	A	B	E	F	G
Introspección					
Ha utilizado el rincón del pensar	N	N	N	N	<i>S ha quedado en el rincón de pensar</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	EO	S	S	S	S
Observa el juego de los demás	S	S	S	S	S
Independencia					
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	S	S	S	N
Ha enseñado autonomía en el juego	S	EO	EO	S	N
Iniciativa					
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	N	N	N
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N
Humor					
Ha demostrado alegría	S	S	S	S	N
Ha hecho gestos graciosos	S	S	S	S	N
Creatividad					
Ha manipulado objetos	S	S	S	S	N
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N
Moralidad					
Ha expresado conceptos y valores	N	N	N	N	N
Respeto al otro en el juego	S	S	S	S	S
Autoestima Consistente					
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	EO	EO	S	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N	N	S
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	S	EO	EO	S	S
Autorregulación					
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	S	S	S
Capacidad de autoevaluarse	S	S	S	S	S
Capacidad de autoreforzarse	N	N	N	N	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- ha respetado el ritmo del grupo y ha introducido el sentido de iniciativa y autoestima en las actitudes en el juego de E y B.</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>S- A los participantes A, E y B</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>S- Al participante G</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>S- incentiva el juego con la manipulación de diferentes objetos y propone descarga agresiva con las bolsas de basura</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	N
Reconduce el juego del grupo	S
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>S- Adecuado y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>S- con los churros y las bolsas de basura</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	S
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	<i>S- G se ha quedado en el rincón de pensar</i>

Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	EO
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor sin ganas de participar de la sesión</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	<i>N- mientras tanto el grupo solo se interesa por la descarga agresiva</i>
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>S- G se ha quedado en el rincón del pensar por no traer calcetines</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	N
Asegura	S
Contiene	S
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	

Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S- ha propuesto juego libre con churros, papel y cojines de forma creativa.</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En el centro de la sala participando del juego</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario del psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Montse (educadora)

Participantes: A, B, D, E, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia;
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	Cajas de cartón
Juegos	Circuito con arrastre y juego libre con pelota grande	Lana de diferentes colores, zona de salto, sillas, banco para equilibrio, colchones , pelota grande
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante A entra en la sala afirmando querer participar de la sesión observando el juego de los demás desde el rincón de pensar, Alex concuerda con su decisión afirmando que él sería el fantasma del día (aquel que solo observa y no participa).

La educadora Montse no se encontraba bien y se quedó observando el juego en el rincón de pensar.

El participante F tenía muchos deberes y se ha quedado haciéndolos.

Con todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, hemos empezado la charla. Los participantes B, E y G afirmaron que estaban bien, el participante D parecía un poco desanimado. El participante B busca Alex a través de contacto corporal. Alex explica el proyecto de la sesión.

Descarga agresiva:

Los participantes B, E y G destrozaron la torre de cajas de cartón.

Sensoriomotor/Simbólico:

Los participantes B, E y G pasan por el circuito montado con sillas y lana formando un pasillo donde los participantes deberían pasar una vez sin tocar con los pies en los hilos de lana y después saltar, en la segunda vez los participantes deberían pasar arrastrándose por bajo de los hilos de lana y después saltar. El participante D se anima y se incorpora al juego pasando también por el circuito. Todos reían de sus movimientos al pasar por el circuito. Después del circuito Alex les ofrece una pelota grande para jugar y ahí se desarrolla un juego entre los participantes D, E y G contra Alex y B (Alex apoya la presencia B que le busca constantemente en el espacio psicomotor, a través del juego), en medio del juego el participante D provoca a Alex con la pelota, el participante E incentiva a Alex a reaccionar a través del juego, el participante G enseña sus habilidades con la pelota grande.

- *“Reacciona, Alex, no permita que él te pegue con la pelota, tienes que reaccionar, es así que haces conmigo”* (participante E)

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila (estilo gregoriana), se inicia la relajación. El participante E se aparta de los demás rechazando el masaje, Alex hace masaje con pelota en B, D y G, estos disfrutaban al máximo de este momento.

Charla / Ritual de Salida:

Los participantes B, E y G se sientan tranquilamente en la alfombra, pero el participante D se niega a salir de los colchones, por fin Alex le convence a participar del ritual de salida, el participante D gatea desde los colchones hasta la alfombra emitiendo sonidos de bebé. La charla final se desarrolla con tranquilidad, todos parecían estar muy relajados, pero no querían salir de la sala, del espacio psicomotor, después de algunos minutos de insistencia por parte de Alex el grupo se despide de la sala.

Evaluación del día:

Alex comenta que el grupo ya empieza a tener vínculo con ella, la educadora Montse concuerda y comenta que no va a participar más de las sesiones al observar que los adolescentes se cohiben al expresar algo que llevan dentro ante su presencia. Alex también habla de la conducta del participante D y que su mal comportamiento está relacionado con su experiencia traumática vivida desde la pérdida de su madre a los 6 años y que para el adolescente la pérdida de su madre no ha sido superada, además que el padre le rechaza, con ello el adolescente vive con la abuela materna que le trata como a un niño pequeño, Alex destaca que tal proceso es delicado, que todos deben tener paciencia y que D debe recibir algún refuerzo positivo una vez por otra ya que debido a su conducta todo lo negativo que pasa en el grupo es atribuido al participante D.

Participantes	A	B	D	E	G
Expresividad motriz					
Expresa lo que le gusta o molesta	EO	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	N	S	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	S	EO	S	S
Amplia competencias	N	S	S	S	S
Placer sensorio motor	N	S	S	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	EO	S	S
Capacidad de relacionarse					
Sensibilidad emocional con los otros	N	S	N	S	N
Capacidad de escucha	S	S	EO	S	S
Establece relaciones con los demás	N	S	S	S	EO
Tiene iniciativas	N	S	S	S	EO
Juega solo	-	N	S	N	S
Acepta propuestas/prohibiciones	-	S	EO	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	-	S	S	S	S
Relación con el adulto					
Inhibición	-	N	N	N	N
Agresión	-	N	EO	N	N
Domesticación	-	N	N	N	N
Dependencia	.-	EO	EO	N	N
Independencia	-	EO	EO	S	S
Expresividad emocional					
Intolerancia a la frustración	-	N	N	N	N
Alegrías	-	S	S	S	S
Tristeza	-	N	N	N	N
Apatía	S	N	N	N	N
Miedo	-	N	N	N	N
Rabia	-	N	EO	N	N
Afecto	-	EO	EO	EO	N
Inestabilidad	-	EO	EO	N	N
Relación con el objeto					
Comparte	-	S	S	S	S

Acapara	-	EO	EO	EO	S
Defiende	-	EO	EO	EO	EO
Lucha	-	EO	EO	EO	EO
Se aísla	S	N	N	N	N
Representación verbal					
Propone dialogo	-	EO	EO	EO	EO
Escucha a los demás	S	S	S	S	S
Se hace escuchar	-	S	S	S	S
Relación con el tiempo					
Respeto el tiempo de los rituales	-	S	S	EO	S
Relación con el espacio					
Disfruta	N	S	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	S	N	EO	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	A	B	D	E	G
Introspección					
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>S ha quedado en el rincón de pensar</i>	N	N	N	N
Autoevalúa sus propias actitudes	-	N	N	S	N
Observa el juego de los demás	S	S	S	S	S
Independencia					
Ha desafiado sus propios límites en el juego	-	S	S	S	S
Ha enseñado autonomía en el juego	-	EO	S	S	S
Iniciativa					
Ha hecho sugerencias en el juego	-	N	N	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N
Humor					
Ha demostrado alegría	N	S	S	S	EO
Ha hecho gestos graciosos	N	S	S	S	EO
Creatividad					
Ha manipulado objetos	N	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N
Moralidad					
Ha expresado conceptos y valores	N	N	N	S	N
Respeto al otro en el juego	S	S	S	S	S
Autoestima Consistente					
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	-	N	N	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	-	N	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	-	EO	EO	S	S
Autorregulación					
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	EO	S	S
Capacidad de autoevaluarse	-	S	N	S	S
Capacidad de autoreforzarse	.	N	N	N	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- ha respetado el ritmo del grupo</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A los participantes B, D, E G</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>Al participante A</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>S- circuito y una pelota grande</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	S
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>S- circuito con arrastre y pelota grande</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N

Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	EO
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor sin ganas de participar de la sesión</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	<i>S- a través del circuito</i>
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la	S

sesión	
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala, el tiempo es justo</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S- ha propuesto un circuito diferente</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En el centro de la sala participando del juego</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista)

Participantes: B, D, E, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Lucha de cojines	Cojines
Juegos	Circuitos y juego libre.	Sillas, churros, zona de salto, banco para equilibrio, colchones , pelotas
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante A se ha retirado del grupo al apuntarse en el fútbol, petición que el adolescente venía pidiendo a su madre hace meses, después de un largo periodo de conversación entre adolescente, madre y la educadora Montse, la madre admitió que su hijo necesitaba de un estímulo para seguir estudiando y pasar el mínimo de tiempo en las calles. Además del fútbol, el participante A también fue transferido de curso escolar, el adolescente ya había admitido diversas veces que la escuela no le interesaba y lo que él quería era trabajar y hacer un taller profesional de mecánica de bicicleta o moto, con ello el adolescente paso a estudiar en un proyecto educativo que abarca tales aspectos. Ante a estos cambios el horario del participante A fue alterado, compareciendo al centro en 2 días a la semana que no coincidían con la psicomotricidad de los Prejuveniles.

El participante F se quedo en la sala con la educadora Montse haciendo deberes.

El participante E se nombra el fantasma del día (aquel que se queda en el rincón de pensar).

Con todos sentados cómodamente en la alfombra que marca el espacio del ritual de entrada y de salida, hemos empezado la charla. El participante G estaba muy inquieto y no permitía a nadie hablar, el participante D estaba desanimado y no quería participar de la sesión, el participante B parecía estar tranquilo. Alex pregunta a D por los calcetines y él no llevaba calcetines limpios, Alex presta unos de los suyos ya que siempre tenía uno de reserva, con ello D se anima participar de la sesión. Alex explica el proyecto de sesión.

Descarga agresiva:

No hubo torre por que las cajas de cartón fueron destrozadas en sesiones anteriores y no había material para montar la torre. Había cojines para la lucha, pero el grupo no realizo lucha de cojines.

Sensoriomotor/Simbólico:

El participante G negocia con Alex no pasar por el circuito que estaba montado (sillas con churros de piscina formado un pasillo donde tendrían que pasar entre los churros sin tocarlos y después saltar) , Alex concuerda y les ofrece pelotas para jugar, el participante B se tumba en los colchones con Alex y habla de sus vacaciones de navidad, Alex le escucha atentamente estableciendo un contacto corporal mas cercano, el participante G provoca Alex con una pelota invitándole a jugar, Alex juega un poco con G y D y después anuncia la relajación.

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila (estilo gregoriana), se inicia la relajación. El participante E se reincorporan al grupo con la autorización de Alex y hace masaje a D, Alex se queda masajeando a B y G que intenta llamar atención todo el rato hablando, cantando y moviéndose. Al acabar la relajación D se niega a salir de los colchones.

Charla / Ritual de Salida:

Alex convence a D a sentarse en la alfombra, el participante G continúa intentando llamar la atención sin respetar los límites impuestos por Alex, el participante E confiesa haber tenido ganas de participar del juego pero como había dejado los calcetines a G ha optado por el rincón del pensar. Al final del ritual de salida les han costado salir de la sala, Alex ha tenido que ponerles para fuera bajo a amenazas de suspender las sesiones de psicomotricidad, el grupo quería continuar jugando en el espacio psicomotor.

Evaluación del día:

Alex comenta que el grupo ya empieza a tener vínculo con el espacio psicomotor y que comprendía que el participante A necesitaba de cambios, estímulo y comprensión por parte de su madre, sobre la cuestión de la comida sería un proceso individual suyo ya que mientras él había estado en las sesiones, él ha tenido espacio para poner para fuera su necesidad de obtener la atención de un referente femenino por la cuestión de la alimentación y quizás con el apoyo de su madre demostrado por el fútbol y por el cambio de programa de estudio el adolescente pueda sentirse reconocido como objeto

de deseo de la madre. El educador Cesar (el director) comenta que D y G han tenido problemas conductuales antes de la sesión.

Participantes	B	D	E	G
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	N	S	N	S
Reconoce sus límites	S	EO	S	EO
Amplia competencias	N	S	N	S
Placer sensorio motor	S	S	N	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	EO	S	EO
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	N	N	S	EO
Capacidad de escucha	S	EO	S	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	N	EO	S	S
Juega solo	N	EO	N	EO
Acepta propuestas/prohibiciones	N	N	N	N
Responde adecuadamente a las provocaciones	N	N	-	N
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	N	N	N	EO
Domesticación	N	EO	N	S
Dependencia	S	EO	N	N
Independencia	N	EO	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	EO	N	EO
Alegrías	S	S	EO	S
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	N
Rabia	N	N	N	EO
Afecto	S	S	S	N
Inestabilidad	N	EO	N	N
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	S	S
Acapara	N	EO	N	S
Defiende	N	EO	N	S
Lucha	N	S	N	S
Se aísla	N	N	S	N
Representación verbal				
Propone dialogo	S	EO	EO	S
Escucha a los demás	S	S	S	N
Se hace escuchar	EO	S	EO	S

Relación con el tiempo				
Respetar el tiempo de los rituales	S	EO	S	EO
Relación con el espacio				
Disfruta	S	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	S	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	B	D	E	G
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	N	N	S	N
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	S	N
Observa el juego de los demás	S	EO	S	EO
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	N	N	N	N
Ha enseñado autonomía en el juego	N	N	N	S
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	N	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N
Humor				
Ha demostrado alegría	S	S	EO	S
Ha hecho gestos graciosos	N	EO	EO	S
Creatividad				
Ha manipulado objetos	N	S	N	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	N	N	S	N
Respeto al otro en el juego	S	S	S	S
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	N	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	N	N	EO	S
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	S	EO	S	N
Capacidad de autoevaluarse	S	N	S	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N

S – siempre/ EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- ha respetado el ritmo del grupo</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A los participantes B</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>Al participante E</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	N
Dejar hacer el grupo sin intervenir	S
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	N
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los	

mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	N
Afirmación	S
Refuerzo	EO
Invitación	<i>S- les ofrece pelota para jugar</i>
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor sin ganas de participar de la sesión</i>
Ayuda al grupo en sus	N

planificaciones	
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	N
Asegura	N
Contiene	N
Anima	N
Ayuda	N
Propone	<i>S-les ofrece pelotas para jugar</i>
Inhibe	N
Espacializa	N
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S-Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para	

elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S-un circuito diferente</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En los colchones con B</i>

S – siempre/ EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista)

Participantes: B, D, E, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Lucha de cojines	Cojines
Juegos	Juego libre.	Churros, , banco para equilibrio, colchones , pelotas de diferentes tamaños
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante D se encontraba muy desestructurado, se portaba como a un niño de 6 años muy rabioso, daba pataletas, se tiraba al suelo y hablaba con un tono de voz infantil y atacando al participante B de forma violenta. Cada 2 minutos el participante D se tiraba al suelo y daba pataletas, Alex le hace contención corporal, el participante D mejora y rápidamente se realiza el ritual de entrada, ya había pasado mucho tiempo y el grupo estaba muy disperso.

Descarga agresiva:

No hubo torre por que las cajas de cartón fueron destrozadas en sesiones anteriores y no había material para montar la torre. Había cojines para la lucha, pero el grupo no realizo lucha de cojines debido a la conducta de D.

Sensoriomotor/Simbólico:

El participante D continua con los ataques agresivos hacia B, Alex interviene intentando reconducir la actitud agresiva en juego, Alex intenta desviar la atención de D hacia B pero este insiste con los ataques. El participante G mismo con el brazo inmovilizado, incita a D a atacar a B, Alex intenta poner limites pero D no le escucha y no le hace caso, Alex determina que D saliera de la sala, D no le hace caso, B sale de la sala, Alex determina que la sesión se suspende, los participantes D, E, G se niegan a salir de la sala, Alex apaga la luz y los participantes D, E, G salen corriendo de la sala por que les da miedo la oscuridad. Ya en el espacio del centro, Alex encuentra B arrinconada en el patio, Alex pide ayuda a la educadora Cari, los participantes D, E y G proponen a Alex una charla , todos se sientan en una mesa en el comedor del centro, D se tira otra vez en el suelo como a un niño pequeño, Alex le hace contención y D Mejora , después empieza a inventar mentiras sobre B, después, un poco mas lucido confiesa que había tenido psicólogo por la mañana y que había quedado sobado (dormido) en la terapia ya que no tenia ganas de hablar. Los participantes D, E y G piden la continuidad de las sesiones, Alex habla que va analizar el tema, los participantes protestan. Alex va en busca de B que se quedo hablando en privado con la educadora Cari, D acompaña Alex, delante de B el participante D pide perdona a B y este se muestra comprensivo con D. Para finalizar el participante D comenta otra vez que por la mañana había ido al psicólogo y que no se encontraba bien que se sentía

raro, D ha pedido para la educadora Cari no llamar a su casa y no informar a su abuela de lo ocurrido. La educadora Cari confirma que no haría ninguna llamada.

Evaluación del día:

Alex y la educadora Cari comentan lo ocurrido y todos los educadores evalúan la conducta de D como una carencia de referente femenino ya que la educadora Montse estaba de baja por enfermedad desde las vacaciones de Navidades y que en este periodo D había tenido muchos problemas de conducta y como la sala de psicomotricidad ya es considerada como un espacio de libertad por el grupo, el participante D se ha sentido liberado para expresar sus carencias. Los educadores concuerdan que en la próxima sesión el participante D no debe participar de la sesión de psicomotricidad para poder valorar sus actitudes. Alex habla que por ella sí que D debería participar de la sesión ya que él en el final ha hecho una autoevaluación de su conducta pero el grupo de educadores decide que no ya que el participante D debe aprender a respetar y valorar el espacio psicomotor.

Puntos destacados de la 8ª sesión:

- Debido al ocurrido no hemos rellenados las fichas de observación ya que la sesión ha sido interrumpida por motivos de problemas de conducta en el grupo.
- El participante D necesita vivenciar su globalidad para encontrar el eje de si mismo, pues el cuerpo está en construcción desde que nacemos, desde la vida intrauterina la persona experimenta una globalidad corporal que va siendo construida poco a poco, en el momento en que el cuerpo ya esta completamente formado y que el ser humano disfruta de esta dicha globalidad se da el cambio de ambiente, la persona pasa a hacer parte de un mundo desconocido y en la medida en que el sujeto crece y va conociendo las condiciones que presenta su entorno se da el empobrecimiento del cuerpo, toda aquella globalidad que ha sido vivenciada en la vida intrauterina es amenazada por obstáculos que uno va encontrando en el contexto en que vive. Creemos que después de que el participante D vivencie su globalidad es cuando podremos estimular la promoción de factores resilientes en él.
- ¿Por que tantas agresiones de parte de D hacia B? Incluso con el apoyo de E y G pasa algo entre ellos que no quieren verbalizar con palabras.
- Alex utilizo la contención de forma adecuada, D tiene casi 2 metros de altura y con las contenciones de Alex él tono ha sido bajado facilitando la intervención.

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: B, E, G

Objetivos de la sesión

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Lucha de cojines	Cojines
Juegos	Circuitos con arrastre y juego libre.	Sillas, churros, zona de salto, banco para equilibrio, colchones , música
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante D no ha participado de la sesión debido a su comportamiento en la sesión pasada. El participante F tenía muchos deberes y se quedó en la sala con la educadora Montse. Los participantes entran en la sala comentando que habían rellenado el cuestionario de resiliencia y que D había se portado muy mal en la sala con la educadora Montse en el momento en que contestaba el cuestionario. Durante la charla todos parecían estar bien. Los participantes B y E se sientan tranquilamente en la alfombra pero el participante G llega a sala haciendo bromas con los pantalones y haciendo a todos reír, enseña una herida que tenía en la pierna, Alex le da atención pero le pone límites por que tendría que seguir con el ritual de entrada. Alex explica el proyecto de la sesión exigiendo un poco más de organización del grupo en el espacio de juego, delimitando mejor el espacio del circuito montado con los churros de piscina y las sillas y el espacio para la guerra de cojines ya que debido a la guerra de cojines los participantes corren por toda sala destrozando el circuito que aún será utilizado. Alex pregunta a G como él se encontraba (mirando a los ojos), el participante comenta que ya le detectaron su intolerancia a la leche, Alex y G comentan de sus problemas de alimentación (Alex también tiene intolerancias) y los demás escuchan la charla y E también expresa su opinión. El participante E habla de su primera relación sexual y comenta que se sentía muy bien, él comenta de cómo le había ido con el condón. El participante G interrumpe en todo momento con mucho humor, G y E estaban muy habladores sobre el tema sexo. El participante B afirmó que estaba muy bien ya que había pasado el fin de semana con la hermana y el sobrino y que estaba aliviado por haber hablado en un juicio contra su ex cuñado.

Descarga agresiva:

Todos cogen un cojín y luchan. Alex participa y se defiende de las provocaciones de G, B le acompaña. G va por B y Alex va por E. El participante D se asoma al cristal de la puerta de la sala para saber lo que el grupo hacía, los demás no le hacen caso y él se va. El participante B se acerca corporalmente a través de la lucha de cojines a E y G, Alex lucha, anima y estimula la lucha. La lucha termina con todos golpeando a E que estaba tumbado en los colchones y los demás haciéndole contención a través del juego.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex invita a todos a pasar por el circuito, montado con sillas, churros de piscina, donde los participantes deberían pasar por debajo y por arriba del pasillo montado con el material, una mesa donde deberían pasar por encima por el equilibrio, saltar en un colchón, pasar por otro pasillo y saltar en la segunda vez. Los participantes al pasar por el colchón hacen una voltereta. Todo eso realizado con una música de discoteca (electrónica) de fondo. Todos pasan dos veces por el circuito, después cogen los churros para empezar el juego. Todos juegan: el participante E coge el colchón para ser su escudo en la lucha, B y G luchan con los churros, Alex anima a todos y juega con el participante G con los churros como si fuesen espadas, E lucha con B, G baila con los churros como si fueran la prolongación de sus brazos, vuelve la lucha, E con B y Alex con G. Alex pone límites en el juego para controlar la agresividad, E se tumba en los colchones, E baila con los churros y provoca a G con el juego, Alex defiende a E en el juego, B juega con E. Los participantes E y G luchan contra B, Alex lo defiende. El participante E monta con los churros un disfraz de pulpo y lucha con G, Alex continúa defendiendo a B en el juego. El participante G baila con los churros pero es interrumpido por E que le ataca, Alex le defiende. Alex y E luchan y bailan a la vez, B observa y G desde el colchón también observa. El participante E lucha con B y este se hace daño en el dedo, Alex para y le hace un masaje. Los participantes E y G juegan con los churros. Alex incentiva a G a reaccionar en el juego y este le hace caso. Los participantes G y E luchan y bailan con los churros mientras Alex hace una intervención individual a B, después Alex se asoma a G y E y los tres juegan y bailan mientras que B se queda observando el juego de los demás.

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila (música con ruidos de las olas del mar), en la penumbra, se inicia la relajación. El participante E acuerda con Alex que se quedara tumbado pero que no tenía ganas de ser masajeado, Alex pide que él se tumba en un colchón cerca de los demás respetando el espacio de la relajación. El participante G se divierte con la forma de hablar de Alex y la imita de forma graciosa, Alex le pone límite. El participante G está muy inquieto. Empieza el masaje, Alex hace masaje en B y G, mientras E se queda tumbado escuchando la música. Alex mientras hace masaje habla bajito con G para que él se tranquilice y E aprovecha para jugar con el móvil que está en el bolsillo de la chaqueta. El participante G no para quieto, Alex le pone límites pero este se divierte con sus bromas. Alex pide a E que guarde el móvil e intenta

poner límites a G, B recibe el masaje quieto. Para calmar un poco a E y G Alex establece un charla sobre novias y sexo, cosa que ya se había comentado en el ritual de entrada, después E se calla y Alex habla tranquilamente con G, por fin un momento tranquilo ya que G charlaba tranquilamente con Alex mientras los demás permanecían tranquilos. Luego después E y G intentan establece un juego de lucha, Alex les pone límites y los dos se tumban. Vuelve la charla con Alex y los dos se ponen un poco más tranquilos y se acaba la relajación.

Charla / Ritual de Salida:

Los participantes E y G intentan volver al juego después de la relajación. Alex les impide y habla con E que no se debe entrar en la sesión con móvil. Con todos sentados en la alfombra se inicia la charla. Alex explica el porque de no aceptar aparatos electrónicos en la sesión de psicomotricidad, pues caso rompa o desaparezca algún de estos aparatos el centro no se responsabiliza y allí es un espacio de juego y con móviles y objetos de valor no se juega, E enseña las músicas que están grabadas en su móvil, Alex las escucha y E le pone para escuchar unos chistes que tiene grabado, G empieza a gritar para llamar la atención, Alex le pone límites aclarando que su actitud es muy fea que ella le mira y le escucha pero que no iría admitir una actitud tan fea de un niño ya grande (domesticación). El participante E vuelve con los chistes y todos escuchan. Alex pregunta a todos de como fue la sesión, todos contestan que bien Alex comenta que la relajación había sido fatal debido al comportamiento de E y G y estos se ponen a jugar, Alex les pone límites, Se termina la sesión y a los participantes E y G les cuestan a salir del espacio psicomotor.

Evaluación del día:

Alex comenta que la sesión había sido muy buena y que los participantes habían disfrutado mucho del placer de jugar, que hablaron sobre cosas intimas y que G necesitaba de límites ya que intenta llamar la atención de forma constante como un niño pequeño.

Participantes	B	E	G
Expresividad motriz	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Expresa lo que le gusta o molesta	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Seguridad en las capacidades motoras	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Reconoce sus límites	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Amplia competencias	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Placer sensorio motor	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Capacidad de relacionarse			
Sensibilidad emocional con los otros	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Capacidad de escucha	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Establece relaciones con los demás	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Tiene iniciativas	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Juega solo	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Acepta propuestas/prohibiciones	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Responde adecuadamente a las provocaciones	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Relación con el adulto			
Inhibición	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Agresión	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>
Domesticación	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Dependencia	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Independencia	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Expresividad emocional			
Intolerancia a la frustración	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>
Alegrías	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Tristeza	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Apatía	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Miedo	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Rabia	<i>EO</i> <i>descarga</i> <i>agresiva</i>	<i>EO</i> <i>descarga</i> <i>agresiva</i>	<i>E O</i> <i>descarga</i> <i>agresiva</i>
Afecto	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Inestabilidad	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Relación con el objeto			
Comparte	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Acapara	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Defiende	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Lucha	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Se aísla	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Representación verbal			
Propone dialogo	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Escucha a los demás	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Se hace escuchar	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>

Relación con el tiempo			
Respetar el tiempo de los rituales	S	EO	EO
Relación con el espacio			
Disfruta	S	S	S

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	B	E	G
Introspección			
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Observa el juego de los demás	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Independencia			
Ha desafiado sus propios límites en el juego	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha enseñado autonomía en el juego	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Iniciativa			
Ha hecho sugerencias en el juego	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Humor			
Ha demostrado alegría	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho gestos graciosos	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Creatividad			
Ha manipulado objetos	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Moralidad			
Ha expresado conceptos y valores	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Respeto al otro en el juego	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Autoestima Consistente			
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Ha sido frustrado en el espacio de juego	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autorregulación			
Autocontrol en el espacio de juego	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Capacidad de autoevaluarse	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Capacidad de autoreforzo	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S- <i>ha establecido un mayor contacto con B</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	S A los participante B y G
¿A quiénes se acerca menos?	S Al participante E
¿A quiénes ignora?	A ninguno
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	S- <i>pone limites en la lucha de churos e incentiva el baile</i>
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	S <i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S

Sorpresa	<i>S- con un circuito diferente</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	<i>S- enseña el circuito</i>
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor hablando de temas personales</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S

Asegura	S
Contiene	No
Anima	S
Ayuda	S
Propone	<i>S- a través de un circuito montado con churros de piscina</i>
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o	<i>S- propuesto un circuito diferente</i>

adecuación de espacios o materiales.	
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En el centro y en los colchones</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista)

Participantes: B, D, E, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos
- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Lucha de cojines	Cojines
Juegos	Circuitos con arrastre y juego libre.	Sillas, churros, zona de salto, banco para equilibrio, colchones , música
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Los participantes D y E, hablan entusiasmados de chicas, condones y sexo. Los participantes B y G llegan un poco más tarde por los deberes. Con todos sentados en la alfombra, Alex les pregunta cómo se sentían en aquel momento y todos contestan que estaban bien.

Descarga agresiva:

Todos cogen un cojín y luchan.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex invita a todos a pasar por el circuito, montado con sillas, churros de piscina, donde los participantes deberían pasar por debajo y por arriba del pasillo montado con el material y saltar. Todo eso realizado con una música de discoteca (electrónica) de fondo. Todos pasan por el circuito, excepto D que lo destroza afirmando que el circuito es muy pequeño para él, después todos cogen los churros para empezar el juego. Todos juegan. El participante D respeta la presencia del participante B en el espacio de juego, D se acerca a Alex de forma muy discreta intentando establecer un contacto corporal mas cercano en el juego, Alex observa y sigue adelante con el juego. El participante D juega con G, lo enfrenta en el juego y no se tira al suelo para ser golpeado con los churros, el participante E lo incentiva afirmando:

- *“! Reacciona, ha sido de esta manera que Alex me enseñó!!!”* (participante E)

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila (música con ruidos de las olas del mar), en la penumbra, se inicia la relajación. El participante E acuerda con Alex que se quedara tumbado apartado de los demás solo y escuchando la música, el participante G también rechaza el masaje, los participantes B y D son masajeados por Alex. Durante todo el masaje Alex habla tranquilamente con los participantes (estrategias para que se queden quietos y tranquilos). El participante E vuelve con la charla de sexo, condones y primera relación sexual.

Charla / Ritual de Salida:

Todos parecían estar bien. Con todos sentados en la alfombra el participante E cuenta chistes. Todos afirmaron haber pasado bien en la sesión. En el final el participante D se niega a salir de la sala, Alex le pone límites y se acaba la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta el interés por el tema sexo por parte de los participantes y que ello esta ayudándoles a elevar la autoestima.

Participantes	B	D	E	G
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	S	S	S
Amplia competencias	S	S	S	S
Placer sensorio motor	S	S	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	EO	S	EO
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	S	EO	S	EO
Capacidad de escucha	S	S	S	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	EO	S	S	S
Juega solo	N	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	N	S	S	EO
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	S	S
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	N	N	N	N
Domesticación	N	N	N	N
Dependencia	N	EO	N	N
Independencia	S	EO	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	N	N	N
Alegrías	S	S	S	S
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	N
Rabia	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva
Afecto	N	N	S	N
Inestabilidad	N	EO	N	N
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	S	S
Acapara	N	N	N	S
Defiende	S	S	S	S
Lucha	S	S	S	S
Se aísla	N	N	N	N
Representación verbal				
Propone dialogo	N	S	S	S
Escucha a los demás	S	S	S	EO
Se hace escuchar	EO	S	S	S
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los	S	EO	S	S

rituales				
Relación con el espacio				
Disfruta	S	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	N	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	B	D	E	G
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	N	N	N	N
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	S	N
Observa el juego de los demás	S	EO	S	S
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	EO	S	S
Ha enseñado autonomía en el juego	EO	EO	S	S
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	S	N
Ha hecho construcciones	N	N	N	N
Humor				
Ha demostrado alegría	S	S	S	S
Ha hecho gestos graciosos	N	S	S	S
Creatividad C013				
Ha manipulado objetos	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	N	N	S	N
Respeto al otro en el juego	S	S	S	EO
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	S	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	S	EO	S	S
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	S	S
Capacidad de autoevaluarse	N	N	S	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	S	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- ha tratado el tema sexo de forma muy natural</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A los participante B y D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>Al participante G</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	<i>S- pone limites en la lucha de churos</i>
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	N
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	<i>S- enseña el circuito</i>
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los	S

participantes	
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>S- pero hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- llegaron en el espacio psicomotor hablando de sexo</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	Sí
Propone	<i>S- a través de un circuito montado con churros de piscina</i>
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe</i>

grupo para recoger el material y calzarse	<i>salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S- propuesto un circuito diferente</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En el centro y en los colchones</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: B, D, E, F

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos
- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal y óculo-manual);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Lucha de cojines	Cojines
Juegos	Circuitos y juego libre con pelotas	Sillas, lana de diferentes colores, zona de salto, banco para equilibrio, colchones , música, pelotas de diferentes tamaños
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Alex saluda a los participantes B, D, E, F, pregunta por el participante G y el participante E contesta que el participante G no había venido al centro, el participante E comenta que tiene hongos en los pies y que ya tenía medico marcado, con ello el participante pide permiso para participar de la sesión con las bambas ya que sus pies olían mal, Alex concuerda pero advirtiéndole que no iba permitir otra vez, el participante B entra en la sala, comenta que no tenía ganas de participar y se pone encima de la mesa de pensar, Alex anuncia que el participante B sería el fantasma del día, o sea se quedaría en la mesa ,rincón de pensar, para observar el juego de los demás. Los participantes D y E hablan y juegan entre ellos en la alfombra, Alex participa un poco del juego y les pide un momento de escucha para iniciar la sesión, ellos se tranquilizan, el participante F observa los demás, Alex le felicita por su presencia ya que el participante F ha faltado algunas sesiones, el participante D tira un cojín en F, Alex le avisa que el juego aún no había empezado, Alex comenta de la cantidad de los deberes del participante F, D y E concuerdan con Alex y empiezan a jugar, E saca la gorra de D para que él escuche a Alex , D emite un chillido de niño pequeño, Alex avisa a D para reaccionar en el juego ya que el participante E había reaccionado muy bien en el juego de la sesión anterior, E agradece el reconocimiento de Alex le haciendo un gesto corporal de agradecimiento, Alex comenta del problema de los hongos de los pies de E, el participante D afirma que también le olían mal los pies, Alex afirma que el caso de E era diferente del caso de D , el participante D emite otro chillido por la gorra, Alex pide a E que le devuelva la gorra, E la devuelve, D y E vuelven a jugar, D emite otro chillido, Alex ríe de la escena y E le choca con las manos agradeciendo su apoyo, Alex pide a E que le mire a los ojos, E le mira y Alex le pregunta :

- *“¿Como te sientes?”* (Alex)

El participante D chilla para llamar la atención de Alex y se tumba en el suelo, Alex muy tranquilamente pide silencio para poder escuchar al participante E.

- *“¡Estoy en paz y armonía!”* (participante E)

- *“¡Que bueno! ¿Estas enamorado?”* (Alex)

- *“¡Estoy en paz y armonía!”* (participante E)

- *“¿Como ha ido el finde?”* (Alex)

- *“Sábado fui a patinar con la novia y domingo bien”*. (participante E)

- *“Mírame en los ojos tío. ¡Eres muy guapo!”* (Alex)

El participante D chilla para llamar la atención de Alex

- *“¿Que quieres tío? ¿Que también te mire en los ojos?”* (participante E)

Alex pregunta al participante D de cómo había sido el fin de semana, si él había ido a la discoteca, D contesta que había ido a la discoteca el sábado y que había se liado con una tía. Alex comenta que él ya estaba haciéndose grande y que ya tenía casi 2 metros de altura. El participante E afirma que la novia de D es por Internet, D contesta con un chillido que no y Alex le contesta muy cariñosamente:

- *“La semana pasada estabas con una, esta semana con otra, ya eres un hombre tienes que aprender a reaccionar en el juego”.* (Alex)
- *“Mira como él chilla todo el rato”.* (participante E)
- *“¿Como te comportas en la disco?”* (Alex)

El participante D se levanta y enseña como el entra en la disco, bromeando con todos. Después él contesta, hablando en serio que va a la disco arreglado con sus ropas de marca, E participa de la charla, F siempre callada en la alfombra y B observando todo desde del rincón de pensar. Alex pregunta a D sobre el uso de drogas en la discoteca y este contesta:

- *“No eso yo no hago, mi padre siempre me habla que esta cosa de los porros está muy mal”.* (participante D)

Alex apoya la actitud del participante D con relación a las drogas, D vuelve a tumbarse en la alfombra. Alex pregunta a F como había ido el fin de semana y el día del San Valentín, el participante F contesta que lo había pasado bien y que había ganado regalitos, E también afirma que lo había pasado muy bien en san Valentín y que había regalado a su novia un collar muy bonito pero que el collar estaba defectuoso, Alex le orienta a volver a la tienda para cambiar, D chilla llamando la atención de Alex, Alex le pone límites. Alex explica el proyecto de la sesión y como pasar por el circuito. Los participantes D y E empiezan con la lucha de cojines, Alex avisa que la lucha de cojines seria en la alfombra para no destrozar el circuito, pide para ser escuchada y ellos hacen silencio, Alex explica el circuito montado con sillas, lana y pelotas (un pasillo montado con las sillas y lana para que los participantes pasasen controlando la pelota con las manos estimulando la coordinación óculo-manual) y después sugiere un juego con la pelota grande entre chicos y chicas.

Descarga agresiva:

Los participantes D y E luchan con los cojines y F se queda en el rincón de pensar junto con el participante B. D realiza la lucha de cojines tumbado en el suelo, Alex tira un cojín provocándole, D continúa tumbado recibiendo los golpes con los cojines de E. Alex interviene hablando con firmeza:

-*“¡Reacciona, reacciona! Eres un hombre en la discoteca y aquí también”*. (Alex)

El participante E provoca a Alex con un cojín y después va por F que esta en el rincón de pensar. Alex va por D estimulándole a reaccionar en el juego. Alex entrega un cojín a F invitándola a participar de la lucha, F se pone de pie encima de la mesa y vuelve a tumbarse en la mesa al lado de B. El participante E continúa estimulando a D a reaccionar en el juego:

- *“¡Reacciona, reacciona!”* (participante E)

El participante D se levanta del suelo y lucha con E, Alex llama la atención sobre los golpetazos en la cabeza. El participante D va a por el participante E de forma agresiva, Alex interviene. El participante D reacciona y golpea a E con un cojín, D vuelve a tumbarse, esta vez en la mesa del rincón de pensar, Alex le estimula a reaccionar. D para con la lucha e intenta refugiarse debajo de la mesa de saltar, Alex le acompaña avisándole que no tocara en el material guardado debajo de la mesa para ser utilizado después, D le escucha y tira el cojín en la camera, Alex interviene. D juega la pelota grande que estaba debajo de la mesa de salto en la dirección de E y los dos empiezan a jugar. B y F permanecen en el rincón de pensar. Los participantes D y E juegan con los cojines. El participante E tira la pelota grande a los participantes B y F que están tumbadas en la mesa de pensar. El participante D tira pelotas al participante E, Alex les mira con naturalidad consintiéndoles que jueguen con las pelotas en aquél momento. El participante E va por el participante D y le golpea con los cojines, D reacciona como un niño pequeño emitiendo sonidos de llantos, después él mismo avisa a E que bastaba de golpetazos:

- *“Ya esta”*. (participante D)

Los participantes D y E vuelven a jugar con los cojines. Alex les invita a pasar por el circuito. El participante D salta en los colchones, emitiendo un sonido y se queda tumbado en el suelo, el participante E le golpea con un cojín, Alex estimula al participante D a reaccionar:

- *“Tienes que reaccionar no puede estar así”*. (Alex)

- *“Este aún no ha cambiado”*. (participante E).

Alex invita a F a pasar por el circuito, el participante E juega con una pelota y D realiza otro salto para llamar la atención de Alex:

- *“¡Alexandra, mírame, mira como hago!”* (participante D)

Alex le mira y anuncia, con una voz firme, que todos pasasen por el circuito, excepto B que se quedo como el fantasma de la sesión observando el juego de los demás desde el rincón de pensar.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex explica el circuito. Los participantes E y F pasan por el circuito, el participante D permanece tumbado en el suelo y después baila encima de la mesa, Alex interviene, el participante E le apoya, el participante D pasa por el circuito. El participante D al terminar salta emitiendo sonidos, E juega con la pelota, F juega sola con la pelota grande, B sale de la sala por una urgencia y Alex pone una música de discoteca. El participante E golpea a D con una pelota, el participante D vuelve a tumbarse en el suelo. El participante B vuelve a sala, el participante E juega con la pelotas y F permanece jugando sola, el participante E pone una caja de cartón en la cabeza y va por F invitándole a jugar con él, los dos establecen un juego de persecución. El participante E juega solo con la pelota grande, estimulando a F a jugar, F se pone en la mesa junto con B, Alex invita a F a jugar. Alex juega con D, E y F al sonido de una música tecno, el participante D se aparta y se pone a bailar, después sale corriendo para ir al lavabo. Alex, E y F juegan con la pelota grande, B observa de pie acostada a la mesa y después pasa la pelota para F que esta jugando. El participante D vuelve a la sala. Los participantes B, D y F se quedan el rincón de pensar. El participante F vuelve al juego. Alex juega con E y F. El participante D baila encima de la mesa de pensar al ritmo de la música disco de los años 90. B observa todo sentada en la mesa de pensar, el participante E tira la pelota en B invitándole a jugar, Alex permite que B se incorpore al juego, el participante D salta de la mesa de pensar al suelo bailando, se levanta y continua bailando. Los participantes B, E y F juegan con la pelota grande, D permanece bailando y Alex advierte sobre los puñetazos con los cojines y las pelotas en la cabeza. El participante D se incorpora al juego y va por las chicas, Alex interviene, el participante D baila con la pelota. El participante D acapara la pelota grande, los demás juegan con los cojines. El participante F se pone de pie en la mesa de pensar y tira cojines a E que esta en el otro lado de la sala, Alex le felicita. B participa del juego con los cojines. Alex incorpora al grupo de las chicas, E juega para defenderse de las chicas y D baila con la pelota grande. El participante E se esconde

detrás de una caja de cartón como se fuera un escudo protector que le protegiera de los cojines, después coge la pelota grande para defenderse. El participante D continúa bailando con entusiasmo. Los participantes B, E, F y Alex juegan con las pelotas y los cojines. El participante D se suma al juego, abraza a Alex, haciéndole contención, y le tira en un colchón y después coge una pelota pequeña y la chuta con fuerza. Los participantes B y F se esconden debajo de la mesa de salto invitando a D a jugar escondite, D va detrás pero en medio de camino se tira en unos de los colchones que estaban delante de la mesa, hace gestos graciosos, Alex le toca la barriga y el participante D se ríe. El participante E juega solo con la pelota grande. Alex les avisa que faltan 2 minutos para la relajación. Alex y E juegan con D le golpeando con cojines y la pelota grande, el participante D ríe. El tono del grupo ya va bajando, Alex se acerca a B acaricia su pelo, pregúntale como se encontraba y las dos charlan tranquilamente, el participante E manipula la pelota de forma creativa. Alex y los participantes B, D y F se sientan en la mesa de salto para charlar y descansar, D se levanta y se pone a bailar encima de la mesa. Alex anuncia la relajación y hace elogios al baile de D. Los participantes B y F vuelven al juego con la pelota grande y los participantes D y E juegan en los colchones, Alex observa el grupo callada, los participante no querían parar de jugar. El participante D salta en los colchones y grita:

- "*¡Alexandra!*" (participante D)

- "*¿Que paso?*" (Alex)

El participante D ríe. El participante E construye una torre con los colchones y salta en la torre desde la mesa de salto con los brazos abiertos, Alex le felicita por el hecho y le incentiva a repetir, este repite haciendo movimientos diferentes con el cuerpo. El participante D intenta imitar a E, pero no lo consigue y realiza un salto gracioso, todos ríen. Los participantes B y D disfrutaban jugando con la pelota grande. Los participante D y E experimentan el salto de diversas maneras, Alex se pone en la zona de salto para transmitirles seguridad. El participante E bautiza el salto con los brazos abiertos:

- "*¡Es el salto del ángel!*" (participante E)

Alex anuncia la relajación y negocia el último salto. El participante D, tumbado en el suelo emite sonido de llanto de bebé, Alex se acerca haciéndole una intervención individualizada acariciándole como si fuera un bebé. El participante E continua saltando. Alex anuncia con firmeza la relajación, el participante E le contesta:

- "*Ahora paro ¡Eso me ha molado!*" (participante E)

El participante D se levanta recuperado para realizar el último salto, E desmonta la torre de cojines para que D realice el salto con más seguridad, D salta y se queda

tumbado riéndose, E aprovecha y realiza otro salto, Alex habla con B y F que juegan con la pelota grande, se para el juego y empieza la relajación.

Relajación/ Masaje:

Con todos tumbados en los colchones, al sonido de una música tranquila (música de piano), el masaje con pelotas. Alex pregunta al participante E si le apetece ser masajeado, él habla que no, Alex le dice que se caso que le apeteciese que le pidiera, el participante concuerda. Alex empieza masajeando a D, mientras los participantes B, F y E juegan con la gorra de D, Alex les pone límites, coge la gorra y la pone en la cabeza de D, Alex habla tranquilamente con el participante E mientras masajea a D, el participante D también participa de la conversación, el participante E se levanta vuelve a tumbarse en el colchón y se queda tranquilo charlando con Alex y D sobre chicas y como ligar, B pide un cojín a Alex que se lo da, E también pide un cojín, Alex también se lo da advirtiéndole que en la próxima sesión no va permitir las bambas puestas y con ello el participante tendría que ir al médico por el tema de los hongos y que en la farmacia se vende medicamentos para hongos de los pies. Alex masajea B y F, el participante E presenta inquietudes tirando un cojín en la cabeza de F, Alex le pone límites, D le imita, Alex también le pone límites. Por fin vuelve la calma, Alex masajea a B y F y charla tranquilamente con D y E, D vuelve a tirar un cojín en F, Alex le reclama, F le reclama, E tira un cojín en D, y vuelve la calma. D tira un cojín en B, Alex vuelve a reclamarle y sugiere que D y E cerrasen los ojos y pensasen en las novias. Por fin todos se quedan tranquilos hasta que E tira un cojín en la cabeza de D, Alex le pone límites y todo vuelve a calma. Se acaba la relajación.

Charla / Ritual de Salida:

Los participantes B y F se sientan en la alfombra, B y E se niegan a salir de los colchones, la educadora Montse entra en la sala para dar un aviso al grupo, D y E se suman a alfombra, Alex hace un poco de masaje a D para que él se quede tranquilo en la alfombra, Alex cesa el masaje todos se sientan y pregunta a B lo que le pareció la sesión, esta contesta que bien, Alex contesta que la sesión le había encantado y que le pareció muy bonita, Alex hace la misma pregunta a F y esta le contesta que bien, Alex afirma que F debería participar más de las sesiones. Alex pregunta a E de cómo le pareció la sesión y vuelve ha hablar de los zapatos, el participante D sugiere a Marc (camera) que hiciese un photoshop quitando a todos dejando solo él haciendo

una pose graciosa, Alex le pregunta sobre la sesión él contesta que muy bien, Alex elogia su baile y le pide para controlar la vejiga ya que el medio de la sesión había salido para ir al lavabo, el participante D acaricia Alex esta le corresponde con un toque en la espalda, D empieza a jugar con Alex para no salir de la sala, Alex termina la sesión, el participante E pide para hacer el último salto del ángel, Alex se lo permite, Alex habla que el participante D tiene que irse para poder cenar en su casa ya que él esta en dieta, D juega con Alex en la alfombra y se termina la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta a los demás educadores que la sesión del día había sido muy bonita y que a partir de ahora ya podía percibir señales de la promoción de la resiliencia ya que el vinculo entre educadora-psicomotricista ya era evidente y que ella ya sentía seguridad suficiente para empezar a llevar el ritmo del proceso de acuerdo con sus necesidades como investigadora, con ello iba hacer sesiones más seguidas para poder registrar mejor las informaciones y , poco a poco, flexibilizar las reglas de la sesión de acuerdo con sugerencias de los propios adolescentes para afianzarles en sus procesos de autonomía, independencia y autorregulación. Los demás educadores del centro concordaron y dieron total libertad a Alex para que ella decidiera lo que fuera mejor para el proceso desarrollado.

Participantes	B	D	E	F
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	EO	S	S	N
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	S	S	S
Amplia competencias	S	S	S	S
Placer sensorio motor	S	S	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	EO	S	S
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	S	EO	S	S
Capacidad de escucha	S	EO	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	EO	S	S	N
Juega solo	N	S	S	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	EO	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S	S
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	N	N	N	N
Domesticación	N	N	N	N
Dependencia	N	EO	N	N
Independencia	S	EO	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	N	N	N
Alegrías	S	S	S	S
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	N
Rabia	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva
Afecto	N	EO	N	N
Inestabilidad	N	EO	N	N
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	S	S

Acapara	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>
Defiende	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Lucha	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Se aísla	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>
Representación verbal				
Propone dialogo	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Escucha a los demás	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Se hace escuchar	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los rituales	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>
Relación con el espacio				
Disfruta	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Se arrincona en un determinado lugar	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	B	D	E	F
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	S	EO	N	S
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	S	N
Observa el juego de los demás	S	EO	S	S
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	EO	S	S
Ha enseñado autonomía en el juego	EO	EO	S	EO
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	S	N
Ha hecho construcciones	N	N	S	N
Humor				
Ha demostrado alegría	S	S	S	S
Ha hecho gestos graciosos	N	S	S	N
Creatividad				
Ha manipulado objetos	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	S	N
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	N	N	S	N
Respeto al otro en el juego	S	S	S	EO
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	S	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	N	EO	S	N
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	S	EO	S	S
Capacidad de autoevaluarse	N	N	S	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	S	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>S-A los participante B y D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>S-A los participantes E y F</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>EO</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	<i>EO</i>
Dejar hacer el grupo sin intervenir	<i>N</i>
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>S-Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>N</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	<i>S- enseña el circuito</i>
Provocación	<i>EO</i>

Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO- pero hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	<i>S- circuito y juego con pelotas entre chicos y</i>

	<i>chicas</i>
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S- propuesto un circuito diferente</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En el centro y en los colchones</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Sandra (practicante del curso de técnico en psicomotricidad)

Participantes: B, D, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general, organización espacial y coordinación óculo-pedal y óculo-manual);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Lucha de cojines	Cojines
Juegos	Circuitos y juego libre con pelotas	Sillas, lana de diferentes colores, zona de salto, banco para equilibrio, colchones , música, pelotas grande
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Con los participantes B, D, E y F sentados en la alfombra y el participante G en la mesa del rincón de pensar ya que tenía la pierna mala y se quedó como el fantasma del día, Alex les comenta la presencia de Sandra (practicante del curso de técnico de psicomotricidad) que iba quedarse en un rincón observando la sesión. El participante E comenta que había ido al médico por los hongos de los pies (E estaba con calcetines limpios para participar de la sesión), el participante F vuelve a comentar que necesita participar más veces de las sesiones de psicomotricidad, El participante D estaba muy disperso intentado llamar la atención de todos. Alex explica el proyecto de la sesión

Descarga agresiva:

El grupo no ha realizado lucha con los cojines.

Sensoriomotor/Simbólico:

Los participantes B, D, E y F pasaron dos veces por el circuito montado con sillas y lanas atadas formando una telaraña donde los participantes tendrían que pisar entre los hilos de lana sin tocarlos y también sin derrumbar las sillas y en el final tendrían que saltar en los colchones, el participante G se ha quedado observando el juego de los demás. Al terminar el circuito, B y F se han puesto a jugar con la pelota grande, material sugerido por Alex, el participante D empieza a perseguir al participante B de forma agresiva, le tirando la pelota grande en la cabeza, Alex interviene y D se tranquiliza. El participante E va por el participante D, invitándole a jugar, pero el participante D otra vez ataca al participante B, Alex interviene poniendo límites a D, el participante B se mete debajo de la mesa del rincón de pensar, en este momento entra en la sala el educador Cesar (director del centro) para recoger a B para atender a una llamada urgente. El participante D invita a Alex a jugar, esta le pone límites y habla en serio sobre sus ataques a B. El participante E monta una torre de colchones y realiza el salto del ángel, el participante G con la pierna mala y saltando a la pata coja se mete en el juego, el participante D esta vez ataca al participante F que reacciona al juego agresivo de D defendiéndose con los cojines, los participantes E y G le felicitan, con ello el participante D se tranquiliza.

Relajación/ Masaje:

Al sonido de una música tranquila de piano todos participan del masaje con pelotas.

Charla / Ritual de Salida:

Los participantes D y E se niegan a salir de los colchones de la relajación y llevan los colchones para la alfombra del ritual de salida, Alex interviene pero ellos insisten, Alex les permite quedarse con los colchones en la alfombra. Alex habla en serio de las actitudes del participante D hacia a las chicas y los más débiles y felicita a F por la iniciativa de defenderse de los ataques de D. Los participantes E y G vuelven a felicitar a F por reaccionar en el espacio de juego. Los participantes D y E se niegan a salir del espacio psicomotor, Alex les pone límites y ellos se van.

Evaluación del día:

Los educadores del día comentan que el participante B será suspendido del centro por el hecho de hablar mentiras dentro y fuera del centro de una educadora del centro, al punto de causarle daños morales y profesionales y que los demás adolescentes ya están hartos de sus mentiras, Alex comenta el comportamiento de D y concluye que su agresividad hacia B, hecho repetido en otras sesiones, probablemente tenía la raíz en la rabia contenida hacia B ya que los dos van al mismo instituto.

Participantes	B	D	E	F	G
Expresividad motriz					
Expresa lo que le gusta o molesta	EO	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S	S	EO
Reconoce sus límites	S	N	S	S	EO
Amplia competencias	N	EO	S	S	EO
Placer sensorio motor	EO	EO	S	S	EO
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	EO	N	S	S	S
Capacidad de relacionarse					
Sensibilidad emocional con los otros	N	EO	S	S	S
Capacidad de escucha	S	EO	S	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S	EO
Tiene iniciativas	EO	S	S	S	S
Juega solo	N	N	S	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	EO	S	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S	S	S
Relación con el adulto					
Inhibición	N	N	N	N	N
Agresión	N	EO	N	N	N
Domesticación	N	EO	N	N	N
Dependencia	N	N	N	N	N
Independencia	S	S	S	S	S
Expresividad emocional					
Intolerancia a la frustración	N	S	N	N	N
Alegrías	EO	S	S	S	EO
Tristeza	EO	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N	N
Miedo	S	N	N	N	N
Rabia	N	S	EO	EO	N
Afecto	N	S	S	N	S
Inestabilidad	S	S	N	N	S
Relación con el objeto					
Comparte	S	EO	S	S	S
Acapara	N	EO	N	N	N
Defiende	S	N	S	S	N
Lucha	EO	S	N	S	N
Se aísla	EO	N	N	N	EO
Representación verbal					
Propone dialogo	N	EO	S	N	S
Escucha a los demás	EO	EO	S	S	S
Se hace escuchar	N	N	S	N	S
Relación con el tiempo					
Respeto el tiempo de los	S	EO	EO	S	S

rituales					
Relación con el espacio					
Disfruta	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Se arrincona en un determinado lugar	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	B	D	E	F	G
Introspección					
Ha utilizado el rincón del pensar	N	N	N	N	S
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	N	S	N
Observa el juego de los demás	S	EO	S	S	S
Independencia					
Ha desafiado sus propios límites en el juego	EO	EO	S	S	EO
Ha enseñado autonomía en el juego	N	EO	S	S	EO
Iniciativa					
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	S	N	N
Ha hecho construcciones	N	N	S	N	N
Humor					
Ha demostrado alegría	N	EO	S	EO	EO
Ha hecho gestos graciosos	N	EO	S	N	EO
Creatividad					
Ha manipulado objetos	S	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	S	N	N
Moralidad					
Ha expresado conceptos y valores	N	N	S	N	S
Respeto al otro en el juego	S	N	S	S	S
Autoestima Consistente					
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	N	N	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	S	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	N	N	S	S	S
Autorregulación					
Autocontrol en el espacio de juego	S	N	S	S	S
Capacidad de autoevaluarse	N	N	N	S	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>Al participante D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	-
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	EO
Espera por la iniciativa de juego del grupo	EO
Reconduce el juego del grupo	EO
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente, observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	N
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	N
Imitación	N
Frustración	N

Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	<i>S- juego con pelota grande</i>
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la	S

sesión	
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	<i>S- propuesto un circuito diferente</i>
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En el centro</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: C, D, E, F

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (construcción de la "Casita de la resiliencia")
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y construcción de la <i>"casita de la resiliencia"</i>	Alfombra, hojas de papel, rotulador y cartulina
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torres de cubos de espuma y lucha de cojines	Cojines y cubos de espuma
Juegos	Juego libre con material blando	Pelotas, churros, cubos, colchones, cojines, banco de equilibrio y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante B ha sido suspendido del centro. El participante C se incorpora al grupo y por ser el primer día prefiere primero observar para después participar (el participante C se queda en el rincón de pensar), el participante F tiene dolor de espalda y se queda como el fantasma del día, observando la sesión desde el rincón de pensar. Alex empieza la sesión con los participantes D y E sentados en la alfombra girados para la pared donde había una cartulina pegada y en ella estaba dibujado la estructura de una casa. Los participante D y E cometen la suspensión del participante B y el contenido de sus mentiras, preguntan a Alex si ella tiene más informaciones, Alex habla que esta de acuerdo con la suspensión del participante B y que por cuestiones de ética profesional no va revelar nada más de lo que el grupo ya sabe.

- *“Lo que importa de todo eso es que lo fue hablado y lo que esta se hablando son mentiras, y las mentiras no deben ser dichas”.* (Alex)
- *“¿Y por que ella hace esto?”* (participante D)
- *“Porque esta con problemas en casa y esta inventado mentiras para poder se desahogar”.* (Alex)
- *“Hace mucho que ella hace eso”.* (participante E)
- *“Encima que esta perjudicando personas inocentes”.* (participante C)
- *“¿Escucháis? C ha hablado algo muy interesante. Muy bien C.”* (Alex)
- *“Yo no perdono las mentiras”.* (participante D)
- *“¡Perdona! Ella esta pasando por un momento delicado que debemos comprender”.* (Alex)
- *“La mentira es lo peor que hay”.* (participante E)
- *“Sí, pero tenemos que comprender que esta persona esta pasando por un momento difícil”.* (Alex)
- *“Y que tengo mis problemas y no salgo por ahí inventado mentiras de los demás”.* (participante D)
- *“Correcto, pero esta persona hace eso por sus problemas y tenemos que comprender”.* (Alex)
- *“¿Cuales mentiras son estas?”* (participante D)
- *“Sobre ello yo no quiero hablar”.* (Alex)
- *“Sé de algunas, pero no de todas”.* (participante D)
- *“No es solo una mentira son varias. Esta persona necesita de otro tipo de tratamiento ¡Vale! Ya esta.”* (Alex)

Alex pregunta sobre el fin de semana de D, le habla del baile en la discoteca, el participante C imita a D bailando, Alex también lo imita y destaca la actitud de C. El participante E también imita a D, Alex le pregunta sobre su fin de semana y E contesta había ido a la discoteca y que estaba en crisis con la novia:

- “*¿Ya, mal empezó?!*” (Alex)
- “*Llevamos 2 meses*”. (participante E)
- “*¿Y ya están en crisis? ¿Que paso?*” (Alex)
- “*Celos de mi parte*”. (participante E)
- “*¿Quieres hablar sobre el tema?*” (Alex)
- “*No*”. (participante E)
- “*Vale. Ya esta*”. (Alex)

El participante D baila solo en la alfombra. Alex se levanta para explicar el contenido de la cartulina que esta pegada en la pared, los participante se levantan también y van por la torre de cubos de espuma (material nuevo), Alex habla que todavía no era el momento que ella quería hablar sobre un tema y que los dos participantes se sentasen otra vez en la alfombra y los dos se sentaron en el banco azul que se queda cerca de la alfombra. Alex empieza a explicar la “*casita de la resiliencia*” el participante D se levanta e intenta destrozar la torre, Alex le pone límites y este sale caminando de forma graciosa, los dos participantes charlan mientras Alex explica, ahora se levanta E imitando a un sapo y para cerca de la torre, Alex continua explicando y les pide atención, Alex pregunta que elemento que debemos poner en la base de la casa:

- “*Drogas*”. (participante D)
- “*Drogas no, vamos parar con las tonterías ¿lo que debemos poner en los cimientos de la casa?*” (Alex)
- “*Aceptación de la persona*”. (participante D)

Alex pide a E que se siente para participar de la explicación ya que este intentaba destrozar la torre de cubos de espuma. El participante E se sienta en la alfombra.

- “*¿Y lo que necesitamos para empezar a construir la casa?*” (Alex)
- “*Familia, amigos y vecinos*”. (participante D)
- “*¿Y después?*” (Alex)
- “*Autoestima consistente*”. (participante D)
- “*¡Muy bien!*” (Alex)

El participante D se levanta para intentar destrozar la torre, Alex le pone límites.

- “¿Y ahora?” (Alex)
- “Capacidad para descubrir nuevas experiencias”. (participantes D, E y C)
- “¡Muy bien! Y por ultimo para terminar la construcción de la casa seria las nuevas experiencias por descubrir”. (Alex)

El participante D intenta destrozar la torre antes de terminar la explicación. Alex le pone limites, D le provoca golpeándola con un cojín en la cabeza, E defiende a Alex apartando a D de su frente, este sale bailando, Alex intenta terminar la explicación, D interviene, Alex determina que no va empezar el juego mientras D no se siente, el participante D se acomoda en la mesa de pensar al lado de C y F. El participante E tira cojines a D para que él se calle, y F devuelve los cojines. Alex termina la explicación y reclama con F ya que había dicho que tenia dolor de espalda y quien siente dolor no esta disponible para empezar una guerra de cojines, Alex le pregunta si le apetece jugar y F afirma que no, F se justifica y vuelve a tumbarse en la mesa de pensar. El participante E saca el participante D de la mesa de pensar y le pone en la alfombra para terminar el ritual de entrada. Alex le felicita. Alex vuelve a repetir la última parte de la explicación para que el grupo se tranquilice y experimente el tiempo de espera.

- “¿Cómo se hace para tener nuevas experiencias de vida?” (participante D)
- “La persona tiene que construir un proyecto de vida. Un ejemplo: yo siempre soñé en ser profesora, luche conseguí realizar mi proyecto de vida y estoy satisfecha con ello ¿Y lo que es la vida para ti?” (Alex)
- “Pincharse”. (participante D)
- “Creo que no”. (Alex)
- “Ligar, dinero y sexo”. (participante D)
- “Y para ti, E ¿lo que es la vida?” (Alex)
- “Es la vida”. (participante E)
- “Y para ti C ¿lo que es la vida?” (Alex)
- “Tener hijos y construir una familia”. (participante C)
- “Tener hijos, para mí también”. (participante D)
- “Antes me habías dicho que la vida para ti era sexo, drogas y rock roll”. (Alex)
- “La salud es muy importante”. (participante D)
- “Muy bien, concuerdo” (Alex)
- “Sexo es vida”. (participante E)
- “Si”. (Alex)

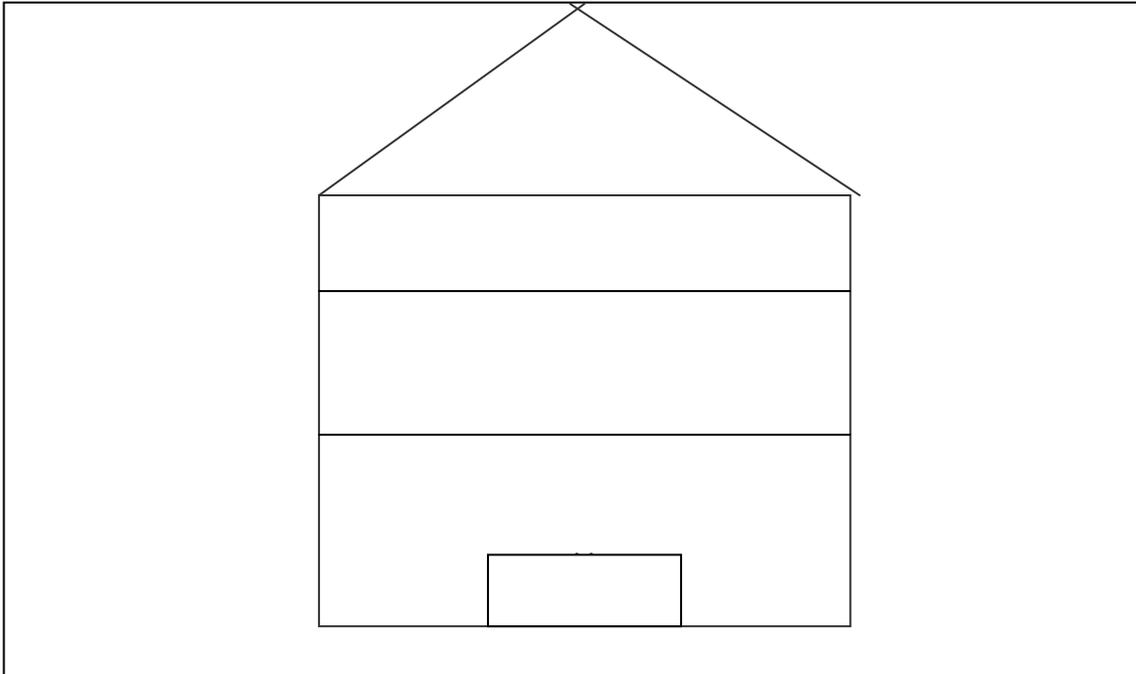
- *“Las drogas son malas para la vida”*. (participante D)
- *“Sí, todo mundo tiene ganas de experimentar pero ya sabemos que las drogas son malas, yo nunca experimente y ni quiero experimentar”*. (Alex)
- *“Yo quiero ir al Rio de Janeiro”*. (participante D)
- *“Es una ciudad muy bonita, pero allí es peligroso por el tráfico de drogas, la persona tienen que tener cuidado y es muy triste ver niños pequeñitos dependientes de drogas.”* (Alex)
- *“¿Que drogas ellos utilizan?”* (participante D)
- *“Crack”*. (Alex)
- *“¿Que es eso?”* (participante D)
- *“Una piedrecita hecho con restos de cocaína, que es inhalada y cuando la persona aspira destroza el cerebro.”* (Alex)
- *“¿Y como se aspira?”* (participante D)
- *“Se pone la piedrecita dentro de una lata, se enciende una llama bajo de la lata y cuando sale el humo se aspira, destroza todo el cerebro y la persona se queda loca”*. (Alex)
- *“¿Hasta los niños?”* (participante D)
- *“Sí, los niños también. Trabaje con niños dependientes de crack y parecían unos cadáveres, son niños pobres que pasan hambre”*. (Alex)
- *“Yo puedo solo tomar para experimentar”*. (participante D)
- *“No es así, la droga engancha la persona”*. (Alex)

Alex destaca que el grupo se ha quedado muy tranquilo con la charla. El participante D insiste con preguntas repetidas sobre el crack. Alex vuelve a explicar los efectos del crack, el participante D pregunta si en Brasil hay porros, Alex contesta que no es habitual pero que el crack sí y que es horrible, que la persona se convierte en un esclavo de la droga.

- *¡Es que son tontos estos!* (participante D)
- *“Es que la droga hace con que la persona se quede tonta”*. (Alex)
- *“¡Son unos gilipollas, estos!”* (participante D)
- *“Es porque estos niños no tienen autoestima, no tienen familia, no se aceptan a si mismos, son personas que están en el mundo y se dejan ir por los traficantes”*. (Alex)

El participante D comenta de sus compañeros de instituto fuman porros, Alex finaliza la conversación y arrastra la torre de cubos para que los participantes D y E la destrozara.

“La Casita de la resiliencia”



Aceptación fundamental de la persona

Otras experiencias por descubrir

Necesidades materiales básicas

Autoestima / Aptitudes Competentes / Humor

Capacidad para descubrir un sentido una coherencia

Redes de contacto informales: familia, amigos y vecinos

La educadora-psicomotricista presentó la estructura de la casa vacía de un lado y de otro lado cartelitos con los elementos que deberían componer la casa. El tema ha sido introducido a través de preguntas y en la medida en que el grupo fue contestando o llegando a alguna conclusión, los cartelitos fueron siendo colocados en sus debidos

lugares en la estructura de la casa, de esta manera hemos construido la “*casita de la resiliencia*”

Descarga agresiva:

El participante E empieza una lucha con cubos de espuma, el participante D se deja golpear en la cabeza y sale corriendo para fuera de la sala para llamar la atención, Alex no le hace caso y él vuelve, Alex ofrece objetos blandos que están abajo de la mesa de salto y pone una música tecno.

Sensoriomotor/Simbólico:

El participante E construye una cama de hacer balanceo con los cubos y después establece una persecución a D con los cubos, este se deja golpear. Alex pregunta a C si quería participar del juego y esta afirma que no. Alex estimula a D a reaccionar a los golpes de E y el participante D disfruta de la contención ocasionada por los golpes. Alex recuerda al participante E que el debería tener cuidado con los golpes en la cabeza de D. El participante D se tumba en el suelo para recibir los golpes de E. Empiezan a jugar con los cubos por separado y E vuelve a golpear a D. Alex habla con C y F que están en la mesa de pensar. El participante E golpea el participante D con un cojín y este permanece tumbado en el suelo. El participante E coge dos churros y golpea a D, este no reacciona. El participante E coge una pelota y golpea a D y este por fin reacciona levantándose del suelo y cogiendo otra pelota para defenderse, Alex participa de la lucha golpeando a los dos con churros de piscina. El participante D se enfrenta al participante E, los dos luchan con pelotas, el participante E hace daño a D, Alex para el juego para dar asistencia a D, Alex hace masaje en D y este se recupera sonriendo para la camera, el participante D pide que continúe el masaje, Alex continúa. El participante E provoca a Alex con un churro de piscina, esta se levanta de los colchones donde hacia masaje a D y juega de lucha con el participante E, el participante E provoca al participante D para participar de la lucha, Alex entrega al participante D un churro para que el se defendiera y reaccionara y este permanece tumbado en los colchones, el participante E pone tres colchones en cima de D, como se fuera un sándwich, y se tumba encima de los colchones, D emite gritos pero disfruta del juego de contención. Alex pone límites y anuncia la relajación.

Relajación/ Masaje:

Con una música tranquila de piano Alex hace masaje en D y C que se suma a la relajación, el participante E se niega a recibir masaje y se queda tumbado en los colchones escuchando la música. Alex y los participante C y D charlan durante el masaje sobre moros y cristianos y la adaptación de los extranjeros en España y se termina el masaje.

Charla / Ritual de Salida:

Los participante D y E cogen cubos de espuma para sentarse, Alex les avisa que iba permitir los cubos en la alfombra por ser una novedad en la sala de psicomotricidad. El participante C se suma con un cubo para sentarse. Alex les explica que los cubos fueron pedidos desde año pasado y que solo ahora el centro ha tenido dinero para comprarlos, las fundas de los cubos fueron hechas por una señora voluntaria del centro y que todos deberían tener cuidado para no estropear los cubos. El participante D pregunta por Sandra (practicante del curso de técnico en psicomotricidad), Alex les explica que le había permitido observar solo una sesión, ellos preguntan si Alex es profesora de este curso, Alex contesta:

- *“Sí”. (Alex)*
- *“Es por eso que tu puedes vivir de su trabajo, por que solo con el dinero de aquí creo que no, es que aquí paga muy poco”. (participante C)*
- *“¿Cuanto ganas aquí?”(participante D)*
- *“Ya quieren saber de mi vida privada, ahí no, basta”. (Alex)*
- *“Lo importante es que aquí uno se lo pasa bien”. (Participante C)*
- *“Que sí”. (Alex)*

Alex les comenta un poco sobre la diferencia de la psicomotricidad de los pequeños y de los adolescentes, el participante D se levanta coge una pelota para enseñar el juego de los adolescentes. Alex le pone límites y este vuelve a sentarse en su sitio. Alex les pregunta sobre cómo había sido la sesión y todos confirman que había estado bien. Alex avisa al participante F que ella debería jugar más y que debería hablar con su madre sobre los dolores en la espalda para que ir al médico. El participante D provoca a Alex con una pelota, el participante C se tira encima de D para defender a Alex y se acaba la sesión

Evaluación del día:

Alex comenta a los demás educadores que el tema de la suspensión del participante B ha sido un hecho que ha movido mucho el grupo en sus análisis sobre la mentira, Alex también comenta que la incorporación al grupo del participante C ha sido un punto muy positivo ya que el adolescente se muestra muy maduro en sus palabras y que ello dará fuerza al desarrollo del grupo, sobre el participante D este aún necesita ser protegido y muchas veces tratado como a un bebe por los demás y es por esto que se deja contener por los otros además de necesitar de límites y contención por parte del adulto, sobre el participante E Alex comenta que este ha comentado de la crisis con su novia y de los celos y que el participante a cada sesión habla más y crea más confianza en sí mismo, sobre la construcción de la “*casita de la resiliencia*” a pesar de ser realizada en un estado de ánimo disperso por parte del grupo la casa fue construida y que en el final generó una interesante conversación sobre las drogas, Alex concluye que tal instrumento ha sido válido para cuestionar valores morales del grupo. Alex sugiere el tema de las drogas para ser trabajado con los adolescentes del centro. Tal temática despierta mucho interés por parte del participante D.

Participantes	C	D	E	F
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	EO
Seguridad en las capacidades motoras	EO	EO	S	N
Reconoce sus límites	S	N	S	N
Amplia competencias	N	EO	S	N
Placer sensorio motor	EO	EO	S	N
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	EO	N	S	N
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	S	EO	S	
Capacidad de escucha	S	EO	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	N
Tiene iniciativas	EO	N	S	N
Juega solo	N	N	EO	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	EO	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S	S
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	N	EO	N	N
Domesticación	N	EO	N	N
Dependencia	N	S	N	N
Independencia	S	S	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	S	N	N
Alegrías	EO	S	S	N
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	EO	N	S
Miedo	N	EO	N	N
Rabia	N	EO	EO	N
Afecto	N	S	S	N

Inestabilidad	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Relación con el objeto				
Comparte	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Acapara	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Defiende	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Lucha	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Se aísla	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Representación verbal				
Propone dialogo	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Escucha a los demás	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Se hace escuchar	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los rituales	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>
Relación con el espacio				
Disfruta	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Se arrincona en un determinado lugar	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	C	D	E	F
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	S	N	N	S
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	S	N
Observa el juego de los demás	S	EO	S	S
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	N	N	S	N
Ha enseñado autonomía en el juego	N	EO	S	N
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	S	N
Ha hecho construcciones	N	N	S	N
Humor				
Ha demostrado alegría	S	EO	S	N
Ha hecho gestos graciosos	EO	S	EO	N
Creatividad				
Ha manipulado objetos	N	S	S	N
Ha hecho construcciones	N	N	S	N
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	S	S	S	N
Respeto al otro en el juego	S	EO	S	S
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar el en juego	N	S	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	EO	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	S	N	S	N
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	S	N	S	S
Capacidad de autoevaluarse	N	N	S	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	S Al participante D
¿A quiénes se acerca menos?	-
¿A quiénes ignora?	A ninguno
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	EO
Espera por la iniciativa de juego del grupo	EO
Reconduce el juego del grupo	EO
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	S Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	S "Casita de la resiliencia"
Afirmación	S
Refuerzo	S

Invitación	S
Provocación	EO
Contención	N
Afectividad	EO
Imitación	EO – El baile de D en el ritual de entrada
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	EO- firme en las palabras
Ridiculiza	N
Es permisiva	EO- hasta un determinado punto
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	N- ya lo saben
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S

Ayuda	S
Propone	<i>S- juego con diferentes materiales de textura blanda (Churros, pelotas, cojines)</i>
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	N
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En el centro</i>

--	--

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista)

Participantes: C, D, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia;
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.
- Estimular el desarrollo de habilidades motrices.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torres de cubos de espuma y lucha de cojines	Cojines y cubos de espuma
Juegos	Circuito y Juego libre	Lana de diferentes colores, sillas, peluches, mantas, telas, cubos, colchones, cojines, túnel, banco de equilibrio y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante D entra corriendo en la sala, se saca los zapatos, mira el circuito y se mete dentro del túnel. Alex interviene y le invita a sentarse en la alfombra. Con los participantes sentados en la alfombra, se desarrolló una conversación sobre enfermedades y muerte. El participante C es diabético y a través de sus palabras demostró que no estaba muy bien enterado de la gravedad de su problema, Alex le explica las complicaciones de la diabetes y cita como ejemplo sus problemas de intolerancias (celiáquia y intolerancia a lactosa), G interviene contando los síntomas que tiene también de intolerancias alimentarias, de acuerdo con esta charla se saca el tema de la muerte y el sentimiento de pérdida y tristeza. El participante E se siente identificado y habla que estaba triste por que había roto con la novia y que no quería entrar en detalles. El participante D habla de su sentimiento de pérdida de su madre, Alex le hace preguntas

- *“¿Te recuerdas de la muerte de tu madre? ¿Te sientes triste?”* (Alex)

El participante D baja la cabeza y contesta en voz baja:

- *“Una educadora no puede tocar tan fondo en un niño. Voy te denunciar.”*
(participante D)

Alex cambia de tema, explica su proyecto de sesión y empieza el juego.

Descarga agresiva:

El grupo destroza la torre de cubo de espuma, los participantes realizan juegos de oposiciones con los cubos y luchan con los cojines. El participante G golpea fuerte el participante D, este reacciona con agresividad, Alex interviene, D se tranquiliza. Alex invita a todos a pasar por el circuito.

Sensoriomotor/Simbólico:

Todos pasan por el circuito montado con sillas y lana formando un pasillo donde no se permitía pisar en los hilos de la telaraña, después todos tenían que pasar por un túnel montado con una mesa cubierta por una tela oscura y debajo de la mesa el suelo estaba cubierto por mantas limpias que buen olor, alrededor de las mantas habían peluches, después cada participante tendría que saltar desde de la mesa de saltos a

los colchones. El participante D se niega a pasar por el circuito y pide permiso a Alex para se meterse dentro del túnel, Alex le da el permiso y el participante D se queda por algunos minutos dentro del túnel, abrazado con un peluche en posición fetal. Alex se queda delante del túnel observando lo que pasaba dentro y fuera del túnel, vigilando para que nadie molestase a D. El participante G se acerca, le ve en la posición fetal e intenta sacarlo del túnel.

-*“¡Mira como esta está, es un descarado!”* (participante G)

Alex interviene y el participante G se aparta.

El participante F se queda jugando en los colchones con los cubos de espuma, los participantes C, E y G se tiran encima jugando también con los cubos, F muestra tener miedo en el juego. El participante D sale del túnel y juega con los demás sin causar problemas, después va por Alex para golpear su cabeza con cubo, Alex se defiende pero a la vez se deja vencer por D ya que él necesitaba matar el adulto (matar el fantasma de su madre para reconstruir su imagen de una forma mas madura), el participante E estimula a Alex a reaccionar:

- *“¡Reacciona, reacciona Alex!”* (participante E)

Pero en aquel momento Alex era un compañero simbólico de D y su papel era permitirle liberar, un poco, su angustia con relación a la figura del adulto. Una vez que Alex ya estaba tumbada en los colchones, derrumbada por el participante D, Alex se levanta y el juego continúa. El participante F reclama atención ya que todos los chicos del grupo van detrás de ella haciendo bromas de conquista (coqueteo). Alex interviene y anuncia la relajación

Relajación/ Masaje:

Al sonido de una música tranquila de piano, Alex empieza el masaje con pelotas, los participantes D y E estaban muy inquietos. Alex para la relajación y determina que todos deberían sentarse en la alfombra. Los participantes se retiran de los colchones y se sientan en la alfombra.

Charla / Ritual de Salida:

Alex hace que todos le escuchen callados por 5 minutos. Alex resalta que esta seria la 14^o sesión y que ello no debería más suceder y que ellos son adolescentes y no niños pequeños, Alex se muestra seria, preguntándoles si ellos querían seguir con el

proceso, todos contestan que sí. Alex se despide del grupo, los participantes salen relajados de la sala y Alex está enfadada.

Evaluación del día:

Alex comenta a los demás educadores lo ocurrido con el participante D, comenta de ambiente de conquista de los chicos hacia al participante F, la educadora Montse comenta que ello es bueno ya que F necesita elevar la autoestima como chica y como una persona que vale algo para el grupo ya que el participante F es muy criticado en su casa y en el colegio por el hecho de estar flojita en los estudios. Alex también comenta que ha sido obligada a ponerles límites por un incidente en la relajación, los demás educadores le dan total apoyo.

Participantes	C	D	E	F	G
Expresividad motriz					
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S	N	S
Reconoce sus límites	S	EO	S	S	S
Amplia competencias	N	EO	S	EO	S
Placer sensorio motor	S	EO	S	EO	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	EO	S	S	EO
Capacidad de relacionarse					
Sensibilidad emocional con los otros	S	EO	S	S	EO
Capacidad de escucha	S	EO	S	S	EO
Establece relaciones con los	S	S	S	EO	S

demás					
Tiene iniciativas	EO	EO	S	EO	EO
Juega solo	N	EO	N	N	N
Acepta propuestas/ prohibiciones	S	EO	S	S	EO
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S	EO	EO
Relación con el adulto					
Inhibición	N	N	N	EO	N
Agresión	N	S	N	N	S
Domesticación	N	EO	EO	N	EO
Dependencia	N	EO	N	EO	N
Independencia	S	EO	S	EO	S
Expresividad emocional					
Intolerancia a la frustración	N	EO	N	N	EO
Alegrías	S	EO	S	EO	S
Tristeza	N	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	S	N
Rabia	N	S	N	EO	S
Afecto	N	S	S	N	S
Inestabilidad	N	S	N	S	S
Relación con el objeto					
Comparte	S	S	S	S	S
Acapara	N	EO	N	N	N
Defiende	N	EO	N	N	N
Lucha	S	S	S	EO	S
Se aísla	N	EO	N	EO	S
Representación verbal					
Propone dialogo	S	S	S	S	S
Escucha a los demás	S	EO	EO	S	EO
Se hace escuchar	S	S	S	EO	S
Relación con el tiempo C07					
Respeto el tiempo de los rituales	S	EO	EO	S	EO
Relación con el espacio					
Disfruta	S	EO	S	EO	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	N	EO	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	C	D	E	F	G
Introspección					
Ha utilizado el rincón del pensar	N	S	N	EO	N
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	N	N	N
Observa el juego de los demás	S	EO	S	S	S
Independencia					
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	EO	S	N	S
Ha enseñado autonomía en el juego	S	EO	S	N	S
Iniciativa					
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	S	N	N
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N
Humor					
Ha demostrado alegría	S	EO	S	N	S
Ha hecho gestos graciosos	EO	EO	EO	N	EO
Creatividad					
Ha manipulado objetos	S	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N
Moralidad					
Ha expresado conceptos y valores	EO	S	S	N	EO
Respeto al otro en el juego	S	EO	S	S	EO
Autoestima Consistente					
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	N	N	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	EO	N	N	EO
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	S	EO	S	N	EO
Autorregulación					
Autocontrol en el espacio de juego	S	EO	EO	S	EO
Capacidad de autoevaluarse	N	N	N	N	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>Al participante D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>Al participante C</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>EO</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	S
Dejar hacer el grupo sin intervenir	<i>N</i>
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los	

mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>S – circuito con un túnel y la “casita de la resiliencia”</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	N
Imitación	N
Frustración	S
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>S- en el ritual de salida por ser necesario</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	EO
Se anticipa	<i>S- termino antes la sesión por el mal comportamiento de D y E en la relajación</i>
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los	N

planes de juego	
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	N- ya lo saben
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S- circuito con túnel
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	N
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	N
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	N
Favorece la expresión de ideas	N
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	N
Invita a los que no quiere participar	N
Utiliza refuerzos verbales y corporales	N
Favorece el orden en el	S

grupo, uso de normas	
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	N
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En los colchones</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: D, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptiva.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones;
- Valorar la importancia de la palabra y del dialogo;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia: Yo tengo
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego;
- Estimular el desarrollo de habilidades motrices;
- Desarrollar el sentimiento de respeto por el espacio psicomotor.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y montaje del perfil del adolescente resiliente	Alfombra, cartulina y rotulador
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre y bolsas de basura con globos y papel de periódico, lucha de cojines	Cojines, cubos de espuma, bolsas de basura, globos y papel de periódico.
Juegos	Circuito y Juego libre	Lana de diferentes colores, sillas, túnel y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Con los participantes sentados en la alfombra Alex pregunta a F como se encontraba, el participante contesta que bien, a partir de ahí Alex empieza a montar el perfil del adolescente resiliente (“yo tengo”) preguntando a F lo que ella tenía para poder apuntar en una cartulina que estaba pegada a la pared, F automáticamente contesta:

- “Amigos”. (participante F)
- “Yo tengo familia”. (participante G)
- “¿Y tu G como te encuentras? ¿Mejor de la barriga?” (Alex)
- “Igual, con diarreas”. (participante G)
- “¿Y tu E?” (Alex)
- “Bien y tengo de todo: lo material, familia y amigos”. (participante E)
- “¿Y tu D, que tal, ha ido a la discoteca? Estas muy bailante hoy.” (Alex)
- “Bien”. (participante D)
- “¿Que tienes?” (Alex)
- “Drogas”. (participante D)
- “Te hablo en serio, dejemos de tonterías, las drogas destrazan nuestras vidas. ¿Has visto la cantante Ammy Winehouse, el antes y el después? La mujer esta horrorosa. (Alex)
- “Yo no soy un drogado. Bebo un poco de alcohol, a veces”. (participante D)
- “Muy bien. ¿Y que tienes tu?” (Alex)
- “Sueño de dormir”. (participante D)
- “Pero es bueno soñar, hace bien a la persona, ¿Por fin que tienes tu?” (Alex)
- “Sueños y amigos”. (participante D)
- “Tener sueños es muy bueno, yo pensaba cuando era pequeña que querría ser profesora, luché y realicé mi sueño. ¿Que quieres ser cuando crezcas?” (Alex)
- “Mosso de esquadra”. (participante D)
- “Yo quiero ser un tío listo”. (participante E)
- “Yo quiero ser un aprovechado de la vida”. (participante G)
- “Yo quiero ser policía”. (participante F)

Alex explica su proyecto de sesión y D rápidamente destroza la torre.

Descarga agresiva:

Alex pone una música infantil (Disney) elegida por D ya que le recordaba una coreografía que él había entrenado en el Cole cuando era niño. Los participantes E, F y G van por las bolsas de basura llenas de globos inflados y papel de periódico que estaban colgadas en la columna de la sala. D se suma y también explota los globos junto con G. El participante E corre jugando con un globo. F se pone en la mesa de pensar mirando su móvil, G se acerca y le habla ya que no se puede tener aparatos en la sala. Alex se acerca, El participante E ofrece globos a F, esta coge los globos pero permanece en el rincón de pensar. El participante G juega y explota los globos, E salta en los colchones, coge un cubo, grita e invita a G a jugar, este no se muestra muy animado y continúa explotando los globos, D se esconde debajo de la mesa de saltos por que quería cambiar de música y Alex no le permite, Alex le hace una intervención individualizada. El participante G se sienta en la mesa de pensar al lado de F. Alex invita a todos a pasar por el circuito.

Sensoriomotor/Simbólico:

El participante D y Alex elijen la música para el circuito, Alex determina que primero iba poner un CD del gusto de los demás y después pondría el CD elegido por D, mientras tanto E y G juegan con los cubos. El participante D vuelve a esconderse debajo de la mesa de saltos, el participante E le tira cojines y D prefiere quedarse tranquilo, Alex habla con D mientras los demás aguardan el momento de pasar por el circuito sentados en la mesa de pensar mirando la caja de CDs de Alex. El participante G es el primero en pasar por el circuito montado con sillas y lanas formando una telaraña donde no se podía pisar en los hilos, pasar por el túnel (por debajo de una mesa cubierta con una tela oscura) y saltar. El participante D sube encima en la mesa y baila. El participantes F pasa por el circuito sin problemas, el participante E también, pero ha pasado por encima del túnel ya que G se quedó tumbado dentro del túnel, F pasó por ser delgadita pero E por ser más grande pasó por encima de la mesa. Alex se acerca a G y él afirma que quería esta allí tranquilo. El participante D salta de la mesa y después E. El participante D coge un cubo y va por F le haciendo juego de oposiciones y F se defiende como puede, Alex interviene y juega con D. El participante D va otra vez detrás de F, el participante G la defiende. Alex interviene. El participante E construye una torre de colchones para realizar el salto del ángel. G se tumba en la torre de colchones y baila tumbado, E realiza el salto del ángel compartiendo la torre

de colchón con G sin problemas. Alex determina que D debería pasar por el circuito, este lo intenta sin ganas y destroza la telaraña se enredando en los hilos, Alex hace que él mismo arrastrándose termine el pasillo que ella remonta con mucha determinación, Alex ayuda a D a salir del enredo de las lanas y este disfruta, el participante E le tira encima un colchón. Alex retira el colchón y determina que D pase por el túnel para terminar el circuito, D se queda dentro del túnel desmontándolo. El participante E realiza el salto del ángel, Alex le felicita. Alex invita D a saltar, este salta y desmonta la torre de colchones cayéndose encima del participante E que reacciona gritando. El participante E consigue librarse del peso de D, los participantes F y G suben en los colchones para hacer presión a D, el participante D disfruta del juego. El participante E aparta el colchón de encima de D y se tira encima de él. Alex recorre el papel de periódico y observa el juego. Los participantes se apartan de los colchones y juegan con los cubos. El participante D coge el participante G con fuerza haciéndole daño y después examina el brazo de G para ver si se le había herido y como nada ocurrió siguieron jugando, D tira un cubo en Alex invitándola a jugar, Alex juega con D con el cubo de espuma, después él intenta seguir el juego con un cojín Alex le pone límites y sigue arreglando la sala. Los participantes E, F y G juegan en la zona de salto. D observa el juego tumbado en el suelo. El participante G cuenta un chiste al participante E. Alex cambia el CD para cumplir con su palabra con D. El participante F se queda tumbado encima de la mesa de saltos, E y G charlan tranquilamente tumbados en los colchones y D permanece tumbado en el suelo, el tono comienza a bajar. El participante D se levanta para poner la música que había pedido a Alex que le permite ya que ella aún no la había encontrado. El participante E cuenta chistes y F y G se lo disfrutaban. El participante D encuentra la música se la pone y empieza a bailar, Alex baila imitándolo y los dos ríen. Alex se pone a ordenar la sala y el participante D continúa con su coreografía, Alex desde lejos le felicita. El participante E se levanta y se pone a bailar, D se tumba en los colchones, E se tira encima de D y después le pone un colchón encima y le hace sándwich, D disfruta del juego de contención, Alex interviene ya que E estaba apretando mucho la cabeza de D con el colchón. El participante G se levanta de los colchones coge un colchón y hace el mismo con D que disfruta del juego. Alex anuncia la relajación.

Relajación/ Masaje:

Los participantes D y E se asustan con un pelo, pensaban que era una cucaracha, Alex les tranquiliza poniendo cada uno en su sitio y comienza la relajación. Al sonido

de una música tranquila de piano Alex realiza masaje en D, los participantes E y G se quedaron en el banco de equilibrio quietos solo escuchando la música. La participante F se levanta asustada por la cucaracha, Alex coge el pelo que estaba en el colchón y lo aparta F vuelve a tumbarse. El participante G hace masaje en D mientras Alex masajea a F. Alex, los participantes D, E y G charlan tranquilamente, hasta que E, G y D empiezan a jugar con las pelotas de masaje, Alex les pone límites, G hace masaje en F y Alex hace masaje en D. Alex orienta a G a como masajear a F ya que le estaba apretando mucho con las pelotas, G hace caso a Alex y masajea F con cuidado. Alex charla con los participantes, F permanece callado escuchando la música. Alex enciende la luz y se acaba la relajación.

Charla / Ritual de Salida:

Con todos acomodados alrededor de la alfombra. Alex pregunta a G:

- *“¿Que te pareció la sesión?”* (Alex)
- *“Bien”.* (participante G)
- *“Bien, pero te veo un poco pachuchillo por las alergias”.* (Alex)
- *“Si”.* (participante G)
- *“Hablo por que sé lo que es eso, la persona, a veces, se queda un poco desanimada, piensa que todo lo que tu comes va para la corriente sanguínea y si algo le sienta mal afecta todo”.* (Alex)
- *“¿Y tu F? Te he visto muy bien, ha reaccionado más en el juego”.* (Alex)
- *“¡Si, bien!”* (participante F)
- *“Es que ella va ser policía”.* (participantes D, E y G)
- *“Si has defendido muy bien de D”.* (Alex)
- *“Para defenderse bien de D hay que tener mucho valor”.* (participante E)
- *“¿Y tu D que tal?”* (Alex)
- *“Bien”.* (participante D)
- *“E, me parece muy guay su manera de defenderse y su desarrollo en la sesión, pero en el momento de la relajación estas muy inquieto, ahora mismo estas muy inquieto tirando los cojines en F mientras hablo, Eres muy buen chico, pero hay momentos que eres un pesado, en la relajación mientras hacíamos masaje tu estabas jugando con las pelotas. Si no quieres masaje no pasa nada pero se quede tranquilo, respete en momento del masaje de los demás”* (Alex)
- *“¡Vale!”* (participante E)
- *“Me pareció guay la sesión y se acabo”.* (Alex)

Evaluación del día:

Alex comenta a los demás educadores que los problemas de salud de G esta le afectando mucho anímicamente y que él sí que intenta reaccionar pero esta muy debilitado con el tema y eso contribuye que él ocupe el sitio del niño que quiere ser siempre escuchado y atendido por los demás. Alex vuelve a destacar el tema de las drogas ya que el participante D siempre intenta llamar atención sobre ello.

Participantes	D	E	F	G
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S	S	S
Reconoce sus límites	EO	S	S	S
Amplia competencias	EO	S	S	S
Placer sensorio motor	S	S	EO	EO
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	EO	EO	S	S
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los	EO	S	N	S

otros				
Capacidad de escucha	EO	EO	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	EO	S	S	S
Juega solo	S	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	EO	EO	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	EO	S	S	EO
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	EO	N	N	N
Domesticación	N	EO	N	N
Dependencia	S	N	N	N
Independencia	EO	S	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	EO	N	N	N
Alegrías	S	S	S	S
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	N
Rabia	N	N	N	N
Afecto	S	N	N	S
Inestabilidad	S	N	N	S
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	S	S
Acapara	EO	N	N	N
Defiende	EO	S	S	S
Lucha	S	S	S	S
Se aísla	N	N	EO	N
Representación verbal				
Propone dialogo	S	S	EO	S
Escucha a los demás	EO	EO	S	S
Se hace escuchar	S	S	EO	EO
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los rituales	EO	EO	S	S
Relación con el espacio				
Disfruta	S	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	S	N	S	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	D	E	F	G
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>
Observa el juego de los demás	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha enseñado autonomía en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Humor				
Ha demostrado alegría	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho gestos graciosos	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Creatividad				
Ha manipulado objetos	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Respeto al otro en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha sido frustrado en el espacio de juego	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Capacidad de autoevaluarse	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Capacidad de autoreforzo	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	S- Al participante D
¿A quiénes se acerca menos?	S- Al participante F
¿A quiénes ignora?	A ninguno
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	EO
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	S- Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	S- el perfil del adolescente resiliente
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	S
Frustración	EO
Favorecer las relaciones	S

entre iguales	
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	N
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>EO- hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	<i>EO</i>
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	N
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	S
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la	S

sesión	
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En los colchones</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

- El perfil resiliente también ha sido trabajado con el grupo B y el resultado final ha sido:

YO TENGO -Amigos -Familia - Sueños
--

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: D, E, F, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptiva.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones;
- Valorar la importancia de la palabra y del dialogo;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia;
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego;
- Desarrollar el sentimiento de respeto por el espacio psicomotor.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	Cojines, cubos de espuma
Juegos	Juego libre con súper pelota	Súper pelota, colchones y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Alex negocia con el grupo que en esta sesión permitirá el ritual de entrada en la mesa de pensar ya que todos se encuentran tristes por la salida de la educadora Montse del centro (la educadora Montse fue llamada para trabajar en otro sitio donde le convenía el horario con sus estudios de Psicopedagogía). Todos estaban con unos chupa-chups dados por la educadora Montse, Alex les permitió disfrutar de sus caramelos. Alex les cuenta que ya había pasado por ello cuando ha venido de Brasil y ha tenido que abandonar un trabajo en una institución semejante al centro y que su despedida fue un poco triste con homenajes por parte de los adolescentes pero que la vida sigue adelante:

- *“No es así, es la Montse y para mí me da igual”.* (participante D)
- *“Hay fases en la vida y todo mundo tiene que madurar y crecer”.* (Alex)
- *“¿Y tú para donde va ahora? Van a sacar a todos”.* (participante D)
- *“Yo no sé donde estaré próximo año”.* (Alex)
- *“Es por que estas aquí gratis”.* (participante D)
- *“No. Aquí todos los educadores tienen contrato”.* (Alex)
- *“Pero, te pagan poco”.* (participante F)
- *“Sí”.* (Alex)
- *“¿Y Marc tiene contrato?”* (participante D)
- *“No, por que soy voluntario”.* (Marc)
- *“Montse vendrá como voluntaria”.* (participante D)
- *“¡Que bien! La Montse es de aquí de la parroquia y siempre estará por aquí, ahora lo que vosotros deben pensar que fue un cambio positivo para ella, Montse esta haciendo otra carrera y ello ahora es muy importante, hay mucha gente en paro por que no tiene estudios eso hace aumentar el índice de desempleo en el país. Yo que tengo estudio por el hecho de ser extranjera tengo dificultades para trabajar, es que el mundo es así.”* (Alex)
- *“Nada es porque estamos en España, un abogado en África es abogado y aquí trabaja en la obra”* (participante D)
- *“Eso es competición, yo en Brasil tenía las mismas condiciones de trabajo que Montse, aquí no, pero poco a poco voy conquistando mi espacio en el mundo laboral, solo ahora con ocho años que estoy aquí. En Brasil yo ya ocupaba un sitio semejante al de Cesar que es director, pero he dejado todo y he venido estudiar psicomotricidad y no me arrepiento por que he madurado, he crecido, he cambiado, por que aprendemos con la vida y la vida es un constante cambio y tenemos que convivir con ello. Sé que están pachuchillos, pero Montse ahora será una amiga y no más una educadora del centro”.* (Alex)

Todos escuchan a Alex con atención, esta habla que había una sorpresa en la sesión, la una pelota súper grande.

- *“Muy bien D ha destrozado la torre y la reconstruyó. ¿Quién quieres que destruya la torre ahora, D?”* (Alex)

- *“Yo”*. (participante D)

- *“Vale, creo que nadie más tiene ganas de destruir la torre ¿más alguna cosa?”* (Alex)

- *“Me gustaría, pero tengo el pie malo por que fue al pueblo”*. (participante E)

- *“Si ¿como ha ido, donde esta el pueblo?”* (Alex)

- *“Bien. El pueblo esta en Aragón”*. (participante E)

El participante G reír con Alex por su pronunciación de la r y esta explica con mucho humor la diferencia de la pronunciación en portugués y en castellano. Alex pregunta a E sobre las novias, la charla despierta animo en el grupo.

- *“Y tu G ¿Cómo ha pasado las vacaciones de Semana Santa?”* (Alex)

- *“En Pineda, en casa por que llovía”*. (participante G)

- *“¿Y tu F?”* (Alex)

- *“Aquí en Barcelona, pero me he divertido mucho”*. (participante F)

- *“¿Y tu D?”* (Alex)

- *“Fue dos días a la discoteca con mis amigos”*. (participante D)

- *“¿Ha estado con tu padre?”* (Alex)

- *“Dos días”*. (participante D)

Alex invita a D a destruir la torre. El grupo tranquilamente se prepara para empezar el juego, mientras charla con Alex sobre cotilleos del centro (quien tiene malos olores en el pie que deja la peste en la sala de psicomotricidad, talco para los malos olores, quien es limpio o no y cuanto gasta D de pie con sus casi 2 metros de altura), el participante E pone los calcetines y se prepara para el juego olvidándose del pie, Alex participa de la charla tranquilamente y con mucho humor.

Descarga agresiva:

El participante E destruye la torre con mucha tranquilidad.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex les ofrece la pelota súper grande, los participantes G y F permanecen en la mesa de pensar, el participante E acapara la pelota súper grande, Alex le sugiere una voltereta con la pelota en los colchones, E la realiza y disfruta con el juego. E comparte la pelota con D y Alex, F y G observan el juego. El participante E intenta manipular la súper pelota de todas las maneras. D se asoma a la mesa de pensar y observa el juego de E. El participante coge un colchón pequeño y provoca a D a jugar, Alex les avisa que debajo de la mesa de salto hay más pelotas. El participante D se incorpora al juego compartiendo la pelota grande con E. el participante D vuelve al rincón de pensar. El participante E comenta que su abuela le ha pedido para cortar el pelo que lo tenía muy largo, E afirma que si que cortará pero contra su voluntad, Alex le pregunta se él había hablado sobre su posicionamiento y E contesta que si:

-“*Sí, le he dicho: Yaya, Jesús también tenía el pelo largo*”. (participante E)

El participante E sigue jugando solo con la pelota, Alex invita a D a jugar y este inicialmente recusa la invitación, pero después juega solo con la pelota súper grande bajo la mirada de Alex y de los demás. El participante E se tumba en los colchones y habla con Alex sobre las vacaciones en el pueblo. El participante D tira la pelota en Alex provocándole, Alex se defiende y continúa hablando con E. El participante D vuelve a jugar solo con la súper pelota hasta que tira otra vez la súper pelota en Alex y esta otra vez se defiende, E sale en defensa de Alex y juega con D, Alex observa el grupo. El participante E contesta mira un móvil y Alex le habla que no se puede portar los aparatos para la sala de psicomotricidad. Alex hace balanceo con D con la súper pelota, E se asoma y juega con D, E hace balanceo con la súper pelota. En la mesa de pensar los participantes G y F juegan abrazados con un móvil, Alex les observa y no habla nada. D juega con E tumbado en el suelo. El participante E intenta saltar haciendo maniobras con la súper pelota, Alex interviene para evitar posibles accidentes, E vuelve a jugar con D en la alfombra. El participante E se acerca a la mesa de pensar para mirar el móvil, Alex les aclara que les esta permitiendo jugar con el móvil en la mesa de pensar por comprender que esta sería una sesión especial por la salida de la educadora Montse, E vuelve al juego y G y F continúan en la mesa con el móvil. Alex hace balanceo con la súper pelota en el participante E. Alex negocia con el grupo la relajación ya que todos estaban tranquilos por la salida de la educadora Montse. El resultado del acuerdo ha sido terminar la sesión en aquél momento para que el grupo se sintiese liberado para estar unos minutos a más con la educadora Montse y que hiciesen lo que les apeteciesen en la sala de psicomotricidad. El participante G se asoma al juego con la súper pelota y D juega con Alex estableciendo

un contacto corporal más cercano. Los participantes D, E y G juegan con Alex y F observa el juego hasta que G le tira la súper pelota le haciendo daño en la pierna, Alex le hace masaje. El participante F se marcha de la sala, después sale E, G lleva la súper pelota para fuera de la sala provocando Alex que interviene con tranquilidad y humor, Alex va por la pelota y se termina la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta a los demás educadores que la salida de la educadora Montse ha afectado mucho el grupo ya que tal educadora ha estado en el centro desde que muchos de estos adolescentes eran niños y que para ellos un referente significativo gana un valor sentimental muy grande ante a las situaciones contextuales socio-familiares vividas por los adolescentes del centro, en especial al participante D que por sus carencias afectivas la tenía como una figura referente. Alex también comenta que la sesión había sido especial debido al mal estar emocional que expresaba el grupo y que como el espacio psicomotor es un espacio de placer, comunicación y emoción ella ha permitido que el grupo expresase sus sentimientos sin imponer el cumplimiento de los rituales. Alex también puntúa que lo que se debe enfatizar ante al grupo es que los cambios de vida existen, que la educadora Montse necesitaba de un horario compatible con sus estudios, que la vida sigue adelante y que el participante E ha sido el que ha mejor reaccionado ante la noticia.

Participantes	D	E	F	G
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S	N	EO
Reconoce sus límites	S	S	S	S
Amplía competencias	EO	S	N	N
Placer sensorio motor	EO	S	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	S	S
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	S	S	S	S
Capacidad de escucha	S	S	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	EO	S	EO	N
Juega solo	S	N	N	N
Acepta propuestas/	EO	EO	N	N

prohibiciones				
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	S	S
Relación con el adulto				
Inhibición	EO	N	EO	S
Agresión	N	N	N	N
Domesticación	N	N	N	N
Dependencia	EO	N	N	N
Independencia	EO	S	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	N	N	N
Alegrías	EO	S	EO	EO
Tristeza	EO	N	EO	EO
Apatía	N	N	EO	S
Miedo	N	N	N	N
Rabia	N	N	N	N
Afecto	S	S	S	S
Inestabilidad	EO	N	N	N
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	N	EO
Acapara	S	S	N	N
Defiende	EO	EO	N	N
Lucha	N	N	N	N
Se aísla	EO	N	S	S
Representación verbal				
Propone dialogo	S	S	EO	S
Escucha a los demás	S	S	S	S
Se hace escuchar	S	S	EO	EO
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los rituales	EO	EO	EO	EO
Relación con el espacio				
Disfruta	EO	S	EO	EO
Se arrincona en un determinado lugar	EO	N	S	S

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	D	E	F	G
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Observa el juego de los demás	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha enseñado autonomía en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Humor				
Ha demostrado alegría	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Ha hecho gestos graciosos	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Creatividad				
Ha manipulado objetos	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Respeto al otro en el juego	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha sido frustrado en el espacio de juego	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Capacidad de autoevaluarse	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Capacidad de autoreforzo	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	S- Al participante D
¿A quiénes se acerca menos?	S- Al participante G
¿A quiénes ignora?	A ninguno
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	EO
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	N
Dejar hacer el grupo sin intervenir	EO
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	S- Adecuado, paciente, observador y firme cuando necesario
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	S- la súper pelota
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	S
Frustración	N

Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	N
Ridiculiza	N
Es permisiva	S
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la	N

sesión	
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	N
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	N
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	N
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	N
Favorece la expresión de ideas	N
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	N
Invita a los que no quiere participar	N
Utiliza refuerzos verbales y corporales	N
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	N
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	N
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- Circula por la sala observando y interviniendo en el juego</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: C, D, E,

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptiva.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones;
- Valorar la importancia de la palabra y del dialogo;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia: ¿Yo soy? ¿Yo estoy?
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego;
- Desarrollar el sentimiento de respeto por el espacio psicomotor.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y montaje del perfil del adolescente resiliente	Alfombra, cartulina y rotulador
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	Cojines, cubos de espuma
Juegos	Juego libre con súper pelota, papel de periódico, tela y churros.	Súper pelota, papel de periódico, telas , churros colchones y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Los participantes E y D se tumban en la mesa de pensar, el participante E decía que tenía la pierna mala. Alex pregunta a ellos sobre los demás participantes, E afirma que G había pegado a otro adolescente del centro y por ello no iba participar de la sesión, D complementa la información dando detalles de la pelea, Alex charla con ellos tranquilamente y comenta con D la importancia de aprender a defenderse y que la defensa huye de la ley del más fuerte y que cada uno se defiende a su manera, D juega con E manteniendo un contacto corporal intenso haciéndole una contención, Alex interviene con mucha tranquilidad y les espera que cambien de actitud hasta que se acerca al participante D y le toca la barriga, el participante D se aparta del participante E. Alex continúa con el ritual de entrada sin exigirles que se sentasen en la alfombra y que E se quitara las bambas, los participantes D y E contestan la pregunta del día : ¿ Yo soy? ¿Yo estoy?

- *“Yo soy D y tengo 14 años”.* (participante D)
- *“Muy bien, pero creo que quieres hablar que eres adolescente”.* (Alex)
- *“Sí”.* (participante D)
- *“¿ Y tu E?”* (Alex)
- *“Soy guay y guapo”* (participante E)
- *“Y tu Alex ¿Eres lesbiana?”* (participante D)
- *“No, soy una persona muy seria en lo que me propongo. Y tú ¿como estas?”* (Alex)
- *“Estoy drogado”.* (participante D)
- *“Vale, pondré aquí en la cartulina”.* (Alex)
- *“No, por favor es broma, ponga que soy sano, por que yo soy sano”* (participante D)

Alex apunta en la cartulina los conceptos citados por los dos participantes:

Yo soy: Guay, guapo, inteligente, listo

Yo estoy: bueno, en la adolescencia y sano

Alex tranquilamente comenta sobre la pierna de E le pide que se saque las bambas.

Descarga agresiva:

El participante D destroza la torre con mucha tranquilidad

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex habla que va poner música y el participante D se dirige a la súper pelota que esta cubierta por papel de plata y telas, por de bajo de las telas también había churros de piscina. El participante D tira la pelota en Alex invitándola a participar del juego Alex se defiende y continúa arreglando el aparato de música que no funciona. El participante E se incorpora al juego, Alex le recuerda que él debería quitarse los zapatos. El participante C se incorpora a la sesión (estaba resolviendo un tema). Alex consigue arreglar el problema de la música. El participante D hace maniobras con la súper pelota y otra vez la tira a Alex que se defiende. Alex habla con C y E golpea a D con un churro de piscina, este se deja golpear tumbado en el suelo, después se levanta y se tira en los cubos que están en cima de los colchones. Alex vuelve ha hablar sobre los zapatos de E y este no le hace caso. D se tumba en el suelo, Alex hace un masaje suave, C y E juegan con la súper pelota. D se levanta vuelve a tumbarse en el suelo y permite que C y E le golpean con churros y la súper pelota, D grita por Alex y esta interviene apartando a los demás de D. El participante D aprovecha la situación y tira a Alex en los colchones, Alex juega y se defiende de la contención de D, poniéndose de pie rápidamente con mucho humor. D se va al rincón de pensar con la pierna dolorida, los participantes E y C juegan con Alex, Alex después va al rincón de pensar para hacer masaje en D, E se acerca golpeando D con los churros Alex le habla firme y E por fin se saca las bambas. Los participantes C y E juegan con la súper pelota y con los churros, Alex charla con D en el rincón de pensar. El participante D vuelve al juego, defendiéndose de los ataques de C. El participante E baila con los churros y después se hace una corona con un churro y se transforma en el guerrero Ninja. El participante D golpea a Alex con los churros esta se defiende con un cojín y D sale corriendo. Los participantes C y E juegan con la súper pelota y churros y Alex se defiende de los ataques de D tumbándole en los colchones. Todos juegan al sonido de la música tecno. D vuelve a atacar Alex con la súper pelota, esta se defiende bien y le deja tumbado en el suelo riéndose de la maniobra de Alex. El tono comienza a bajar, Alex anuncia la relajación. C golpea a D con un churro invitándole a jugar. D se levanta coge la súper pelota y va por Alex que le deja otra vez en el suelo. Alex incentiva a D a enfrentar a los demás. D va por E y este le golpea con un churro, D permanece

tumbado en el suelo recibiendo los golpes de E. El participante D se levanta coge la súper pelota y va por Alex, esta vuelve a se defender dejando D tumbado en los colchones, D se hace daño en la caída , Alex le hace masaje y D emite fuertes gritos de niño pequeño liberando algo que llevaba dentro, el participante E continua con el juego , Alex interviene . El participante E golpea la súper pelota con un churro, Alex lo incentiva en la descarga agresiva. Los participantes C y E golpean a D que esta tumbado en los colchones invitándole a jugar. Alex interviene y anuncia la relajación.

Relajación/Masaje:

Al sonido de una música romántica hace masaje en C y D, el participante E escucha la música manipulando un churro, Alex interviene y después de algunos minutos E se tranquiliza. Alex habla tranquilamente con D y C sobre el porque ella estaba grabando las sesiones y les explica que era para un trabajo de la Universidad mientras le hace masaje. El participante E acaricia la cabeza de Alex con un churro, Alex no le hace caso ya que le había dicho que el juego ya había terminado. El participante E sigue manipulando el churro de esta vez golpeando levemente la cabeza de D y este no le hace caso. D sugiere terminar la sesión en los colchones, Alex concuerda afirmando que la sesión había sido muy guay. Alex reclama, más una vez, al participante E por el churro y saca la música

Charla/Ritual de salida:

Alex pregunta a E como había sido la sesión para él, este le contesta:

- *“Dolorida por mi pierna”* (participante E)
- *“Ha jugado un montón, me ha dicho que estaba enfermo, imagínate se no estuviera. C, comprendo que en el inicio de la sesión estabas arriba resolviendo un problema, he preguntado al grupo ¿Yo soy? ¿Yo estoy?”* (Alex)
- *“Yo soy bueno y estoy como el pa tomaquet”* (participante C)
- *“Vale, ya son a las 8:00 horas y se acabo la sesión”* (Alex)

Evaluación del día:

Alex comenta con los demás educadores la dificultad de D de aceptar la salida de la educadora Montse, además de ser un adolescente carente de la referencia femenina, D ahora se siente perdido buscando constantemente el apoyo y la compañía de la educadora-psicomotricista en el espacio de juego ya que esta a la vez que desarrolla el rol de cómplice en el juego también es su compañero simbólico para la descarga del sentimiento de abandono y los intentos de volver a matar el adulto y la figura femenina en el juego ha sido constante. Alex también comenta que lo más positivo de esta situación es que el grupo cada día fortalece el vínculo con ella con ello el proceso desarrollado indica señales que esta siendo algo positivo en este momento de sus vidas.

Participantes	C	D	E
Expresividad motriz			
Expresa lo que le gusta o molesta	EO	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S
Reconoce sus límites	S	S	S
Amplia competencias	S	EO	S
Placer sensorio motor	S	EO	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	S
Capacidad de relacionarse			
Sensibilidad emocional con los otros	S	S	S
Capacidad de escucha	S	S	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	S
Tiene iniciativas	S	EO	S
Juega solo	EO	EO	EO
Acepta propuestas/prohibiciones	S	S	EO
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S
Relación con el adulto			
Inhibición	N	N	N
Agresión	N	N	N
Domesticación	N	N	EO
Dependencia	N	EO	N
Independencia	N	EO	S
Expresividad emocional			
Intolerancia a la frustración	N	N	N
Alegrías	S	EO	S
Tristeza	N	N	N
Apatía	N	N	N
Miedo	N	N	N
Rabia	N	N	N
Afecto	N	S	S
Inestabilidad	N	EO	N
Relación con el objeto			
Comparte	S	S	S
Acapara	N	N	N
Defiende	EO	EO	EO
Lucha	N	N	N
Se aísla	N	EO	N
Representación verbal			
Propone dialogo	N	S	S
Escucha a los demás	S	S	EO
Se hace escuchar	S	S	S
Relación con el tiempo			
Respeto el tiempo de los	S	S	EO

rituales			
Relación con el espacio			
Disfruta	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	C	D	E
Introspección			
Ha utilizado el rincón del pensar	N	EO	N
Autoevalúa sus propias actitudes	S	S	EO
Observa el juego de los demás	S	S	S
Independencia			
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	EO	S
Ha enseñado autonomía en el juego	S	EO	S
Iniciativa			
Ha hecho sugerencias en el juego	N	N	S
Ha hecho construcciones	N	N	N
Humor			
Ha demostrado alegría	S	EO	S
Ha hecho gestos graciosos	S	EO	S
Creatividad			
Ha manipulado objetos	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N
Moralidad			
Ha expresado conceptos y valores	S	S	S
Respeto al otro en el juego	S	S	S
Autoestima Consistente			
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	EO	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	EO
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	S	EO	S
Autorregulación			
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	S
Capacidad de autoevaluarse	S	S	N
Capacidad de autoreforzarse	N	S	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S-repitó la súper pelota para incentivar el balanceo en el grupo</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>S-Al participante D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>S-Al participante C</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>EO</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	<i>EO</i>
Dejar hacer el grupo sin intervenir	<i>N</i>
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>S-Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las	

diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>S- la súper pelota</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	S
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	N
Ridiculiza	N
Es permisiva	S
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S

Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	S
Inhibe	N
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	S
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de	S

la sesión	
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	S- Circula por la sala observando y interviniendo en el juego

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

- El perfil del adolescente también ha sido montado con el grupo B y el resultado final ha sido:

<p>YO ESTOY</p> <ul style="list-style-type: none"> -En la adolescencia -Bueno -Como un pa tomaquet -Bien -Perfecto -De p. madre

<p>YO SOY</p> <ul style="list-style-type: none"> -Buscador de mi propia identidad -Guay -Guapo -Inteligente -Listo -Sano -Sexy -Divertido - Un pa tomaquet -Un chiste -Pesado
--

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: C, D, E, F

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptiva.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones;
- Valorar la importancia de la palabra y del diálogo;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un diálogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia: ¿Yo puedo?
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego;
- Desarrollar el sentimiento de respeto por el espacio psicomotor.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y montaje del perfil del adolescente resiliente	Alfombra, cartulina y rotulador
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre y rollos de papel higiénico	Cojines, cubos de espuma
Juegos	Juego libre con papel higiénico.	Papel higiénico, cubos, colchones y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante C es el último en entrar en la sala, él entra y destroza la torre de cubos de espuma, Alex le hace volver a montar la torre. El participante D y el participante C juegan en la alfombra, Alex les pone límites. El participante D se tira encima de F Alex interviene con mucha paciencia, pidiendo que D se controlase ya que el juego aun no había empezado, el participante D derrumba a Alex en la alfombra y se tira encima, el participante E golpea a D con su gorra defendiendo a Alex. Por fin Alex se levanta, todos ya estaban más controlados y empieza el montaje del perfil: ¿Yo puedo?

- *“Ahora, D y C montan la torre para empezar el juego” (Alex)*

El participante D se niega a montar la torre y empieza a jugar con el papel higiénico (material sorpresa del día), C también se niega y Alex monta la torre:

- *“Monto la torre por que hoy C y D están como niños pequeños y no quiero perder más tiempo con ellos”. (Alex)*

- *“¿Que puedes tu, F?” (Alex).*

“Ser una mujer referente en el grupo”. (participante F)

El participante D se encuentra muy inquieto y vuelve a desestabilizar el grupo. Los participantes D y C establecen un juego de persecución y destrozan la torre, Alex les pone, límites, C y D vuelven a la alfombra y Alex continúa con el perfil:

- *“¿Que puedes tu, C?” (Alex)*

- *“Yo puedo ganar la Champion, yo puedo ganar” (participante, C)*

- *“¡Muy bien tu puedes ganar! ¿Y tu E, que puedes hacer?” (Alex)*

- *“Yo puedo hablar y escuchar por Internet”. (participante C)*

- *“O sea, puedes estar conectado, puedes escuchar la los demás”. (Alex)*

- *“Si”. (participante E)*

- *“¿Y tu D, que puedes hacer?” (Alex)*

- *“Matarte a ti”. (participante D)*

- *“Bueno, matar el adulto referente ¿por que?” (Alex)*

- *“Por...” (participante D susurra algo incomprensible)*

- *“¿Que más podéis hacer?” (Alex)*

- *“Pasar de curso”. (participante C)*

- *“Muy bien ¿E como ha sido tu fin de semana?” (Alex)*

- *“Nada, espero el próximo finde que tendremos fiesta, desde jueves no tenemos clases” (participante E)*

- *“¡Que guay! ¿Y tu C que tal en fin de semana?” (Alex)*

- *“Bien”. (participante C)*

- *“¿Y tu F, que tal el finde?” (Alex)*

- *“Contenta por que fue de fiesta”. (participante F)*
- *“¿Y tu D, que tal?” (Alex)*
- *“Bien” (participante D)*

Descarga agresiva:

Alex monta la torre e invita a todos a desenrollar los rollos de papel higiénico que estaban colgados en una cuerda en el medio de la sala. Los participantes C y F se divierten con el material y D y E se tumban en los colchones en un juego de contención corporal. D emite sonidos para llamar la atención de Alex y esta no le hace caso, estimulando a E que estaba por encima de D a destrozar la torre ya que este había se portado muy bien en el ritual de entrada. Alex pone una música tecno y empieza el juego.

Sensoriomotor/Simbólico:

Los participantes F y C disfrutan del papel higiénico bailando y estirando los rollos y los participante D y E siguen con la contención corporal, Alex observa el juego del grupo. El participante D se escapa de E y va por F y la tira en los colchones esta se sale muy bien del ataque, Alex le felicita. El participante E coge un trozo de papel, se hace un disfraz de Karate Kid, se incorpora en el personaje y juega con D que esta tumbado en los colchones, los participantes C y F cubren al participante D de papel higiénico. El participante D se levanta y baila con el papel higiénico, Alex le felicita y estimula a bailar. El participante C baila en la mesa de salto, el participante E hace contención en D, Alex interviene, después E va para la mesa de saltar y baila junto con C. El participante F construye una torre con los cubos de espuma y experimenta su equilibrio sentado encima de la torre, Alex hace masaje en el pie de D y los demás disfrutan del espacio psicomotor, el participante D coge a Alex y la tira en los colchones poniéndose por encima de ella, C interviene en el juego de contención y los tres se revuelcan en los colchones cubiertos de papel higiénico, C hace contención en D y este se levanta de los colchones. E y F juegan con los cubos de espuma. Los participantes C y D bailan en la zona de salto y después D va por Alex y vuelve a tirarla en los colchones haciéndole contención:

- *“¡Hijo mío, vaya con calma que tienes casi 2 metros y yo 1 metro y medio!” (Alex)*

C se tira en cima de los dos y sale y hace el mismo con F, Alex se levanta y defiende F del ataque de D, C ayuda en el rescate a F. El participante E observa en juego de los

demás. Los participantes C y F juegan a la persecución con los cubos, E observa en la mesa de salto, D vuelve a tirar a Alex en los colchones y esta aprovecha la oportunidad y le hace una contención, D grita acusando a Alex de haberle hecho daño, Alex lo examina y los dos charlan sobre enfermedades en los colchones, Alex le explica que lo que ella tiene es intolerancia con el gluten y la lactosa y no cáncer ni tan poco SIDA, ya que D afirmaba que ella le iba a transmitir tales enfermedades por una pequeña herida que D tenía en el dedo pequeño de la mano. Los participantes C y F continúan jugando, Alex circula por la sala y E y D observan el juego desde la zona de salto. El participante C hace contención con su propio peso a F, D se levanta y hace lo mismo, Alex interviene ya que D es muy grande y pesado y en cambio F es muy flaquita. Alex saca a D de encima de F. El tono ya empieza a bajar y C y E se tumban en los colchones, mientras que F hace contención en C achatándole con un cubo de espuma, D hace lo mismo con E, Alex le pone límites:

- *“¡D, ya esta es que pesas mucho!”* (Alex)

- *“Hoy no te has portado bien, me ha destrozado la torre, no para aplastar a los demás, así no puede ser. Por eso que no te defiende.”* (Alex)

El participante D escucha el llamamiento de Alex y vuelve a tirarse encima de F y Alex la defiende. Los participantes C y D juegan de persecución fuera de la sala, Alex va detrás avisándoles que no se podía salir de la sala, mientras que E y F juegan de lucha en los colchones. Vuelve C y D a los colchones, D aplasta a F y le pide un beso, Alex interviene defendiendo a F, y anuncia la relajación.

El participante F vuelve a aplastar a C con un cubo de espuma y D insiste en la contención con E que no consigue librarse de él. C aplasta a F con un cubo, Alex interviene. El participante E se libera de D y le aplasta con un cubo, C y F juegan de persecución y terminan los dos tumbados en los colchones, todos se revuelcan en los colchones y Alex observa el juego, F se defiende del ataque de D y C baila, E tira cojines hacia a F y juega con D que está tumbado en los colchones. Alex habla con D sobre su comportamiento en la sesión.

Relajación/Masaje:

- *“¡De esta manera jamás conquistará una mujer, eres muy pesado y un pesado!”* (Alex)

Alex interviene, el participante D permanece inquieto y se tira encima de los demás, Alex interviene:

- *“Ya esta, si continuas para la sesión y próxima semana no habrá psicomotricidad.”* (Alex)

El participante D se tranquiliza pero permanece encima de C y E, Alex hace masaje en F y habla con D:

“Hay que aprender a conquistar una mujer, de esta manera no conseguirás nunca ¡Eres un pesado!” (Alex)

El participante C consigue salir debajo de E y Alex hace masaje en C y F, Por fin E consigue escapar del peso de D y este se tranquiliza abrazado a C y a F. Alex charla tranquilamente con E y termina el masaje.

Todos se tumban en los colchones, Alex pone una música tranquila de piano, D se pone al lado de F y le abraza fuertemente Alex le habla.

Charla/Ritual de salida:

El participante D, aun abrazado con el participante C, grita:

-“¡Aquí, Alex, en los colchones!” (participante D)

-“Hoy no mereces nada, no pienso en atender tu pedido”. (Alex)

-“¡No! Alex, ha sido yo que he sugerido.” (participante E)

-“Ya que es así, haremos la charla y la despedida aquí en los colchones porque E me ha pedido”. (Alex)

Todos se acomodan en los colchones

- *“Hablaré yo. Me gustó muchísimo de la sesión pero D ha estado muy pesado y ello es algo que fastidia a todos. Creo que todos han disfrutado pero D se ha hecho muy pesado, D tu tienes que pensar que eres grande y pesado y que puede hacer daño a los demás”. (Alex)*

- *“Estas ofendiéndome con mis cosas personales”. (participante D)*

- *“Yo no, todo mundo sabe, todo el barrio de Navas, que eres grande y pesado” (Alex)*

- *“Quiero que mueras, tienes un cáncer ahí dentro” (participante D)*

- *“Que va, ya estoy buena del estomago”. (Alex)*

- *“Yo también, Alex estoy muy bueno”. (participante E)*

- *“Muy bien E, ¿que te pareció la sesión?” (Alex)*

- *“Literalmente muy pesada.” (participante E)*

- *“Y tu F ¿Que te pareció la sesión?” (Alex)*

- *“Bien”. (participante F)*

- *“¿Y tu D?” (Alex)*

- *Bien. (participante D)*

- *“Mira tienes que saber que todos los del grupo, te quieren, un día que no participas de la sesión todos sentimos falta de ti, no necesitas que este así con esta pesadez porque haces daño”. (Alex)*

- *“Que si, tengo pelos en la boca de D,” (participante E)*

- *¿Y tu C, que te pareció la sesión?* (Alex)
- *Pasado en todos los sentidos.* (participante C)
- *“D si bajas de esta manera en la próxima sesión no participarás del juego”.* (Alex)
- *“Y F también por que hoy ha estado muy agresiva”.* (participante E)
- *“F hoy ha hecho muy bien y ella tiene que jugar para aprender a defenderse más a cada día porque será policía”.* (Alex)
- *“Yo también quiero ser policía”.* (participante D)
- *“De esta manera, esta complicado. D tienes que aprender a controlar sus emociones, por que de esta manera no conquistará a nadie”.* (Alex)
- *“Es broma”* (participante D)
- *“Una broma muy pesada”.* (Alex)
- *“Si él se tumba encima de alguna mujer, la mata por que es muy pesado”* (participante E)
- *“Es verdad, se él se tira como se ha tirado encima mío y de F, realmente matará la chica”.* (Alex)
- *“Pesado en los dos sentidos”.* (participante C)
- *“Pesado porque no para y pesado del peso”* (Alex)

Todos ríen y se acaba la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta con los demás educadores que una vez que el participante D ya ha pasado por un proceso de liberar emociones en el espacio psicomotor ahora le toca aprender a convivir con estas emociones, controlarlas y a partir de ahí vivenciar el proceso de promoción de la resiliencia dentro de un espacio de juego, pero que el gran problema se presenta en el tiempo ya que las sesiones de psicomotricidad en el centro se terminan y el participante D necesita de más tiempo en el espacio psicomotor. Cuanto al participante F reacciona cada vez más a los estímulos recibidos, el participante C con pocas sesiones ha enseñado que es maduro y resiliente, el participante E ha sido el que más ha disfrutado del espacio psicomotor enseñando cambios de actitudes significativos y el participante G por lo menos ha empezado a comprender actitudes el sentido de la introspección y de la autorregulación.

Participantes	C	D	E	F
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	EO	EO	S
Amplia competencias	S	EO	S	S
Placer sensorio motor	S	EO	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	EO	S
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	S	S	S	S
Capacidad de escucha	S	EO	EO	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	S	EO	S	S
Juega solo	N	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	EO	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S	S
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	N	N	N	N
Domesticación	N	EO	EO	N
Dependencia	N	EO	N	N
Independencia	S	EO	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	EO	N	N
Alegrías	S	S	S	S
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	N
Rabia	N	EO	N	N
Afecto	S	S	S	S
Inestabilidad	N	S	N	N
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	S	S
Acapara	N	N	N	N
Defiende	EO	EO	EO	EO
Lucha	EO	EO	EO	EO
Se aísla	N	EO	N	N

Representación verbal				
Propone dialogo	S	S	S	EO
Escucha a los demás	S	S	S	S
Se hace escuchar	S	S	S	S
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los rituales	S	S	EO	S
Relación con el espacio				
Disfruta	EO	S	EO	EO
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	C	D	E	F
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>
Observa el juego de los demás	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha enseñado autonomía en el juego	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Humor				
Ha demostrado alegría	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Ha hecho gestos graciosos	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>EO</i>
Creatividad				
Ha manipulado objetos	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>S</i>
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Respeto al otro en el juego	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha sido frustrado en el espacio de juego	<i>N</i>	<i>EO</i>	<i>EO</i>	<i>N</i>
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	<i>S</i>	<i>EO</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Capacidad de autoevaluarse	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>S</i>	<i>S</i>
Capacidad de autoreforzo	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>	<i>N</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	S- Al participante D
¿A quiénes se acerca menos?	A ninguno
¿A quiénes ignora?	A ninguno
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	EO
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	EO
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	S- Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	S- papel higiénico
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	S
Afectividad	S

Imitación	N
Frustración	S
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	EO
Ridiculiza	N
Es permisiva	EO
Permanece firme	S
Es discreta	EO
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	N- ya lo saben
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S
Contiene	S
Anima	S
Ayuda	S
Propone	EO
Inhibe	EO
Espacializa	S
Imita	N
Intervención en el final de	

la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	S
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S- En los colchones jugando con el grupo y controlando al participante D</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

- El perfil del adolescente resiliente también ha sido montado con el grupo B y el resultado final ha sido:

YO PUEDO

- Ser una mujer referente en el grupo
- Ganar
- Conectarme a Internet
- Hablar y escuchar a los demás
- Matar el adulto
(potenciar en si mismo la representación de la separación con la madre)
- Pasar de curso
- No mentir
- Volar
- Aprender a me defender
- Reír

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: D, G

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptiva.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones;
- Valorar la importancia de la palabra y del diálogo;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia;
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego;
- Desarrollar el sentimiento de respeto por el espacio psicomotor.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	Cubos de espuma
Juegos	Juego libre con Pelotas de diferentes tamaños.	Pelotas de diferentes tamaños, cubos, colchones y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El participante D entra en la sala y destroza la torre. Los participantes D y G se sientan en la mesa del rincón de pensar, Alex empieza con el ritual de entrada ya que G habla que está con alergias al polvo y se niega a sentarse en la alfombra, Alex concuerda en realizar el ritual de entrada en la mesa y D no hace ninguna objeción. El participante G habla que no va estar en la sala por el mal olor de los pies de los participantes del grupo anterior, Alex le explica que en este día el mal olor estaba controlado ya que los pies de los participantes del grupo anterior fueron limpiados con toallitas húmedas y que la sala olía a toallitas húmedas por la falta de ventilación, Alex entra en acuerdo con G y le permite que él participe con las bambas puestas ya que el participante estaba muy constipado y el suelo estaba muy frío, pero el participante G no podía pisar en los colchones con las bambas por cuestión de higiene, G pide para jugar fútbol con una pelota en la sala, Alex le permite realizar el juego de fútbol con las bambas. El participante D también quería ponerse las bambas, Alex habla que no ya que D no había presentado ninguna justificativa, D se levanta de la mesa y va en dirección a Alex amenazándola corporal mente, Alex le pone límites, entra en la sala Raquel (voluntaria que estaba ayudando en la sustitución de la educadora Montse) por los participantes del grupo B, D vuelve a sentarse en la mesa, Alex contesta que los participantes del grupo B ya habían salido de la sala hacia unos minutos, Raquel se retira y D se levanta y hace tonterías con la cámara. Alex le pone límites y le recuerda que el juego todavía no había empezado y le pide que se siente en catalán sonriéndole, D se ríe, le felicita por el catalán y vuelve a sentarse en la mesa.

- *¿Como has ido en el puente de este fin de semana: discoteca, bailes novias?*
(Alex)

- *Estaba con una ninfomana.* (participante D)

Alex se ríe, el participante D vuelve a levantarse, gritando, dirigiéndose a la torre destrozada, Alex vuelve a recordar que todavía no iba empezar el juego. El participante D no le hace caso y G pide para empezar con el fútbol, Alex autoriza que se empiece el juego ya que el grupo ya estaba disperso.

Descarga agresiva:

El participante D con tranquilidad, destroza el resto de la torre que se encontraba montada.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex ofrece la súper pelota al participante D y este prefiere jugar fútbol con G con una pelota pequeña. El participante D monta una torre con los cubos de espuma para destruirla chutando la pelota pequeña, Alex les pregunta se querían que ella quitase la alfombra para jugar el fútbol y les ha ofrecido música para animar el juego, D habla que no era necesario quitar la alfombra y le pide una música tecno, Alex se la pone. Los participantes D y G juegan a fútbol por la sala cada uno controlando una pelota pequeña y la torre ha permanecido montada. Alex saca la súper pelota, pero los participantes continúan jugando a fútbol, el participante D va a por Alex le provoca con la pelota pequeña, esta le mira y no le hace caso, D coge la súper pelota y la tira contra la torre, G se suma y los dos empiezan a jugar con la súper pelota. El participante G aplasta al participante D con la súper pelota y este no reacciona, se tumba en el suelo. Alex observa el juego y por fin D reacciona en el juego, él coge la súper pelota y va por G que se defiende, D va en dirección Alex que también se defiende, D vuelve a tumbarse en el suelo y otra vez se deja aplastar por G con la súper pelota. Alex observa el juego en los colchones hasta que se acerca a D y le estimula a reaccionar, este se levanta y reacciona en el juego, se pone los zapatos de Alex para llamar la atención, Alex se ríe y le pide para sácaselos, D los saca y pone sus bambas, Alex no le hace caso. D juega solo con la súper pelota, pisa en los colchones con las bambas y va por Alex que se defiende e insiste en observar callada el juego de D. El participante G va para la mesa del rincón de pensar para descansar y poner un chicle en la boca ya que la menta le ayuda a respirar. D continua solo con el juego de la súper pelota y Alex observa y se defiende cuando necesario. D se tumba en el suelo y Alex habla tranquila mente con G que esta en el rincón de pensar, Alex ofrece a G la súper pelota para jugar este la coge y vuelve a aplastar a D que está tumbado en el suelo realizando un juego de contención y D permanece tumbado en el suelo. Alex estimula a D a reaccionar y este permanece en el mismo lugar recibiendo la contención de G. El participante hace maniobras con la súper pelota desafiando sus limites y D permanece en el suelo siendo contenido por el movimiento de la súper pelota a la vez sirviendo de soporte para las acrobacias de G, Alex felicita a G por su

iniciativa y creatividad y le ayuda en la maniobras. D permanece tumbado en el suelo siendo soporte de la súper pelota. Alex anuncia la relajación.

Relajación/Masaje:

El participante G se tumba en los cubos que estaban acostados en la pared, Alex le pregunta se quería hacer allí la relajación y G confirma que si, Alex concuerda. El participante D se levanta del suelo y comparte los cubos con G. Alex pone una música gregoriana y hace masaje con la pelota en G y D, Durante el masaje D toca la barriga de Alex cariñosamente y le pregunta si ella esta embarazada, Alex le contesta que no y le explica que el tamaño de la barriga era debido a sus problemas de intolerancia (celiaquía). Minutos después D abraza cariñosamente Alex por la barriga, Alex sonrío para la camera como hubiera ganado un premio y así se acaba el masaje.

Charla/Ritual de salida:

Alex y los participantes D y G se acomodan en los cubos de espuma en un rincón de la sala donde se había realizado la relajación. El participante D golpea la pierna de Alex con una palmada, esta le habla cariñosamente:

- *“No hagas eso por que duele, tienes que aprender a controlar tu peso, se haces eso con una novia, la chica se enfadará.” (Alex)*
- *“A una novia no la toco así.” (participante D)*
- *“¿Que te pareció la sesión?” (Alex)*
- *“Mal, por muchas cosas”. (participante D)*
- *“¿Por que?” (Alex)*
- *“Por que estabas tu...Es broma. Por que yo mismo me he hecho daño con la pelota, me he tropezado en la alfombra.” (participante D)*
- *“Voy poner estas cosas en el You Tube. Yo intenté sacar la alfombra y tu mismo me has dicho que no de esta manera no puedo hacer nada.” (Alex)*
- *“Si ¿Como podemos tener acceso a las imágenes de hoy?” (participante G)*
- *Voy hacer una edición para dejarla aquí en el centro. Pero lo del You Tube no, es broma ¿Que te pareció la sesión G? (Alex).*
- *“Bien.” (participante G)*
- *“Me gusto mucho la sesión, con dos personas se puede jugar con tranquilidad, podemos disfrutar más del espacio, hemos hecho una buena relajación, G ha participado ya que en la sesiones pasadas siempre ha estado estornudando por las*

alergias, se acabo la sesión, esta ha sido nuestra ultima grabación y a partir de la próxima semana, habrá cambios en la psicomotricidad” (Alex)

- *“¿Por que, no habrá más?” (los participante D y G)*
- *“No es eso, es que tengo que dar un poco de asistencia a los pequeños y a los grandes, que con los cambios que hubo en el centro , salida de Cari, salida de Montse, Cesar muy atareado, educadores nuevos, se quedaron sin sesiones de psicomotricidad, pero aún tengo que organizar eso con César.” (Alex)*
- *“¡Nos quedaremos sin psico!” (participante D)*
- *“Podemos hacer juntos los grandes y los pequeños” (participante G)*
- *“No, que no aguanto “. (Alex)*
- *“Cuanto tiempo nos quedaremos sin psico” (participante D)*
- *“Yo no sé tengo que organizar con Cesar, creo que una o dos semanas”. (Alex)*
- *“No quiero que se acabe, para mí eso es una terapia, yo me desahogo aquí.” (participante D)*
- *“¡Sí, que bueno!” (Alex)*
- *“Si no bajo par hacer la psico, voy pegar a M”. (participante D)*
- *“Te digo que M se está desarrollando muy bien y que él enseña su lado sensible, cosa que todo hombre tiene que hacer ya que todo el mundo tiene un lado femenino y masculino y el ideal es el equilibrio entre los dos. ¿Por que esa manía con M?” (Alex)*
- *“¡Que va, M es maricón!” (participante D)*
- *“Yo no lo veo así, es que M expresa su lado más sensible” (Alex)*
- *“Yo tengo más masculino que femenino, pero soy muy sensible con las mujeres“ (participante D)*
- *“Tú tienes que ser sensible contigo mismo” (Alex)*

El participante D insiste en acusar el participante M de maricón, Alex desarrolla una charla sobre homosexualidad, sexo y machismo, le explica que es normal la relación entre dos hombres o dos mujeres que se quieren. Alex comenta con G sobre el peligro de mascar chicle mientras se juega y termina la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta con los demás educadores la reacción de D y G con relación a los cambios en la psicomotricidad del centro.

Participantes	D	G
Expresividad motriz		
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S
Reconoce sus límites	S	S
Amplia competencias	EO	S
Placer sensorio motor	EO	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S
Capacidad de relacionarse		
Sensibilidad emocional con los otros	S	S
Capacidad de escucha	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S
Tiene iniciativas	EO	S
Juega solo	S	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	S
Responde adecuadamente a	EO	S

las provocaciones		
Relación con el adulto		
Inhibición	<i>N</i>	<i>N</i>
Agresión	<i>N</i>	<i>N</i>
Domesticación	<i>N</i>	<i>N</i>
Dependencia	<i>S</i>	<i>N</i>
Independencia	<i>S</i>	<i>S</i>
Expresividad emocional		
Intolerancia a la frustración	<i>N</i>	<i>N</i>
Alegrías	<i>S</i>	<i>S</i>
Tristeza	<i>N</i>	<i>N</i>
Apatía	<i>EO</i>	<i>N</i>
Miedo	<i>N</i>	<i>N</i>
Rabia	<i>N</i>	<i>N</i>
Afecto	<i>S</i>	<i>S</i>
Inestabilidad	<i>S</i>	<i>N</i>
Relación con el objeto		
Comparte	<i>S</i>	<i>S</i>
Acapara	<i>N</i>	<i>N</i>
Defiende	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Lucha	<i>EO</i>	<i>EO</i>
Se aísla	<i>N</i>	<i>EO</i>
Representación verbal		
Propone dialogo	<i>S</i>	<i>S</i>
Escucha a los demás	<i>S</i>	<i>S</i>
Se hace escuchar	<i>S</i>	<i>S</i>
Relación con el tiempo		
Respeto el tiempo de los rituales	<i>EO</i>	<i>E</i>
Relación con el espacio		
Disfruta	<i>S</i>	<i>S</i>
Se arrincona en un determinado lugar	<i>N</i>	<i>EO</i>

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	D	G
Introspección		
Ha utilizado el rincón del pensar	<i>N</i>	<i>S</i>
Autoevalúa sus propias actitudes	<i>N</i>	<i>S</i>
Observa el juego de los demás	<i>EO</i>	<i>S</i>
Independencia		
Ha desafiado sus propios límites en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>
Ha enseñado autonomía en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>
Iniciativa		
Ha hecho sugerencias en el juego	<i>N</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>N</i>	<i>S</i>
Humor		
Ha demostrado alegría	<i>EO</i>	<i>S</i>
Ha hecho gestos graciosos	<i>EO</i>	<i>S</i>
Creatividad		
Ha manipulado objetos	<i>S</i>	<i>S</i>
Ha hecho construcciones	<i>S</i>	<i>N</i>
Moralidad		
Ha expresado conceptos y valores	<i>S</i>	<i>N</i>
Respeto al otro en el juego	<i>EO</i>	<i>S</i>
Autoestima Consistente		
Ha sido incentivado a reaccionar el en juego	<i>S</i>	<i>N</i>
Ha sido frustrado en el espacio de juego	<i>N</i>	<i>N</i>
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	<i>EO</i>	<i>S</i>
Autorregulación		
Autocontrol en el espacio de juego	<i>EO</i>	<i>S</i>
Capacidad de autoevaluarse	<i>N</i>	<i>S</i>
Capacidad de autoreforzo	<i>N</i>	<i>N</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>Al participante D</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>A ninguno</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	<i>EO</i>
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	<i>EO</i>
Dejar hacer el grupo sin intervenir	<i>EO</i>
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los	

mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	<i>S-súper pelota</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	N
Ridiculiza	N
Es permisiva	S
Permanece firme	<i>EO</i>
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	S
Ayuda al grupo en sus	S

planificaciones	
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	<i>S</i>
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	<i>S</i>
Asegura	<i>S</i>
Contiene	<i>N</i>
Anima	<i>S</i>
Ayuda	<i>S</i>
Propone	<i>EO</i>
Inhibe	<i>EO</i>
Espacializa	<i>S</i>
Imita	<i>N</i>
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	<i>S</i>
Favorece el recuerdo de la sesión	<i>S</i>
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>N</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	<i>S</i>
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	<i>S</i>
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	<i>S</i>
Favorece la expresión de ideas	<i>S</i>
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	<i>S</i>
Invita a los que no quiere participar	<i>N</i>
Utiliza refuerzos verbales y corporales	<i>S</i>
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	<i>S</i>
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	<i>S</i>
Competencias para elaborar de manera	

creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	S
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S Circula por la sala observando el juego de los participantes</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista)

Participantes: C, D, E, F

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar Juegos pre-simbólicos y simbólicos;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptiva.
- Expresar ideas, sentimientos y emociones;
- Valorar la importancia de la palabra y del dialogo;

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Promover un dialogo abierto sobre temas de la adolescencia;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia;
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego;
- Desarrollar el sentimiento de respeto por el espacio psicomotor.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial	mesa de pensar
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	cubos de espuma
Juegos	Juego libre	Cubos, colchones y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

Los participantes D y C entran en la sala corriendo, destrozan la torre y juegan con un spray ambientador utilizado por Alex para quitar el mal olor de los pies dejado por el grupo B, Alex interviene y estos se acomodan en mesa del rincón de pensar junto a los demás. Alex habla en serio sobre las actitudes de D en insistir en las contenciones con su peso corporal y en los ataques hacia las mujeres del grupo dejándose golpear por los chicos, los participantes C, E y F apoyan las palabras de Alex expresando lo que no les gustaban del juego de D, el participante E afirma sentirse incómodo sobre las actitudes del participante D, habla que aquella charla era necesaria para ayudarlo a madurar y termina su turno con la frase:

- *“Soy positivo y veo todo por un lado positivo”*. (participante E)

Alex puntúa los puntos positivos y negativos del participante D, este se pone pensativo. El participante C sugiere a Alex montar una sesión con pintura de spray, el participante D le apoya en la sugerencia. Alex dice que tendría que hablar con el director, Cesar y los demás educadores y si todos concordasen se haría una sesión de pintura.

Descarga agresiva:

La torre ha sido destrozada por todos excepto D que se queda en el rincón de pensar.

Sensoriomotor/Simbólico:

Los participantes C, E y F juegan a luchar y crear oposiciones con la súper pelota, cubos de espuma, churros y cojines, el participante D, desde la mesa de pensar, observa a los demás durante algunos minutos y después se incorpora al juego. El participante D intenta establecer un contacto corporal más cercano con el participante F y Alex, Alex le pone límites y este controla sus actitudes en el juego, pero después intenta otra vez jugar con el participante F que chilla, Alex interviene y habla con F que también no había necesidad de chillar de aquella manera ya que D no se había acercado de forma brusca. Alex anuncia la relajación.

Relajación/Masaje:

Todos se acomodan en los colchones, el participante D intenta acercarse al participante F y esta lo rechaza, D bromea con F y se aparta. Alex pone una música tranquila de piano, hace masaje en los participantes C, D y F, el participante E prefiere solo escuchar la música.

Charla/Ritual de salida:

En la charla final, realizada en los colchones, todos afirman que la sesión había sido guay sin la pesadez del participante D, se termina la charla y D se niega a salir de la sala intentando reiniciar el juego, Alex le pone limites, D le pide un beso en la mejilla, Alex lo niega , D sonrío y habla:

- *¡Eres inmortal!* (participante D)
- *“No, soy lista y no quiero que me pilles”.* (Alex).

El participante D acepta el rechazo y se termina la sesión.

Evaluación del día:

Alex comenta con los demás educadores sobre la propuesta de terminar el proyecto de psicomotricidad del año con una sesión de pintura de spray con el grupo de los adolescentes, los educadores del centro rechazan la propuesta por la falta de ventilación en la sala de psicomotricidad y por el olor de la pintura que podía producir alguna reacción alérgica en algún participante, Alex concuerda con los demás educadores y sugiere enseñar algunas imágenes grabadas a los adolescentes y así hacer una evaluación del proceso realizado, los demás educadores concuerdan con la propuesta y se encargan en providenciar el ordenador y el cañón para la sala de psicomotricidad.

Participantes	C	D	E	F
Expresividad motriz				
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S
Seguridad en las capacidades motoras	S	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	EO	S	S
Amplia competencias	S	EO	S	S
Placer sensorio motor	S	EO	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	S	S
Capacidad de relacionarse				
Sensibilidad emocional con los otros	S	S	S	S
Capacidad de escucha	S	S	S	S
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S
Tiene iniciativas	S	EO	S	S
Juega solo	N	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	S	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	EO	S	S
Relación con el adulto				
Inhibición	N	N	N	N
Agresión	N	N	N	N
Domesticación	N	EO	N	N
Dependencia	N	EO	N	N
Independencia	S	EO	S	S
Expresividad emocional				
Intolerancia a la frustración	N	EO	N	N
Alegrías	S	EO	S	S
Tristeza	N	N	N	N
Apatía	N	N	N	N
Miedo	N	N	N	N
Rabia	N	N	N	N
Afecto	S	S	S	S
Inestabilidad	N	S	N	N
Relación con el objeto				
Comparte	S	S	S	S
Acapara	N	N	N	N
Defiende	EO	EO	EO	EO
Lucha	EO	EO	EO	EO
Se aísla	N	EO	N	N
Representación verbal				
Propone diálogo	S	S	S	S
Escucha a los demás	S	S	S	S

Se hace escuchar	S	S	S	S
Relación con el tiempo				
Respeto el tiempo de los rituales	S	EO	S	S
Relación con el espacio				
Disfruta	S	EO	EO	EO
Se arrincona en un determinado lugar	N	EO	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	C	D	E	F
Introspección				
Ha utilizado el rincón del pensar	N	S	N	N
Autoevalúa sus propias actitudes	S	N	S	S
Observa el juego de los demás	S	S	S	S
Independencia				
Ha desafiado sus propios límites en el juego	S	N	S	S
Ha enseñado autonomía en el juego	S	N	S	S
Iniciativa				
Ha hecho sugerencias en el juego	S	N	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N
Humor				
Ha demostrado alegría	S	EO	S	EO
Ha hecho gestos graciosos	S	N	S	EO
Creatividad				
Ha manipulado objetos	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N
Moralidad				
Ha expresado conceptos y valores	S	S	S	S
Respeto al otro en el juego	S	EO	S	S
Autoestima Consistente				
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	N	EO	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	S	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes	S	N	S	S
Autorregulación				
Autocontrol en el espacio de juego	S	EO	S	S
Capacidad de autoevaluarse	S	N	S	S
Capacidad de autoreforzo	N	N	S	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	S
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>A todos</i>
¿A quiénes se acerca menos?	<i>A ninguno</i>
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	EO
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	S
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S
Sorpresa	N

Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	S
Provocación	N
Contención	S
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	S
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	EO
Ridiculiza	N
Es permisiva	EO
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	S
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	N
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	N- ya lo saben
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S
Asegura	S

Contiene	<i>N</i>
Anima	<i>S</i>
Ayuda	<i>S</i>
Propone	<i>EO</i>
Inhibe	<i>EO</i>
Espacializa	<i>S</i>
Imita	<i>N</i>
Intervención en los juegos simbólicos	
Interviene ejerciendo un rol	<i>N</i>
Enriquece el desarrollo del juego	<i>S</i>
Favorece la verbalización	<i>S</i>
Crea juegos	<i>N</i>
Utiliza el material y el espacio para andamiar los juegos	<i>S</i>
Culpabiliza	<i>N</i>
Frustra	<i>N</i>
Evita el juego	<i>N</i>
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	<i>S</i>
Favorece el recuerdo de la sesión	<i>S</i>
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	<i>S</i>
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	<i>S</i>
Intervención en la representación C028	
Ayuda cuando se hace necesario	<i>S</i>
Favorece la expresión de ideas	<i>S</i>
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	<i>S</i>
Invita a los que no quiere	<i>S</i>

participar	
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o materiales.	N
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>En el centro de la sala observando y jugando con el grupo</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

A-III

Sesión piloto (grupo B)

Diario de la psicomotricista

Educadores: Alex (educadora-psicomotricista), Marc (camera)

Participantes: I, J, L, M, N, O

Objetivos de la sesión:

Objetivos establecidos para el grupo:

- Vivenciar el propio cuerpo en su globalidad;
- Vivenciar la capacidad de hacer y organizar a nivel corporal;
- Vivenciar el placer del juego libre;
- Vivenciar el tono como base de la actividad muscular;
- Vivenciar el placer de pensar, crear y comunicar;
- Experimentar sensaciones propioceptivas;
- Experimentar sensaciones exteroceptivas.

Objetivos establecidos para la psicomotricista:

- Estimular la convivencia en grupo;
- Ofrecer al grupo un espacio de placer, libertad y comunicación;
- Adaptar el grupo a pasar por los diferentes rituales;
- Establecer una comunicación constante en la convivencia de grupo;
- Potenciar las habilidades motrices (equilibrio, coordinación dinámica general organización espacial y coordinación óculo-pedal);
- Promover diálogos y análisis en torno de la temática resiliencia (caso sea oportuno);
- Permitir la pulsión y la descarga agresiva a través del juego.

Momentos de la sesión	Estrategias	Materiales
Ritual de entrada	Charla inicial y montaje del perfil del adolescente resiliente	Alfombra
Pulsión y descarga agresiva	Destrozar la torre	Cubos de espuma
Juegos	Juego libre con Pelotas de diferentes tamaños.	Pelotas de diferentes tamaños, cubos, colchones y zona de salto.
Relajación	Masaje	Pelotas de masaje y música
Representación	Verbal / Charla	Alfombra
Ritual de salida	Evaluación de la sesión	Alfombra

Ritual de entrada:

El grupo va entrando en la sala poco a poco, mientras los demás van llegando Alex sentada en la alfombra acaricia el pelo de M que le demanda atención, establece una rápida conversación sobre el proyecto de sesión con M y L. El participante J se suma y coge un cubo de espuma para hacerse balanceo en la alfombra del ritual de entrada, Alex lo mira con mucha naturalidad. El participante N se suma, juega un poco con J Alex le pone un poco de límites para no destrozar la organización de la sala y N se tumba en la alfombra poniendo la cabeza en el regazo de L para recibir caricias en el pelo. Una vez que todos ya están presentes, Alex les exige que monten la torre con los cubos para empezar la sesión, los participantes montan la torre en un clima de juego bajo a las reclamaciones de Alex. El participante L ayuda a poner orden en la sala. La torre es destrozada otra vez, Alex amenaza suspender la sesión y todos se suman a la alfombra, el participante M monta la torre y empieza la charla, Alex quita un chicle de la boca del participante I. Todos comentan lo que han hecho en las vacaciones de Semana Santa, en un clima de juego e inquietudes todos hablaron, la escucha ha sido un poco difícil pero sí que hubo en un ambiente alegre. El participante N pregunta como habían sido las vacaciones de Semana Santa de Alex y esta contesta que había pasado en casa. Por fin todos se tranquilizan y dialogan. Todos comentan la salida de la educadora Montse del centro, Alex les contesta que hay fases en la vida y que la educadora Montse necesitaba cambiar de trabajo, Alex estimula para que todos expresen sus opiniones. Todos hablan del sentimiento de pérdida de la figura de la educadora Montse. Terminada la charla, Alex autoriza para que destrocen la torre.

Descarga agresiva:

Todos destrozán la torre, el participante M se queda tumbado en los colchones. Todos juegan con los cubos y cojines.

Sensoriomotor/Simbólico:

Alex les ofrece pelotas de todos los tamaños. El participante L va por la súper pelota, M continúa tumbado en los colchones, Alex le estimula a levantarse y hace una intervención individualizada con él estimulándole a estar de pie, el participante M una vez de pie se deja pegar con los cojines tirados por los demás, Alex le incentiva a reaccionar y M reacciona. Todos juegan compartiendo el material sin problemas, el

participante L grita liberando emociones a través de la voz. Alex se aparta y observa. El participante O tiene actitudes agresivas Alex le llama atención. El mal olor de los pies se hace presente en el ambiente Alex hecha un spray ambientador, el participante N se acerca corporalmente y le provoca para que ella entre en el juego, Alex corresponde a la invitación sin perder de vista a los demás. El participante O introduce en el juego los colchones para defenderse. Los participantes I y J van por la súper pelota, hacen balanceo, I se cae en el suelo y Alex le invita a levantarse y este la escucha. El participante O descarga su agresividad chutando a una pelota pequeña. Empieza a bajar el tono del grupo, el participante O estimula a todos a volver al juego, I, M, N juegan con él, M se hace daño, Alex le hace una intervención individualizada, masajeándolo. El participante M mejora y vuelve al juego. El participante O tira los colchones contra a los demás. Los participantes J y L juegan con una pelota gigante. Todos comparten objetos y espacio sin problemas, el participante O ya aparenta estar más tranquilo, pero vuelve a tirar los colchones contra a los demás. Alex anuncia el masaje.

Relajación/ Masaje:

Los colchones vuelven a su sitio y todos participan del masaje con pelotas al sonido de una música tranquila de piano. El grupo invita a Marc a participar del masaje ya que Alex no podía masajear todos a la vez, mientras reciben el masaje L y M charlan tranquilamente sin molestar a los demás.

Charla / Ritual de Salida:

Todos se suman a la alfombra, M trae a la alfombra cubos de espuma y hace balanceo, O hace lo mismo, el participante I es el último a sentarse en la alfombra, Alex felicita el participante O por intentar controlar su agresividad ja que en otras sesiones ha estado incontrolable. El participante O se balancea con los cubos. M comenta del daño en el juego y vuelve a poner la cabeza en el regazo de Alex para que ella le acaricie el pelo, Alex responde su demanda con mucha naturalidad. L y N se balancean con los cubos. La escucha ya se hace un poco mas fluida, todos comentan del juego con placer. Se acaba la sesión.

Evaluación del día:

Al terminar la sesión Alex puntúa a los demás educadores la importancia de la sesión para el grupo en el sentido de ayudarles a expresar lo que sentían y pensaban sobre la salida de la educadora Montse siendo esta una gran referente para los adolescentes del centro y que la sesión ha sido un ejercicio práctico de resiliencia, hay momentos en la vida que son muy tristes y complicados pero tenemos que seguir adelante, es como un juego. El grupo ha hecho mucha descarga agresiva a través del juego, esto ha sido positivo por el tema de la salida de la educadora Montse y por la vuelta de las vacaciones de Semana Santa, ya que cuando se apartan del centro por muchos días vuelven cargados de agresividad debido a sus problemas familiares.

Participantes	I	J	L	M	N	O
Expresividad motriz						
Expresa lo que le gusta o molesta	S	S	S	S	EO	S
Seguridad en las capacidades motoras	EO	S	S	EO	S	S
Reconoce sus límites	S	S	S	S	S	S
Amplia competencias	EO	S	S	EO	S	S
Placer sensorio motor	S	S	S	S	S	S
Capacidad de inhibición motriz autorregulada	S	S	S	S	S	EO
Capacidad de relacionarse						
Sensibilidad emocional con los otros	S	S	S	S	S	EO
Capacidad de escucha	EO	EO	S	EO	EO	EO
Establece relaciones con los demás	S	S	S	S	S	S
Tiene iniciativas	EO	S	S	EO	S	S
Juega solo	N	N	N	N	N	N
Acepta propuestas/prohibiciones	S	S	S	S	S	S
Responde adecuadamente a las provocaciones	S	S	S	S	S	EO
Relación con el adulto						
Inhibición	N	N	N	N	N	N
Agresión	N	N	N	N	EO	EO
Domesticación	S	N	N	N	N	N
Dependencia	N	N	N	EO	S	N
Independencia	S	S	S	EO	S	S
Expresividad emocional						
Intolerancia a la frustración	N	N	N	N	N	N
Alegrías	S	S	S	S	S	S
Tristeza	N	N	N	N	N	N
Apatía	EO	N	N	EO	N	N
Miedo	N	N	N	EO	N	N
Rabia	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	EO descarga agresiva	S descarga agresiva
Afecto	S	S	S	S	S	N
Inestabilidad	EO	N	N	EO	N	EO
Relación con el objeto						
Comparte	S	S	S	S	S	S
Acapara	N	N	N	N	N	N
Defiende	EO	S	S	EO	S	S
Lucha	S	S	S	S	S	S
Se aísla	N	N	N	N	N	N
Representación verbal						
Propone dialogo	EO	S	EO	S	S	S
Escucha a los demás	EO	EO	S	EO	EO	EO
Se hace escuchar	EO	EO	S	EO	EO	EO

Relación con el tiempo						
Respeto el tiempo de los rituales	S	S	S	S	S	S
Relación con el espacio						
Disfruta	S	S	S	S	S	S
Se arrincona en un determinado lugar	N	N	N	N	N	N

S - siempre

EO – en ocasiones

N – nunca

Participantes	I	J	L	M	N	O
Introspección						
Ha utilizado el rincón del pensar	N	N	N	N	N	N
Autoevalúa sus propias actitudes	N	N	N	N	N	N
Observa el juego de los demás	S	S	S	S	S	EO
Independencia						
Ha desafiado sus propios límites en el juego	EO	S	S	EO	S	S
Ha enseñado autonomía en el juego	EO	S	S	EO	S	S
Iniciativa						
Ha hecho sugerencias en el juego	EO	EO	EO	EO	EO	EO
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N	N
Humor						
Ha demostrado alegría	S	S	S	S	S	S
Ha hecho gestos graciosos	N	S	N	S	EO	N
Creatividad						
Ha manipulado objetos	S	S	S	S	S	S
Ha hecho construcciones	N	N	N	N	N	N
Moralidad						
Ha expresado conceptos y valores	S	S	S	S	S	S
Respeto al otro en el juego	S	S	S	S	S	EO
Autoestima Consistente						
Ha sido incentivado a reaccionar en el juego	EO	N	N	EO	N	N
Ha sido frustrado en el espacio de juego	N	N	N	N	N	N
Ha demostrado seguridad de si mismo en palabras y actitudes-	EO	S	S	EO	S	S
Autorregulación						
Autocontrol en el espacio de juego	S	S	S	S	S	EO
Capacidad de autoevaluarse	N	N	N	N	N	N
Capacidad de autoreforzo	N	N	N	N	N	N

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Capacidad de observación	Observaciones
Para, observa e interviene en el grupo	S
Mirada periférica	<i>S- Ha propuesto una sesión de juego libre respetando la necesidad del grupo</i>
Interacción con los participantes del grupo	
¿A quiénes se acerca más?	<i>S-Participante M</i>
¿A quiénes se acerca menos?	-
¿A quiénes ignora?	<i>A ninguno</i>
Capacidad de escucha	
Hace muchas propuestas de juego	N
Espera por la iniciativa de juego del grupo	S
Reconduce el juego del grupo	<i>S- pone limites cuando necesario</i>
Dejar hacer el grupo sin intervenir	N
Atiende a las demandas de manera ajustada	S
Participa en diferentes tipos de juego	N
Expresividad en el juego	
Placer	S
Disponibilidad corporal	S
Estado de ánimo.	<i>S- Adecuado, paciente , observador y firme cuando necesario</i>
Utilización de los mediadores	
Mirada	S
Lenguaje	S
Gestos	S
Cuerpo	S
Objeto	S
Capacidad para utilizar las diferentes estrategias	
Acuerdo	S

Sorpresa	<i>S- propone juego libre con pelotas</i>
Afirmación	S
Refuerzo	S
Invitación	<i>N- No ha sido necesario</i>
Provocación	N
Contención	N
Afectividad	S
Imitación	N
Frustración	N
Favorecer las relaciones entre iguales	S
Propicia autonomía a los participantes	S
Manutención de la seguridad del grupo	
Da seguridad al grupo	S
Se muestra autoritaria	<i>EO- firme en las palabras</i>
Ridiculiza	N
Es permisiva	<i>S- pero hasta un determinado punto</i>
Permanece firme	S
Es discreta	S
Intenta que el grupo se autorregule	S
Es flexible en función de las necesidades	S
Se anticipa	N
Intervención en el ritual de entrada	
Mantiene el orden y silencio del grupo	EO
Explica el grupo su proyecto de sesión	S
Pregunta al grupo sobre los planes de juego	<i>N- el tema del día en el centro fue la vuelta de las vacaciones y la salida de la educadora Montse</i>
Ayuda al grupo en sus planificaciones	N
Se recuerdan las normas de la sesión	<i>N- ya lo saben</i>
Hay un ritual para iniciar la sesión	S
Intervenciones en los juegos sensorio motores	
Favorece los juegos de aseguración profunda	S

Asegura	S
Contiene	N
Anima	S
Ayuda	S
Propone	N
Inhibe	N
Espacializa	N
Imita	N
Intervención en el final de la sesión	
Facilita la vuelta a la calma	S
Favorece el recuerdo de la sesión	S
Fomenta la autonomía del grupo para recoger el material y calzarse	<i>S- Calzarse si por que indica que el grupo debe salir de la sala, recoger el material no ya que el grupo presenta dificultades en no querer salir de la sala</i>
Pregunta sobre lo sucedido en la sesión	S
Realiza algún ritual de despedida de la sesión	S
Intervención en la representación	
Ayuda cuando se hace necesario	S
Favorece la expresión de ideas	S
Enriquece mediante sus preguntas la capacidad representativa del participante	S
Invita a los que no quiere participar	S
Utiliza refuerzos verbales y corporales	S
Favorece el orden en el grupo, uso de normas	S
Propicia el reconocimiento del trabajo individual por el grupo	S
Competencias para elaborar de manera creativa y ajustada diferentes escenarios para la práctica psicomotriz	
Montaje de la sala: novedad en la propuesta o adecuación de espacios o	N

materiales.	
Flexibilidad, ajuste en la organización del tiempo de la sesión	S
Espacio en que permanece más tiempo el psicomotricista	<i>S En el centro y en rincones observando la sesión</i>

S – siempre / EO – en ocasiones / N – nunca

Puntos destacados de la sesión piloto:

- La sesión ha sido realizada bajo a una fuerte descarga agresiva pero hemos observado que los pilares resilientes de humor, iniciativa, independencia y autorregulación fueron vivenciados a través del juego y no verbalizados, el grupo necesitaba poner para fuera el sentimiento de pérdida de la educadora Montse y toda la carga emocional absorbida durante las vacaciones de Semana Santa, todo ello ha sido expresado a través de un juego de descarga agresiva en que los adolescentes lucharon con cojines y colchones, reaccionaron, disfrutaron con placer del espacio psicomotor, se auto controlaron cuando fue necesario y lo más importante es que han tenido oportunidad de poner para fuera sus angustias. La educadora-psicomotricista ha sido facilitadora del proceso, el vínculo existente entre los adolescentes y la educadora-psicomotricista es algo claramente observado, siendo este marcado por actitudes afectivas y un contacto corporal muy cercano.

A-IV

**Evaluación del proceso realizado realizada por los
adolescentes participantes**

26/05/2009

Evaluación del proyecto de psicomotricidad 2008/2009

Grupo Prejus (adolescentes)

En este día Alex y los demás educadores del centro montaron en la sala de psicomotricidad un telón para que los adolescentes participantes del proceso visualizasen imágenes grabadas previamente seleccionadas, ya que el tiempo no daba para enseñar una sesión de forma íntegra. En general todos los adolescentes participantes, presentes, afirmaron haber disfrutado y aprendido algo en la convivencia en grupo dentro del espacio psicomotor, la preocupación de todos rondaba en torno la temática ¿Habrá psicomotricidad el próximo año? En la opinión de todos, sí que debería continuar por ser algo diferente que se hace en el centro. El participante I del grupo B, resumió en pocas palabras el pensamiento de los adolescentes del grupo de los Prejus del curso 2008/2009 con relación al proceso de psicomotricidad desarrollado:

“La psicomotricidad ha sido mi sol en los días grises

Te quiero mucho Alex”

Grupo Prejus 2008/2009

De acuerdo con nuestra evaluación, el proceso realizado ha contribuido en favor de la resiliencia del grupo, considerando sobretodo, el momento vivido por los participantes: cambios en el centro, salida de la educadora Montse, enfados con compañeros con serios problemas de conducta, los contextos familiares desestructurados, problemas de salud y los problemas inherentes a la adolescencia. Ante a estos aspectos, fue observado que un espacio de placer, juego, libertad, escucha y comprensión de los límites es algo que complementa y se vuelve necesario en un proceso educativo con adolescentes en riesgo personal y social.