Beneficios de los juegos malabares adaptados en personas mayores



Fuente: Quat, 2017

- *Introducción*
- *Marco teórico*
- *Análisis del contexto*
- *Programa de Intervención*
- *Evaluación del programa*
- *Conclusiones*
- *Propuestas de mejora*
- *Referencias bibliográficas*

Facultade de Ciencias da Educación
Universidade Vigo

Máster en intervención multidisciplinar en la diversidad en contextos educativos

Alumno: Celso Antonio Pereira Varela
Tutora: María Dapía Conde
Ourense, 19 de Julio de 2017

INTRODUCCIÓN

- ✓ **Envejecimiento activo** para minimizar los efectos negativos del envejecimiento
- ✓ Capacidad de adquirir y mejorar una **habilidad motora** en edades avanzadas
- ✓ Malabarismo como modelo de estudio de la **neuroplasticidad** asociada al aprendizaje motor en personas mayores
- ✓ Juegos malabares para la **estimulación** de las personas mayores a distintos niveles

*¿**Mejoran** los **juegos malabares** la calidad de vida de las personas mayores?*

Analizar y evaluar

la *coordinación óculo–manual* y *competencia psicomotriz*, mediante **aplicación de un programa de intervención** con **juegos malabares** para **personas de edad avanzada**

Alumno: Celso Antonio Pereira Varela
Tutora: María Dapía Conde
Ourense, 19 de Julio de 2017

MARCO TEÓRICO

ENVEJECIMIENTO Y SUS CONSECUENCIAS

- **Vejez y envejecimiento.** (Fernández Ballesteros, 2004)
- **Envejecimiento demográfico** en España y Galicia
- **Alteraciones** derivadas del **envejecimiento**
- Principales **trastornos del adulto mayor**

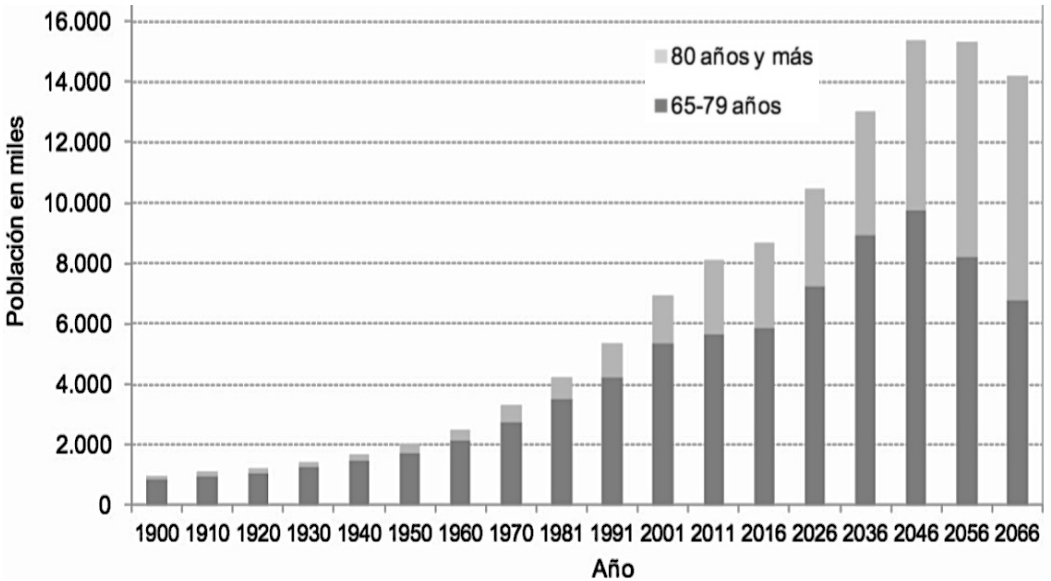


Gráfico 1. Evolución de la población de 65 y más años, 1900 – 2066. (INEbase, s.f.)

Tabla 1. *Principales trastornos derivados del proceso de envejecimiento. (García y Morales, 1997)*

TIPOS DE TRASTORNOS		PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS
SENSORIALES	Capacidad visual	✓ Pérdida de la agudeza visual. ✓ Reducción de los campos visuales. ✓ Pérdida de la discriminación de la retina para los contrastes espaciales y temporales.
	Capacidad auditiva	✓ Déficit en la percepción de los tonos agudos y en la discriminación de los sonidos. ✓ Trastornos del equilibrio vestibular alterando la capacidad tónico – postural.
	Capacidad táctil y somato – estésica	✓ Trastornos del esquema corporal. ✓ Deterioro de la percepción somato – estésica.
MOTRICES	Equilibrio postural	✓ Alteración del equilibrio estático y dinámico.
	Programación motora	✓ Deterioro en la elaboración de mov. seriados para la acción. ✓ Alteración de la coordinación visomotora.
	Movimientos práxicos	✓ Deterioro de la motricidad global y fina.
COGNITIVOS		✓ Deterioro de la orientación y estructuración espacio –temp. ✓ Pérdida de memoria. ✓ Enlentecimiento de los procesos cognitivos.
PSÍQUICOS		✓ Inestabilidad emocional, síntomas depresivos, etc. ✓ Disminución de la autoestima. Trastornos imagen corporal.
SOCIALES		✓ Respuestas al entorno social. ✓ Alteración en las interacciones sociales. Aislamiento.

MARCO TEÓRICO

ENVEJECIMIENTO Y SUS CONSECUENCIAS

- **Vejez y envejecimiento.** (Fernández Ballesteros, 2004)
- **Envejecimiento demográfico** en España y Galicia
- **Alteraciones** derivadas del **envejecimiento**
- Principales **trastornos del adulto mayor**

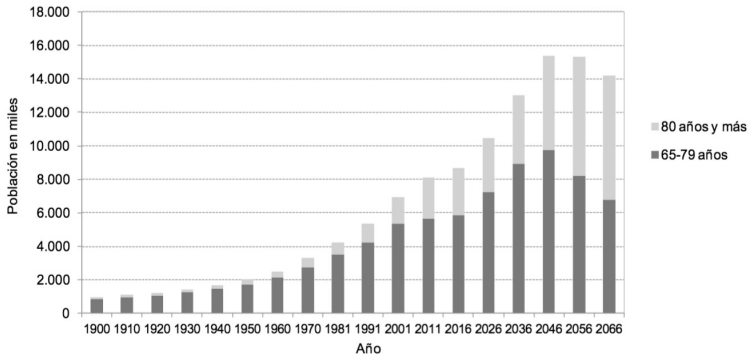


Gráfico 1. Evolución de la población de 65 y más años, 1900 – 2066. (INEbase, s.f.)

Tabla 1. *Principales trastornos derivados del proceso de envejecimiento. (García y Morales, 1997)*

TIPOS DE TRASTORNOS		PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS
SENSORIALES	**Capacidad visual**	✓ **Pérdida de la agudeza visual.** ✓ Reducción de los campos visuales. ✓ Pérdida de la discriminación de la retina para los contrastes espaciales y temporales.
	Capacidad auditiva	✓ Déficit en la percepción de los tonos agudos y en la discriminación de los sonidos. ✓ Trastornos del equilibrio vestibular alterando la capacidad tónico – postural.
	Capacidad táctil y somato – estésica	✓ Trastornos del esquema corporal. ✓ Deterioro de la percepción somato – estésica.
MOTRICES	Equilibrio postural	✓ Alteración del equilibrio estático y dinámico.
	Programación motora	✓ **Deterioro en la elaboración de mov. seriados para la acción.** ✓ Alteración de la coordinación visomotora.
	Movimientos práxicos	✓ Deterioro de la motricidad global y fina.
COGNITIVOS		✓ Deterioro de la orientación y estructuración espacio –temp. ✓ Pérdida de memoria. ✓ Enlentecimiento de los procesos cognitivos.
PSÍQUICOS		✓ Inestabilidad emocional, síntomas depresivos, etc. ✓ Disminución de la autoestima. Trastornos imagen corporal.

MARCO TEÓRICO

ENVEJECIMIENTO COMO MODELO DE CALIDAD DE VIDA

- ✓ Del sedentarismo al **envejecimiento activo.** (De Burgos, 2007)
- ✓ **Calidad de vida** en mayores. (Oddone, 2013)
- ✓ La **actividad física** en personas mayores. (OMS, 1998)
- ✓ **Beneficios de la actividad física.** (Blasco, Capdevila y Cruz, 1994)

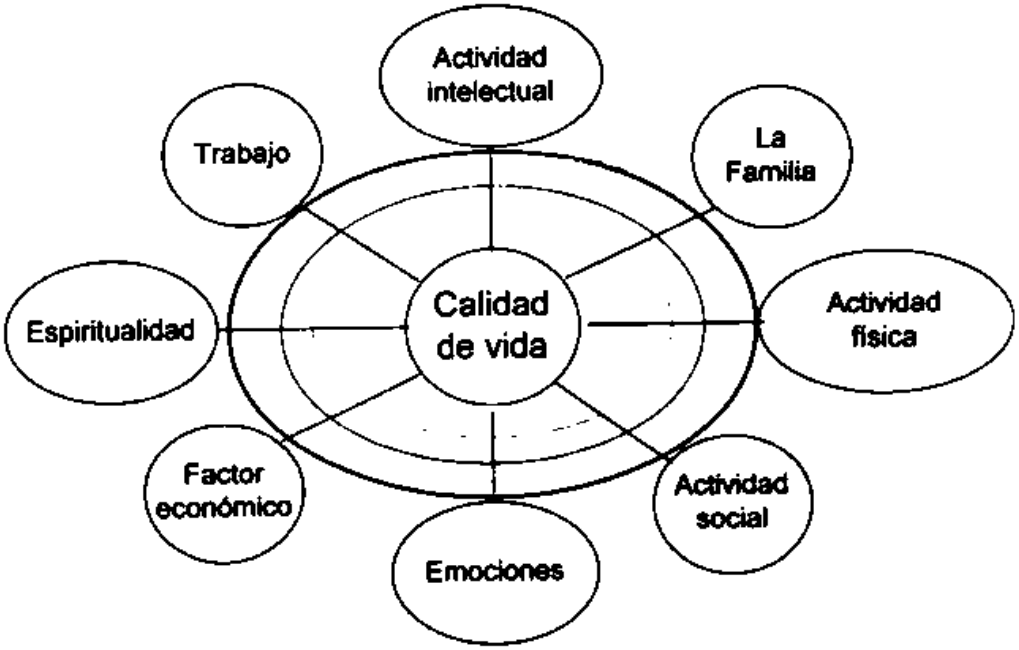


Figura 1. Círculo de la calidad de vida. (Oddone, 2013)

MARCO TEÓRICO

APRENDIZAJE MOTOR EN LA 3ª EDAD

- ✓ **Gerontopsicomotricidad** como modelo de intervención. (Soler Vila, 2005)
- ✓ La **competencia motriz** en edades avanzadas. (Oña, 2002)
- ✓ **Capacidades de destreza y coordinación.** (Choque y Choque, 2000)
- ✓ El **juego** para el desarrollo de las cualidades personales. (OMS, 2011)



Figura 2. Mantenimiento de las capacidades de destreza y coordinación. (Choque y Choque, 2000)

MARCO TEÓRICO

LOS JUEGOS MALABARES COMO RECURSO TERAPÉUTICO

- ✓ **Malabarismo y juegos malabares.** (Ernest, 1990; Invernó, 2003)
- ✓ **"Juggle board"** como recurso pedagógico. (Quat, 2017)
- ✓ **Beneficios** de los **juegos malabares** en la tercera edad. (De Blas, 2003)



Fuente: Quat, 2017

ANÁLISIS DEL CONTEXTO

ANÁLISIS DEL CONTEXTO

- ✓ Institución
- ✓ Objetivos y actuaciones
- ✓ Perfil de las usuarias
- ✓ Actividades impartidas

ATEGAL
Asociación Cultural Galega
de Formación Permanente de Adultos

Aulas 3ª idade de Galicia
Entidade colaboradora da Xunta de Galicia

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar y ampliar *el dominio motor mediante el uso de los juegos malabares como recurso didáctico aplicado a personas mayores*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *Mejorar* las **capacidades coordinativas**
- *Contribuir* al mantenimiento de las **cualidades cognitivas**
- Mejorar las **habilidades y destrezas visomotoras**
- *Conocer* las **técnicas** básicas de los **juegos malabares**
- *Provocar* la **reflexión** sobre los **comportamientos motrices**
- *Reforzar* la **autonomía, bienestar y disfrute**

Metodología general (Martínez, 2011)

- **Bienestar** físico y emocional
- Respeto a las **decisiones y preferencias**
- Promoción de la **independencia**

Estrategias metodológicas

- Conocer la **biografía personal**
- Respetar **voluntades y comentarios**
- Relacionarse desde el **respeto y la prudencia**

Metodología específica

- Visibilizar las **habilidades y competencias**
- Fomentar la **creatividad y desarrollo personal**
- **Flexibilidad y adaptación** a características y ritmos

Alumno: Celso Antonio Pereira Varela
Tutora: María Dapía Conde
Ourense, 19 de Julio de 2017

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Objetivo general

Desarrollar y ampliar *el dominio motor mediante el uso de los juegos malabares como recurso didáctico aplicado a personas mayores*

Objetivos específicos

- *Mejorar* las **capacidades coordinativas**
- *Contribuir* al mantenimiento de las **cualidades cognitivas**
- Mejorar las **habilidades y destrezas visomotoras**
- *Conocer* las **técnicas** básicas de los **juegos malabares**
- *Provocar* la **reflexión** sobre los **comportamientos motrices**
- *Reforzar* la **autonomía, bienestar y disfrute**

METODOLOGÍA GENERAL (Martínez, 2011)

- **Bienestar** físico y emocional
- Respeto a las **decisiones y preferencias**
- Promoción de la **independencia**

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Conocer la **biografía personal**
- Respetar **voluntades y comentarios**
- Relacionarse desde el **respeto y la prudencia**

METODOLOGÍA ESPECÍFICA

- Visibilizar las **habilidades y competencias**
- Fomentar la **creatividad y desarrollo personal**
- **Flexibilidad y adaptación** a características y ritmos

Alumno: Celso Antonio Pereira Varela
Tutora: María Dapía Conde
Ourense, 19 de Julio de 2017

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

ACTIVIDADES

- **Momento de encuentro**. *(Presentación, información y calentamiento)*
- **Momento de actividad motriz**. *(Ejercicios, figuras y patrones)*
- **Momento de vuelta a la calma y despedida**. *(Dudas y dificultades. Recogida de información)*

Recursos

- Recursos **materiales**.
- Recursos **humanos**.
- Recursos **espaciales**.

CRONOGRAMA

- **Sesiones**. *(1 a 10)*
- **Duración**. *(45´)*
- **Figuras – Patrones**. *(Rodamientos, cascadas, etc.)*
- **Nº pelotas**. *(1 a 4)*
- **Disposición del tablero**. *(Horizontal e inclinado)*
- **Agrupamientos**. *(Individual)*

PLAN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

TÉCNICAS

- **Heteroevaluación.** *(Inicial, procesual y final)*
- **Autoevaluación.** *(Final)*

INSTRUMENTOS

- **Inicial**. *(Datos personales, coord. óculo – manual, nivel ejecución rodamiento simple)*
- **Procesual**. *(Nivel ejecución figuras-patrones)*
- **Final**. *(Coord. óculo-manual, nivel ejecución rodamiento simple, grado de satisfacción)*

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

PARTICIPANTES: CAPTACIÓN Y SEGUIMIENTO

- **Población** de referencia. *(Socias de ATEGAL)*
- **Características** del grupo. *(Sexo y edad)*
- **Diseño** del programa. *(Temporalización)*

FASE INFORMATIVA

- **Presentación** del proyecto a ATEGAL
- **Publicidad** informativa e inscripción
- **Charlas** informativas

FASE DE INTERVENCIÓN

- **Anonimato** de los datos
- **Clima de aula** adecuado
- **Ajustes metodológicos** concretos



ANÁLISIS DE DATOS

- **Tablas** *(Microsoft Word)*
- **Gráficos** *(Microsoft Excel)*

- **Transcripción puntuaciones**
- **Análisis descriptivo** de variables
- Análisis de **puntuaciones directas y medias**

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

		SESIÓN 7				SESIÓN 8				SESIÓN 9				SESIÓN 10				
		P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4	
ALUMNA / O	EDAD	Serpiente v.2 (3b)	Sincrónicos v.1 (4b)	Sincrónicos v.3 (4b)	Sincrónicos v.4 (4b)	Juego inclinado (1,2b)	1 up / 2 up (3b)	Colum. sincro v.1 (4b)	Colum. sincro v.2 (4b)	Colum. sincro v.3 (4b)	Colum. asincro (4b)	Fuente sincro (4b)	Fuente asincro (4b)	Colum. asincro (4b)	Fuente asincro (4b)	Cascada inclinada (3b)	Rodamiento (1b)	VALORES MEDIOS POR ALUMNO / A
Vi	87	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3,775
Me	78	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2,900
Ca	73	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3,450
Jo	77	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2,025
Le	68	4	4	3	3	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	5	3,750
Es	68	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	3,200
Ma	69	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	5	3,450
Bl	65	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	5	3,625
Ro	73	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	4,150
De	72	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3,000
Medias grupo		3,4	3,3	2,3	3,1	4	3,4	3	2,8	3,9	3,4	3,1	2,7	3,7	3,2	3	4,3	

EVALUACIÓN DE PROCESO

- **Puntuaciones obtenidas**
- **Valores medios** por *individuo*
- **Desarrollo cíclico** de *figuras/patrones*
- **Mejores** y **peores** resultados. **No realizados**
- **Valores medios** del *grupo*
  - *Mayores dificultades*
  - *Diseño adecuado*
  - *Figuras de repaso*

Tabla 16. Nivel de adquisición de los patrones de malabares en las sesiones. Sesiones 7-10.

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

COORDINACIÓN ÓCULO – MANUAL

- **Comparativa** de tiempos *evaluación inicial y final*
- ✓ **Mejoría generalizada** de velocidad de coordinación
- ✓ **A mayor edad, mayor diferencia** *entre ambas pruebas*
- ✓ **Diferencias entre sujetos**

Niveles de condición física

- **Mejoría global** de los *niveles de condición física en el conjunto de participantes*

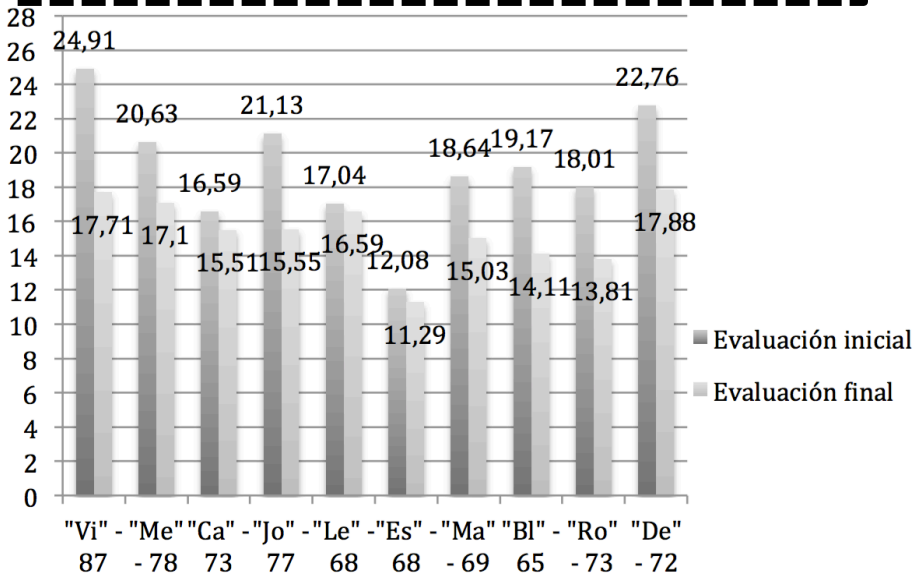


Gráfico 5. Nivel de coordinación óculo-manual y velocidad de reacción (batería ECFA).

ALUMNO/A	EDAD	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
		Tiempo (s)	Nivel condición física	Tiempo (s)	Nivel condición física
"Vi"	87	24,91	Muy malo	17,71	Muy bueno
"Me"	78	20,63	Medio	17,10	Bueno
"Ca"	73	16,59	Bueno	15,51	Bueno
"Jo"	77	21,13	Muy malo	15,55	Bueno
"Le"	68	17,04	Bueno	16,59	Bueno
"Es"	68	12,08	Muy bueno	11,29	Muy bueno
"Ma"	69	18,64	Medio	15,03	Bueno
"Bl"	65	19,17	Malo	14,11	Bueno
"Ro"	73	18,01	Bueno	13,81	Muy bueno
"De"	72	22,76	Malo	17,88	Bueno

Tabla 17. Relación entre los resultados individuales de la prueba con los **niveles de condición física de acuerdo con los datos estandarizados de la batería ECFA.**

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

Coordinación óculo – manual

- **Comparativa** de tiempos *evaluación inicial y final*
- ✓ **Mejoría generalizada** de velocidad de coordinación
- ✓ **A mayor edad, mayor diferencia** *entre ambas pruebas*
- ✓ **Diferencias entre sujetos**

EVALUACIÓN DE RESULTADOS

NIVELES DE CONDICIÓN FÍSICA

- **Mejoría global** de los *niveles de condición física en el conjunto de participantes*

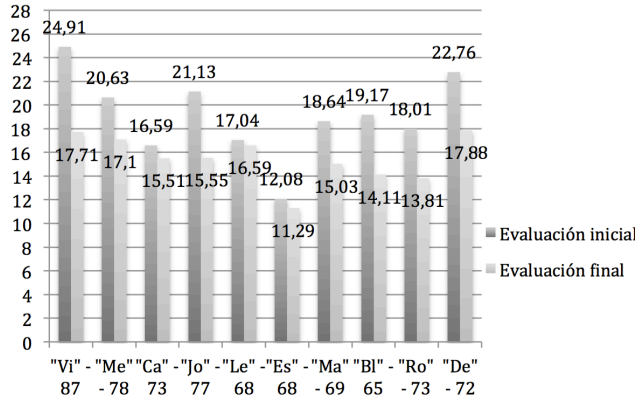


Gráfico 5. Nivel de coordinación óculo-manual y velocidad de reacción (batería ECFA).

ALUMNO/A	EDAD	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
		Tiempo (s)	Nivel condición física	Tiempo (s)	Nivel condición física
"Vi"	87	24,91	Muy malo	17,71	Muy bueno
"Me"	78	20,63	Medio	17,10	Bueno
"Ca"	73	16,59	Bueno	15,51	Bueno
"Jo"	77	21,13	Muy malo	15,55	Bueno
"Le"	68	17,04	Bueno	16,59	Bueno
"Es"	68	12,08	Muy bueno	11,29	Muy bueno
"Ma"	69	18,64	Medio	15,03	Bueno
"Bl"	65	19,17	Malo	14,11	Bueno
"Ro"	73	18,01	Bueno	13,81	Muy bueno
"De"	72	22,76	Malo	17,88	Bueno

Tabla 17. Relación entre los resultados individuales de la prueba con los niveles de condición física de acuerdo con los datos estandarizados de la batería ECFA.

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

NIVELES DE EJECUCIÓN RODAMIENTO SIMPLE

- **Criterios**: *control tónico, postural, tiempo y coord. rítmica*
- **Valores mínimos y máximos** *en las pruebas*
- **Valores medios individuales**. *(Ev. inicial y final)*
- **Valores medios del grupo** *relativo a cada criterio*

Tabla 18. Nivel de ejecución de un rodamiento simple en la "juggle board" con una pelota

NIVEL DE EJECUCIÓN RODAMIENTO SIMPLE														
ALUMNO/A	EDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										MEDIAS TOTALES INDIV.		Diferencia
		Coordinación rítmica		Tiempo de ejecución		Control tónico 1		Control tónico 2		Control postural				
		Inicial	Final	Inicial	Final	Inicial	Final	Inicial	Final	Inicial	Final	Ini.	Fin.	
Vi	87	2	4	3	4	2	4	2	3	3	5	2,4	4	1,6
Me	78	1	3	2	3	1	2	1	2	2	3	1,4	2,6	1,2
Ca	73	4	5	3	4	3	4	4	4	5	5	3,8	4,4	0,6
Jo	77	1	2	1	3	1	2	1	2	2	3	1,2	2,4	1,2
Le	68	3	4	4	4	3	4	3	3	4	5	3,4	4	0,6
Es	68	3	4	3	3	4	4	3	4	4	5	3,4	4	0,6
Ma	69	3	5	4	4	3	3	3	4	4	5	3,4	4,2	0,8
Bl	65	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	3,4	4	0,6
Ro	73	4	5	3	4	3	4	3	5	4	5	3,4	4,6	1,2
De	72	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2,4	3,4	1
MEDIAS DEL GR.CRITERIO		2,6	3,8	2,9	3,7	2,5	3,3	2,6	3,4	3,5	4,5			
Diferencia		1,2		0,8		0,8		0,8		1				

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

GRADO DE SATISFACCIÓN DEL PROGRAMA

- **Valoración positiva** general
- **Resistencia a la frustración**
- **Respuestas categóricas** sin apenas matizaciones

Tabla 19. *Grado de satisfacción y disfrute del programa.*

	PUNTUACIONES										MEDIA
	Vi	Me	Ca	Jo	Le	Es	Ma	Bl	Ro	De	
1. Disfruté.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2. Me aburrí.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3. No me gustó.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4. Lo encontré agradable.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5. De ninguna manera fue divertido.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1,2
6. Me dio energía.	4	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4,6
7. Me deprimí.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8. Fue muy agradable.	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4,8
9. Mi cuerpo se sintió bien.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10. Obtuve algo extra.	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4,6
11. Fue muy excitante.	5	4	2	2	5	3	5	5	3	5	3,8
12. Me frustré.	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1,1
13. De ninguna manera fue interesante.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1,1
14. Me proporcionó fuertes sentimientos.	4	4	3	4	5	4	4	5	3	4	4,2
15. Me hizo sentir bien.	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4,9
16. Pensé que debía estar haciendo otra cosa.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

CONCLUSIONES

- ✓ Para la **calidad de vida** es necesario incidir en el plano cognitivo, psíquico, social, **sensorial y motriz**
- ✓ Necesidad de alternativas de **ocio y actividad física saludables** destinada a la tercera edad
- ✓ **Arte y del juego motor** como propuestas de **alto valor terapéutico** en personas de edad avanzada
- ✓ **Malabarismo** como alternativa para mejorar las **habilidades y destrezas coordinativas** en personas mayores
- ✓ **Juegos malabares** contribuyen a la **mejora real** de la **velocidad de coordinación óculo-manual**
- ✓ **Relación** entre la mejora de la **velocidad de coordinación óculo - manual** y el entrenamiento de determinadas **habilidades y destrezas**

PROPUESTAS DE MEJORA



- ✓ Aplicación en **otros contextos**
- ✓ Someter el proyecto a la **valoración de expertos**
- ✓ Implementación del proyecto con una **muestra mayor** y **perfil más heterogéneo**
- ✓ Análisis de un mayor número de **variables psicomotrices**
- ✓ Perfeccionamiento del **orden lógico y progresivo** de las actividades
- ✓ Diseño de **progresiones** en las actividades para la atención de personas con **necesidades especiales**
- ✓ Implementación de **actividades sociomotrices**
- ✓ Creación de **grupos de trabajo**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Boyke, J., Driemeyer, J., Gaser, C., Buchel, C., y May, A. (2008). Training Induced Brain Structure Changes in the Elderly. *Journal of Neuroscience, 28*(28), 7031-7035. https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.0742-08.2008
- Camiña F., Cancela C.J., y Romo P.V. (2011). La prescripción del ejercicio físico para personas mayores. Valores normativos de la condición física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, (1),136–154.
- Choque, S. y Choque, J. (2000). *Actividades de animación para la tercera edad*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Estrella, Á. M. (2014). El Juego en las personas mayores: una vía de desarrollo personal. *Revista Portuguesa de Pedagogía, 46*(1), 37–56.
- Fernández - Ballesteros, R. (2009). *Envejecimiento activo. Contribuciones de la psicología*. Madrid, España: Pirámide.
- García, J. A., y Morales, J. M. (1997). *Psicomotricidad y Ancianidad. Un programa de Estimulación Psicomotriz en la Tercera Edad*. Madrid, España: Cepe.
- Granero, A., Gómez, M., y Valero, A. (2008). Los malabares, una forma de aprendizaje saludable. *Aula de innovación educativa*, (169), 25-28.
- Justo , E. (2000). Estimulación psicomotriz en personas mayores. *Revista de estudios y experiencias*, (65), 19-23.
- Martínez, M. (2003). Pedagogía del juego en las personas mayores. *Lecturas: Educación física y deportes, 58*. Recuperado de http://www.invenia.es/oai:dialnet.unirioja.es:ART0000013022.
- Pomar, L., Lavega, P., Comes, M., Lagardera, F., y Mateu, M. (1997). *Aprender a aprender juegos malabares en la tercera edad*. INEFC Centro de Lleida.
- Quat, C.M. (2017). *Quatprops*. Recuperado de http://www.quatprops.com
- Voelcker-Rehage, C. (2006). Motor plasticity in a juggling task in older adults—a developmental study. *Age and Ageing*, 35(4), 422-427. https://doi.org/10.1093/ageing/afl025



Fuente: Quat, 2017

Beneficios de los juegos malabares adaptados en personas mayores

"Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación"
(Platón)

Facultade de Ciencias da Educación
Universidade Vigo

Máster en intervención multidisciplinar en la diversidad en contextos educativos

Alumno: Celso Antonio Pereira Varela
Tutora: María Dapía Conde
Ourense, 19 de Julio de 2017