

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA  
UNIDAD 144

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

**"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA  
EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD EN EL NIÑO DE  
PRIMER GRADO DE PRIMARIA"**

TESIS QUE PRESENTAN:

ROSA MARIA GÓMEZ HERNANDEZ  
FAUSTO OCTAVIO GÓMEZ SANCHEZ  
SALVADOR MARTINEZ BECERRA  
CARMEN OFELIA VAZQUEZ RAMIREZ  
PAULA ZAMORA JIMENEZ

PARA OBTENER EL TITULO DE  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

CD. GUZMAN, MUNICIPIO DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL.,  
OCTUBRE DE 1997.

## INDICE

### INTRODUCCION

#### I. DELIMITACIÓN DEL TEMA

- A. Antecedentes
- B. Definición del tema
- C. Justificación
- D. Objetivos

#### II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

##### A. El juego

- 1. Origen del juego
- 2. Definición del juego
- 3. Etapas del juego en el desarrollo del niño según Jean Piaget
- 4. El juego como principal interés del niño
- 5. Objetivos del juego

##### B. Aspectos generales de psicomotricidad

- 1. Conceptualización
- 2. Características de la psicomotricidad
  - a) Esquema corporal
  - b) Lateralización
  - c) Espacio
  - d) Ritmo
- 3. Propósitos de la psicomotricidad (Esquema corporal)

##### C. El juego y la psicomotricidad

- 1. Metodología de la psicomotricidad
  - a. Aspectos didácticos de la educación psicomotriz
  - b. Formas de organización de la clase,
- 2. Estructura de los juegos psicomotrices

- a. Clasificación de los juegos psicomotrices
  - i. Integración de la imagen corporal
  - ii. Estructura espacial
  - iii. Estructura temporal
- 3. Implicaciones y relación del juego en la psicomotricidad

### **III. METODOLOGÍA**

### **IV. CONCLUSIONES**

### **V. BIBLIOGRAFÍA**

### **GLOSARIO**

## DEDICATORIAS

A LA FAMILIA:  
POR HABER SIDO FUENTE DE APOYO  
PARA LA SUPERACIÓN PROFESIONAL.

A LA NIÑEZ:  
POR QUE DE SUS JUEGOS EMANAN LA  
ALEGRÍA DE VIVIR

A LA DOCENCIA:  
PARA QUE TENGA Y CONSERVE EL  
ESPÍRITU DE DEJAR SER AL NIÑO  
UN FORJADOR DE SU PROPIA  
PERSONALIDAD

## INTRODUCCION

En el presente trabajo se pretende valorar la importancia que tienen las actividades lúdicas para lograr el desarrollo de la psicomotricidad en el niño de primer grado de primaria, se está consciente que es difícil llegar a profundizar completamente, debido a la diversidad de conceptos que engloba este tema, pero se rescatan ideas y actividades que puede acercar al maestro a este fin.

Se investigaron generalidades referentes al juego, como su origen, definición, las etapas de juego en el desarrollo del niño según Jean Piaget, el juego como el principal interés del niño y los objetivos; respecto a la psicomotricidad de la misma forma se tratan aspectos generales así como; las características esenciales del esquema corporal, lateralización y espacio, los propósitos de la psicomotricidad referente al esquema corporal y los aspectos didácticos de la educación psicomotriz y algunas estructuras de juegos psicomotrices.

Como punto culminante de este documento se hace mención de las implicaciones y la relación del juego en la psicomotricidad.

## I. DELIMITACIÓN DEL TEMA

### A. Antecedentes

No se puede considerar formado a un individuo, como producto de la influencia educativa derivada de un programa de gobierno, sin una educación psicomotriz básica, como parte de la educación integral, porque el niño tiene derecho al pleno desenvolvimiento físico. Al tener como agente al movimiento, utiliza el juego como uno de los medios más eficaces, para cubrir su función y es así como los juegos de expresión corporal individuales y colectivos incluyen toda clase de actividades motrices.

El juego es el medio más privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego recrea las situaciones que ha vivido.

A través de las acciones lúdicas el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en todas las actividades que realiza. Por ello es importante señalar que, el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo y lo lleva al desarrollo de su dimensión física que se puede lograr por medio de la actividad psicomotriz que tiene una función preponderante en el desarrollo del niño especialmente en el primer año de primaria ya que incrementa sus habilidades físicas y adquiere un control corporal que le permite relacionarse con el mundo que le rodea hasta llegar a interiorizar una imagen de sí mismo .

El juego y la psicomotricidad hacen que el niño descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos, sensaciones y percepciones; formas corporales de expresarse; y domina cada vez más la coordinación y el control de movimientos de su cuerpo, al manejar objetos de uso diario y al ponerse en relación con otros niños y adultos. Así mismo en este encuentro físico con los límites y dimensiones espaciales va estructurando nociones de espacio y tiempo.

## **B. Definición del tema**

La presente investigación se realizará en base a la importancia que tiene el juego como medio para lograr la psicomotricidad que es la herramienta que desarrolla el movimiento del ser humano, pero para efectos de esta investigación la ubicamos en niños de 6 a 7 años.

Este trabajo se sustentará en los postulados de la teoría psicogenética de Jean Piaget, en lo que señala que el desarrollo psicomotor es una de las manifestaciones más relevantes de la conducta del niño; el período preoperatorio, a través del movimiento el niño realiza la construcción de su pensamiento en el proceso de relaciones con el mundo que lo rodea.

Este proceso da como resultado la diferenciación paulatina y progresiva de presente pasado y futuro, en el caso del movimiento se establecen los conceptos de espacio-tiempo; la noción espacial se maneja en cuanto a niveles, direcciones, distancias, etc., la noción del tiempo se trabaja con el ritmo y la velocidad.

Eso lleva a puntualizar el hecho de que el niño por medio de sus desplazamientos estructura el marco de referencia espacio-temporal, que junto con su apropiada imagen corporal constituirá los elementos base que le permita resolver situaciones motrices concretas, lo que a futuro le posibilitan el máximo rendimiento mediante la homogeneización de todas y cada una de sus habilidades físicas.

El área psicomotriz se ve favorecida por el juego, ya que al jugar el niño se desplaza, controla sus movimientos, ejercita su coordinación visomotor, la práctica de sus coordinaciones finas, fortalece su tonicidad muscular, de esta forma trabaja, de una manera placentera e intuitiva sus nociones corporales y espacio-temporales.

"Innumerables psicólogos, pedagogos y pediatras, afirman que el juego es la mejor actividad del niño y se le considera en las distintas etapas:

- de 0 a 5 años única actividad
- de 6 al 10 años la más importante
- de 10 a 15 años necesaria
- de 15 en adelante conveniente".<sup>1</sup>

### **C. Justificación**

Se decidió centrar esta investigación en el juego como factor importante en el desarrollo psicomotriz, porque en la escuela primaria erróneamente se ha pensado que jugar es perder el tiempo, siendo por el contrario éste el principal interés del niño de primer grado, ya que por su edad cronológica (seis años) se ubica en el período preoperatorio.

Porque mientras más recreativas sean las actividades motrices en las que participa el niño más positiva y educativa será la acción de las mismas. La mayoría de las veces el alumno demostrará interés en el juego, motivo por el que se deberá utilizar este recurso en forma continua para asegurar su ajuste motor. A través del juego el niño cubrirá sus necesidades de movimiento y llega a conocer su medio ambiente, permite a su "yo" asimilar la realidad externa, e el juego le ofrece la oportunidad de ser él mismo.

Acorde a las características del niño de primer grado de primaria es necesario que la educación actual tenga un gran potencial para ayudar al educando en su proceso evolutivo, le proporcione actividades motrices significativas, recreativas y organizadas secuencialmente, que favorezcan el control progresivo de sus movimientos, el florecimiento de su personalidad individual y su óptimo desarrollo como ser social.

### **D. Objetivos**

Explorar información sobre la importancia del juego para el niño de primer grado de primaria.

---

<sup>1</sup> GARCIA Manzano, Emilia. "Biología, psicología y sociología del niño en edad preescolar". P. 19

Analizar los aspectos generales de la psicomotricidad para niños de primaria.

Investigar actividades lúdicas enfocadas a desarrollar la psicomotricidad para el niño de primer grado de primaria.

## **II. MARCO TEORICO CONCEPTUAL**

### **A. El juego**

#### **1. Origen del juego**

El juego es más viejo que la cultura, con toda la seguridad podemos decir que la civilización no ha añadido una característica esencial al concepto de juego.

Los psicólogos, pedagogos, sociólogos y filósofos a través del tiempo se han dedicado a observar y tratar de explicar el juego de los animales y niños pugnando por determinar la naturaleza y significación del juego, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrollan en su vida.

Los siguientes hechos irrefutables se suelen tomar de una manera general como punto de partida de cualquier investigación científica del juego: Posee una gran importancia y cumple con una finalidad, sino necesaria, por lo menos útil.

Para determinar la función biológica, se ha creído poder definir el origen del juego como la descarga de un exceso de energía vital que el ser vivo obedece cuando juega, aun impulso congénito de imitación, o se ejercitan para actividades serias que la vida le pedirá mas adelante, o como un ejercicio de sí mismo, en la necesidad congénita de efectuar algo y también en el deseo de dominar entrando en competencia con otros.

El juego como realidad comprende al mundo animal y al mundo humano, en el hombre el juego alcanza una importancia muy superior que en el juego animal. En primer lugar podemos decir que los hombres juegan más y durante más tiempo que los animales, generalmente los animales en condiciones naturales dejan de jugar en edad adulta. Sin embargo los hombres continúan jugando sistemáticamente en la edad adulta.

Por esto un filósofo holandés John Huizinga "señala que al hombre se le ha denominado durante mucho tiempo homo-sapiens, pero que dado que no somos tan razonables como nos gustaría creer se le adjuntó la denominación de homo-faber, aunque muchos animales también fabrican. Por ello propone que sería conveniente añadir la clasificación de homo- ludens, hombre que juega"; a su vez menciona que el juego es abordado como un fenómeno cultural. Este aspecto de juego se ha llevado a cabo en algunas culturas antes y de manera más completa que en otras.

## **2. Definición del juego**

El juego es el trabajo de los niños, los obliga a efectuar diferentes clases de movimientos que contribuyen a desarrollar sus facultades motoras.

El juego pone a prueba el ingenio del niño para resolver problemas, explorar el mundo físico y ganar en destreza, lo ayuda a formar su propio modo de comportarse y de interactuar con las demás personas, al jugar, el niño representa papeles que le permiten conocer diversas perspectivas, escoger una u otra y así ir configurando su personalidad.

Algunas definiciones que dan diferentes autores sobre el juego son las que a continuación se presentan:

"Según Guyau; el juego es el primer trabajo de los niños, permite forjar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa.

Ramón García Ruíz; en su opinión menciona; el trabajo es para el adulto lo que el juego para el niño; una actividad necesaria y útil. "El juego es vivir, es gozar".

Para la Zarus; el juego es una actividad libre por naturaleza, además de ser divertida y que no persigue un objetivo definitivo.

De igual forma Seashore hace alusión al juego como; la libre expresión personal por

el mero placer de expresarse.

Allin señala que; el juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia.

Compayre menciona que; el juego no es una cosa frívola para el niño, si no algo de profunda significación.

El juego según L. S. Vigotski; Si cualquier tipo de juego representa la realización en forma lúdica de tendencias que no reciben inmediata gratificación, los elementos de las situaciones imaginarias se convertirán automáticamente en parte del tono emocional del juego.

En relación con las definiciones anteriores se afirma que el juego es una actividad necesaria para el niño, a través de él crea y recrea situaciones significativas, lo realiza de manera espontánea y placentera.

Oscar A. Zapata define al juego infantil; como medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento del desarrollo del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Caplan y Caplan conciben al juego; como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social de la creatividad y de la formación intelectual.

Para Funcilli el juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria.

A través de la experiencia que va adquiriendo el niño, se forja la personalidad, el desarrollo del pensamiento, la libertad de expresar sus sentimientos y determina así el grado de socialización, siendo el juego un factor que contribuye a lograr la adquisición de todos

estos aspectos del individuo.

Por su parte Strachan John determina que el juego es un instinto que eleva a todos los animales jóvenes a hacer todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular.

Appleton indica que el tipo de juego se halla determinado, en una parte por la necesidad del niño y, en otra por el grado de su desarrollo orgánico.

El desarrollo físico del niño se va favoreciendo gradualmente por medio de los ejercicios inmersos en los distintos juegos que realiza.

Mientras tanto Harry y Harlon Margaret marcan que el juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tener en cuenta en sus programas.

Si el juego es el principal interés del niño es conveniente utilizar una metodología basada en actividades lúdicas para obtener mejores resultados en el aprendizaje de los niños.

El juego no es propio o exclusivamente del niño en edad escolar.

Luisa Muñiz define al juego como una necesidad importante que ayuda al equilibrio humano, es el que da alegría al movimiento y da satisfacción a sus deseos.

El juego es una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en la relación que establece con otras personas, en su espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento. SEP.

El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, de sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera

espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas (Revista L. P. V. Habana, Cuba).

La psicomotricidad es fundamentalmente una educación relacionada con el movimiento, en donde el juego sirve como medio para desarrollar el sentido del equilibrio en una relación armoniosa entre la mente-pensamiento y el cuerpo; tomando conciencia de su ubicación espacio-temporal.

Al reflexionar sobre el contenido de los conceptos presentados por los distintos autores, se estima que es necesario aclarar las siguientes situaciones: aunque aparentemente las definiciones son diferentes se pueden citar los siguientes elementos comunes que respecto al juego tienen:

Caplan y Caplan y Alfonso Planeda definen el juego como factor determinante en el desarrollo de la personalidad del niño.

Appleton y John Stratchan opinan que el juego es una necesidad del niño y le ayudan a su desarrollo muscular.

Ma. Luisa Muñiz y Ramón García Ruíz mencionan que el juego es una actividad necesaria y útil para el niño, por que le ayuda al equilibrio y le proporciona alegría al movimiento.

Fanciulli y la SEP (en la curricula oficial) "conciben el juego como agente socializador ya que permite establecer relaciones con otras personas preparándolo así para la vida adulta".<sup>2</sup>

Después de analizar cada una de las definiciones de juego aportadas por los autores citados, nos permitimos tomar aquellos contenidos que consideramos importantes para elaborar el siguiente concepto general:

---

<sup>2</sup> DEL POZO, S. Hugo. "Recreación Escolar" pp. 19-20

El juego es una actividad necesaria en el niño, tanto para la formación de su personalidad, como para su desarrollo muscular, le permite lograr un equilibrio físico mismo que le dará confianza y seguridad en sí mismo, ya que como agente socializador le permite establecer relaciones con las demás personas; lo realiza libre, espontánea y voluntariamente manifestando signos de alegría determinándose así como un medio importante para prepararlo en su vida adulta.

### **3. Etapas del juego en el desarrollo del niño según Jean Piaget**

El juego es un fenómeno universal para el hombre, presente a lo largo de toda su vida, y en el caso de los niños, nos permite entender mucho de lo que ellos viven.

En su evolución, el juego infantil manifiesta varias etapas, que corresponden a diferentes niveles de desarrollo del niño y se establecen de la siguiente manera:

Primera etapa: Juego de Ejercicio. Aquí la característica fundamental del juego es que se trata de una actividad motora e individual. El niño juega en función de sus propios deseos y costumbres motrices.

Segunda etapa: Juego Egocéntrico. Esta etapa se da entre los dos y los cinco años de edad. El niño recibe del exterior las reglas codificadas y juega ya sea solo o con otros niños, sin competir con ellos, ni uniformar las distintas formas de jugar.

A pesar de jugar juntos cada niño juega por su lado. Aquí ya se puede hablar de que existe imitación, pero no hay preocupación por codificar las reglas.

Entre los cinco y seis años de edad, aproximadamente, los niños empiezan a descentralizarse y a contemplarse en relación a otros niños. Cuando ocurre esto empieza a comparar las ejecuciones y coordinar las intenciones de los jugadores. Sin esta comparación y coordinación no puede haber juego.

Tercera etapa: Juego de Cooperación. Este tipo de juego hace su aparición alrededor de los ocho y nueve años de edad. En el juego de los niños de esa edad, cada uno intenta vencer a sus compañeros en competencias, nace la preocupación por el placer mutuo y la unificación de las reglas. Sin embargo éstas no se explican de manera consistente. Si se les interroga por separado cada niño aporta diferentes versiones que es necesario respetar; pero es algo que puede modificarse.

Cuarta etapa: Juego con Reglas Modificadas. Esto ocurre entre los once y los doce años de edad. En esta etapa los juegos tienen reglas establecidas minuciosamente, hasta en sus más pequeños detalles. Si se les interroga es sorprendente encontrar en las respuestas de los niños una gran concordancia acerca de cuáles son las reglas del juego.

Por lo anterior descrito se toma en cuenta que el valor del contenido de un juego debe considerarse en relación a los niveles de desarrollo de los niños.

El programa de las actividades de educación física propuestas para primer grado tienen por objeto la facilitación del pasaje del jardín o medio familiar a la ejecución de los ejercicios a nivel primario. El decreto del 18 de Marzo de 1977,\* precisa la función de los ejercicios corporales: "Los ejercicios corporales (educación física y deportiva) y las actividades de estimulación están orientadas fundamentalmente a lo largo de la escuela primaria a garantizar el desarrollo armonioso de los componentes corporales afectivos, intelectuales, de la personalidad del niño en función de la conquista de una relativa autonomía y de la aprensión reflexiva del mundo que le rodea".<sup>3</sup>

Este conjunto de ejercicios y actividades tienen un papel fundamental en cuanto concierne a los aprendizajes instrumentales:

Así mismo también se suscribe a los objetivos específicos asignados a los juegos y

---

<sup>3</sup> SEP. "Planes y programas para el maestro de sexto grado". P. 309

\* "Diario Oficial de la federación"

ejercicios corporales:

Concientización y dominio del cuerpo, apropiación del esquema corporal, coordinaciones psicomotrices, mejor ajuste de los gestos, de los movimientos, afinación de las discriminaciones perceptivas.

Pero también: percepción e integración de espacio, inmediato (Posiciones relativas; desplazamiento e itinerarios) y de la noción del tiempo personal (concatenación de los movimientos, ejercicios rítmicos).

Experiencias motrices básicas:

La vivencia que produce la ejecución de los movimientos básicos, de acuerdo a las etapas de desarrollo por los que atraviesa el alumno, representa la oportunidad de adquirir experiencias motrices que al quedar grabados en la memoria van formando una riqueza que favorece al crecimiento en cantidad y calidad de su capacidad motora.

El cuerpo del niño es el punto de partida de todos los aprendizajes, por ellos durante el primer grado se pretende ofrecerle la oportunidad de que descubra sus posibilidades de movimiento, que experimente diferentes sensaciones: tónicas, táctiles, auditivas y visuales, que propicien su manifestación perceptivo motora, que explore su equilibrio e identifique su lateralidad: que vivencie los contrastes y descubra sus posibilidades de relajación y adopción de posturas apoyándose en una respiración adecuada.

En este grado, la exploración del espacio inmediato y las características temporales de los movimientos que el niño realiza, representan la puerta abierta a su creatividad, la cual se debe de manifestar de una forma cualitativa y cuantitativa tendiente a favorecer la libre expresión y el consecuente aprecio de sus posibilidades de movimiento a partir del conocimiento y manejo de su cuerpo.

Su necesidad de adaptación a la nueva situación escolar, debe ser apoyada, propiciando un ambiente afectivo que le permita satisfacer sus necesidades e intereses. Su carácter todavía egocéntrico lo limita para poder participar en grupos; no obstante, es capaz de establecer interrelaciones y compartir objetos por períodos cortos, situación que se debe aprovechar para favorecer la interacción social.

A esta edad los huesos, músculos, ligamentos y articulaciones del alumno no están firmemente desarrollados para cargar objetos pesados, por lo que durante las actividades físicas, es recomendable utilizar como carga, únicamente el propio peso corporal del alumno evitando implementos pesados o que se carguen unos a otros.

Según Jean Piaget la función simbólica que tiene un gran desarrollo entre los tres y los siete años; por una parte se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos) en las que el niño toma conciencia del mundo aunque deformado. Reproduce en el juego situaciones que le han impresionado (interesantes e incomprensibles precisamente por su carácter complejo) ya que no puede pensar en ellos; por que es incapaz de separar acción propia, y pensamiento. Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo.

Las actividades del desarrollo de la inteligencia según Piaget se clasifican de la siguiente manera:

Período sensoriomotor (seis estadios).

Ejercicio de los esquemas sensoriomotrices innatos. (0-1 meses).

Reacciones circulares primarias. (1-4 meses).

Reacciones circulares secundarias. (4-8 meses).

Coordinación de los esquemas secundarios. (8-12 meses).

Reacciones circulares terciarias. (12-18 meses).

Inención de nuevos medios mediante combinaciones mentales. (18-24 meses).

Período de las operaciones concretas.

Subperíodo pre-operacional. (2- 7 años).

Subperíodo de las operaciones concretas. (7-11 años).

Período de las operaciones formales. (11-15 años).

Es pertinente hacer énfasis en el período de las operaciones concretas ya que para efectos de ésta investigación el niño se ubica en éste período. (de 6 a 7 años).

El período de las operaciones concretas es una fase que toma un buen tiempo para cristalizarse en resultados; se extiende desde los dos años hasta los once o los doce años de vida, es decir expresa la transformación del niño en adolescente; por lo tanto el niño de primer grado de primaria se ubica en este período por que posee la característica de tener entre los 6 y los 7 años de edad.

De los dos a los a los 12 años las actividades físicas psicomotrices deben tener carácter recreativo.

De los 12 en adelante se puede lograr alto rendimiento muscular físico por el grado de desarrollo corporal psicomotor y físico.

Existen dos subperíodos:

El preoperatorio y el operatorio propiamente dicho.

El período preoperatorio se subdivide en tres estadios:

a).- Entre los dos y los cuatro años existe un punto del desarrollo en el que se adquiere la función simbólica y se inicia la interiorización de los esquemas de acción en representaciones. Aquí probablemente empiece a formarse la imagen mental.

b).- Entre los cuatro y los cinco años y medio las representaciones ya se organizan unas con otras y se asimilan a la acción propia. Si bien no hay conservación de cantidad o de conjuntos si existe ya configuraciones perceptivas.

c).- Entre los cinco años y medio y los ocho se presenta una fase intermedia entre la conservación y la no conservación a través de regulaciones representativas articuladas. Empiezan a ligarse los estadios con las transformaciones (articulación decreciente de seriación y clasificación).

El período operatorio presenta la conservación todavía a nivel de agrupamiento. Se adquiere la noción de tiempo y espacio como conceptos integradores. Se divide en dos estadios, uno de operaciones simples y otro de operaciones complejas.

En este punto del desarrollo, las clases, las relaciones y los números forman un todo indisoluble desde el punto de vista lógico y psicológico. Las operaciones concretas están en íntima correlación con las operaciones lógico matemáticas pero a diferente nivel. Son las mismas operaciones sólo que a escala distinta.

Los niños que pueden aplicar perfectamente la lógica al manipular objetos, muestran serias diferencias al razonar con base en proposiciones verbales.

#### **4. El juego como principal interés del niño**

“El juego es la actividad de la niñez ”

Jugar es la actividad más importante para los niños, es la principal, porque los niños descubren como es el mundo en que vive y al jugar ellos expresan sus sentimientos sus necesidades, sus deseos, su creatividad, es decir se muestran tal como son.

Los niños son por naturaleza curiosos y están deseosos de aprender. Quieren tocar saborear, oler, ver y oír cuanto los rodea. Todos sus juegos son experiencias que les enseñan cuestiones acerca de su mundo y de las personas y objetos que contiene.

La importancia del juego en el niño radica en el hecho de que a través de él reproduce las ocasiones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades

primordiales. Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Los niños que están en el nivel sensorio-motriz sus juegos se caracterizan por jalar, arrojar, arrastrar objetos y les gusta jugar con el agua, arena, tierra, barro. Manipulan juegan con sus manos, más que para construir algo, por jugar con sus sentidos ya que por medio de ellos experimentan sensaciones visuales, auditivas, táctiles, etc.

En la etapa del juego egocéntrico, las acciones del niño están en un principio regidas únicamente por el egocentrismo, por la percepción inmediata de las cosas, por ello se interesa en cantar, bailar, representar e imitar las cosas que hacen los adultos; existiendo una preocupación mayor por la veracidad de la imitación exacta de lo real. Esta se subdivide en dos partes; primeramente el niño juega con dos o más niños pero el símbolo es esencialmente individual puesto que no existe una coordinación entre las imitaciones y los diálogos establecidos entre ellos, dando paso a una segunda parte en donde los papeles se diferencian y se complementan realizando se así la transición del egocentrismo a la socialización, pues se pasa de un egocentrismo inicial a la reciprocidad, el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a las realidades externas y sociales.

En esta etapa empiezan a tener juegos compartidos como las rondas, y los juegos con pelota, juegan en todo momento. Además convierten en juego todo lo que hacen. Les interesan las cosas conocidas y cercanas: La familia, la casa, los animales del lugar donde viven.

En la etapa de juego de cooperación los intereses se amplían de lo conocido y cercano: de la familia al mundo extra familiar .Empiezan a participar en juegos que tienen reglas. Dentro de esta etapa lo que más les interesa es jugar con otros, participar, convivir.

En el juego con reglas; los niños prefieren los juegos organizados, les gustan los bailes, y otros juegos en grupo. Es también la edad de las aventuras por lo mismo les gusta

alejarse de la casa o de la escuela para jugar, contarse chistes o secretos.

El carácter dinámico de la actividad lúdica de los niños consiste en que ellos reproduzcan fenómenos, acciones, relaciones de forma activa y original. La originalidad esta condicionando por las particularidades de la percepción de los niños, la comprensión y asimilación de unos u otros hechos.

El carácter creador en la actividad lúdica se pone de manifiesto, que el niño al parecer vive aquello que él representa, y creyendo en la veracidad del juego, crea una vida lúdica especial y se alegra sinceramente, o se aflige, según el desarrollo del juego. El niño satisface a través de las acciones lúdicas el interés por los fenómenos de la vida, por las personas, animales, las necesidades de una actividad social significativa.

## **5. Objetivos del juego**

Es sabido que el niño se caracteriza por su inquietud y riqueza de movimientos, su vida es constante actividad, acción. Siendo el juego, como el trabajo, elemento que encausa las necesidades, los intereses motrices y el potencial sensorial del niño, y siendo estos intereses y estas necesidades el mejor medio de relacionarse.

De acuerdo a lo anterior se establecen los siguientes objetivos:

- Que el niño a través del juego obtenga confianza y seguridad en sí mismo, como resultado de su actividad motriz espontánea.
- Que el movimiento espontáneo asegure el desarrollo de la autonomía creadora y de la comunicación en el niño.
- Desarrollar en el niño sus posibilidades de movimiento, reconociendo que sus limitaciones individuales no obstaculizan su participación en actividades físicas colectivas.

- Adquirir actitudes de relación que le permitan integrarse a su grupo social en juegos.
  
- Ejecutar movimientos controlados, precisos y económicos con un grado óptimo de destreza.
  
- Solucionar de manera adecuada su necesidad de movimiento.
  
- Encontrar en la práctica sistemática y habitual del movimiento físico un medio a su alcance para conservar su salud.
  
- Valorar el esfuerzo y el trabajo para la realización del juego.
  
- Resolver problemas de movimiento que le permitan más tarde solucionar los de la vida diaria
  
- Contribuir al desarrollo multilateral de los niños, a través de las actividades motrices y recreativas, para coadyuvar de esta manera a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente con mayores capacidades de productividad.
  
- Fomentar hábitos de trabajo colectivo.
  
- Crear hábitos de postura correcta, de higiene, y de la mejor utilización del tiempo libre.

Al lograr que se realicen estos objetivos el niño estará en posibilidad de desarrollar destrezas motrices, controlar progresivamente sus movimientos, contribuir al desarrollo integral de la persona, posibilitando el desenvolvimiento biológico y la adaptación social.

## **B. Aspectos generales de psicomotricidad**

### **1. Conceptualización**

Pocos términos han alcanzado tan rápida popularidad científica como la psicomotricidad aunque, a decir verdad, no se dispone todavía de una definición universalmente aceptada.

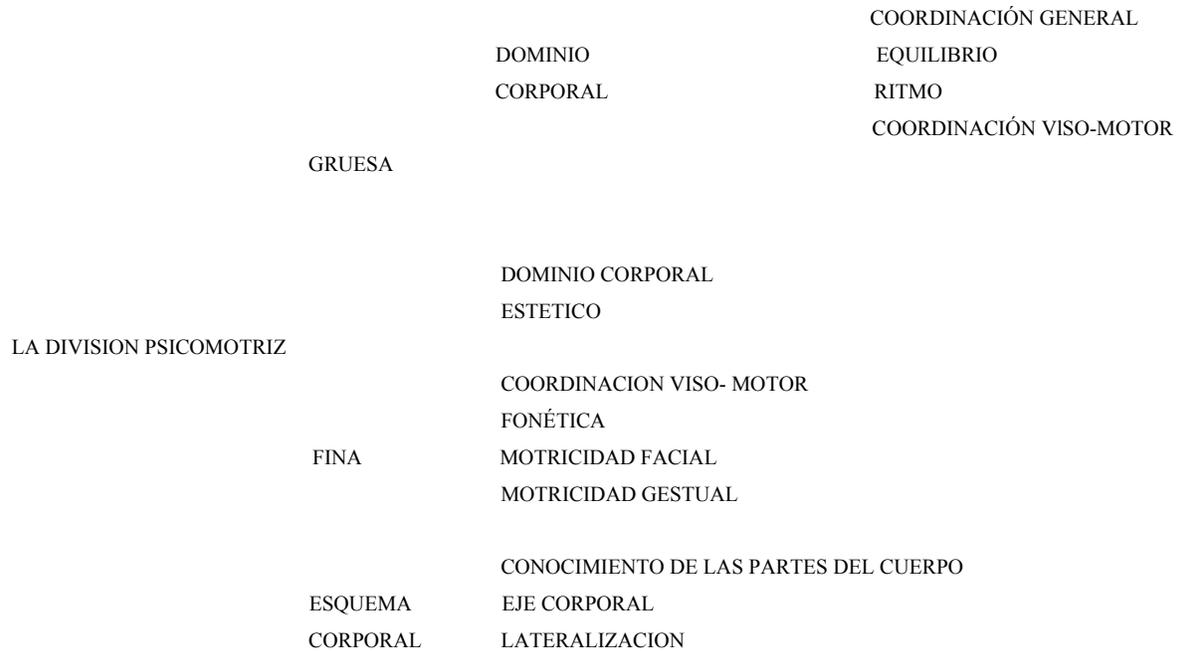
Para el fin perseguido en el presente trabajo se define a la psicomotricidad como el control mental de la expresión motora con una finalidad propuesta, que parte de una dirección que va desde lo más íntimo a lo más complejo, desde el conocimiento y control del propio cuerpo al conocimiento y acción sobre el mundo externo forjándose así su propia personalidad, en donde para lograrlo es necesario establecer una organización que pueda atender en forma conciente y constante las necesidades de los desplazamientos del cuerpo, así como los movimientos de la mirada y las sollicitaciones auditivas y de lenguaje implicando se así el trabajo de la mente y del cuerpo para que lo lleve a la construcción de las estructuras de pensamiento mediante un trabajo conjunto .

La psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, si no también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras.

Por eso hablar de psicomotricidad es hablar de las siguientes áreas:

- 1.- Dominio motriz.
- 2.- Dominio del espacio.
- 3.- Dominio del tiempo.
- 4.- Organización del esquema corporal y lateralización.

Para su desarrollo se puede hablar de una globalidad, pero es valido si se da el caso estimular una sola área, en la que este menos madura, dando elementos de referencia para que se pueda integrar en la totalidad del proceso. La afectividad y la maduración personal del niño será el punto de apoyo de toda está actividad. Para su estudio la psicomotricidad puede dividirse de la siguiente manera:



Este esquema nos muestra las diferentes áreas de la psicomotricidad.

Fuente: Comellas ¡Carbo Ma. de Jesús Perpinya! Torregrosa Anna. "La psicomotricidad en preescolar". Ed. CEAC. S.A. Barcelona, 1984, p. 13

En base a lo anterior se determina en esta investigación el interés por estudiar el esquema corporal, debido a que en el primer grado de primaria, uno de los principales objetivos es la localización en uno mismo de las diversas partes del cuerpo, identificarlos en los demás, tomar conciencia del eje corporal, conocerlas posibilidades de movimiento, situar el propio cuerpo dentro del espacio y del tiempo.

## 2.- Características de la psicomotricidad

### a) Esquema corporal

A lo largo del desarrollo y especialmente hasta los dos años, el niño delimita "Su propio cuerpo" del mundo de los objetos mediante la acción y la adquisición de las *praxis*. Por ello es tan importante posibilitarle la confrontación global con el mundo de los objetos.

Hasta los cinco años, siguen siendo más importantes los elementos motores, los que prevalecen por sobre los elementos visuales y topográficos.

En este nivel, la imagen corporal está constituida por un contenido fantasmático sumamente móvil, representación de la conflictiva edípica y procede a una imagen corporal figurativa y vaga aún. Desde a los 5 ó 7 años se observa el proceso de progresiva integración de un "Cuerpo actuado" hacia una toma de conciencia del "Propio cuerpo". Es precisamente en esta etapa cuando se puede posibilitar mediante el ejercicio metódico de la función de interiorización relacionado con las actividades más globales, el pasaje de un "Cuerpo vivido" subjetivo a un "Cuerpo representado" situado en el espacio y el tiempo. De esta manera, la imagen corporal pasa a ser una verdadera "Estructura cognitiva", materializada y orientada que sirve de referencia para la estructuración espacio temporal.

Entendemos por conocimiento del esquema corporal:

Es la imagen que tenemos de nuestro cuerpo en todo momento, en situaciones estáticas y dinámicas y en las relaciones con los objetos que los rodean.

- 1.- La localización en uno mismo de las diversas partes del cuerpo.
- 2.- Localizarlas en los demás.
- 3.- Tomar conciencia del eje corporal.
- 4.- Conocer sus posibilidades de movimiento, es decir conciencia tanto de la motricidad gruesa como de la fina.
- 5.- Situar el propio cuerpo dentro del espacio y tiempo.
- 6.- Ordenar por medio del ritmo el propio cuerpo en el tiempo y en el espacio.

El conocimiento de las partes del cuerpo implica una toma de conciencia no tan solo de uno mismo si no también de los demás -como seres parecidos- siendo individualmente un elemento que facilitará la elaboración del Yo como persona, como nos dice Piaget y Bucher. Por otra parte todos esos aspectos que conducen al niño hacia la adquisición del esquema corporal se dan algunos simultáneamente en su inicio pero no podemos hablar de

que los haya adquirido hasta unas edades muy superiores de los 10 a los 14 años.

Los niveles que sigue el niño de una manera evolutiva son:

Hacia el año aproximadamente empieza a conocer las partes que con más frecuencia cita y que se le representa por que ve su función:

Cabeza

Nalgas

Boca

Dedos

Ojos

Barriga

*De los 2 a los 3 años conoce:*

Nariz

Oreja

Piernas

Brazos

Pene / Vulva

Uñas

Mejillas

De 4 a 5 años además de perfilar más claramente las partes que ya conoce, habla ya de estos elementos del cuerpo que son más pequeños y locales:

Frente

Rodilla

Codo

Pecho

Muslo

Pene / Vulva (en el otro)

Toma conciencia que hay partes del cuerpo que son dobles y otras que son únicas. Así también empieza a comprender que dentro de su cuerpo hay una parte que funciona y que aunque no las ve están ahí y conoce algunos de sus nombres. De cinco a seis años de edad, el niño perfila la constitución general del cuerpo y se da cuenta de los detalles;

Cejas

Pestañas

Párpados

Sin duda el progreso de adquisición puede variar en muchos niños según sea el ambiente que tenga así también con las edades a los que se hace referencia.

El planteamiento que se hace sin embargo, es cuanto al proceso que siguen los niños en el aprendizaje, y también en el sentido de que los niños que tienen la edad que se indicó tendrían que saber los conceptos que detallamos.

El eje corporal es la comprensión de organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que lo divide en dos partes iguales.

La interiorización de este eje en sí y su transposición en el de los demás o en el de él ante el espejo, en el que el cuerpo se observa en forma invertida respecto de la lateralidad del sujeto, se alcanzará a lo largo de la información hasta alrededor de los 14 años.

Es necesario pues, teniendo en cuenta el proceso de maduración de la inteligencia, ayudar al niño a que pueda consolidar toda la interiorización del esquema corporal, suyo y que lo pueda aplicar en todas las situaciones tanto en la vida práctica como escolares.

## **b) Lateralización**

Lateralización es el conocimiento y habilidad para controlar los lados del cuerpo

juntos y por separado, diferenciando derecha e izquierda y de ellos el lado dominante.

Creemos que antes de plantear las diferentes implicaciones de las áreas que hemos citado de la motricidad, se tendría que hablar de la lateralidad, por ser éste un elemento previo al dominio motriz del niño, especialmente a lo que se refiere a la motricidad fina y de una manera especial en los que se refiere a las manos.

El proceso de lateralización de un niño tiene una base neurológica, por cuanto tendrá una dominancia manual según sea un hemisferio u otro el que predomine, afectando en sentido inverso será pues dextrista el que tenga una dominancia hemisférica izquierda y viceversa.

Según algunas teorías, la dominancia puede no ser total, es decir no afecta ni a todos los elementos de un lado: mano, oído, pie, sino que incluso dentro de las extremidades superiores puede haber una dominancia dextrista de mano, pero que el dominio muscular y de la fuerza sean zurdos. Es muy evidente que hay lateralidades cruzadas de mano, ojo y pie.

#### **e) Espacio**

El espacio: propiamente dicho; es el medio donde el niño se mueve y se relaciona y a través de sus sentidos ensaya un conjunto de experiencias personales que le ayudan a tomar conciencia de su cuerpo y de su orientación.

#### **d) Ritmo**

Esta constituido por una serie de pulsaciones, o bien de sonidos separados por intervalos -duración vacío- de tiempos más o menos cortos.

El espacio-tiempo y también el ritmo son conceptos que están íntimamente relacionados, ya que el cuerpo se mueve en un espacio y un tiempo determinado, y el ritmo

(secuencias, coordinación y movimiento) nos permite ordenar este cuerpo en el tiempo y en el espacio.

Los primeros conceptos espaciales que un niño puede empezar a adquirir, entre el primero y el segundo año, serán:

Delante- detrás

Dentro -fuera

Grande -pequeño

Arriba -abajo.

No hay en los conceptos espaciales un orden estricto de adquisición, por cuanto unos no presuponen el dominio de los demás en general, sino son diversos puntos de referencia.

Estos conceptos espaciales se adquieren en el orden de importancia que les otorga cada niño de acuerdo a sus necesidades.

Por lo tanto el niño podrá manipular los objetos que encuentra en el espacio, cambiando de esta manera la situación. Podrá cambiar el orden de las sucesiones, así como la duración. Por consiguiente las vivencias le conducirán a una participación en la organización del espacio que les rodea, en su desplazamiento a través de él mismo hacia objetos determinados, es decir, de las trayectorias que podrá planificar y realizar serán uno de los resultados que podrá obtener el niño, fruto de una orientación y una concientización del espacio que se da por la preferencia que le significan sus educadores, ya sean sus padres, maestros ó amigos y compañeros.

Un último paso de este proceso es de la abstracción; es decir, que el niño haya podido vivir una situación con referencia a unos conceptos y una orientación espacio-temporal y consolide y asimile estos conceptos cuando el niño pueda expresarlo, ya sea verbalmente o gráficamente.

Esta expresión de los conceptos conlleva un proceso de interiorización y de abstracción que es la verdadera prueba de que el concepto ha sido conseguido y que puede ser un punto de referencia para la adquisición de otros.

Es por eso que no podemos pasar por alto este último paso del aprendizaje.

Durante la etapa de preescolar poco le podemos decir al niño, ya que por su maduración intelectual ha de trabajarse sobre todo a nivel vivencial y manipulativo.

Ahora bien, eso no implica que el niño no haya de iniciarse en ese proceso de abstracción.

Hacia los 3-4 años podremos pedirle que nos resuelva sobre papel las situaciones que descubrió a los 2 años y que ha ido consolidando.

A los 4-5 años le pediremos que trabaje sobre papel aquello que acaba de manipular y de vivir.

Hacia los 5-6 años podremos iniciar el trabajo directamente sobre el papel si las situaciones están muy asumidas (conceptos propios de los 4-5 años) y hasta más adelante, 7-8 años, el niño podrá hacer el proceso más directamente.

### **3. Propósitos de la psicomotricidad (Esquema corporal)**

El esquema corporal consiste en la representación mental del propio cuerpo, de sus segmentos y de sus posibilidades de movimiento y de sus limitaciones espaciales.

Sin una correcta elaboración de la propia imagen corporal sería imposible el acto motor voluntario ya que la realización de éste presupone, la formación de una representación mental del acto a realizar, de los segmentos corporales implicados y del movimiento necesario para lograr el objetivo propuesto. Sin esta elaboración mental de la

imagen corporal, toda tarea motriz implicaría un proceso definido de tantos hasta lograr, por ensayo y error, el fin perseguido, ya que sería imposible la previsión del acto motor necesario antes de su realización. La conciencia de todos los segmentos corporales y de sus posibilidades de movimiento es lo que permite la elaboración mental del gesto preciso a realizar previamente a su ejecución, y la posibilidad de corregir los movimientos innecesarios e inadaptados.

Sin embargo el esquema corporal no es algo que venga dado ya desde el nacimiento, sino que su elaboración se va construyendo por medio de múltiples experiencias motrices, a través de las informaciones que proporcionan los órganos de los sentidos y todas las sensaciones propioceptivas que surgen en el propio movimiento corporal.

La actividad corporal como provocadora de múltiples experiencias con el mundo exterior que, al ser vividas a través del propio cuerpo, adquieren mayor fuerza educativa y más valor de motivación y el lenguaje como instrumento de refuerzo y consolidación de los aprendizajes, como instrumento de análisis, síntesis y fijación de las experiencias vividas .

1.- Las propiedades educativas de la actividad corporal son las siguientes:

-A través de la actividad, el niño consigue tomar conciencia de todas las partes de su cuerpo, utilizarlas y regularlas de acuerdo con la finalidad perseguida en cada momento, inhibiendo los movimientos innecesarios.

-A través de la actividad con el propio cuerpo, el niño llega a construir todos los elementos de su esquema corporal y a organizar sus percepciones y acciones dentro de una estructuración espacio temporal adaptada a la realidad.

-A través de la actividad en relación con los objetos del mundo exterior, el niño llega a conocer sus cualidades y a pasar de la simple sensación a la percepción, y de esta a la representación mental. Por tanto, las actividades manipulativas, y las operaciones concretas con los objetos construyen el fundamento necesario de lo que se suele llamar la

"Inteligencia" (operaciones y funciones mentales). -La percepción de la relación entre su actividad y los resultados de su actividad, enseña al niño a tomar conciencia anticipada de la finalidad de su acción y a formar planes previos, a los cuales ajusta sus acciones.

2.- Utilizar su movimiento como medio vivencial de su aprendizaje.

Es un hecho que el niño percibe y entra en relación con el mundo a través de su cuerpo, y que todos los tipos de relación, incluyendo al conocimiento están ligados a su acción corporal.

3.- Controlar sus movimientos siendo conciente de todas sus actividades de acción como producto de su pensamiento.

Para el individuo es necesario construir un cuerpo que responda a las exigencias de la vida cotidiana, por consecuencia el esquema corporal está estrechamente ligado al desarrollo psicomotor, el cual adquiere su amplitud desde los primeros días de su existencia.

## **C. El juego y la psicomotricidad**

### **1. Metodología de la psicomotricidad**

#### **a. Aspectos didácticos de la educación psicomotriz**

Para estudiar las características de la clase de educación del movimiento y las formas psicopedagógicas en que se encausa el proceso de enseñanza-aprendizaje, se debe partir de un marco más general.

El docente es vehículo, guía y partícipe de la acción educativa; el educando es el actor principal, protagonista de la situación de aprendizaje.

La acción educativa se concreta, se lleva a cabo y cristaliza en la clase.

## **La clase**

Es una totalidad o sesión de trabajo didáctico sistemático.

En ella se produce la interacción entre sus participantes, alumnos y maestros, y se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos de dicho aprendizaje son conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, hábitos y valores. Esto dentro de un proceso educativo cuyos fines parten de una concepción de la vida y del hombre que imponen la sociedad y sus miembros.

El desarrollo de la tarea educativa se da en un contexto social, político y económico cuya estructura penetra en el ámbito de la clase por múltiples formas.

De manera más inmediata influye en la situación de clase el entorno directo de la familia, la escuela, el barrio y todas las formas de acción y relación social en que participan el alumno y el docente.

Decimos que la clase es una oportunidad de interacción positiva, pues consideramos que el proceso educativo tiene un sentido formador tanto para el alumno como para el docente: Las experiencias que se producen en el ámbito escolar enriquecen tanto a uno como a otro. Por otra parte, el proceso enseñanza-aprendizaje no tiene al alumno como mero receptor de conocimientos, sino que deben utilizarse orientaciones didácticas que permitan el desempeño activo y creador en un clima adecuado de libertad para lograr el desarrollo de sus potencialidades.

La clase no puede estudiarse aislada de todos los factores externos que la condicionan y le dan un marco de referencia. Todo maestro sabe la importancia que tiene la educación familiar, el ámbito físico en que la clase se desarrolla, el material con que cuenta y también sus estados de ánimo, que es imposible dejar en la sala o el patio.

## **El alumno**

Participa en la clase manifestando toda su personalidad, sus afectos y emociones, una forma particular de integración con su grupo de compañeros -ya sea espontánea o dirigida- y desde luego sus intereses y necesidades.

Interpreta la materia y la clase de acuerdo a una serie de pautas socio-culturales dadas, por ejemplo, los varones siempre prefieren jugar al fútbol en esta región sur de Jalisco, en Sonora por ejemplo juegan los niños beisbol y rechazan las actividades que consideran por una u otra causa "poco viriles"; traducen así una actitud y también prejuicios generalizados en el medio.

En la clase de la educación del movimiento, el docente deberá tener muy en cuenta la incidencia de la actividad sobre el organismo infantil y todos los aspectos del desarrollo evolutivo, partiendo de un concepto integrado de salud: física, mental, afectiva y social.

## **El maestro**

Persigue un propósito, utiliza recursos procedimientos y métodos psicopedagógicos que traduce con sus características personales tratando de alcanzar los objetivos educativos.

Su acción debe ser orientadora: Sugiere problemas a resolver y maneja cuidadosamente los incentivos a fin de que los movimientos o actividades planteadas como aprendizaje no signifiquen para los alumnos un bloqueo.

Refiriéndose a los procesos logrados por los métodos modernos, en el aspecto social entre el docente y los alumnos, los profesores ingleses A. Billbrough y Percy Jones dicen que "ha mejorado indudablemente, el aprendizaje se ha convertido en una experiencia mucho más grata, debido a los siguientes factores:

“Al alumno se le permite ahora desarrollarse como individuo:  
Se le proporcionan frecuentes oportunidades para que ejercite la elección.  
Los métodos de conducción del aprendizaje son más variados y efectivos.  
Existe una atmósfera informal y agradable, y un sentido de esfuerzo con un objetivo bien determinado.  
Los educandos logran la sensación de adaptación y seguridad.  
A todos los hace actuar activamente y con un propósito definido.  
La figura del educador es menos alejada de sus alumnos y, por lo tanto, más accesible a ellos.”<sup>4</sup>

## **La materia**

En este caso, la Educación del movimiento responde a los fines de la enseñanza con sus propios objetivos y utiliza como medio fundamental la motricidad.

Primordialmente en actividades gimnásticas, de iniciación deportiva, vida en la naturaleza, arte y cultura principalmente, ya que la personalidad se encausa desde la marcha, el caminado, las posturas de pie y sentado, hasta el movimiento en las manos para escribir, aplaudir, gesticular y otras más.

## **Estructura de la clase**

La sesión de trabajo se elabora con base en ciertos principios psicopedagógicos y fisiológicos que deben respetarse; estos principios son válidos para cualquier grupo teniendo en cuenta sus características, intereses y necesidades.

Pero la composición de la clase no está determinada taxativamente; en primer término, de acuerdo con la edad se modifican los medios o actividades que se han de utilizar y además las formas metodológicas de aplicación. Por otra parte, existen condiciones específicas que limitan las tareas que se pueden desarrollar, y son experiencias

---

<sup>4</sup> BILBROUGH A. Y Jones Percy. “Didáctica del desarrollo de la educación física”.

anteriores y características del grupo y sus integrantes, número de alumnos, instalaciones y material disponible, duración de la clase, cantidad de clases semanales, etc.

La estructura de la clase contiene las siguientes partes:

- 1.- Introducción o entrada en calor.
- 2.- Desarrollo de la tarea o tareas principales.
- 3.- Parte final.

### **Introducción o entrada en calor (calestenia)**

Es una parte de la sesión de trabajo de educación física infantil que se realiza al comienzo de ésta y cuyo objetivo es lograr una disposición de las capacidades psíquicas y físicas, de los alumnos para la tarea.

Existen dos tipos de calestenia: aeróbica, en su lugar y anaeróbica, con desplazamiento.

### **Objetivos de la entrada en calor**

- 1.- Facilitar la adaptación progresiva del organismo y de sus grandes funciones y sistemas: cardio -pulmonar, neuro-muscular y articular.
- 2.- Reducir las posibilidades de accidentes o lesiones musculares o articulares.
- 3.- Preparar al alumno psicológicamente para la parte principal de la clase.

Durante la entrada en calor se realizan ejercitaciones generales y específicas. Se comienza con el troteo o con formas jugadas y juegos que involucren combinaciones de caminar, correr y saltar. Posteriormente se van introduciendo otras formas jugadas o juegos en que aparecen la cuadrupedia, transportar, empujar, traccionar, etc., combinándose adecuadamente con las anteriores; también en el tercer nivel pueden realizarse ejercicios

construidos generales, con repeticiones activas y suaves, sin llegar en ningún caso a la máxima exigencia. Los ejercicios de gran intensidad, velocidad, fuerza o flexibilidad máxima, no deben incluirse en esta parte de la clase, la preparación física debe llevar una secuencia lógica en su desarrollo que vaya en orden ascendente o descendente, ejercicios de calentamiento o acondicionamiento de la cabeza a los pies o viceversa, (cabeza, cuello, hombros, brazos, codos, manos, cintura, cadera, muslos, rodillas, pantorrillas, tobillos y pies).

Cuando las ejercitaciones no requieren de la consistencia del niño para su realización se repiten mecánicamente y los efectos son mínimos; por otra parte, para centrar el interés de los niños por la actividad, deben presentarse ejercicios de manera poco formal y amena que lleven a una participación consciente, alegre y atractiva en su relación.

### **Desarrollo de las tareas principales de la clase**

En esta parte de la sesión de trabajo se desarrollan las tareas o temas más importantes del proceso enseñanza-aprendizaje. La selección de los movimientos se hace en función de los objetivos. Cualquiera que sea la característica de la clase o sesión de trabajo de que se trate -a nivel escolar o no -, tiene un carácter preponderantemente pedagógico.

Por otra parte, las variables individuales y/o grupales surgen en la acción misma y hacen que cada clase tenga una característica particular e irrepetible. Por eso, si bien debe determinarse con claridad lo que se va a realizar -por qué, qué, cómo-, lo planeado tiene que ajustarse a las posibilidades de aplicación, que pueden modificarse durante su concreción.

La clase de educación del movimiento es una situación vital de constante, variable y dinámico desarrollo para los niños, y debe ser un continuo y deslumbrador descubrimiento de sus posibilidades psicomotrices.

Las explicaciones dadas en clase deben ser breves, claras y con un lenguaje accesible a los niños; no conceptuales, sino prácticas, recordando que lo más importante para ellos es la vivencia por sí mismos. Es importante ubicarse de forma que lo dicho pueda ser escuchado con claridad. La voz ayuda a "sugerir", "inducir" el tono de juego o actividad que se quiere realizar: alegre, activo, tranquilo, prolijo, etc.

La utilización del apoyo rítmico, y estímulos auditivos visuales y táctiles variados en los juegos y actividades, enriquecen la experiencia sensorio-motriz de los niños.

### **Algunas características de las clases en las distintas edades**

En el primer nivel de 6 a 8 años.

- 1.- Se plantean problemas a resolver: ¿Cómo puede hacerse? ¿De qué otra forma?, etc.
- 2.- Tarea general única y variada; todavía no se plantean distintas tareas o distintos grupos.
- 3.- Se inician las formas de trabajo y organización grupal: parejas, tercetos, etc., y con variados elementos empezando con los de conjunto: sogas largas, troncos de equilibrio, bancos, etc., y para ir incorporando los elementos individuales, a medida que el grupo va adquiriendo capacidad para organizarse y usarlos adecuadamente.
- 4.- En los juegos y actividades se busca la experiencia corporal, por ejemplo: caminar como enanos o gigantes, inflar el globo, incluir matices imaginarios que plantean una determinada situación, como los " globos se inflan muy grandes y se revientan o se desinflan ", etc.

Una vez creada la situación básica, los niños participan en el desarrollo del relato y las acciones que van creando; ellos aportan formas e ideas indispensables para que exista una situación auténticamente creativa.

No debe caerse en el error de hacer todo preconcebido; en ese caso trabaja sólo la imaginación creadora del maestro, pero no la de los niños.

5.-La disposición y organización para el uso del espacio es libre. Deben descartarse absolutamente los ejercicios de orden y formaciones tradicionales cuando no existan los elementos para realizarlo. Usar adecuadamente el espacio disponible es una tarea psicomotriz que exige adecuación al lugar, colocación de los elementos, de los compañeros, etc., y se utilizan juegos y formas jugadas específicas para este complejo aprendizaje.

6.-Las formas de ordenamiento que aparecen se dan en relación con una necesidad objetiva; por ejemplo, si se cuenta con 2 colchones es probable que se necesite formar hileras; cuando no existan estas condiciones, la organización deberá encontrarla el grupo. El maestro se limitará a sugerir: no seguir a ningún compañero, no chocar, etc. Este es verdaderamente el orden natural propio de los niños.

### **Parte final**

La última parte de la sesión debe estar acorde con el tono general de la parte principal. De ello dependerá con que actividades se puede finalizar la misma.

Algunas de ellas son:

- \* Ejercicios tranquilizantes: caminar, trote suave, relajación
- \* Juegos activos recreativos.
- \* Juegos sensoriales.
- \* Juegos positivos.
- \* Tareas musicales.

Esta parte es la de recuperación de la respiración, del ritmo cardiaco, del tono muscular y vuelta a la calma, y una preparación o disposición para las tareas que el niño

deba realizar a continuación. (En esta parte hay generalmente el bloqueo de la sudoración excesiva).

A veces se hace necesario incluir actividades estimulantes, puesto que la recuperación orgánica se produce enseguida -desde luego que no tratando se de esfuerzos máximos- y lo más importante, los niños se retiran satisfechos; el concepto " vuelva a la calma" no se refiere exclusivamente al ámbito fisiológico, por lo que no es imperativo que el grupo termine la clase en actitud pasiva.

En ese sentido, debe buscarse que las tareas iniciadas lleguen a su culminación, pues si son cortadas prematuramente suelen dejar a los niños ansiosos y malhumorados. Para ello debe planearse el tiempo y los recursos necesarios.

Por tanto, lo más importante es que el alumno finalice la clase con deseos de volver la próxima, de buen humor y con un sentimiento de plena satisfacción.

## **b. Formas de organización de la clase**

La clase de educación del movimiento, exige por la complejidad de las tareas y la necesidad de una adecuada dosificación de los esfuerzos, prever medidas organizativas para una realización más afectiva de la enseñanza y de los aprendizajes.

Múltiples factores debe tener en cuenta el profesor para solucionar una situación de clase dada. Debe considerar:

- a) Las condiciones y diferentes rendimientos de los alumnos.
- b) La intensidad deseada del movimiento.
- c) Las condiciones materiales en relación con los aparatos disponibles y las instalaciones con que se cuenta.
- d) Necesidades de movimiento específicas adecuadas a edad y sexo en caso de tratarse de clases compuestas por grupos heterogéneos.

- e) Carácter de las tareas: de aprendizajes, ejercitación, creación, evaluación, fijación, etc.
- f) Situaciones imprevistas, como la restricción inesperada en el uso del local de trabajo, o del material con que se cuenta, etc.

Cuando mayor dificultad se le presente al profesor respecto al material o instalaciones de que dispone, mayor debe ser el cuidado que ponga en el uso adecuado de éstos. A pesar de ser instituíbles dichos materiales o instalaciones, las buenas medidas organizativas permiten el mejor aprovechamiento y, por tanto, mejores resultados de la enseñanza.

El punto de partida son los logros o metas que se plantean para la clase, derivándose de éstos las formas de organización y desarrollo de la misma.

Desde el punto de vista de la edad de los alumnos, hay que tener en cuenta que cuando menos es ésta, menos formal será el planteo de la organización, pues deben respetarse las características de los niños. Existe una estrecha correlación entre la forma organizativa de la clase y la etapa de maduración biológica, psicológica y social de los alumnos.

Solo cuando éstos comienzan a comprender la necesidad del ordenamiento (reglas, normas) en la integración con sus compañeros, podremos comenzar a aplicar orientaciones organizativas más formales, complejas y/o dirigidas.

En este sentido, aclaramos en qué edad, aproximadamente, es conveniente comenzar a practicar cada forma organizativa.

La cantidad de alumnos es otro factor condicionante para la organización adecuada de la clase.

Por otra parte, una buena organización permite también el mejor aprovechamiento del tiempo disponible.

El uso de una sola forma de organización durante una clase, aunque posible, no es aconsejable: lleva al estatismo, la monotonía y, muy pronto, a la pérdida de interés por parte de los niños.

Utilizando diferentes variantes y combinaciones de organización en los distintos momentos de la clase, se obtendrán mejores resultados producto de la efectividad que brinda y una mayor riqueza en la estructuración espacio-temporal del niño en relación a sus compañeros ya todo su entorno.

En este caso plantearemos las formas más usuales de ordenamiento y organización y ejemplos de actividades en las que es conveniente explicarlas:

### **Formas de división en la clase**

#### **Individual**

En este caso el profesor plantea un problema de movimiento, que debe resolver cada alumno.

También puede encomendarse a cada uno una tarea de movimiento distinta, o tarea especial, por distintas causas: lesión, impedimento para realizar la tarea común, etcétera.

En este caso, luego de la explicación, de ser necesario, demostración y planteo del problema por parte del profesor, el alumno desarrolla la tarea por su cuenta, o en el caso que en el trabajo grupal no se adquiriera el conocimiento, la explicación individual es necesaria.

#### **Grupal (parejas, tercetos, cuartetos, etc.)**

La riqueza de posibilidades de esa forma es fundamental en el proceso de socialización de los alumnos. Plantea la necesidad de ayuda, coordinación y entendimiento

entre los miembros del grupo y, si se maneja adecuadamente, es un factor importante en el desarrollo de la personalidad del educando.

Los grupos pueden formarse circunstancialmente para determinadas tareas, por ejemplo, grupos pequeños para la ejecución de fundamentos deportivos, o destrezas que requieran la ayuda de uno, dos o más compañeros. También pueden ser equipos para la práctica deportiva o de juegos organizados.

### **Formas de conducción de la clase**

La forma de conducción tiene que ver directamente con los métodos de trabajo: la conducción dirigida presenta al aprendiz todos los problemas resueltos, trata de crear mediante la repetición, en automatismo; hay un bajo nivel de participación. Es un método tradicional.

El profesor Jean Le Boulch dice: "...al actuar delante de sus compañeros, el alumno se siente implicado como persona, lo cual introduce en la relación del individuo con el grupo una dimensión afectiva tanto más poderosa cuanto en mayor medida la espontaneidad de su ser se encuentra estimulada por la actitud no directa del educador. En la Educación Física ajustada a cánones pedagógicos tradicionales, donde el alumno es más objeto que persona, EL

ALUMNO CASI NO SE SIENTE COMPROMETIDO".<sup>5</sup>

Cuanto mayor conciencia tiene el educando mayor deberá ser el nivel de participación, de ahí que al enunciar la forma de conducción libre (aunque esto parezca un contrasentido), nos referimos a una forma de encuadrar las tareas en un marco de libertad y oportunidades en los niveles de conducción y resolución de los problemas que se presentan en la clase.

### **Formas de ordenamiento**

---

<sup>5</sup> Le. Boulch, Jean. "La educación por el movimiento en edad escolar" p. 24

### **En hileras o columnas**

La formación es uno tras otro. Esta forma se utiliza en función de usos de los elementos o por la necesidad de ordenamiento para una actividad determinada. Si no parte de alguno de estos factores, se transforma en formalismo sin sentido.

### **En filas o sea, un alumno al lado del otro**

Se aprovecha esta forma al contar con cantidad suficiente de elementos individuales (pelotas, bolsitas) o distintos puntos de referencia.

Es muy utilizada para el aprendizaje de técnica y táctica deportiva: apoyo, cubrimiento, barreras, etc.

### **En bloques**

Tiene poca funcionalidad en las clases comunes. Implica un ordenamiento meramente formal, con un sentido visual externo que puede aplicarse en demostraciones, exhibiciones, etc., pero con poco contenido desde el punto de vista psicopedagógico.

### **Pequeños grupos**

La forma de ordenamiento por grupos brinda una amplia gama de posibilidades, desde trabajar todos en la misma tarea con iguales o distintos elementos, hasta las formas de que ya exigen una mayor responsabilidad y autodisciplina como el trabajo de estaciones en un circuito. Si bien el trabajo en pequeños grupos exige una serie de experiencias que preparen a los niños para educarse a este tipo de trabajo, adquieren plena significación a partir de los 9 años, momento en que las clases comienzan a ser verdaderas " sesiones de trabajo".

Las ventajas del trabajo en pequeños grupos son:

-Permiten un mayor nivel de adaptabilidad de las tareas a las características individuales de los alumnos.

-Un mejor aprovechamiento de los elementos.

-Mejor dosificación de los esfuerzos, al formar grupos homogéneos.

-Primeras nociones de integración para la formación de equipos.

-Mejoramiento en la dinámica de las relaciones grupales.

-Al realizarse el trabajo en forma independiente, el profesor puede controlar mejor la intensidad de la sobrecarga, en cualquier edad en que se trabaje.

### **Libre o informal**

Se utiliza sobre todo en el nivel preescolar y primer nivel de primaria. En estas edades la capacidad de ordenamiento no tiene que ver con formas predeterminadas: se irán incorporando paulatinamente de acuerdo con los intereses y necesidades de los niños.

Estas son formas espontáneas de organización; los problemas de movimiento que deben resolverse van exigiendo también, por ejemplo, el buen uso del espacio, la espera del turno para usar un aparato, etc.

Por otra parte, cuando no existe real necesidad de alguna formación, es útil no perder tiempo en ese aspecto. Esto es válido para cualquier nivel.

## **2. Estructuras de los juegos psicomotrices**

Los siguientes juegos psicomotrices pretenden que el niño de primer grado de primaria descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, sus posibilidades

y limitaciones de movimiento; sensaciones y percepciones; formas corporales de expresarse; que dominen cada vez más la coordinación y el control de movimientos de su cuerpo al manejar objetos y al ponerse en relación con otros niños y adultos; así mismo estructuran nociones de espacio- tiempo.

Todas estas actividades del juego psicomotriz deberán realizarse con ejercicios previos de calentamiento corporal como son:

- \* Haciendo un círculo y caminar.
- \* Caminar con las puntas hacia fuera.
- \* Caminar con las puntas hacia adentro.
- \* Caminar con los talones.
- \* Caminar de lado hacia adentro.
- \* Caminar de lado hacia afuera
- \* Marchando como soldados.
- \* Trotando como caballo.
- \* Caminar como gato.
- \* Caminar como canguro.
- \* Caminar como ranas.
- \* Caminar como culebras.

*Movimientos con las manos:*

- \* Como tocando el piano.
- \* Como lavarnos las manos.
- \* Amasando la masa.
- \* Quitándonos el chicle de las manos.
- \* Son dos mariposas volando.

*Con la cabeza:*

- \* Si su cabeza dijera que si.
- \* Si su cabeza dijera que no.

- \* Su cabeza es una escobeta limpiando una olla.
- \* Su cabeza es una pelota rebotando en el piso.
- \* Su cabeza es un pájaro carpintero.
- \* Su cabeza es una sonaja.
- \* Su cabeza es una máquina de escribir que se recorre a la izquierda y a la derecha
- \* Su cabeza es un martillo.

*Movimientos de brazos como:*

- \* Hélices de avión
- \* Rueda de locomotora.
- \* Nadando.
- \* Remando un barco.
- \* Tocando las maracas.
- \* Aserrando.
- \* Como boxeadores.
- \* Subiendo los hombros y bajando.

*Moviendo las piernas como:*

- \* Como si fueran de gelatina.
- \* Como si aplaudieran
- \* Caminando con las rodillas.
- \* Caminando como soldados.
- \* Bailando el jarabe.
- \* Escribiendo su nombre con los pies.
- \* Como si fuera en una bicicleta.

*Moviendo las caderas como:*

- \* Como un perrito que se encuentra contento.
- \* Sacudiendo los muebles.

\* Tocando la puerta.

*Brincar como:*

\* Como pelota.

\* Dando media vuelta en el aire.

\* Brincando en un trampolín.

## **a. Clasificación de los juegos psicomotrices.**

### **i. Integración de la imagen corporal**

En el niño de primer grado se produce una conceptualización creciente, que va a otorgarle la madurez necesaria para que moldee su conducta según las presiones del medio ambiente familiar, social y escolar, y pueda realizar un aprendizaje sin tropiezos en esta época el pensamiento evoluciona hacia una progresiva socialización, que le ayudará a organizar sus experiencias inmediatas traduciéndolas en conceptos y aportando nuevos datos a su esquema corporal. De este modo, la imagen del cuerpo se enriquece y responde así al grado de evolución de su pensamiento, adquiriendo más datos cuanto mayor es la conceptualización del mismo.

### **La silueta**

Material: tambor, cassette, grabadora, papel krafft, manila, o bond, un marcador.

Desarrollo: se extenderán los pliegos de papel de cada niño en el suelo, los niños se recostarán sobre él con las extremidades despegadas del tronco, un compañero tomará el marcador y dibujará el contorno del cuerpo del niño, al terminar se repetirá el ejercicio con el compañero que dibujo. Después los niños recortarán la silueta utilizando únicamente sus manos.

\* Sentarán su silueta frente a ellos y tomándola de los brazos las moverán hacia un

lado y a otro, haciendo lo mismo con las piernas.

- \* Colocando la silueta frente al niño, éste bailará con ella al ritmo de la música.
- \* Extendiendo la silueta en el suelo, él caminará por su contorno al ritmo de la música.
- \* Colocando la silueta en el suelo, caminará sobre ella, llenándola con los pies.
- \* Al ritmo de un tambor brincar en diferentes partes de la silueta de acuerdo a una orden dada.
- \* Tomándola de los pies hacia arriba bailar con ella.
- \* Abrazarla como un niño chiquito, peinarla, bañarla, acostarla, darle de comer.
- \* Pintarle sus ropas.

Propósitos: Reconocimiento general de su cuerpo, identificación de las extremidades (superiores e inferiores), movimiento general del cuerpo.

## **Globos**

Material: Globos

Desarrollo: Cada niño inflará su globo, se colocarán por parejas y se lo aventarán con las manos, enseguida con los pies, con los hombros, con la cabeza y las rodillas.

Cada niño aventará su globo primero con una mano, luego con la otra, con un pie y con el otro.

Propósito: Movimiento de las extremidades del cuerpo.

## **El juego del costal**

Material: Costal.

Desarrollo: Se coloca el costal en el suelo dentro del área de juego, se coge a un guardián que pueda inmovilizar a cualquier niño con solo tocarlo.

Así, todos tratarán de robar el costal sin ser atrapados. Si un jugador roba el costal se vuelve nuevo guardián. Los niños atrapados deben permanecer inmóviles (encantados) hasta que el costal haya sido robado o todos inmovilizados. Si el guardián inmoviliza a todos antes de que ninguno haya robado el costal, se declara guardián destacado y él seleccionará a otro para reemplazarlo.

Propósitos: control corporal, coordinación de ojos, manos y objetos; desarrollo muscular; agilidad.

### **Pim Pom soplado**

Material: Pelota de ping-pong.

Desarrollo: Los niños se tienden boca abajo en 2 filas una frente a otra. Ponen las manos bajo la barbilla y extienden los codos hacia los lados formando una línea recta con los compañeros de equipo. Se pone una pelota entre las 2 filas.

Cada equipo trata de soplar sobre la pelota para que cruce la línea de los oponentes de alguna forma.

Propósitos: Ejercitación de la parte superior de la espalda y del cuello, ejercicios respiratorios.

### **Simón dice**

Desarrollo: Se coloca un niño frente a todos los demás (o se pueden formar en círculo) todos los jugadores levantan bien alto los brazos por encima de la cabeza y dan tres palmadas. El conductor baja rápidamente un brazo hasta la paralela al suelo. Todos los

demás tratan de imitar este movimiento, utilizando el mismo brazo que él conductor; los movimientos serán realizados mediante la imitación del que dirige, el que se equivoca pasa a ser Simón.

Propósitos: Conocimiento corporal, extensión de los músculos del pecho, imitación de un movimiento.

### **Relevo chino**

Material: Un vaso de papel, por equipo

Desarrollo: Los niños forman equipos de tres o cuatro, cada equipo tiene un vaso de papel que puede ser mantenido en equilibrio en diferentes partes del cuerpo en cada relevo (por ejemplo la cabeza, la frente, el codo, la mano, los dedos del pie). Cada jugador avanza hacia la línea designada y regresa a su equipo con el vaso en la parte del cuerpo que corresponda para relevar al que sigue. Este paso se repite hasta que todos hayan completado la tarea. Si cae el vaso, el jugador debe detenerse, recuperar el vaso regresar al lugar inicial y continuar; de otra manera el vaso no se puede tomar.

Propósito: Conocimiento corporal y control corporal.

### **Relevos de prendas**

Materiales: Varias prendas de vestir.

Desarrollo: Divida el grupo en equipos cuatro personas por equipo, permitan que todos jueguen sin esperar demasiado).

A cada equipo se le da una o varias prendas de vestir. A la señal, cada equipo viste a uno de sus miembros. Esta persona da la vuelta lo más rápidamente posible aun punto asignado y regresa a su lugar en el equipo. Entonces lo desvisten para vestir al siguiente

miembro del equipo. Se sigue este proceso hasta que todos hayan terminado.

Propósito: Conocimiento corporal y coordinación.

## **ii. La estructura espacial**

La noción del espacio no es una noción simple, sino una noción que se elabora y se diversifica progresivamente en el transcurso del desarrollo psicomotor del niño.

Es el principio, de la diferenciación del yo corporal con respecto al mundo exterior. Después y en el interior de este espacio interno el establecimiento de un esquema corporal cada vez más diferenciado, a partir del movimiento, es cuando se puede hacer esa diferenciación ya que un segmento no se puede individualizar, sino hay una percepción de su movilidad propia, que le permita diferenciarlo de los segmentos vecinos. La percepción del espacio corporal es a la vez propio y exteroceptiva (la posición corporal es a la vez vista y sentida).

A partir de la percepción del cuerpo propio y sobre la base de referencia que le es ahí proporcionada, es cuando puede ser percibida el espacio exterior.

Los ejercicios de orientación espacial son esenciales, y junto a los de atención y memoria deben proceder a toda la enseñanza, ya que todos los desplazamientos necesitan de ese previo conocimiento para su desarrollo.

### **La tortuga**

Materiales: Una tela o sábana.

Desarrollo: Dos o más alumnos (que se ponen a gatas) se cubren con una tela o sábana. Los niños tratan de avanzar juntos en una sola dirección; en el primer intento, suelen ir a varias direcciones a la vez o la tela cae al suelo. El objetivo del juego es trabajar juntos para

moverse como unidad.

Propósito: Conocimiento del espacio y las relaciones corporales.

### **El juego de la caja**

Materiales: Una caja grande, tijeras para hacer agujeros en la caja.

Desarrollo: Se le quita la tapa a la caja, se le cortan dos agujeros grandes por los lados opuestos de la caja, suficientemente grandes como para que el niño pase a través de ellos.

El vocabulario para darlas indicaciones debe ser a través de encima, dentro, fuera, alrededor, frente a, detrás, delante.

Se coloca la caja en el suelo y se dice " ¿has si puedes meterte dentro de la caja; ya que el niño está dentro se dice: haber como sales de la caja".

Cuando cumple estas instrucciones simples, se agregan otras más difíciles como: haber como pasas a través de la caja, alrededor de la caja, etc.

Si no comprende la indicación hay que indicárseles.

Propósitos: Comprenderla posición y la dirección de los movimientos respecto a las ordenes realizadas con el lenguaje simbólico que relaciona palabras con acciones específicas.

### **Las olas**

Material: sillas.

Desarrollo: Disponga las sillas en un círculo apretado, dejando una silla vacía. Cuando el maestro dice: "Ondeen a la derecha" el niño que tiene la silla vacía a su derecha se desliza a

esa silla y todos los jugadores lo siguen: Cuando el conductor ordena "Ondeen a la izquierda", hacen lo contrario. El objetivo es ondear lo más rápido y armoniosamente posible.

Propósito: Equilibrio y lateralidad.

### **Las sillas**

Materiales: sillas y grabadora.

Desarrollo: Los alumnos se desplazan en fila o libremente por todo el salón. Cuando se detiene el sonido de la música, cada quién busca donde sentarse, todos deben tomar asiento, siempre deben faltar una o más sillas, perderá el que quede sin lugar.

Cuando todos están sentados, empieza de nuevo la música, como se irá reduciendo el número de sillas al pararse la música quedan todavía menos para que el grupo se siente. El reto es ver si todos los jugadores pueden seguir sentados al decrecer el número de sillas, ¿Cual es el menor número de asientos que se necesitan para acomodar al grupo?

Propósito: Estimación especial y lateralidad.

### **Con llantas**

Materiales: Llantas.

Desarrollo: Se colocan las llantas en una hilera para que el niño camine de una en una hasta el final, después brincando de llanta en llanta, solo en la parte de adentro de la llanta, brincar dentro y fuera de las llantas, pasar por un túnel de llantas, en dos hileras de llantas paralelas, brincar alternando el pie.

Propósito: Conocimiento espacial y lateralidad.

### **Con bolsitas de tela rellenas**

Material: Bolsitas rellenas de maíz, alpiste, etc.

Desarrollo: Aventar las bolsitas de una mano a otra, aventarlas lo más alto posible.

Caminar con una bolsita entre las piernas, con la bolsita sobre la mano como si llevarán una charola, llevarla sobre la cabeza, sobre los hombros, en las rodillas o sobre el pie. Se dibuja un círculo de gis en el patio de 90cms. de diámetro y desde una distancia alejada se avientan las bolsitas dentro del mismo. Gateando con las bolsitas sobre la espalda, sobre el pecho caminando como cangrejo, desplazarse sentado y con los pies empujar la bolsita.

Propósito: Conocimiento espacial.

### **La pelota y los arcos**

Material: Una pelota y aros de manguera.

Desarrollo: El niño toma la pelota y la bota dentro de un aro con la mano derecha, la mano izquierda y alternando. Se coloca una fila de aros en el suelo para que el niño bote dos veces la pelota dentro de cada aro. El niño lanza la pelota por dentro de un aro para que rebote en la pared y salga nuevamente por el interior del aro, enseguida se hace el mismo ejercicio variando la altura del aro y la distancia de la pared. Se colocan por parejas los niños uno sostendrá el aro sobre la altura de su compañero para que éste lance la pelota de forma que pase al subir por dentro del aro y al bajar por fuera del aro.

Propósito: Lateralidad, ubicación espacial: dentro y fuera.

### **iii. La estructuración temporal**

La organización del tiempo es otra de las bases fundamentales del desarrollo psicomotor.

El tiempo, dentro del contexto del esquema corporal consiste en la percepción y apreciación de un orden sucesivo de tiempo durante los cuales el cuerpo permanece sin ninguna alteración corporal. La percepción y apreciación del tiempo lo manifiesta el niño a través del oído y de la percepción del movimiento. La estructura corporal se logra integrar en el niño por medio de la participación en ejercicios específicos, durante los cuales es estimulado hacia el establecimiento de patrones mentales, de la duración de sonidos y silencios, y de conjuntos de sonidos. Por este conducto el niño logra ajustar su sentido temporal a la ejecución motriz.

### **Marcha a ritmo**

Material: Un pandero.

Desarrollo: Se colocan los niños en hileras, después formando un círculo, el maestro marcará con el pandero los pasos que deberá dar el niño, primero en forma lenta para que marchen al ritmo, después más rápido para que corran.

Propósito: Diferenciar ritmo rápido del lento.

### **El juego de trenes rojos y azules**

Material: Un pandero, discos de cartón de color rojo y azul, una grabadora.

Desarrollo: Los niños forman dos equipos acomodándose en fila y cada uno escogerá un color rojo o azul. Se nombra aun jefe por equipo, quién sostendrá en alto un disco con el color elegido; al escuchar la música, los niños en fila se desplazarán por el salón libremente, a la señal de dos golpes del pandero con precipitación, se forma el tren detrás del niño que representa la locomotora (el jefe del equipo) que permanece inmóvil levantando el disco en alto, avanzan los trenes (rojo y azul) desplazándose libremente.

Propósito: Identificación de ritmo y espacio.

### **Los títeres**

Material: Una grabadora.

Desarrollo: Los niños se organizarán por parejas, uno será un títere y el otro lo hará bailar al ritmo de la música; después de un tiempo cambiarán de posición los para repetir el ejercicio.

Propósito: ritmo.

### **La crayola**

Material: Hojas blancas, crayolas y grabadora.

Desarrollo: Los niños se colocan distribuidos sobre el piso con algunas hojas y una crayola se les indica que graficarán diferentes ritmos se les pone primero una música de ritmos lentos, después ritmos rápidos.

Propósito: Seguimiento de ritmos.

### **Los pañuelos**

Material: Grabadora y pañuelos.

Desarrollo: A ritmo de la música los niños agitarán con su mano el pañuelo arriba, abajo, a los lados, adelante, atrás. Después ponerlo en el suelo y sentarse sobre él, luego poniéndose inmóviles, y a una señal cuando principie la música, empezar a mover los dedos de los pies, las rodillas, el tronco, los dedos de las manos, los brazos, el cuello, hombros, respectivamente de una en una.

Propósito: Ritmo.

### **Acitrón**

Material: Cualquier objeto.

Desarrollo: Coro.

Acitrón de un

fan dango, sango, sango

sabaré;

sabare

de una arandela con el

trique, trique, tran.

(las sílabas subrayadas marcan el paso del movimiento).

Todos se sientan en círculo con algún objeto pequeño como corcholatas, piedritas, etc. delante de ellas.

Al ritmo de la canción cada quién debe levantar el objeto y pasarlo frente al compañero a su derecha, al ritmo de la canción cada quién levanta el objeto y lo pasa al compañero a su derecha. Así continúa el movimiento hasta llegar a la última línea cuando al cantar trique, trique, tran, se debe hacer un pasaje juguetón, o sea que al cantar trique la primera vez, se pasa el objeto "sin soltarlo" con el segundo trique al cantar tran el objeto se coloca definitivamente frente al receptor .

Se repite todo el movimiento, al principio a ser muy lento para facilitar el aprendizaje. Al acelerarse el ritmo se forma más difícil el juego.

Propósito: Ritmo lento y rápido.

Las actividades anteriores presentan una variedad de juegos diseñados para ayudar a los niños a desarrollar habilidades motrices respecto a la integración de la imagen corporal, a la estructuración espacial y a la estructuración temporal, se hizo esta separación para fines de clasificación, pero cabe señalar que no por estar separados se trabajan aisladamente estos aspectos; en una misma actividad están inmersos los diferentes conceptos motrices.

### **3. Implicaciones y relación del juego en la psicomotricidad**

A través de esta investigación se puede dar cuenta que el juego es un factor importante para que el niño, por medio de él, desarrolle su psicomotricidad; puesto que lleva al niño de primer año a establecer relaciones afectuosas con otros niños y con los adultos, así como fomentar la responsabilidad y la consideración por los demás y ayudarlos a construir la confianza en sí mismo, la independencia y el autocontrol; se estimula el uso de sus capacidades motrices para potenciarlo en el desarrollo, conocimiento y uso de las partes de su cuerpo, y satisfacer las necesidades físicas mediante la provisión de espacios amplios; el dominio motriz y las actividades lúdicas se encuentran al alcance de todos siempre y cuando sea el resultado de un proceso sistemático de aprendizaje motor .

De esta manera se ha descubierto que el juego es un instrumento útil a través de el cual el docente puede propiciar el desarrollo motriz de los niños con mayor eficacia obteniendo mejores resultados.

El juego y el aprendizaje motriz en el niño son procesos que se pueden integrar .El niño aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo.

Gran parte del juego es físicamente activo, el juego sirve para ejercitar las habilidades motoras más sutiles así como puede proporcionar ejercicio corporal total y una plena coordinación motora.

Las actividades motrices vertidas en juegos resultan ser más recreativas y esto motiva a los alumnos a participar y así descubrir sus necesidades de movimiento, conocer su medio ambiente, asimila la realidad externa y tiene la oportunidad de ser él mismo.

### **III. METODOLOGIA**

La metodología utilizada para la elaboración de la investigación documental con el tema "La importancia del juego para el desarrollo de la psicomotricidad del niño de primer grado de educación primaria", se realizó de la siguiente manera:

Consultas periódicas a la biblioteca de la UPN, Unidad 144 de Cd. Guzmán, así como en la biblioteca de la SEP (Guadalajara), en la biblioteca municipal de Tapalpa, se revisaron ficheros de actividades didácticas (material de apoyo al docente), los planes y programas de educación primaria y de educación física, especialmente lo que corresponde a primer grado.

La información obtenida se registró en fichas que se agruparon de acuerdo a los siguientes temas: el juego, aspectos generales de psicomotricidad, implicaciones del juego en la psicomotricidad; mismos que se desglosaron en los diferentes aspectos que abarcan dichos capítulos que conforman el presente trabajo.

A continuación se procedió al análisis y organización del material recopilado, para seleccionar las ideas afines al tema, prosiguiendo con la elaboración de los textos que estructuran cada uno de los capítulos.

La revisión del material elaborado se hizo a través de lecturas comentadas en las que se fue corrigiendo la redacción hasta lograr el texto final.

Todo este proceso se llevo a cavo en sesiones periódicas de equipo en coordinación con el asesor asignado para enseguida mandarlo a imprimir.

#### IV. CONCLUSIONES

La educación psicomotriz cumple en la escuela primaria una misión de primordial importancia.

Condiciona todos los aprendizajes escolares que el niño no puede alcanzar si no a logrado plenamente tomar conciencia de su cuerpo lateralizarse, situarse en espacio, dominar el tiempo, si no a adquirido la necesaria habilidad y coordinación de sus gestos y movimientos.

Por lo tanto se concluye que:

- 1.- Las actividades motrices, deben presentarse al niño con un carácter creativo para estimular su interés y lograr un mejor desarrollo corporal.
- 2.- El juego forma parte central de toda actividad del niño de primer grado.
- 3.- La educación psicomotriz favorece en el niño el control progresivo de sus movimientos motores fino y gruesos, el fortalecimiento de su personalidad y su desarrollo como ser social.
- 4.- La actividad lúdica participa como determinadamente en la formación integral del infante, además repercute en la vida adulta para integrarse a su medio social con mayor facilidad.
- 5.- Los juegos se han clasificado, dependiendo la edad del niño en: de ejercicios, juego egocéntrico, de cooperación y juego con reglas.
- 6.- El juego permite al niño expresar sus emociones a través de experiencias lúdicas y en la interacción con los demás.
- 7.- A través del juego desarrolla su sentido de cooperación y esfuerzo común.

8.- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, a través de las actividades motrices y recreativas para coadyuvar de esta manera a la formación del hombre capaz de conducirse activa y concientemente con mayores capacidades de productividad.

9.- La psicomotricidad se define como el control mental de la expresión motora con una finalidad propuesta.

La psicomotricidad abarca las siguientes áreas: El dominio motriz, espacial, temporal, esquema corporal y lateralización.

10.- En los niños de primer grado el objetivo principal es conocer el esquema corporal para poderlo llevar a la toma de conciencia de su propio cuerpo.

11.- Esquema corporal es la localización en uno mismo de las diversas partes del cuerpo, localizarlos en los demás, tornar conciencia del eje corporal, conocer sus posibilidades de movimiento, situar al cuerpo en un espacio y tiempo determinado por medio del ritmo.

12.- Durante el desarrollo de la clase de psicomotricidad es importante utilizar una metodología centrada plenamente en la actividad del niño apoyada en juegos.

## V. BIBLIOGRAFIA

COMELLASI Corbo, Ma. Jesús y Anna Perpinayai Torregrosa. "La psicomotricidad en preescolar". Ed. Ceac Perú 164 Barcelona 20 España 1984

CONAFE " Aprender jugando" .2a serie guía de orientación y trabajo ed. 1984 México

DEL POZO S. Hugo. "Recreación escolar". Ed. Avante, S.A. México 1984

GARCIA González, Enrique. "Piaget". Ed. Trillas México 1991

LE BOULCH, Jean. "La educación psicomotriz en la escuela primaria" Ed. Paidós. Barcelona Buenos Aires México. 1984

MOLINA DE Costallat, Dlila. "Psicomotricidad El niño deficiente mental y psicomotor". Ed. Losada ed. Buenos Aires 1973

QUIROS/SCHRAGER "Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad" ed. Médica Panamericana Buenos Aires 1978

SEP. "Actividades psicomotrices en el jardín de niños" .ed 1991 México

SEP. "Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños". México 1993

SEP. "Guía metodológica de educación física para el docente". Proyectos estratégicos No.3

SEP. "Libro para el maestro de quinto grado". Ed. 1982

SEP. "Planes y programas para el maestro de quinto grado" ed. 1977

SEP. "Planes y programas para el maestro de sexto" ed. 1982

SEP. "Planes y programas para el maestro de tercer grado" ed. 1977

SERRANO Mora, Fernando. "Iniciación a la educación de la Psicomotricidad en el nivel preescolar". Serie nueva pedagogía Ed. Siglo nuevo editores S.A. México 1981.

TORBERT, Marianne. "Juegos para el desarrollo motor " Ed. Pax, México.

UPN. "Antología de apoyo practica docente" .Ed. UPN 1996.

UPN. "El juego en licenciatura en educación Plan '94 Guía de estudio de 4to. Semestre".

ZAPATA, Oscar y Aquino, Francisco. "Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa de aprendizaje escolar".

ZEITLIN Taetzsch, Sandra y Lyntaetzsch. "Juego y actividades preescolares". Ed. Ceac Perú 164 Barcelona España

## **GLOSARIO**

**BILATERAL:** Ambos lados del cuerpo, derecho e izquierdo.

**EGOCENTRISMO:** Tendencia del hombre a considerarse el centro del universo.

**EQUILIBRIO:** Estado de reposo de un cuerpo solicitado por dos fuerzas que se distribuyen recíprocamente.

**ESQUEMA CORPORAL:** Imagen que tenemos de nuestro cuerpo en todo momento, en situaciones estáticas y dinámicas y en las relaciones con los objetos que nos rodean.

**IMPLICACIÓN:** Consecuencia una de otra.

**JUEGO:** Actividad recreativa.

**JUEGO DE COOPERACIÓN:** El niño juega para convivir.

**JUEGOS COMPARTIDOS:** Tomar en cuenta otros niños para el desarrollo de sus juegos.

**JUEGOS CON REGLAS:** Juego en base al cumplimiento de algo.

**JUEGO EGOCENTRICO:** Cada niño es el centro de su juego.

**KINESIOLOGÍA:** Disciplina dedicada al estudio de la comunicación a través del movimiento corporal.

**LATERALIDAD:** Conocimiento y habilidad para controlar los lados del cuerpo juntos o por separado, diferenciando derecha e izquierda y de ellos el lado dominante.

**LUDICO:** Relativo al juego.

**MOTRICIDAD FINA:** Aplicación de destrezas de acuerdo a cada etapa por la que pasa el niño y favorece la coordinación viso-motora.

**MOTRICIDAD GRUESA:** Acciones para la estimulación del logro de un buen desarrollo a nivel motor.

**MOVIMIENTO:** Estado de un cuerpo cuya posición varía respecto de un punto fijo.

**NIVEL SENSORIO-MOTRIZ:** Período que abarca el desarrollo de los primeros meses de vida.

**PERCEPCIÓN:** Análisis interpretativo de un conjunto de datos a partir del cual el sujeto obtiene información.

**PSICOMOTRICIDAD:** Es una educación que permite conocer el propio cuerpo y descubrir sus posibilidades físicas para controlarlo, favorece su actividad intelectual y adaptación actual y futura.

**REVERSIBILIDAD:** Es la cualidad de cambiar los lados del cuerpo.

**RITMO:** Repetición regular de sonidos o movimientos.

**SOCIALIZACIÓN:** Proceso que transforma al individuo biológico en individuo social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura de su sociedad.

**TIEMPO:** Duración de fenómenos, duración limitada.

**UBICACIÓN ESPACIAL:** La noción que construye el niño a través del movimiento en relación de lo que tiene cerca, lejos, delante, atrás, etc.

**UBICACIÓN TEMPORAL:** La capacidad para ubicar hechos en una sucesión de tiempo.