

SECRETARIA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA

SEP

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE



***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO SENSORIAL Y PSICOMOTRIZ EN EL NIÑO DE 3°
DE PREESCOLAR***

TESINA

PRESENTA:

ANGÉLICA GUADALUPE MORALES CRUZ.

MÉXICO, D.F.

AGOSTO, 2005

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA

SEP

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE



***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO SENSORIAL Y PSICOMOTRIZ EN EL NIÑO DE 3°
DE PREESCOLAR***

TESINA

OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN.

PRESENTA:

ANGÉLICA GUADALUPE MORALES CRUZ.

MÉXICO, D.F.

AGOSTO, 2005

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Pedagógica Nacional, con infinito cariño y respeto por la gran oportunidad de abrirme sus puertas, y verme crecer como profesionista, cumpliendo así con un anhelo más en mi vida.

A la Mtra. Guadalupe G. Quintanilla Calderón, directora de la Unidad UPN 099, D.F. Poniente por compartir sus conocimientos, por su dedicación y constancia, y sobre todo por el amor tan grande que tiene a su profesión y en especial a la docencia.

A todos los maestros por sus invaluable enseñanzas, en especial a los profesores: Luis R. Barreto Arrington y Luis Fernando Alanís Domínguez por prestarme parte de su valioso tiempo, por su apoyo y confianza. Y a todo el personal que forma parte de esta Institución y apoya el trabajo de los docentes.

DEDICATORIAS

La vida es difícil, pero la mía es plena y feliz, porque tengo unos Ángeles maravillosos que me han guiado por la senda:

Dios mío gracias por ser el tesoro máspreciado que guía mi corazón, y por mandarme estos ángeles que dan luz a mi vida, y sobre todo, permitir estar con bien para dar testimonio de tú infinito amor.

Mamá: mil gracias por darme la vida y fundamentalmente por inculcarme valores que hoy poseo y me hacen ser una gran mujer.

A mi papá (†): porque a pesar que no está presente en nuestras vidas, sé que le hubiese gustado compartir conmigo éste gran logro.

A mis hermanos: ÁNGEL, GUSTAVO Y RAÚL, porque las circunstancias y la distancia nos han alejado, pero se que de igual forma comparten este triunfo conmigo.

A mi esposo JULIO CÉSAR: por confiar plenamente en mí, por su apoyo recibido en los momentos más difíciles y en especial por su inmenso cariño y tolerancia.

A mis adoradas hijas: FÁTIMA GUADALUPE Y SHALOM ANGÉLICA: por permitirme robarles mucho del tiempo en el que merecía estar con ellas, jamás encontraré la forma de agradecerles una vida de sacrificios y limitaciones, sólo quiero que sepan que su presencia ha sido y será siempre el motivo de superación y que comprendan que este logro y esfuerzo son también suyos.

A los niños porque a través de sus juegos transmiten la alegría de vivir y la contagian a través de su inocencia, sinceridad y su inmenso amor.

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. METODOLOGÍA DE ESTUDIO INVESTIGATIVO.	3
1.1: EL TEMA Y SU JUSTIFICACIÓN.	3
1.2: EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	4
1.3: PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS GUÍA.	5
1.4: OBJETIVOS GENERALES Y PARTICULARES.	5
1.5: TIPO DE ESTUDIO REALIZADO.	6
CAPÍTULO 2. APENDIENDO ATRAVÉS DEL JUEGO.	7
2.1: ORIGEN DEL JUEGO.	7
2.2: TODOS LOS NIÑOS JUEGAN.	8
2.3: ¿POR QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS?.	9
2.4: ¿HASTA CUÁNDO JUEGAN LOS NIÑOS?.	10
2.5: TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO.	11
2.6: TIPOS DE JUEGOS.	13
CAPÍTULO 3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE PSICOMOTRICIDAD.	18
3.1: ¿QUÉ ES LA PSICOMOTRICIDAD?.	18
3.2: PRIMEROS ESTUDIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.	19
3.3: DIFERENTES CONCEPTOS DE PSICOMOTRICIDAD.	19
3.4: CONTENIDOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.	21
3.5: TEORÍAS DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDAD MOTORA.	30
3.6: JUEGOS PARA EL DESARROLLO SENSORIAL Y PSICOMOTRIZ, APLICANDO LA TEORIA CONSTRUCTIVISTA.	31
CONCLUSIÓN	
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN.

El quehacer docente, compromiso social e histórico de formar individuos, presenta grandes retos que librar, la constante necesidad de innovación en la práctica docente, comprometida en la tarea diaria con el firme propósito de contribuir en la formación integral del alumno, sin perder de vista que el ser humano no es una unidad indivisible y que al estimular un aspecto de desarrollo se favorece al todo, permitiéndole los elementos necesarios para construir otros aprendizajes y requiere de una constante búsqueda de alternativas que garanticen un mejoramiento a nuestro fin.

En esta ardua labor de integrar a la tarea educativa, las acciones que redundan en mejorar el proceso de aprendizaje, está siempre presente un factor que es determinante para la concreción del propósito; dicho elemento es la experiencia que adquiere el docente al interior del grupo en los años de servicio, así como la necesidad de adaptarse a las carencias reales con los que se cuenta en la comunidad, la institución, el grupo y en particular con los alumnos.

Ante esta necesidad que presenta el ámbito escolar, por una parte elevar y potenciar la calidad educativa y para enfrentar dificultades y retos que salvar se hace necesario que el docente aporte desde su visión y experiencia las acciones que contribuyan a incidir en el propósito del hacer cotidiano.

En este momento, la respuesta radica en los primeros seis años de vida, o sea, la etapa preescolar. Durante este periodo, el conocimiento de los niños requiere la investigación de los diversos factores que influyen en el crecimiento y desarrollo físico, mental y social a manera de cómo estos factores se relacionan. En términos generales, el niño se caracteriza por una variación en la fuerza de crecimiento, desarrollo de las destrezas motrices, especialmente de coordinación motora gruesa, agudización de la discriminación perceptiva y ejercitación de sus músculos más finos con mayor seguridad.

Además del crecimiento, el progreso en las estructuras mentales son importantes para el desarrollo infantil. La presente investigación representa una de las respuestas al objetivo en cuestión, por lo que este documento, se estructuró en tres capítulos.

En el Primer Capítulo, se define la metodología del estudio investigativo acorde a las características del niño de tercero de preescolar. En el Segundo Capítulo, se hace referencia, en primer término, al juego como principal interés en la vida del niño. En el Tercer Capítulo, se definen conceptos básicos sobre la psicomotricidad, así como algunas teorías de actividad motora y como punto culminante de este documento se programan actividades lúdicas para el desarrollo sensorial y psicomotriz, buscando fomentar la participación activa en el adulto y sobre todo en el desarrollo integral del niño.

Como conclusión: el juego forma parte de la vida del niño, y por su relevancia e interés en el campo de la ciencia, es una herramienta pedagógica que permitirá al niño motivarlo en la Enseñanza–Aprendizaje, favoreciendo así su desarrollo motriz y expresando sus sentimientos, sus necesidades, sus dudas y su creatividad. Como opinión particular hay que vivir para jugar, y jugar es vivir, convivir y expresarse de forma espontánea, porque el juego es una actividad propia de todo ser humano.

Como todo trabajo investigativo, se presentaron limitaciones para abordar el tema, en cuanto a documentación teórica, así como su interpretación del mismo y manejo de la terminología de algunos teóricos analizados.

CAPÍTULO 1. METODOLOGÍA DE ESTUDIO INVESTIGATIVO.

1.1. EL TEMA Y SU JUSTIFICACIÓN.

La búsqueda permanente de alternativas que contribuyan al mejoramiento de los procesos formativos en las escuelas, es una de las tareas que conforman la compleja labor del docente frente al grupo; por este motivo es necesario implantar actividades pedagógicas que se derivan de la propia práctica docente, que está prevista de un fundamento teórico y de previo estudio, consciente del propósito que se desea lograr. Forman parte de las bases que dan origen a la configuración y puestas en práctica en este trabajo de investigación con el tema: **“El juego como estrategia didáctica para el desarrollo sensorial y psicomotriz del niño de tercero de preescolar del CENDI Ignacio Manuel Altamirano de la Delegación Cuajimalpa de Morelos”**

En este momento, la respuesta prioritaria radica en los primeros seis años de vida, la etapa preescolar. Que mejor que el juego, principal interés lúdico del niño y un buen recurso que permita asegurar su ajuste psicomotriz. A través del juego, el niño cubrirá sus necesidades de movimiento y llega a conocer su medio ambiente, permitiendo a su “YO” asimilar la realidad externa, siendo el juego factor de oportunidad de ser él, mismo.

Acorde a las características del niño de tercero de preescolar, es necesaria la innovación en la práctica docente comprometida en la tarea diaria con el firme propósito de orientar y dar alternativas con estrategias de soluciones útiles para el desarrollo integral del niño. Sin perder de vista que el ser humano no es una unidad indivisible y que al estimular un aspecto de desarrollo se favorece al todo.

1.2. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Para efectos de una correcta delimitación del tema, se recurrió a una serie de rubros cuya invariable finalidad, fue realizar una mejor ubicación de la problemática.

Los rubros considerados fueron los siguientes:

- a) Identificar el objetivo de investigación, se consideró también el enfoque privativo que conduciría los análisis referidos a la indagación, así mismo, se tomó en cuenta la ubicación geográfica del contexto en el cual se observó la problemática y por último, se estableció la temporalidad en relación al periodo que se pretende analizar.

En consecuencia los rubros y su vinculación con la problemática que se indaga quedaron de la siguiente manera:

SUJETO DE INVESTIGACIÓN: Niños de tercero de preescolar.

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de la teoría constructivista.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA: CENDI Ignacio Manuel Altamirano, turno matutino,
de la Delegación Cuajimalpa de Morelos del Distrito
Federal

TEMPORALIDAD: Ciclo escolar 2005–2006

- b) Como consecuencia de la delimitación del tema efectuado, el planteamiento de la problemática central se enunció de la siguiente forma:

¿Es el juego una estrategia didáctica óptima, que bajo los lineamientos de la teoría constructivista pueda mejorar el desarrollo sensorial y psicomotriz de los niños de tercero de preescolar del CENDI Ignacio Manuel Altamirano de la Delegación Cuajimalpa de Morelos del Distrito Federal?.

1.3. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS GUÍA.

Dentro del desarrollo de todas las acciones metodológicas correspondientes a la presente investigación, se procedió al planteamiento de la hipótesis guía que es inherente al planteamiento problemático y que a continuación se enuncia:

“El juego por su relevancia e interés pedagógico es una herramienta que bajo un enfoque constructivista permite modificar la práctica docente tradicional y por otra parte adquirir de forma activa y dinámica nuevos conocimientos con los niños de tercero de preescolar para su desarrollo integral”.

1.4. OBJETIVOS GENERALES Y PARTICULARES.

Una particularidad de todo trabajo investigativo, es el planteamiento de objetivos tanto generales como particulares, ya que estos guían los compromisos a alcanzar, como resultado de las actividades indagatorias.

En el presente documento se considera como objetivo general el siguiente:

“Analizar las diferentes concepciones de la definición del juego como herramienta de trabajo fundamental en los CENDIS y motivar con ello a la población magisterial de este sector para que utilicen esta estrategia de Enseñanza–Aprendizaje”.

En una relación concretada y derivada del objetivo general, se estableció el siguiente objetivo particular:

“Implantar actividades pedagógicas que permitan orientar, dar estrategias de soluciones útiles de innovación docente y conscientes del propósito que se

desea lograr en el desarrollo integral del niño a través del juego y la Psicomotricidad”.

1.5. TIPO DE ESTUDIO REALIZADO.

La investigación documental llevada a cabo, tuvo como punto de partida una completa indagación bibliográfica, retomando los sistemas de información caracterizados para ello como: bibliotecas, hemerotecas, y algunas referencias archivológicas,

En todo momento se procuró considerar fuentes exclusivamente primarias, tratando de respetar los postulados inéditos de los autores consultados.

La sistematización metodológica atendió a los cánones establecidos por la indagación documental e histórica atendiendo los siguientes rubros

- a) Revisión de bibliografías relacionadas con la temática.
- b) Elaboración de fichas bibliográficas.
- c) Elaboración de fichas de trabajo.
- d) Análisis de los datos recabados.
- e) Interpretación de los datos y redacción del documento final.

Realizadas las acciones anteriormente enunciadas, se procedió a revisar el primer borrador atendiendo a las indicaciones hechas para su reelaboración.

Finalmente se presentó el documento definitivo para su dictaminación

CAPÍTULO 2. APRENDIENDO ATRAVÉS DEL JUGANDO.

2.1. 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 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, a un impulso congénito de imitación, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más 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 el primero 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 el hombre continúa jugando sistemáticamente en la edad adulta. "El cuerpo es el instrumento que nos permite participar activamente en la

sinfonía de la vida: es emoción y sentimiento, pero también razón, y fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento, percepción, intuición y comunicación”¹

2.2. TODOS LOS NIÑOS JUEGAN.

Jugar es la actividad más importante para todos los niños, es la principal. ¿sabes por qué? Porque jugando, jugando, los niños descubren cómo es el mundo en que viven. Y al jugar, ellos expresan sus sentimientos, sus necesidades, sus dudas, sus ideas y su creatividad.

Cuando un niño juega, se muestra tal como es: activo, peleonero, gritón, penoso... Y además, mirándolos jugar, es verse retratados en ellos, con los mismos gestos, palabras, formas de caminar, de moverse y de ser.

Si un niño juega a la escuela y representa a un maestro que tiene sentido del humor, puede que así sea su maestro, o el niño cuando juega y hace teatro, se pone en el papel de la persona que representa. Y así, además de imitarla, resuelve situaciones nuevas.

“Tan importante es para el niño jugar solo, como hacerlo con compañeros, pues con ellos convive y gana experiencias”².

“Según los intereses propios de la edad, los niños juegan con diferentes elementos, a diferentes juegos y durante diferente tiempo”³

¹ Sefchovich, Galicia, Gilda Waisburd. “Expresión corporal y creatividad”. Ed. Trillas, México, 1998. Pág..16

² CONAFE: “Aprender jugando”. 2° serie: guías de orientación y trabajo. Talleres de impresora y encuadernadora progreso, S.A de C.V. México,D.F; 1997. Pág.11

³ Idem.

Jugando el niño aprende muchas cosas y resuelve los problemas que se le presentan. El niño jugará mas creativamente, si los maestros favorecen las oportunidades de juego.

“El juego es una actividad propia de todo ser humano, y el juego, representa un aspecto esencial en el desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la psicomotricidad y de la socialización del niño”⁴

2.3. **¿POR QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS?**

El niño juega de una manera espontánea, en los momentos más inesperados, porque jugar es vivir, convivir, expresar y comunicarse. Al jugar, el niño tiene la gran posibilidad de mezclar la realidad, lo que realmente es, y la fantasía, lo que quiere que sea o lo que se imagina.

Al jugar, los niños conocen las posibilidades de su cuerpo: que tan alto pueden saltar, que tan ligero pueden correr, qué tanta fuerza tienen para levantar en brazos a un animalito o a un compañero. Y así, van sintiéndose cada vez más seguros de sí mismos, van dándose cuenta de qué cosas son capaces de hacer y van aceptando sus propias limitaciones.

Al jugar entre ellos, los niños aprenden a relacionarse, a compartir, a respetar a sus compañeros. Y todo, por el gusto de jugar.

“El juego presenta amplias posibilidades educativas para todos los niños, sea cual sea su grado de normalidad. Favorece el desarrollo de la motricidad y de la percepción sensorial, el desarrollo de las facultades intelectuales, la adquisición y

⁴ Oscar A. Zapata. “Juego y aprendizaje”. Ed. Pax, México. 1997. Pág.15

normas de comportamiento y la adquisición de habilidades, permite que el niño exprese sus sentimientos, agresividad, angustia, amor y temor”⁵.

2.4. **¿HASTA CUÁNDO JUEGAN LOS NIÑOS?**

En cada edad, los niños se interesan por cosas diferentes; por lo mismo, participan en diferentes tipos de juegos. Un juego para el niño, representa un reto, una necesidad por lograr hacer algo. Y tan importante es el juego con los demás, que al jugar y al aceptar las reglas del juego, los niños van incorporando valores, van formando su conciencia moral. ¿por qué?, porque los niños son justicieros y respetuosos de las reglas del juego. No solo los niños, sino también los adultos juegan durante toda la vida. Claro que los juegos de unos y de otros son diferentes.

Pero en todos los juegos hay algunas cosas en común, se juega por gusto, por placer; y al jugar, se imagina, se sueña, se crean ilusiones. Los adultos juegan cuando tienen ratos libres, tiempo para la diversión; y los niños juegan a toda hora. “A veces, los niños juegan lejos de la mirada de los adultos, porque les da pena saber que, si los ven, dirán: ya son grandes para jugar tonterías”⁶. Durante los primeros años de vida, el niño juega con su propio cuerpo y disfruta con la manipulación y exploración sensorial de los objetos que tienen a su alcance.

A medida que se crece, las necesidades de juego van cambiando, porque cambian los intereses y además, porque los más grandes van señalando y hasta limitando los deseos de jugar; y dicen cuándo y a qué se puede jugar.

Por esto muchas veces, el que se deje de jugar no es porque ya no sea interesante, o porque no se necesite hacerlo, sino porque se está grande para seguir

⁵ Diccionario enciclopédico de educación especial, Ed. Santillana, vol. III, México, D.F. cuarta reimpresión, octubre 1990. Pág. 1204

⁶ Idem.

jugando. “Muchas veces los adultos creen que los niños solamente aprenden cuando escriben, sacan cuentas; y no cuando en un curso se juega, es porque el maestro es desobligado. Pero la verdad es todo lo contrario. Por eso, a los maestros les toca mostrar a los padres y a los directores tradicionalistas, que los niños sí aprenden jugando y aplicando la teoría constructivista”.

2.5. TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO.

Anteriormente, en algunas teorías tradicionales se veía en el juego un valor adaptativo en los preejercicios de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia del individuo y especie. Las teorías modernas ven en el juego un mecanismo para la adquisición de habilidades específicas.

El problema con las teorías modernas, es que son necesariamente parciales, pues sí, el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, suponiendo que cada conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Freud⁷ vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentra expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño con el juego. Por lo tanto sería el principio del placer quien, eludiendo la censura mediante la adopción de formas simbólicas, gobierna las actividades lúdicas infantiles. En el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos, tiene que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en sus fantasías, sin la presencia

⁷ José Linaza Iglesias. “psicología evolutiva y psicología infantil”. Ed. Santillana. 1989. Pág. 215

de los acontecimientos reales, llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originalmente.

Para Piaget⁸ el juego consiste en una orientación del propio individuo hacia su comportamiento, una preponderancia de los medios sobre los fines de conducta; en definitiva, un predominio de la *asimilación* sobre la *acomodación*. Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos puntos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras cognitivas, es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

L. S. Vygotsky⁹, considera que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares; se trata de un juego social, cooperativo de reconstrucción de papeles de adultos y de sus interacciones sociales. Con anterioridad a dicho juego habría otro, también simbólico, pero centrado en los objetos, y que de nuestra perspectiva compartiría alguna de las características del juego motor piagetiano.

Cuando se observa a los niños jugar entre sí, se percibe una gran riqueza lingüística y una complejidad que se alcanza cuando la conversación se hace con un adulto o en su presencia.

Por lo que vale la pena explorar mediante la observación de sus juegos el conocimiento que los niños tienen de la realidad física y sobre todo social. La metodología, indica al maestro que introduzca las experiencias concretas que se quieren observar en el juego de los niños y que realice las preguntas que deben clarificar el sentido de las acciones infantiles, la que es una extraordinaria riqueza

⁸ Idem

⁹ Ibid: Pág. 212

muy importante en la línea del método clínico perfeccionado por Piaget para acceder al pensamiento espontáneo de los niños.

Por tanto todas las teorías psicológicas hacen prevalecer un juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

2.6. TIPOS DE JUEGOS.

Siguiendo la teoría de Piaget¹⁰, los juegos se clasifican en cuatro categorías: *motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última*, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en cada evolución intelectual del niño; el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales; al igual que suceden con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

Efectivamente, los juegos de reglas tradicionales tienen un importante componente motor (correr, saltar, desplazar una pelota, etc.) y presupone una representación colectiva del significado de sus acciones (hacer prisionero, en un rescate, conseguir hacer “guá” en las canicas, chutar a gol en el fútbol, etc.), pero ambos aspectos están subordinados a la regla, que constituye su característica propia.

- **El juego motor:** los niños pequeños antes de hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, con aquello que está presente. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se le levante y se le vuelva a dar, solicitan con gestos que construyamos torres para derribar, etc.. exploran todo lo que

¹⁰ Vid. José Linaza Iglesias. Op. Cit. Pag 218

tienen a su alrededor y cuando descubren algo que les resulte interesante. Y es importante que les resulte señalar que el interés infantil no coinciden con el del adulto; por ejemplo para quienes saben el funcionamiento de un cajón, resulta difícil entender la satisfacción que pueda resultar el abrirlo y cerrarlo repetidas veces; pues para el niño pequeño la tiene y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente porque los demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es, de todas las cosas que está haciendo, lo que nos agrada o molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y objetos que lo rodean. Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptan también los adultos cuando interaccionan con niños de estas edades. Repiten una gracia cuando le gusta al niño, y si la interacción tiene una cierta frecuencia , llegan a solicitarla con la sonrisa o la mirada, esos gestos y ruidos raros que construyen los juegos sociales; es un modo de demostrar que conoce.

- **El juego simbólico:** aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes; este juego es el más predominante en la edad preescolar, es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes. Fingir, se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a estos un nuevo modo de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación. Al jugar, el niño domina esta realidad por la que se ve continuamente dominado. Los animales y monstruos que le fascinan al mismo tiempo, se convierten en las mismas criaturas de sus fantasías. Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar o no en la mente infantil, será hasta el segunda año de vida cuando aparezcan las

primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Con frecuencia es la sonrisa de los niños, acompañando tales acciones, expresa su carácter ficticio, buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o si se realizan en presencia de otros niños, equivale a lo que se llama juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquellos que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más recientes. Un simple palo se transforma en caballo, espada o puerta de una casa. Del mismo modo para el niño pequeño lo importante no son las cosas, los objetos, sino lo que se puede hacer con ellos.

- **El juego de reglas:** al final del preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende en buena medida del medio en que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia en aulas de preescolar, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero hay diferencias importantes entre el lobo o el escondite que empiezan a practicar los preescolares y el matado o el fútbol a que juegan los mayores. En aquellos, ganar solo sirve para volver a comenzar el juego para que el lobo se transforme en niño y la persecución corra a cargo de un nuevo jugador. Los mayores ganan o pierden de verdad, evalúan el resultado final de la competición entre ellos. En todos los juegos de reglas hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar solo acciones esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son acciones aceptadas voluntariamente y por eso la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inclinan en estos juegos con reglas más elementales y sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la impresión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, a los mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos. Jugar a que se juega, es decir, utilizar las propias reglas del juego para fingir una partida real, pero solicitando las posibles consecuencias negativas que se derivarán de su aplicación. “Las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos”.

- **El juego de construcción:** este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de vida del niño existen actividades que podrían clasificar en esta categoría: los cubos de plásticos que se insertan o superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc. El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mejor juego para acercarse a lo que llamamos trabajo. El componente lúdico que tiene todo trabajo creador. Porque cuando se trabaja en algo que nos gusta, que moviliza nuestros verdaderos recursos, puede llegar a disfrutarse de un modo parecido a como los niños disfrutaban el juego. El juego es importante en el desarrollo del niño, porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como parecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

CAPÍTULO 3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE PSICOMOTRICIDAD.

3.1. ¿QUÉ ES LA PSICOMOTRICIDAD?.

La psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. Es decir, que busca el desarrollo global del individuo, tomando como punto de partida cuerpo y movimiento para llegar a la maduración de las funciones neurológicas y a la adquisición de procesos cognitivos, desde los más simples, hasta los más complejos, todo esto revestido de un contenido emocional, basado en la intencionalidad, la motivación y la relación con el otro.

“La psicomotricidad diremos que se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo¹¹.”

La infancia es la etapa más importante del desarrollo humano, no solo en lo referente al aspecto motor, sino también al cognitivo, lingüístico, afectivo y social. El niño es como una esponja que todo lo absorbe, constantemente explora el mundo que le rodea, se descubre a sí mismo y a los demás, aprende de cualquier circunstancia y se enriquece a cada momento. El adulto es quien le da la seguridad, las referencias estables, los elementos y las situaciones que facilitan su desarrollo integral, su creatividad y su adaptación al mundo exterior.¹²

¹¹ Berruezo y Adelantado. “La pelota en el desarrollo psicomotriz.”, García Núñez Editores, España. Pág. 50

¹² Nayeli Díaz Bolio. “Fantasia en Movimiento”. México: Noriega Editores, 2003. Págs. 11–12.

“Que la educación sea un concepto activo, creativo, es lo mejor que podemos dar a los niños.¹³”

3.2. PRIMEROS ESTUDIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Durante los años sesenta surge en Francia una nueva corriente ideológica dentro del estudio de la educación física, concretándose en el estudio de la educación física a edades tempranas, y descubrir el papel que juega en el desarrollo del niño como persona . El primer estudio realizado sobre este tema lo realizó Le Bouch, por lo tanto este debe de ser considerado como el padre del estudio psicomotriz.

3.3. DIFERENTES CONCEPTOS DE PSICOMOTRICIDAD.

- a) La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga en la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje, se ocupa de las perturbaciones del proceso, para establecer medidas educativas y reductivas.

- b) El desarrollo psicomotriz es la integración entre los reflejos, los sistemas sensoriales y el movimiento, que permiten al niño avanzar en la realización de movimientos cada vez más complejos.

- c) La psicomotricidad, como su nombre lo indica, trata de relacionar dos elementos hasta ahora inconexos, de una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor. Parte, por tanto, de una concepción del desarrollo que hace coincidente la maduración de las funciones neuromotrices y de las capacidades psíquicas del individuo, de manera que ambas cosas no son más que dos formas, hasta ahora desvinculadas, de ver lo que en realidad es un único proceso.

¹³ Idem.

La psicomotricidad es la ciencia que se encarga del estudio de las técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos básicos de nuestro conocimiento y comprensión del mundo.

En realidad el movimiento es indisociable del pensamiento que lo produce y en ocasiones se ha dicho que el movimiento es el pensamiento en acción. Lo curioso es que el movimiento aparece antes que el pensamiento, y para nosotros, es aquél quien origina a éste. El pensamiento se construye con la experiencia del movimiento y la acción. Por tanto podríamos incluso decir que el pensamiento es el movimiento sin acción, algo así como la sublimación del movimiento. Desde luego, el pensamiento tiene mucho que ver con la inhibición, control, preparación o anticipación del movimiento.

Parece claro que no pueden separarse los diferentes aspectos (afectivos, cognitivos y conductuales) que configuran a la persona en su conjunto. Si hay algún elemento que aglutine aspectos es el movimiento, por ello surge la psicomotricidad como instrumento para desarrollar, a partir del movimiento y la acción corporal, a la persona en su conjunto. Esto resulta particularmente fundamental en los primeros 7 años donde el niño o la niña vive una fase privilegiada de globalidad que hace necesario que todas sus experiencias, para ser aprovechadas, deben partir de lo más próximo: su propio cuerpo.

La psicomotricidad puede entenderse como área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Pero la psicomotricidad es, fundamentalmente, una forma de abordar la educación (o la terapia) que pretende desarrollar las capacidades del individuo (inteligencia, comunicación, afectividad, sociabilidad, aprendizaje, etc.) a partir del movimiento y la acción.

“La psicomotricidad ha planteado tradicionalmente el proceso previo de acceso al grafismo y a la lengua escrita en términos de aprestamiento”¹⁴

3.4. CONTENIDOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Los contenidos que aborda la Psicomotricidad en la educación infantil son los siguientes:

- a) **CONTROL DEL CUERPO:** Al hablar del control corporal, es necesario referirse al TONO, POSTURA y EQUILIBRIO. Considerados como base de la actividad humana, ya que no solo son indispensables para realizar cualquiera de las habilidades motrices básicas (caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar,...), sino que son requisitos previos para adaptar cualquier movimiento voluntario o acción a un objetivo. Es decir, que son la plataforma sobre la cual se edifica el desarrollo corporal y si tomamos en cuenta que el cuerpo es la base del intelecto, constituye el soporte donde se apoyan los procesos mentales superiores.

El tono es definido como la actividad permanente de los músculos estriados que permite el mantenimiento de la postura, el equilibrio prepara al cuerpo para responder adecuadamente ante las demandas de la vida. Por ello, hablar de tono es hablar de ajuste, de control entre la excitación y la inhibición, entre la tensión y la distensión, el movimiento y la inmovilidad.

El tono muscular es considerado como el telón de fondo de cualquier acción motriz, así como también, el mediador en la comunicación entre el adulto y el niño. Esto es lo que se llama “diálogo tónico emocional”, el cual es un intercambio, una relación con el todo que se expresa a través de estados de

¹⁴ Francisco Aquino Casal. “Para no aburrir al niño: Formas, jugadas y juegos para la etapa preoperatoria”. México: Trillas, 1996. Pág. 16

tensión y distensión muscular que son transmisores de sensaciones de placer, displacer, aceptación o rechazo.

El equilibrio es para asumir y mantener cualquier posición corporal contra la fuerza de gravedad y es una de las adquisiciones más importantes, puesto que es la base de la postura a través de la cual se actúa. El equilibrio se encuentra relacionado con el tono a través de los músculos, que son los agentes realizadores del equilibrio, el cual depende directamente del sistema laberíntico, de la visión y los reflejos plantares, siendo el cerebelo el principal coordinador de esta información. Una persona alcanza el equilibrio cuando puede mantener y equilibrar su postura.

La evolución de la postura depende de la maduración nerviosa, de los procesos tónicos, del equilibrio corporal y emocional favorable y de las características psicomotrices del individuo. La postura se refiere a la posibilidad de adoptar distintas posiciones y la forma en la cual se relacionan los distintos segmentos del cuerpo para lograr un cambio, realizar una acción o mantener un mismo estado.

- b) **EL ESQUEMA CORPORAL:** en psicomotricidad se le da el nombre de “esquema corporal” a la presentación mental o conocimiento que se tiene del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y sus posibilidades de acción.

La estructuración del esquema corporal, se organiza en torno a una correspondencia continuamente enriquecedora entre el exterior y el interior del individuo que evoluciona lentamente en función de la maduración del sistema nervioso, de la estimulación sensorial, de las experiencias motrices, del constante intercambio con el medio ambiente y por último, de las relaciones afectivas con los adultos importantes que aceptan, aman, rechazan o ignoran el cuerpo del niño, formándose así un sentimiento de aceptación o rechazo. Este es un proceso constante, dinámico, que se conquista, se transforma y se flexibiliza o se rigidiza dependiendo de las experiencias que proporcione el entorno.

El descubrimiento progresivo del cuerpo se produce con la apropiación de la acción, es decir, que mediante el movimiento el niño se hace consciente de sí mismo. Por esta razón es indispensable la concordancia de los datos que el niño capta mediante sus sentidos con los datos posturales y kinestésicos. Debido a esto, la adquisición del esquema corporal no puede reducirse a un aprendizaje mecánico en el que únicamente se ven y se nombran las distintas partes del cuerpo, sino que debe haber una vivencia del movimiento en la que el pequeño juegue, mueva, toque, observe, descubra, nombre, piense, identifique, represente, dibuje y modele su cuerpo y el de los demás. La estructuración del esquema corporal se completa hacia los doce años y es a partir de este momento que los aspectos psicomotores aprendidos han de formar la plataforma para el desarrollo de procesos superiores de pensamiento, de habilidades recreativas que pueden enriquecerse e incrementarse a lo largo de toda la vida.

- c) **LA EXPRESION CORPORAL:** Hablar de expresión corporal, es referirse al cuerpo, el cuerpo magnífica la vida y sus posibilidades infinitas. El ser humano es su propio instrumento, es él mismo y a la vez es el instrumento con que se expresa.

Los gestos, las actitudes, las miradas, los silencios, establecen la verdad en las relaciones humanas, las palabras no lo dicen todo. A través de nuestro cuerpo traducimos, de modo personal, nuestra forma de ser y de situarnos en el mundo.

La expresión constituye una necesidad que existe en todo ser humano y que se manifiesta en diversas formas. El niño, está en una necesidad vital, cuya satisfacción es indispensable para que llegue a ser equilibrado, imaginativo, creativo, autónomo y adaptable. Está en una necesidad de expresarse, en el niño se traduce en un deseo de actuar, pero también se muestra en la mímica, en el llanto, en los gestos, dibujos, construcciones e improvisaciones cantadas.

El lenguaje de la expresión corporal se manifiesta en varios niveles de desarrollo en las áreas afectiva, como cognoscitiva, social, lingüística y psicomotriz.

La expresión corporal para su plena manifestación debe ser un acto eminentemente volitivo. Por lo tanto debe presentarse de una manera libre, abierta, desinhibida, afectiva, con plena entrega y sin prejuicios.

Así la expresión corporal irá generando nuevas sensaciones en cada una de sus etapas las cuales serán producto de una plena comprensión del ritmo, espacio, tiempo y equilibrio que derivará en un mejor autoconocimiento durante el cual de manera dialéctica se generan y se liberan energías y se potencializarán las acciones a través de las que se manifiesta la expresión.

Al llegar a dicho nivel se alcanzan estadios de satisfacción que se derivan en el desarrollo de otros aspectos cognoscitivos, motor, afectivo y social, los que en su conjunto integrarían a plenitud el concepto de Psicomotricidad.

La Psicomotricidad considera al hombre como una unidad, un todo que cuenta entre sus capacidades fundamentales con la expresión y la comunicación, el estímulo a ambas, produce, desde el punto de vista tanto educativo como terapéutico diversos efectos en el desarrollo total de la persona que se traduce en la maduración del proceso de socialización desde la edad infantil.

d) **COORDINACIÓN MOTRIZ:** la coordinación motriz es la posibilidad que se tiene de realizar una gran variedad de movimientos en las que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que permite realizar con precisión diversas acciones. La coordinación motriz se puede clasificar de la siguiente manera:

- **Coordinación dinámica general:** son aquellos movimiento en los que se requiere del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que

generalmente implican desplazamiento, es decir, la marcha, la carrera, el gateo, el salto, el giro, el arrastre y diversas combinaciones.

- **Coordinación visomotriz:** se refiere a los movimientos ajustados por el control de la visión. Las actividades de coordinación visomotriz, son aquellas en las que la vista fija un objeto en reposo o en movimiento y el cuerpo se adecúa para lograr la ejecución precisa de la acción. El lanzamiento y recepción son las actividades visomotoras por excelencia. El lanzamiento es una conducta que surge antes que la recepción, hacia los seis meses de vida en la que se da un desprendimiento burdo y sin control del objeto que el pequeño tiene en sus manos. La recepción es una acción más compleja y se entiende como la interrupción de la trayectoria de un móvil, lo cual requiere de la sincronización de las propias acciones con el objeto en movimiento. Se puede incluir dentro de esta área todas las actividades en las que se debe coordinar el movimiento para lograr el manejo de diversos objetos como pelotas, palos, globos, telas, aros, etc.
 - **Coordinación óculo–manual:** se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere el ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, artes plásticas, la escritura. El desarrollo de la coordinación ojo–mano, comienza, desde que el bebé sigue un objeto con la vista pero es incapaz de alcanzarlo con la mano, manos y ojos aun no tienen relación entre sí. Cuando el niño mira de la mano al objeto y del objeto a la mano, se establece la relación y entonces puede atrapar el objeto, iniciando así un maravilloso proceso a partir del cual el niño adquiere el dominio de los objetos a través de la manipulación.
- e) **LA LATERALIDAD:** Se refiere a la existencia de dos lados del cuerpo y dos hemisferios cerebrales que son distintos, mientras que la lateralización es el proceso que culmina en la elección consciente de una mano como dominante. El cerebro se desarrolla de forma asimétrica, por lo que cada uno de los hemisferios

es responsable de funciones distintas que al integrarse permiten el desarrollo completo y armónico.

- **El hemisferio izquierdo (dominante):** es el encargado de los procesos que intervienen en el lenguaje en cualquiera de sus manifestaciones, el pensamiento lógico, la abstracción, los números y las matemáticas.
- **El hemisferio derecho (no dominante):** corresponde al pensamiento concreto, se orienta hacia la captación del aspecto cualitativo y afectivo, así como a la experiencia corporal..

En el proceso de aprendizaje, es importante que se realicen actividades que estimulen las funciones de ambos hemisferios, de tal manera que la experiencia motora concreta pueda ser retomada en una actividad de abstracción, como puede ser el lenguaje hablado o escrito. De esta manera, el niño integra ambas funciones, logrando así un lenguaje significativo, una vivencia global y una mejor adaptación al medio en distintas situaciones

La lateralidad se desarrolla tras un largo periodo de desarrollo que se divide en las siguientes etapas:

Fase indiferenciada (de 0 a 2 años): en esta etapa del desarrollo es importante trabajar la psicomotricidad global sin hacer distinciones de un lado y del otro del cuerpo, ya que en esta edad el niño se encuentra en la etapa sensorio-motriz donde activa y ejercita los esquemas reflejos con los que nace.

Fase alternante (de 2 a 4 años): el niño comienza a descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permitan ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo (un lado y el otro) sin imponer ninguno.

Fase definitiva o establecimiento de la dominancia (de 4 a 7 años): ahora el niño descubre que un lado del cuerpo es más eficiente que el otro, principalmente en relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse hacia la organización del movimiento en derecha e izquierda y a la elección definitiva de la lateralidad manual.

El establecimiento de la dominancia sobre una mano es indispensable para acceder al pensamiento operatorio, en el que se deja la dependencia global del cuerpo y se alcanza la representación mental. Ahora el movimiento evoluciona hacia el control de la inteligencia. La lateralización permite distinguir el mundo lógico y racional del afectivo y personal.

- f) **ORGANIZACIÓN ESPACIO–TEMPORAL:** Todo acto se desarrolla en el tiempo y en el espacio. La espacialidad y la temporalidad son inseparables de la acción, sin embargo, para su estudio, se hace una división.
- **El espacio:** Es el lugar en donde se existe y se puede mover, todo ocupa un espacio determinado. Las personas se desplazan gracias a que se tiene un espacio y puede ocuparse de distintas maneras y en distintas posiciones. La organización del espacio permite a la persona ubicarse en su entorno y por lo tanto actuar de una forma adecuada.

Así como se tiene un espacio de acción, se posee un espacio de representación que corresponde a un marco de pensamiento en el que se insertan las oportunidades de la experiencia. Este espacio conceptual es el que permite anticipar y prevenir transformaciones sin necesidad de que se produzcan, para que esto suceda es necesario haber explorado el espacio real a través de la acción.

La estructuración del espacio se logra a lo largo de un proceso que va del reconocimiento del espacio interno al externo, del próximo al lejano, de la acción en el espacio a la representación mental del mismo. Durante este

proceso el pequeño va conquistando su cuerpo para apropiarse posteriormente del espacio externo que corresponde al de los objetos y la persona.

El cuerpo recibe la información de espacio circundante de la siguiente manera: a través de la visión capta información de las superficies de los objetos, principalmente de sus características de forma y tamaño

El sistema receptor táctil o kinestésico o de movimiento, proporciona información sobre la postura (posición relativa de las partes del cuerpo y lugar del cuerpo que hace de soporte), desplazamiento y superficie (información acerca de la textura, dureza o velocidad que se percibe a través del contacto de los objetos).

Las actividades encaminadas al desarrollo de este aspecto, deben realizarse en el espacio, es decir, que el niño necesita explorar y percibir el espacio de distintas maneras, experimentar con su cuerpo y situarlo adentro, afuera, cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás, a un lado, al otro, así como también requiere de la manipulación de las formas y dimensiones de los objetos (grande, pequeño, mediano, círculo, cuadrado). Es necesario involucrar la vivencia corporal, conjugar las informaciones del propio cuerpo con las del espacio exterior, percibirlo, verbalizarlo y representarlo para finalmente, llegar a la abstracción del mismo.

- **El tiempo:** en relación a la organización temporal, podemos decir, que toda acción sucede en un tiempo. La estructuración temporal es compleja ya que no existen receptores sensoriales que capten el paso del tiempo, es un concepto abstracto que se integra hasta los ocho años aproximadamente. Debido a esto, el niño de edad preescolar, confunde las nociones espaciales y las temporales de tal manera que el coche que va más rápido es el que está más adelante en la pista; la clase dura mucho tiempo si el niño se aburre y

poco tiempo si se divierte; después de desayunar siempre va a la escuela y espera hacer lo mismo un lunes que un domingo.

En la etapa preescolar, la comprensión del tiempo se logra a partir de movimientos o acciones en los que indirectamente está presente de la siguiente manera:

Velocidad: experimentar movimientos a distintas velocidades.

Duración: percibir cuanto dura una situación, mucho o poco tiempo.

Intervalo: realizar actividades encaminadas a la comprensión de que existe un espacio entre una acción y la otra, entre dos sonidos, entre dos movimiento.

Relaciones en el tiempo: vivenciar lo que es antes, después, en este momento, ahora.

Simultaneidad: experimentar movimientos simultáneos (al mismo tiempo), de todo el cuerpo, de segmentos específicos, de todo el grupo.

Sucesión: vivenciar secuencias del movimiento y de acontecimientos, con o sin objetos.

- **El ritmo:** la unidad básica del tiempo es el pulso, vivida como regular y sucesiva, es constante y sin agrupaciones, es la base de la armonía inherente al cuerpo humano y al movimiento que se sucede con un orden determinado a partir del cual se mantienen la coherencia y el equilibrio en acción, si este pulso se altera, surge el desequilibrio. El ritmo según Fernández¹⁵, se refiere directamente a la organización del movimiento y a la agrupación de los estímulos en el tiempo. Las posibilidades para trabajar en este aspecto son muy variadas, ya que pueden hacerse uso del movimiento, de los sonidos bucales y corporales, de la música de distintos géneros y los instrumentos de percusión.

¹⁵ Boscaini Fernández. “La Lliteralización como aspecto psicomotor”. IRAPSIR, México, D.F. 1995. Págs. 3-4.

El desarrollo de este aspecto comienza con la experimentación del ritmo espontáneo o individual de cada niño, continuando con la percepción de un ritmo externo constante o pulso, el cual se caracteriza por tener intervalos constantes, sin agrupaciones. Posteriormente se trabajan las variaciones en la intensidad de los estímulos hasta llegar a la agrupación simple y compleja de estos en el tiempo.

3.5. TEORÍAS DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDAD MOTORA.

Para Piaget¹⁶, actividad senso-motriz hubiera tenido énfasis en lo referente a actividad motora e importancia en lo que se refiere a factores sensoriales. Para Piaget, primero el conocimiento es, una acción sobre el objeto. Para él, todos los mecanismos cognitivos son basados en motricidad.

Es significativo, señalar que declaraciones de Piaget, coinciden con los principios ya establecidos por la literatura específica franco-Suiza. En su último libro, André Rey¹⁷, antes de su muerte, escribió. "La completa externalización de acciones es una manifestación típica de todos los niveles psicológicamente inferiores... Eferencias producen contacto con la realidad externa... Nuevas aferencias son generadas por medio de este contacto, permite al niño a imaginarse la acción, para después detenerse buscando el mundo externo". Por supuesto Rey, explica claramente las conexiones tempranas entre la actividad motora y la acción mental.

Sin embargo, como Hatwell¹⁸.discípulo de Piaget...declara, que el significado de motricidad de Piaget, no es solamente la acción motora y sus cualidades (exactitud, velocidad, coordinación; etc.) "sino la conjunción de la acción, es decir: la praxis". Movimientos capaces de liberar conocimientos "no son cualquier clase de

¹⁶ Julio B. De Quirós. Revista: Psicología Educativa. México No.4, s/f. Pág. 25

¹⁷ Idem.

¹⁸ Ibid . Pág. 25

movimientos, sino que son sistemas de movimientos coordinados, dirigidos hacia un resultado o una intención".

Cuando se hace referencia en el aprendizaje de sintaxis en el lenguaje: F. Brensson¹⁹, otro discípulo de Piaget, dice: las teorías conductuales actuales intentan establecer un sistema de reglas que son ajustadas al tema en si. Dice..."De este modo; nos acercamos al convencimiento del papel que juega la actividad en la adquisición de estructuras". A pesar de que ha sido establecido en los trabajos de Brensson, existe una mayor relación entre las teorías de Piaget y Chomsky, que entre la psicología conductista y genética actual. Las conclusiones de Brensson, estuvieron dirigidas al conductismo actual muy de cerca. Pero, esta teoría psicológica es precisamente la que se encuentra más conectada con el conocimiento a través de la actividad motora.

3.6. JUEGOS PARA EL DESARROLLO SENSORIAL Y PSICOMOTRIZ, APLICANDO LA TEORIA CONSTRUCTIVISTA.

Actividades para desarrollar con los niños preescolares, con el objetivo de que estas estrategias educativas innovadoras, sirvan de apoyo en las actividades pedagógicas y así poder orientar, reforzar y ampliar la información sobre las diferentes actividades que favorecen el desarrollo psicomotriz, y si es necesario, ¿porqué no adaptarlas?, de acuerdo a las necesidades de los niños, aplicando el aprendizaje constructivo que pretende acomodar los diferentes componentes de la investigación de unos con otros, ya que es una categoría fundamental para explicar la construcción del conocimiento, que es la acción (física y mental) que realiza el sujeto cognoscente frente al objeto.

¹⁹ Julio B. de Quirós. "Revista: Psicología Educativa". Op. Cit. Pág. 25

ESQUEMA CORPORAL.

1. **Seguir las sombras.** El grupo se desplaza libremente por el patio, pero cada uno trata de colocarse "a la sombra" (detrás) de algún compañero. Cuando éste se detiene, el que lo sigue deberá buscarse otra sombra.



Variante. "Seguir la sombra": en parejas, el que va adelante hace distintos movimientos, y el que va atrás lo imita lo mejor posible. Luego se alternan.

2. **Tocar donde me tocaron.** Se designa un perseguidor; éste trata de tocar a los compañeros. Los que son tocados deben colocar una mano en la parte del cuerpo que les tocaron y, a su vez, tendrán que perseguir a los compañeros, pero deberán tocarlos en la misma parte que les fue tocada a ellos.



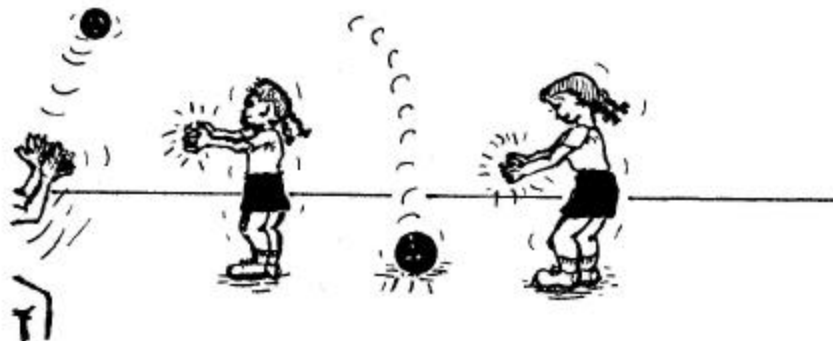
NOCIONES ESPACIO-TEMPORALES

3. **Seguir la mirada desplazándose.** El grupo debe desplazarse continuamente por todo el patio, pero siempre siguiendo con la mirada al maestro, que a su

vez también se desplaza. Es conveniente hacerlo caminando, recomendando como siempre a los niños que no estorben ni choquen con sus compañeros.

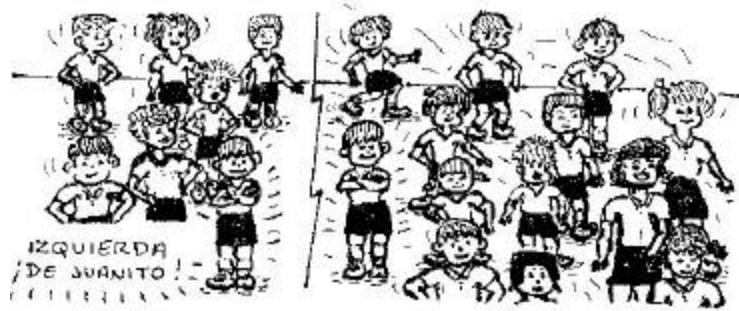


4. **¿Cuándo palmear?**. El maestro lanza una pelota hacia arriba. Todos deben dar una palmada cuando la pelota llega a la máxima altura; también, cuando bota en el suelo, cuando pasa frente a la cara del maestro, la cintura, etc. En lugar de las palmadas, pueden ser siseos, golpear con los pies en el suelo o cualquier tipo de persecuciones corporales.



LATERALIDAD

5. **A la izquierda de...** El grupo se coloca mirando en una sola dirección. En grupos, deben seguir la orden del maestro: ¡colocarse a la izquierda de...Juanito!; el nombrado debe permanecer en su lugar, y los demás se juntarán al costado indicado por la maestra. Luego, sigue el juego: ¡A la derecha de...Rosita! Diferentes compañeros serán los puntos de referencia y también el maestro; para variar el juego, también se ordenarán los puntos delante y detrás de.



Variante. Se utilizan objetos del patio o el salón como punto de referencia.

6. **Al frente, atrás, derecha, izquierda.** En el patio, un grupo de niños cierra los ojos; entonces, se colocan en un lugar dado un aro, un compañero o cualquier objeto que sirva como punto de referencia. Todos deben seguir las indicaciones del maestro: tres pasos al frente, dos pasos a la derecha o a la izquierda, etc., sin abrir los ojos. De esta forma tratarán de llegar hasta el punto de referencia. Luego será un compañero del mismo grupo quien guiará a los demás hasta el refugio. También es posible hacer el juego con los ojos abiertos pero de espaldas al punto de referencia y sin girar, esto es, sin mirarlo.



PERCEPCIÓN SENSORIAL Y MEMORIA

7. **¿Quién anda ahí?** Un jugador se sienta de espaldas al grupo, que se coloca a cierta distancia. Al comenzar el juego uno de los integrantes del grupo se

acerca al que está de espaldas; cuando éste percibe el ruido de pasos hacia él, pregunta: " ¿Quién anda ahí?" El que se acerca, que llevará una hoja de papel enrollada, la acerca al oído del que preguntó y responde cambiando la Voz: "¡Soy yo!" Si es reconocido, pasa a ocupar el lugar del que lo descubrió.

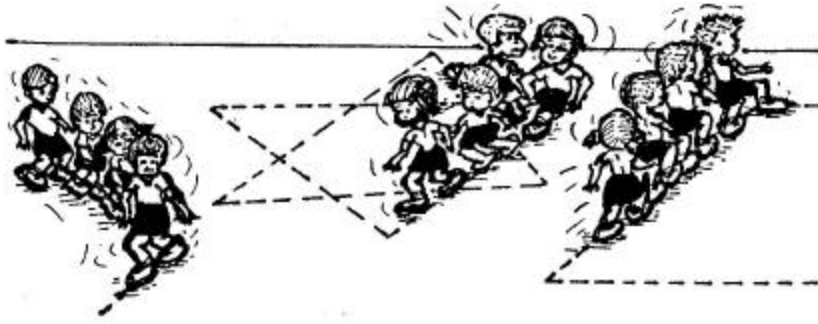


8. **¿Quién se cambió?** En el aula, todos se mantienen en su lugar, menos dos compañeros, que intercambian sus lugares habituales. Otro compañero que estará afuera debe reconocer, lo más rápido posible, quiénes cambiaron de lugar .

Variante. ¿Quién falta?...es decir, que sale o se esconde un compañero o más, en lugar de intercambiar lugares.

EQUILIBRIO Y CONTROL MUSCULAR

9. **Seguir el dibujo.** Los niños trazan en el suelo distintas figuras sugeridas por el maestro, o bien un dibujo libre. Cada grupo, sobre su dibujo, seguirá rotativamente a un guía, que elige el trayecto para caminar siempre siguiendo los contornos de la figura trazada. El dibujo debe ser grande.



10. **Saltos sobre un pie.** Tomándose por los hombros o la cintura, en grupos de cuatro a seis integrantes, todos avanzan saltando coordinadamente sobre un pie. También se puede realizar el juego en parejas o tercetos.



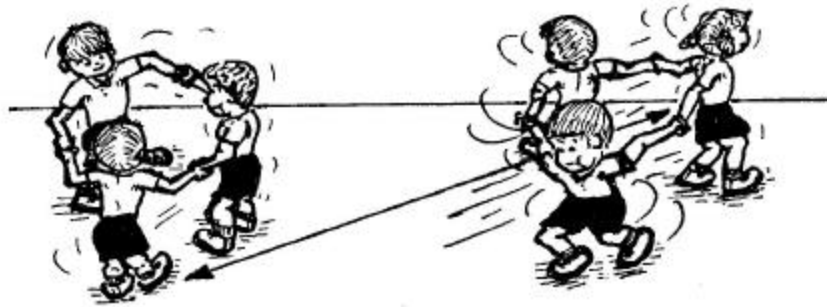
COORDINACIÓN

11. **¡Qué no me vea el maestro!** Una parte del grupo se distribuye libremente por el patio. y la otra debe desplazarse escondiéndose de la mirada del maestro, detrás de los compañeros que están inmóviles. Después de un rato, se alternan los grupos. Más tarde un niño podrá remplazar al maestro.



Variante. Los que están quietos podrán desplazarse o detenerse, de acuerdo con lo que ordene el maestro.

12. **Desatar el nudo.** Formar tercetos, que se toman de las manos haciendo una ronda. Uno de los jugadores avanza pasando por entre los brazos de dos de sus compañeros; éstos deben dar media vuelta, para que sin haberse soltado, todos queden de espaldas. Luego regresan a su lugar inicial invirtiendo el recorrido. La segunda vez inicia el juego otro compañero y luego el tercero.



ATENCIÓN, MEMORIA Y DEDUCCIÓN

13. **Luz y sombra.** Según indique el maestro luz o sombra (también puede ser día y noche), los niños deben representar o nombrar acciones que se hacen comúnmente en dicho lapso, por ejemplo, luz: ir a la escuela, hacer compras, comer; sombra: dormir, cenar, lavarse los dientes.
14. **Cambiar de pareja.** Todos los jugadores, menos uno, se colocan en parejas, en una posición acordada previamente: acostado uno al lado del otro, espalda con espalda con los codos trenzados, etc. El jugador que está solo dirá qué movimientos tienen que hacer coordinadamente todas las parejas saltar con un pie, tomados de la mano, correr hacia atrás, pasar uno por debajo de las piernas del otro etc. Pero en cuanto dice una palabra clave, por ejemplo, "naranja", todos deben cambiar rápidamente de pareja, momento que aprovecha el que está solo para quedar con un compañero. Entonces, dirige el que quedó sin pareja.

Al comienzo, el maestro puede dirigir el juego; también puede participar para completar las parejas, o en caso contrario, poner a dos compañeros que se alternan dando las órdenes uno por vez, hasta que alguno dé la consigna "naranja", y los dos buscarán pareja.

EXPRECIÓN ORAL Y/O LECTURA

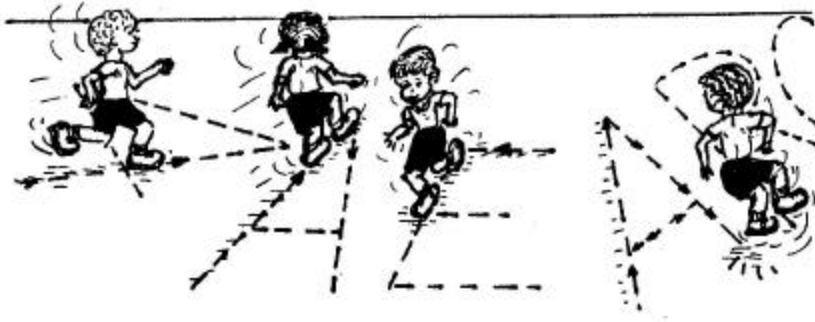
15. **Saludar sin reírse.** Dos compañeros se saludan muy seriamente de la siguiente forma: "Te saludo, Pepe, en este hermoso día", dándose la mano. El otro responde: "En este hermoso día, Pepe, te saludo." Pero en todo momento deben evitar reírse. Luego, pasarán a saludarse otros dos niños y así sucesivamente. Los que no puedan dominar la risa, podrán pagar "prendas". El maestro puede regular la dificultad de acuerdo con la expresión que se use; puede ser más simple: "Te saludo, Pepe...Pepe, te saludo" o más complejo, con frases más largas, que en la respuesta se invierten.

16. **Describir los movimientos.** Un integrante de un grupo realiza una serie de movimientos, tanto en su lugar como desplazándose por el aula, mientras es observado por uno de otro grupo. Este último, luego de concluida la serie, debe explicarle a sus compañeros, que habían permanecido de espaldas, sin mirar, lo más detalladamente posible, cuáles fueron los movimientos; a continuación todos deben tratar de repetir lo que se les explicó. Se van alternando todos en mostrar y explicar.

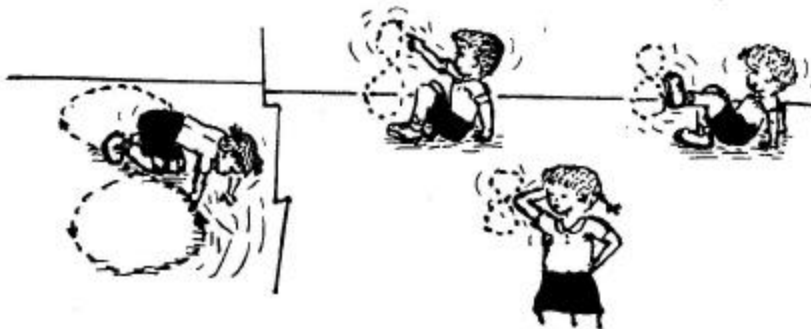


LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y/O LA ESCRITURA

17. **Escribir en el suelo.** Caminando o corriendo, los niños trazarán en el suelo la forma de las letras o los números que están aprendiendo; también pueden ser palabras.



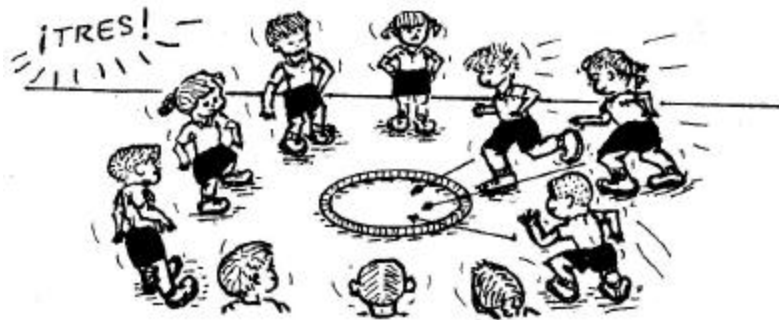
Variantes. Los trazos se harán en el suelo, pero con un dedo como si fuera un lápiz. "Escribir en el aire"; los trazos de números, letras o palabras se hacen en el aire, con una mano, el codo, un pie, la cabeza, los ojos.



18. **Escribir con semillas.** Formando grupos (por mesa o en ronda sentados en el suelo), cada uno recibe una cantidad similar de frijoles, arroz, cuentas, etc. Con ellas, deberán escribir las letras, números, palabras o frases, según corresponda, que el maestro les indique verbalmente o escribiendo en el pizarrón. No sólo es importante resolver el juego rápidamente, sino también la prolijidad.

CÁLCULO Y ASOCIACIÓN LÓGICA

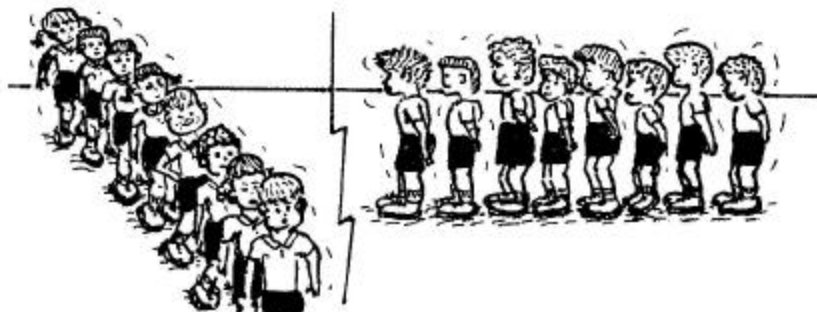
19. **¿Cuántos van adentro?**. Se forman grupos de 10 participantes, que se acomodan en ronda, colocando en el centro un aro, o dibujando un círculo en el suelo. Entonces, el maestro indica un número, del 1 al 10, e inmediatamente debe colocarse, dentro del aro o círculo, el número pedido de jugadores. Las formas de indicar los números pueden ser: con los dedos, por cantidad de palmadas, mostrando el número escrito en una tarjeta, o bien escribiendo en el pizarrón. Para distraer al grupo el maestro puede pedir otros números no acordados, o bien comenzar la primera sílaba de un número, pero completarla con otra palabra "si...empre voy al mercado" o "nue...vamente estoy aquí". Con estas argucias, el grupo deberá estar muy atento para ubicar enseguida cuándo se indica un número; otra forma es decir los números en medio de un relato.



Variante. En lugar de ser los jugadores, éstos tienen a mano objetos que son los que deberán ir en el círculo en el número pedido; pueden ser pelotas, bolsitas. Zapatos, etcétera.



20. **De mayor a menor, o a la inversa.** Una vez formados grupos de ocho a 12 integrantes, el maestro solicita que, por ejemplo, se forme cada grupo en hilera, del mayor al menor en estatura. Luego, puede ser que vayan alternándose uno alto y uno bajo. También de mayor a menor por el tamaño del calzado, de la nariz, de la cabeza, del largo del dedo pulgar, etcétera.



SOCIALIZACIÓN

21. **Visitar al vecino.** Se forman grupos de seis a 10 integrantes. Dos de los grupos deben ir a "visitar al vecino", saludando a cada uno de los compañeros de una manera acordada: darle la mano, tocarle un pie, o la espalda, etc. Luego, lo harán los otros dos equipos y así sucesivamente.

22. **El trencito.** Se forman grupos de entre seis y 12 participantes, que forman sentados una hilera. Cada uno debe tomarse con las manos de los tobillos del compañero de atrás y a su vez, colocar las piernas flexionadas para que el de adelante haga lo mismo. Todos tratan de avanzar coordinada y rápidamente, apoyándose sobre los pies y los glúteos alternadamente.



JUEGOS DE PERSECUCIÓN Y OPOSICIÓN Y CARRERAS SIMPLES

23. Carrera de las mariposas. El maestro lleva en una mano un pañuelo de gasa o tela muy liviana, lo agita, lo sube o lo baja y mientras se desplaza por todo el patio. Todo el grupo trata de cazar la mariposa. Luego pueden ser varios niños, con sus respectivos pañuelos, quienes, a una orden, deben correr de un extremo al otro del patio para tratar de evitar que los demás compañeros les quiten las mariposas.



24. Frutas y verduras. En un extremo del patio se ubica, de espaldas, una parte del grupo. La otra mitad se pone de acuerdo y, en secreto, elige el nombre de una fruta que luego indican a la maestra. Entonces se acercan a los que están de espaldas y que en voz alta, tratan de acertar qué fruta eligieron. En cuanto aciertan (cosa que indicará la maestra), se dan vuelta y persiguen a las frutas hasta el otro extremo del patio. Los que son tocados, pasan a su bando. Entonces, se alternan los puestos, y esta vez le corresponde el turno a las "verduras", que reiniciarán el juego del mismo modo que lo hicieron las "frutas".



CONCLUSIONES

Todos los niños y las niñas tienen las mismas oportunidades de desarrollar sus habilidades y destrezas para fortalecer sus aprendizajes a través del juego psicomotor, éstas se manifiestan en su desempeño, en situaciones y en contextos diversos, ya que en el quehacer docente se conoce a los niños, porque a través de la convivencia diaria, se sabe que todos los niños juegan y que jugando aprenden y se preparan para la vida futura; es indispensable aplicar las teorías del constructivismo y con ello romper con la enseñanza tradicionalista y lograr innovar con estas nuevas estrategias pedagógicas de Enseñanza–Aprendizaje, a través del juego en el desarrollo del niño en edad preescolar, donde los teóricos analizados aprecian el valor del juego como una herramienta fundamental en el desarrollo psicomotriz, encontrándose que sus postulados continúan vigentes, y que influyen en los procesos relacionados del sujeto con su entorno, siendo el acto psicomotor, una expresión de la socialización del niño.

Una limitación en la investigación de este trabajo, fue el factor tiempo, tanto en la investigación como en la elaboración de fichas de trabajo y manejo de documentos teóricos de temas relacionados a la psicomotricidad, considerando que es un amplio campo de estudio. En el cual se pudo analizar que la práctica docente propia debe enriquecerse con éstas estrategias pedagógicas y transformarlas en busca de nuevos paradigmas y rescatar un pensamiento crítico para así, lograr los objetivos propuestos. Claro, no es fácil, el proceso es lento y requiere un gran esfuerzo y dedicación.

BIBLIOGRAFÍA

- AQUINO, CASAL Francisco, **“Para no aburrir al niño: Formas, Jugadas y Juegos para la etapa preparatoria”**, México, Ed. Trillas 1996.
- BOLIO, DÍAZ Nayeli: **“Fantasía en Movimiento”**.- México: Noriega Editores, 2003.
- CONAFE: **“Aprender jugando”**. 2° serie: guías de orientación y trabajo. Talleres de impresora y encuadernadora progreso, S.A de C.V. México,D.F; 1997.
- DE QUIROS, Julio B. **“Revista psicología Educativa”**. México No.4, s/f.
- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE EDUCACIÓN ESPECIAL, Ed. Santillana, vol. III, México, D.F. cuarta reimpresión, octubre 1990.
- IGLESIAS, LINAZA José. **“psicología evolutiva y psicología infantil”**. Ed. Santillana. 1989.
- JOHANNE, DURIVAGE: **“Educación y psicomotricidad: Manual para el nivel preescolar”**, segunda edición, Ed. Trillas, México. 1990.
- LE BOUCH: **“El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años”**. Piados Barcelona. 1983.
- SEFCHOVICH, GALICIA, GILDA WAISBURD. **“Expresión corporal y creatividad”**. Ed. Trillas, México, 1998.
- ZAPATA, Oscar A. **“Juego y aprendizaje”**. Ed. Pax, México. 1997.