



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD UPN. 153 ECATEPEC

**“EL JUEGO COMO MEDIO PARA TRABAJAR LOS
ELEMENTOS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ
EN EL NIVEL PREESCOLAR”.**

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PLAN 94
P R E S E N T A**

MARÍA DE LA LUZ LARA GODÍNEZ.

ASESOR: MTRO. FERNANDO TORRES GARCÍA

ECATEPEC, EDO. DE MÉXICO

ABRIL DEL 2008

DEDICATORIAS

A MIS HIJAS

Faty, Paula y Génesis:

Por el tiempo que no les di
Por el apoyo en cada momento.
Que de otra forma, día a día
Me inyectaron alegría y ánimo
Por apoyarme, creer en mí,
Y sobre todo por su amor.

A MI ESPOSO:

Por el apoyo y paciencia recibido
Por sus palabras de aliento para seguir adelante
Por su amor que me ha demostrado en cada,
Etapa de mi vida, por ser mi compañero
Gracias, ya que sin ti no lo hubiera logrado.

INDICE

	No.
Introducción	1
CAPÍTULO I	
1 La educación psicomotriz y sus elementos centrales	4
1.1 Psicomotricidad y educación psicomotriz	4
1.2 Antecedentes Históricos de la psicomotricidad	9
1.3 Objetivo del desarrollo psicomotriz	11
1.4. Elementos de la educación psicomotricidad en Preescolar	12
1.5. Esquema Corporal	12
1.6. Psicomotricidad Gruesa	13
1.7. Psicomotricidad Fina	21
CAPÍTULO II	
2 El juego: aspectos y características	27
2.1 Definición sobre el juego	27
2.2 Características del juego	28
2.3 Teorías sobre el juego	29
2.4 Tipos de juegos	34
CAPÍTULO III	
3 Programa 2004	40
3.1. Programa de Educación Preescolar 2004	40
3.2 Propósitos fundamentales	41
3.3 Principios pedagógicos	43
3.4. Campos formativos	44
3.5. Campo formativo desarrollo físico y salud	46
3.6. Juegos que favorecen el desarrollo Psicomotriz	47
3.7. El juego, psicomotricidad y los contenidos	50
3.7.1 Juegos para estimular la motricidad	52
Juegos para estimular el esquema corporal y coordinación	53
3.7.2 Juegos para estimular la lateralidad	56
3.7.3 Juegos que estimulan el espacio, tiempo y ritmo	58
3.7.4. Juegos de coordinación	61
3.7.5 Juegos de Motricidad General	63
Conclusiones	67
Bibliografía	69
Bibliografía complementaria	71
Página web	71

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de Investigación Documental, es con la finalidad de obtener el título de Lic. En Educación Plan 94, por lo que me di a la tarea de investigar y preguntando en Servicios Escolares de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 153 de Ecatepec, cuáles son los lineamientos para realizar una Tesina, con lo que lograría una nueva meta personal y profesional. Este es motivo por lo cual elegí un tema de interés que permita llegar a mi objetivo. Este trabajo me ayudará también a mi labor docente, donde atiendo niños de 4 a 5 años aproximadamente en el nivel preescolar y el tema elegido es: **“El juego como medio para trabajar los elementos de la educación psicomotriz en el nivel preescolar”**.

A través de los años de servicio en el nivel Preescolar como educadora me he dado cuenta de lo importante que es el juego, hay autores quienes aseguran que es legítimo, y es necesario utilizarlo como estrategia didáctica dentro del nivel inicial, lo cual constituye una herramienta para la educadora para lograr así el desarrollo integral del niño. Sin embargo el programa de Educación Preescolar 2004 no contiene juegos que permita a la educadora se oriente y guíe, sin embargo algunas educadoras buscan aportar ideas y adaptarlas a sus propias necesidades didácticas con el sustento teórico de algunos autores.

En lo que respecta a la psicomotricidad en el juego, es un elemento importante por lo que hay que considerar que esta actividad es una forma de expresión de varios aspectos motrices.

Por lo cual los niños puedan tener un mayor desarrollo en la conducta motriz y así facilitando una serie de aprendizajes que permitan que los niños y las niñas vayan mejorando poco a pocos sus movimientos corporales con ayuda de diferentes juegos motrices.

Por lo que la elaboración de éste trabajo, permite dar a conocer lo importante que es el juego es para la Educación Preescolar y la relación que existe entre la psicomotricidad y el juego, lo cual permite a los niños y niñas desarrollar habilidades motrices gruesas y motrices finas así como conocer todos los elementos de la misma.

Éste trabajo consta de **tres capítulos** considerados de la siguiente manera:

En el **Capítulo I: “La educación psicomotriz y sus elementos centrales”**. En éste capítulo se menciona a la psicomotricidad así como algunos de sus elementos que la forman, como es la psicomotricidad Gruesa, Fina y Esquema corporal. Permitiendo así que a través de ésta, los niños y las niñas logren el dominio de su cuerpo. También se menciona una breve historia de la psicomotricidad, así como son: E. Guimain, Wallon, Ajuriaguerra, Picq y Vayer y Le Boulch como algunos autores que dan su punto de vista sobre este tema

CAPÍTULO II: “El juego; aspectos y características”. En él se menciona las definiciones del juego y los diferentes puntos de vista de los autores como son: Johan Huizinga, Florencio Escandón, Lev Semenovitch Vigotski, etc.

Donde se pueden dar cuenta de las diferentes formas de ver el juego así como las coincidencias del mismo. También mencionaremos las características del juego donde se muestra parte por parte como se percibe el juego, cómo los niños cubren sus necesidades de juego, las cuáles son afirmaciones generales del juego (reglas, suposiciones, propuestas, principios) por lo cual se explicarán los elementos teóricos del juego.

Finalmente en este capítulo se habla sobre los diferentes tipos de juegos y sus clasificaciones: juego motor, juego simbólico, juego reglado, juego de construcción y juego educativo etc. solo por mencionar algunos ya que hay muchos tipos de juegos dependiendo de las edades de los niños y sus necesidades.

Finalmente en el **Capítulo III “Juegos que favorecen el desarrollo Psicomotriz”**.

En este capítulo se menciona el programa de educación preescolar 2004 con la finalidad de dar a conocer su contenido respecto a la educación psicomotriz mencionando el campo formativo “Desarrollo físico y salud”, así como también, se exponen algunos juegos para favorecer el desarrollo de los elementos de la psicomotricidad en el nivel preescolar como son: juegos para estimular el esquema corporal y coordinación, juegos para estimular la lateralidad, juegos que estimulan el espacio y tiempo, juego de coordinación, juegos de motricidad general. Estos juegos han sido tomados de diferentes libros de educación preescolar ya que el programa no cuenta con información sobre juegos.

CAPÍTULO I

1. LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y SUS ELEMENTOS CENTRALES.

PSICOMOTRICIDAD Y EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ.

PSICOMOTRICIDAD.

La Psicomotricidad “es la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo -motricidad- así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización de todo este proceso global¹

Hablar de la Psicomotricidad, nos referimos a las funciones de los niños y niñas: cuando realizan una mirada, una sonrisa, cuando lloran cuando realizan gestos, cuando juegan y utilizan el lenguaje.

EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ.

Ahora bien, la Educación psicomotriz el Dr. Jean Le Boulch la define, que “es una acción pedagógica y psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño”.²

Las educadoras utilizan el juego como una actividad importante con el propósito de desarrollar la motricidad y socialización permitiendo a los alumnos una integración escolar, ya que dentro del nivel preescolar el juego es una herramienta que nos ayuda aplicar estrategias educativas.

Las principales concepciones de la educación psicomotriz las abordaremos en orden cronológico, entre las cuales destacaremos las siguientes:

¹ COMELLASI Carbón Ma. Jesús y Anna Perpinyá i Torregrosa “*La psicomotricidad en preescolar*” Barcelona ESPAÑA 1984 p.10

² PICQ, Loviss y Vayer, Pierr “*La educación psicomotriz y retrasó mental*” Barcelona España, 1969 p. 9

- a) E. Guilmain 1935, que fue el primero en interesarse en los trabajos de Henri Wallon, en el se da importancia al desarrollo psicológico del niño como una unidad psicobiológica, él elaboró un examen psicomotor que aporta referencias sobre las funciones afectivo-activas. “A la actividad postural y a la intelectual. El insiste en el papel que desempeña el medio social en el desarrollo psicomotor”.³
- b) La concepción psiquiátrica del autor Julián Ajuriaguerra 1959, quien nos habla del tono y la motricidad, la organización psicomotriz es “situada en las conductas de las relaciones del niño con su medio, él habla de una terapia psicomotriz la cual le permite al niño reconocer su cuerpo y menciona que se modificó lo que ya vivió, el niño se le va a facilitar el establecimiento de nuevas relaciones con el medio y otros niños así como una nueva conciencia del mundo”.⁴
- c) René Zazzo 1967, la psicomotricidad “es un compuesto, una especie de quimera, que puede ser reveladora de todas ambigüedades concernientes a la génesis del psiquismo a partir del cuerpo, con el cuerpo”.⁵
- d) La concepción psicopedagógica de L. Picq y Pierre. Vayer 1975, la finalidad de la educación psicomotriz es favorecer los aprendizajes escolares, que sirve de base para preparar la educación de las capacidades necesarias en el aprendizaje. Mencionan que son los principios de la escuela activa.
- e) La concepción de Jean Le Boulch 1978: él propone utilizar el movimiento con fines educativos, justifica la importancia de la educación psicomotriz en la escuela primaria, y destaca su rol en la prevención de las dificultades escolares.

³ SASANO Miguel “*Cuerpo tiempo y espacio*” Buenos Aires Argentina 2003 p, 14

⁴ Ibidim. p. 27

⁵ Ibidim. p. 15

La relación que existe entre la psicomotricidad y el juego es a través de los juegos libres y los juegos educativos que operan con los medios de la psicomotricidad, se puede apuntar al desarrollo integral de la personalidad de los niños, al favorecer por el dominio corporal, las tres relaciones básicas del proceso educativo y estas son:

- “Descubrimiento y conocimiento de sí mismo.
- Conocimientos de otros a la vez que, la aceptación y colaboración de los demás.
- Conocimientos de los objetos y sus diferentes relaciones.”⁶

Creemos que en el nivel Preescolar, el niño y la niña toman conciencia de sí mismos, del mundo que los rodean, adquieren dominio de su cuerpo, intelectual y afectivo.

El cuadro que a continuación se presenta, es con la finalidad de dar a conocer cómo los niños o niñas tienen movimientos motores de acuerdo a su edad, pero es muy importante que la docente de preescolar desarrolle en el alumno sus habilidades y capacidades motrices por medio de actividades y juegos, esto le da seguridad al pequeño para realizar movimientos cada vez más complejos.

También nos permite dar una orientación de cómo la educadora o padres de familia deben reconocer ciertos movimientos psicomotores de los niños de 3 a 6 años permitiendo así tener un perfil para hacer una evaluación de cuales movimientos les cuesta más trabajo y cuales logra realizar .

⁶ ZAPATA A. Oscar. “*juego y aprendizaje escolar*” perspectivas psicogenéticas 1989 p. 12

Grupo de edad	Logros motores
1 a 2 años	<p>Al finalizar los 2 años los niños(as) logran: Caminan sobre tablas y líneas dibujadas en el piso Lanzar la pelota u otro objeto pequeño con una mano Tregar obstáculos horizontales a pequeña altura del piso.</p>
2 a 3 años	<p>Al finalizar los 3 años los niños(as) logran: Desplazarse por diferentes planos (piso, tablas, bancos anchos) apoyando las manos y los pies (cuadrúpeda) Saltar en el piso, con ambos pies Caminar por planos anchos a pequeña altura del piso.</p>
3 a 4 años	<p>Al finalizar los 4 años los niños(as) logran: Correr con combinaciones (Caminar, Correr y Saltar) Caminar por planos estrechos a pequeña altura del piso Lanzar y rotar objetos de diferentes formas Saltar desde obstáculos a pequeña altura del piso</p>
4 a 5 años	<p>Al finalizar los 5 años los niños(as) logran: Caminar, correr y saltar en diferentes direcciones Lanzar, rodar y golpear pelotas de forma combinada Escarar una escalera con movimientos coordinados de brazos y piernas Tregar por un plano vertical (cuerdas, barras)</p>
5 a 6 años	<p>Al finalizar los 6 años los niños(as) logran: Reptar (arrastrarse) con movimientos coordinados de brazos y piernas Saltar con diferentes combinaciones Lanzar y atrapar la pelota después del rebote.</p>

Se presenta una ilustración, de los logros motores con respecto a la edad de los niños.

1-2 AÑOS	2-3 AÑOS	3-4 AÑOS	4-5 AÑOS	5-6 AÑOS
				
				
				
				
				

Imagen tomado del Libro Educación Física en Preescolar p. 43 Barcelona 2001.

En este cuadro se ilustran los logros motores por grupo de edad, por lo que los niños y la niñas pasan por ciertas etapas, pero es muy importante que el docente mejore los movimientos de sus alumnos por medio de los juegos y actividades logrando así desarrollar los elementos de la psicomotricidad que le permitan a los niños y niñas tener conocimiento de su cuerpo.

1.2. ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Las primeras referencias de cuándo surge la psicomotricidad en el siglo XIX, es a partir de los grandes descubrimientos de la fisiología nerviosa, donde aparece también el modelo anatomo-fisiológico, y la idea que se tenía del cuerpo era insuficiente. Fue “Ernest Dupré quien a partir de sus trabajos con enfermos psiquiátricos, adoptó el término de psicomotricidad como síntesis de las relaciones entre los trastornos de la mente y su reflejo a nivel corporal”⁷.

En el primer parte del ciclo se observa una gran influencia neurológica en el concepto de psicomotricidad. Esto viene determinado a partir de los avances que se producen en el ámbito de la patología cortical, de la neuropsiquiatría y la neurofisiología. El ser humano no es concebido como un todo, sino que está compuesto por dos entes totalmente independientes que son el cuerpo y el alma, hecho que traduce el dualismo filosófico que desde Platón a Descartes ha predominado en la concepción occidental del hombre.

“En el segunda parte de siglo XX sigue siendo “la influencia del dualismo que se influye en la psiquiatría y esto hace que todavía no se tomen en cuenta los signos psicomotores y que cualquier problema sea englobado en un síndrome general”.⁸

George Heuyer en 1936 nos dice que existe una relación entre el desarrollo de la motricidad, la inteligencia y la afectividad, es decir, por primera vez aparece una concepción global del ser. George Heuyer “estudió cómo los trastornos de las funciones motrices van acompañados de los trastornos de carácter, llegando a establecer programas de tratamiento para resolver estos problemas, anticipando lo que sería la reeducación psicomotriz”.⁹

⁷ SASANO Miguel “*Cuerpo tiempo y espacio*” Buenos Aires Argentina 2003 p 13

⁸ Idemm. p 13

⁹ Idemm., p 12

Otras dos grandes aportaciones en este periodo vienen determinadas por las aportaciones de la psicología del desarrollo y del psicoanálisis.

En el tercer cuarto de siglo XX se inicia el ámbito de la psicomotricidad y por la búsqueda de su propia identidad, destacando los autores fundamentales como son Julián Ajurriaguerra y Gilbert Diatkine. “Ellos consiguen aislar los distintos trastornos psicomotores, relacionarlos con otros síndromes y establecer una base científica, de los distintos tratamientos que se podrían llevar a cabo con niños”¹⁰.

“A partir de estos trabajos en Francia en 1960, aparece la primera Carta de Reeducción Psicomotriz, que aportó la fundamentación teórica del examen psicomotor así como una serie de métodos y técnicas de tratamiento de los diversos trastornos motrices”¹¹.

Todas estas aportaciones constituyen la base de la disciplina psicomotriz, que empieza a tratar las disfunciones, se especifican objetivos y se establecen tratamientos.

En Francia se reglamenta en forma oficial los estudios de psicomotricidad, en nuestro país México aún seguimos esperando que esto ocurra. Persiste una concepción instrumental del cuerpo y solo se reconoce la figura del psicomotricista en el ámbito sanitario o reeducativo, pero la psicomotricidad como metodología de intervención educativa, sobre la educación infantil y en la educación de los sujetos con necesidades educativas especiales, esto es un proceso interesante de sistematización que esperemos que se lleve definitivamente al reconocimiento de su importancia para la educación global de las personas.

¹⁰ http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/htm/educa_psicomo.htm

¹¹ Idemm. p 15

OBJETIVO DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.

En libro de la SEP. Bloques de juegos y actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín Niño 1992 nos habla de los objetivos del desarrollo psicomotriz los cuales son:

- Trabajar la motricidad general
- Adquirir patrones motrices básicos de movimientos.
- Coordinar movimientos básicos (correr, saltar, trepar, caminar). Con las habilidades y destrezas motrices (manejo de objetos, golpes, lanzamientos).
- Desarrollar las capacidades motrices, así como la estructuración espacio-tiempo.
- Realizar todo tipo de desplazamiento, pases, manipulaciones, lanzar, así como golpear, recibir e interceptar objetivos y móviles.
- Equilibrio; tanto estático como dinámico, y la actitud postural.
- Potenciar la bilateralidad, y la independencia de los distintos segmentos corporales: cabeza, extremidades y tronco.

El objetivo del desarrollo psicomotriz es a través de la actividad lúdica del niño desarrollando habilidades motoras que lo introduzcan al control progresivo de su entidad corporal, formando parte de un grupo al mismo tiempo donde trabaja su autonomía de manera creativa, ejecutando movimientos corporales e imitando movimientos de otros compañeros. “la imitación se transforman como una imagen organizada y se convierte en el significado donde es la acción y la palabra”.¹²

Así podemos decir que la simulación de los movimientos o gestos que hacen los niños, proporciona placer al llevarlos a cabo. Cuando nos percatemos de la importancia que tiene el equilibrio, la orientación, y la reacción y el ritmo, la

¹² ZAPATA Oscar A, “Aprender Jugando en la Escuela primaria”, Didáctica de la Psicología Genética Edit. Pax, México, 1987.

lateralidad, etc., siendo factores de la vida cotidiana que intervienen en el desarrollo del niño (a), al relacionarlo con el mundo de los objetos y de las personas, al interiorizar una imagen de sí mismo con respecto a su compañero porque sabemos que. “toda acción, juego o actividad psicomotriz implica movimiento y desplazamiento, la expresión corporal, gestual y afectiva del preescolar refleja su vida interior, sus ideas pensamientos, emociones, inquietudes y hace evidentes los procesos internos”.¹³

1.4. ELEMENTOS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ EN PREESCOLAR.

Estos elementos son una clasificación de la psicomotricidad que se utilizan en juegos y actividades en el Jardín de niños los cuales abarcan las siguientes áreas:

- a) Dominio motriz.
- b) Dominio del espacio.
- c) Dominio del tiempo.
- d) Organización del esquema y lateralización.

Pero también se divide a la psicomotricidad en:

- a) psicomotricidad gruesa.
- b) psicomotricidad fina.
- c) esquema corporal.”¹⁴

1.5. ESQUEMA CORPORAL.

“Esquema corporal es una forma de expresar que mi cuerpo está en el mundo.”¹⁵

Su propio cuerpo juega un papel excepcional en las relaciones que se establecen entre el propio niño y el mundo exterior, el espacio y los objetos.

¹³ SEP. “ Bloques de juegos y actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín Niños” México, 1993 , p. 68

¹⁴ COMELLASI Carbón M^a. Jesús y Anna Perpinya Torregrosa. .”La psicomotricidad en preescolar” Edt. ceac, Perú 1984 p. 13

¹⁵ Íbidem. p 13

Por lo tanto el esquema corporal bien estructurado, tiene como resultado el conocimiento de si mismo como tal, reconociéndolo en el medio, descubriendo sus posibilidades y limitaciones.

Según Jean Le Boulch, la imagen del cuerpo, puede definirse como la intuición global del cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento. En función de la interrelación de sus partes y sobre todo de su resolución con el espacio y con los objetos que les rodea.

El esquema corporal es muy importante, ya que es el resultado del conocimiento de si mismo y de todas las experiencias que el niño tiene, reconocido su cuerpo su forma de relacionarse con el medio en que vive.

Una de las mayores experiencias de los niños y las niñas es la oportunidad de conocer sus movimientos a través de los diferentes juegos o actividades ya que para moverse necesitan conocer su cuerpo, sus habilidades y limitaciones, permitiendo que los niños reconozcan sus capacidades motoras.

Por lo cual en la construcción del esquema corporal durante el desarrollo de la vida de un alumno es importante favorecer por medio de actividades y juegos aspectos como la lateralidad, la coordinación, construcción del esquema corporal.

Así el niño descubre como es su cuerpo y cómo se puede mover, aprendiendo cada una de partes de su cuerpo, el nombre de sus partes de su cuerpo y su función de las mismas.

1.6. PSICOMOTRICIDAD GRUESA.

Comprende todas aquellas actividades que tienen que ver con el dominio corporal dinámico que se divide a su vez, en Coordinación general, Equilibrio, Ritmo y Coordinación viso-motriz también Dominio corporal estático como es Tonicidad,

Autocontrol, Respiración, Relajación. Estas dos divisiones nos dan un panorama de todo lo que se abarca en la psicomotricidad y las áreas que se pueden desarrollar en el niño y niña del nivel preescolar.

❖ **Dominio Corporal Dinámico.**

“Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo como extremidades superiores, inferiores y tronco.”¹⁶

No es tan solo un movimiento de desplazamiento, sino también una sincronización, es decir, coincide en dos o más movimientos, superando los objetos, el espacio o el terreno que se impongan, por ejemplo: en un parque de diversión donde hay juegos tubulares columpios, sube y baja, y resbaladillas; al realizar diferentes movimientos sincronizados, llevándose a cabo de una manera armónica precisa, sin rigidez, ni brusquedad, se adquieren habilidades motrices, seguridad en si mismo, manifestada con el dominio que tiene de su cuerpo, el pequeño se sentirá más feliz de lograr, el desarrollo de competencias físicas, y así poder repetirlo cuantas veces quiera con más seguridad.

El niño (a) perderá el miedo o temor al ridículo, y así pondrá mucho más atención en cada uno de sus movimientos que esta realizando, y esto permite obtener una buena integración del esquema corporal.

Dentro de estas divisiones hay varios aspectos que va permitir, conocer mejor el tema de integración corporal.

❖ **Coordinación General.**

“La coordinación general es el aspecto más global que conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes de

¹⁶ COMELLASI Carbon M^a. Jesús “*La psicomotricidad en preescolar*”, ceac, Barcelona, 1984, p.15

su cuerpo y habiendo alcanzando esta capacidad con una armonía y soltura que variará según las edades.”¹⁷

Dentro de la coordinación hay diferentes situaciones que favorecen al niño o a la niña en:

- a. Movimientos parciales de diferentes partes del cuerpo.

Es cuando el alumno tiene conciencia que tiene un cuerpo y lo explora, y se da cuenta que lo ve y lo mueve lo siente, por ejemplo:

- Tocarse las piernas.
- Llevarse las manos a la boca.
- Mover las piernas arriba y abajo.

Estos ejercicios dan bastante agilidad y dominio muscular en el cuerpo.

El poder sentarse ampliará su campo visual pudiendo interesarse por más cosas. El pequeño también va adquiriendo un nuevo dominio de una de las partes de su cuerpo que le es vital para el desplazamiento (fortaleciendo sus piernas).

El desplazamiento: es la capacidad para ir de un lugar a otro, algunos ejemplos son:

- Marchar
- Subir y bajar escaleras
- Realizar carreras
- Saltar
- Dominio de la bicicleta
- Tregar.

¹⁷ Op. Cit. p. 17

En este aspecto se observó que la coordinación tiene mucha relación con el equilibrio, un ejemplo claro es el dominio de la bicicleta por que se necesita equilibrio para poder manejarla.

❖ **Equilibrio.**

“Es la base principal de toda la coordinación, interviniendo de modo esencial como una de las condiciones necesarias para la estructuración y orientación del espacio”.¹⁸

Cuando se producen insuficiencias o inadaptaciones en los niños, aparecen estados latentes de inseguridad, ansiedad, timidez, retraimiento y excesivamente dependientes de alguien, quizás como consecuencia de las múltiples frustraciones y fracasos vividos en experiencia tales como: correr, saltar, trepar etc.

Desgraciadamente hay algunos niños que cuando se caen al realizar las acciones anteriores les da miedo volver a intentar y esto ocasiona miedo a volver a fracasar.

Algunos ejemplos de equilibrio son:

- Andar con la punta de los pies
- Andar con los talones
- Estirando el cuello ente un espejo
- Portar objetos sobre la cabeza
- Caminar sobre ladrillos, llantas y el suelo

❖ **Ritmo.**

“El ritmo esta constituido por una serie de pulsaciones o bien de sonidos separados por intervalos-duración vacía-de tiempo más o menos corto.”¹⁹

¹⁸ ENCICLOPEDIA “*Aprender el Desarrollo de la Inteligencia*”, Tomo 4. Marín, Barcelona, 1990 p.

¹⁹ *Ibidem* P. 89

El niño interioriza el tiempo como punto de referencia. El alumno al percibir el ritmo tiene sensaciones de movimiento, o sus imágenes, que puede variar de velocidad o intensidad, que puede ser completo o no, hacia arriba o hacia abajo, despacio o rápido. Esta sensación de movimiento, ayudado de ruidos, música, de aplausos, y palpitaciones del corazón mejoran el ritmo del pequeño.

Dentro del nivel preescolar los niños tienen que ser capaces de repetir movimientos siguiendo a la educadora, cuando ella utiliza un instrumento musical como un tambor, un pandero, el triángulo, chasquear los dedos, aplaudir, etcétera.

El niño puede reconocer sonidos rápidos, lentos, largos y cortos, aprende a organizar su tiempo, y así seguir un ritmo con la guía y supervisión de la educadora.

❖ **Coordinación Viso-motriz.**

“La maduración de nuestra coordinación viso-motriz conlleva una etapa de experiencia en las que son necesarios cuatro elementos.”²⁰

- El cuerpo.
- El sentido de la visión
- El oído
- El movimiento del cuerpo o del objeto.

Es cuando el pequeño empieza a tener el control de si mismo, dominio de objetos, como son: aros, pelota, cuerda. El dominio del cuerpo y adaptación del espacio y el movimiento, coordinación del movimiento con los objetos, precisión con ciertos movimientos y objetos. Esta habilidad se empieza a dar partir de los 18 meses de edad.

²⁰ COMELLASI.M^a. Jesús. y Anna Perpiny Aterregrosa , “*La psicomotricidad en preescolar*” Barcelona 1984 p. 31

En la coordinación viso-motriz se utilizarán todos aquellos movimientos corporales, el sentido de la vista y el sentido del oído para que el cuerpo se adapte al movimiento del objeto y así habrá una coordinación viso-motriz que implica el movimiento de todo el cuerpo, por ello es importante que el niño tenga una buena coordinación.

Hay que hacer que los pequeños utilicen todos aquellos ejercicios que conlleven los elementos necesarios de movimiento.

❖ **Dominio Corporal Estático**

Son todas las actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal.”²¹

Aquí está integrada la respiración y la relajación, ya que son dos actividades que ayudarán al niño a profundizar e interiorizar su propio yo. También la tonicidad y el control, son de los elementos que forman parte de una buena educación motriz.

La respiración: esta estrechamente ligada a la percepción del propio cuerpo ya que el respirar es un juego del tórax y del abdomen que cuando se termina de hacer un ejercicio la educadora deberá hacer que los pequeños aprendan a respirar, exhalar.

Relajación: es un medio necesario de la educación que lleva progresivamente al dominio de los movimientos y como coincidencia a la disponibilidad del ser entero.

❖ **Tonicidad.**

“Se trata de una función de los músculos por la que éstos se mantienen de forma permanente en tensión, con un gasto muscular de energía sin ocasionar cansancio al cuerpo.”²²

²¹ Op. cit. p. 33

²² FERNÁNDEZ Ma. . “*Bases de la psicomotricidad*, Antología El desarrollo de la psicomotricidad y la Educación Preescolar Buenos Aires 1992 p.64

Por lo cual es importante mencionar que un acto motor de voluntad implica el control del tono muscular, que tiene su base en la primera experiencia sensorial motriz del niño.

El tono es la tensión ligera a la que se encuentra normalmente sometido todo músculo en estado de reposo o actividad postural (equilibrio) esta tensión es variable en cada músculo, además una armonía en cada momento.

❖ **Autocontrol.**

“El autocontrol es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Es muy necesario que el niño tenga un buen dominio del tono muscular para tener así el control de su cuerpo en el movimiento y en una postura determinada”²³

Por lo tanto se refiere a que el niño (a) puede realizar movimientos ya que consigue cierto nivel positivo de autocontrol, cuando llega a liberar sus movimientos y canalizarlos para realizar ciertas actividades conforme repite y repite los movimientos, su autocontrol es mejor. (Marchar, presión, brazos en cruz, etc.).

Es necesario que el pequeño tenga un buen dominio de tono muscular para obtener un control así en el movimiento y en una postura determinada.

Además es una forma de equilibrio que se percibe, que se adquiere realizando ejercicios y formas de equilibrio estático y dinámico así como todos los elementos que forman el dominio muscular es preciso de una manera muy especial como: la relajación, el control de su respiración y motricidad facial, entre otras.

Cómo se menciona antes la respiración es un elemento importante del autocontrol, para cualquier movimiento que realice el niño y sea correcto.

²³ AJURIAGUERRA Julián Manuel. “*Psiquiatría infantil*”. Toray- Mason. Barcelona, 1972 p. 191

❖ **Respiración.**

La respiración es un elemento especial de la educación psicomotriz, por ello es necesario enseñar a respirar correctamente a los niños y niñas para que no tengan ningún problema al realizar los ejercicios. La relajación que normalmente realizan los pequeños al término de cada ejercicio mejora su respiración.

Ya que la respiración es un automatismo adquirido desde los primeros segundos de vida. Estos se realizan en dos tiempos que son:

- 1- Inspiración que provoca una llegada de aire al pulmón por lo tanto mayor presión en el tórax que aumenta su volumen por una presión ante posterior
- 2- Espiración es cuando el aire es expulsado al exterior por un movimiento de los órganos relacionados durante la inspiración.

❖ **Relajación.**

“Tono y relajación van unidos. Consiste esta última en una expresión voluntaria del tono muscular acompañada de una sensación de reposo”.²⁴

Por lo cual la relajación es la reducción voluntaria del tono muscular. El ejercicio de relajación es necesario ya que es muy eficaz para obtener dominio en la escritura, la relajación puede ser también:

- Un descanso después de una actividad motriz
- Interiorizar todo aquello que se ha podido experimentar con el cuerpo.
- Elaborar e interiorizar el esquema corporal
- Como preparación y fin de una actividad

Otra parte de la psicomotricidad es la psicomotricidad fina que abarca aspectos muy importantes para una mejor escritura, lenguaje, precisión, entre otras.

²⁴ SASSANO Miguel “*Cuerpo Tiempo y Espacio*” Edt. Buenos Aires: p. 193

1.7. PSICOMOTRICIDAD FINA.

“La motricidad fina se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes de cuerpo y que no tiene una amplitud sino que son movimientos de más precisión.”²⁵

Por lo cual la motricidad fina implica una maduración motriz amplia en el pequeño y es largo del procedimiento para que el niño sea capaz de un buen dominio corporal.

Los aspectos necesarios para trabajar la motricidad fina son:

- a) coordinación viso-manual
- b) motricidad facial
- c) motricidad fonética
- d) motricidad gestual

a) Coordinación Viso-manual.

“Esta conducirá al pequeño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen más directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo”.²⁶

Estas observaciones del concepto de viso-manual es importantes tener en cuenta antes de exigir al niño un movimiento de la muñeca y la mano en un espacio pequeño como en una hoja de papel se debe permitir al alumno experimentar en lugares más amplios como es el pizarrón, en el suelo y con elementos de poca precisión, como la pintura de los dedos. Más adelante podrá tomar el pincel, que le permitirá al pequeño realizar trabajos más bien hechos, de acuerdo a su edad, para poder llegar a trabajar con el lápiz, con colores, pinceles y lograr que el alumno realice actividades como: pintar, punzar, movimientos digitales, enhebrar, recortar y moldear (barro, masa), boleado, colorear, laberintos, copias de formas y pre-escritura.

²³ Op. Cit. p.41

²⁴ Op. Cit. p 42

b) Motricidad Facial.

Es poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad permite que todos por medio de la cara demostremos nuestro estado de ánimo, emociones y también actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Como educadoras debemos permitir al niño facilitar la capacidad de dominar esta parte de su cuerpo para que la pueda utilizar como una forma de comunicación, estas partes son: ceja, mejillas, ojos.

Día a día hay que utilizar juegos de ejercicios faciales para que el niño tenga más facilidad en estos movimientos.

c) Motricidad Fonética.

Es todo el lenguaje oral que se apoya en un aspecto funcional que son o que le dan cuerpo, tales como son:

- ◆ Acto de fonación: posibilitar el paso del aire a través de los diferentes órganos.
- ◆ Motricidad general de cada uno de los órganos: velo del paladar, lengua, labios, cuerdas vocales, etc.
- ◆ Coordinación de los diferentes movimientos.
- ◆ Automatización del proceso fonético del hablar.

Por ello es un aspecto indispensable dentro de la motricidad para estimular y seguir de cerca la fonética para garantizar un dominio de cada uno de los aspectos.

Otro elemento de la psicomotricidad, que siempre estamos utilizando; quizás sin darnos cuenta, nos referimos a:

d) Motricidad Gestual.

Las manos: Diadococinesias.

“El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica que aquellas puedan tener una precisión en sus respuestas.”²⁷

Observamos cuando hay un dominio global de la mano y un dominio de cada una de sus partes como: sus dedos es conjunto de movimientos cada una de sus manos. Alrededor de los cinco años los pequeños podrán intentar más acciones con más dificultad, poco a poco lo ira logrando como: manipular los títeres, las marionetas, teclas, elaboración de los dedos, separación de dedos y movimientos del pulgar.

Con esto nos damos cuenta que desde temprana edad los niños deben realizar movimientos motrices para facilitar que el niño obtenga mayor habilidad y destreza.

El siguiente y último aspecto de la división de la psicomotricidad es la.

Lateralidad.

“Lateralidad es la manifestación del conjunto de predominancia particulares de una y otra de las diferentes partes del cuerpo a nivel de extremidades superiores e inferiores, sentido del oído y la vista”²⁸

Nuestro cuerpo esta diseñado simétricamente, y sin embargo cada uno de nosotros usamos más un lado que otro: unos usan más el lado derecho, otros el lado izquierdo.

Los comentarios de Le Boulch que nos dice, de la lateralidad que es la conciencia que tiene el individuo de persistir su cuerpo como dos mitades simétricas, y la posibilidad de proyectarlo hacia el mundo exterior, descubriendo el sentido de la

²⁷ Íbidem p 42

²⁸ SEP. Departamento General de Educación .Pública. “*Cuaderno de educación preescolar*” 1981. P.34

orientación y dirección de los objetos, el punto de referencia, esto le permite adquirir la noción de la derecha–izquierda, como un aprendizaje formal para utilizar los lados de su cuerpo. Utilizando juegos que favorezcan la lateralidad.

Como docentes podemos propiciar el descubrimiento de la lateralidad en los niños (a) que se van adquiriendo mediante diversos ejercicios y juegos que le permitirán a los alumnos, a ubicar cual es su lado predominante y más hábil así como sus limitaciones de los mismos, y no forzar a que adquiera una lateralidad conveniente para el adulto sino para los pequeños.

Ubicación Espacio-tiempo.

Le Boulch Jean afirma que se entiende “por ubicación espacio–tiempo a la capacidad que tiene el individuo para demostrar dominio sobre su entorno.”²⁹

Considerando la noción espacial, como la orientación del cuerpo en el espacio y en relación con el objeto, las personas que lo rodean; la aplicación temporal consiste en la aplicación de un orden sucesivo del tiempo por medio del oído y la percepción del movimiento, respecto a ritmos y velocidad, al realizar actividades de locomoción individual y grupal.

Observamos que se mencionan la importancia de ejercer el dominio sobre el entorno en que se encuentra el ser humano, pero para poder ejercer este dominio, tenemos que reconocer la presencia en ese ambiente y así mismo tenemos que reconocer nuestra presencia con los demás.

Es importante mencionar que para la conformación de esta ubicación hay que tomar en cuenta que la ubicación con respecto al tiempo o temporal es la que al niño le cuesta más trabajo de asimilar.

²⁹ SASSANO, Miguel, “*Cuerpo Tiempo y Espacio*” Edt. Buenos Aires 2003 p. 268

Aunque ambas se encuentran vinculadas, el pequeño tiene que ir descubriendo su espacio en base a su movimiento y de lo que él percibe, como por ejemplo los jugos en donde él va aproximando distancia. Por ejemplo los laberintos.

Es necesario mencionar que debemos tomar en cuenta que hay que ocupar el espacio en tres niveles que son: alto, medio y bajo.

En cuanto al tiempo, el pequeño lo vive día con día pero no asimila fácilmente el tiempo va conociendo determinados sucesos siempre se encuentra como en la comunidad que frecuentemente se repite, se localiza como la hora de comer, cuando hay luz y cuando se oscurece.

Por esto la importancia de hacer que el niño logre comprender la noción del tiempo, por esto la necesidad de movimientos y estar al tanto de el medio que lo rodea, la necesidad de situarse y saber como actuar en el mundo en que se vive.

Llegar a orientarse en el tiempo y en el espacio en base a sus experiencias, y los acontecimientos que el medio le brinda.

Ritmo.

Ahora nombraremos el ritmo ya que es importante y necesario para poder acceder a una mejor asimilación del tiempo, encontraremos que todo lo que se encuentra en la naturaleza tiene su propio ritmo incluso nuestro cuerpo en la propia respiración, en nuestro ritmo cardiaco, en el pulso en un sin fin de actividades.

“Afirma Coste que este conjunto de integraciones estructuradas del tiempo contribuye a un ritmo propio del sujeto, que se manifiesta en la forma espontánea según la cual cada uno ocupa su ocio, organiza su sueño y se sitúa en el tiempo.

Sin embargo, este ritmo propio encuentra múltiples obstáculos y uno de los objetivos de la relajación será hacer consciente al sujeto de esto”.³⁰

La sucesión de los hechos tiene un ritmo en el que podemos distinguir que existen dos aspectos principales que se complementan entre si:

- a) Ritmo interior que es orgánico como lo sería la respiración.
- b) Ritmo exterior por ejemplo el día y la noche acontecimiento que observamos en la vida cotidiana.

Por cual es importante mencionar que el juego es una estrategia didáctica para desarrollar en el niño sus habilidades motrices básicas permitiendo así que el niño de preescolar se relacione con el medio donde vive para que tenga que ser tan importante la interacción social y afectiva.

³⁰ Íbidem. 291

CAPÍTULO II

2. EL JUEGO: ASPECTOS Y CARACTERÍSTICAS.

2.1 DEFINICION SOBRE EL JUEGO.

El objetivo de este capítulo es exponer varias definiciones sobre el juego, lo que nos permitirá tener una idea clara de lo que éste significa.

El investigador Johan Huizinga define al juego como una “acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que la vida real”.³¹

Para este autor el juego es una acción que se realiza por satisfacción propia en los lugares indicados en los momentos que se debe, acompañada de estados de ánimo según donde se desarrollen o lo que estén viviendo.

Otro autor Florencio Escandón refiere que “El juego comienza por ser, en el bebé, una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y aceptación de reglas, compromisos y sensaciones”.³²

Se puede destacar que desde que se es bebé es necesario para un niño comunicar, desarrollar habilidades motoras de forma progresiva, donde la imaginación y el símbolo son necesarios. Por lo que el niño aprende a organizar, acatar reglas compromisos y sentir emoción permitiendo así realizar experiencias vividas en el juego.

³¹ CAÑEQUE Hilda Cecilia Castro, “*El juego*” Debates y aportes desde la didáctica Ediciones Novedades Educativas Argentina 1999, p. 31

³² *Ibidem.* p. 31

Para Lev Semenovitch Vigotski el juego es “una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio. Se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos, como por ejemplo un bastón sustituye otro elemento real”³³

Este autor caracteriza al juego como una actividad social que le permitirá al niño simular situaciones sobre algo real, con la idea de divertirse y proporcionando así una práctica valiosa para diferenciarse de otros niños.

Juego, es un término que se refiere tanto a una forma general de comportarse y sentir como una serie de actividades concretas claramente delimitadas.

El juego se mueve en el mundo de la fantasía, quien juega vive en una realidad más o menos mágica y, por consiguiente, más o menos relacionada con lo cotidiano.³⁴

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

En este apartado se pretende conocer las características del juego las cuales nos permite reconocer al juego como tal.

Estas son los siguientes:

1. “El juego una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que poseen su tendencia propia.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego trastorna realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y práctica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.

³³ DELVAL Juan, en Antología Básica “*El juego*” Lic. en Educación Plan , 94, UPN, México, 1994 p., 15

³⁴ SASSANO Miguel., “*Cuerpo, tiempo y espacio*” Argentina, Stadim, 2005, p., 299

6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Esta lleno de los dos cualidades más nobles que el e hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas ritmo y armonía.
9. El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
10. Es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de sus juegos si hacen de él un secreto. “Es algo para nosotros y no para los demás”.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo”³⁵

Las características reflejan sus aspectos más importantes, como estimular fantasía, lo subjetivo, satisfacción, liberación, entusiasmo, etc. Esto nos ejemplifica cómo perciben el juego los niños, logrando momento especiales, pero sobre todo desarrollando habilidades, destrezas y mejorando su creatividad y su fantasía.

Donde la educadora puede considerarlo como actividades dirigidas, ya que el juego debe tener logros y resultados positivos en la acción escolar.

2.3. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.

Teorías *biológicas* del juego.

a) Teoría del crecimiento

Casuí, quien considera al “juego como resultado fetal del crecimiento, vale decir del flujo de fuerza vitales que operan el trabajo interno de estructuración orgánica.”³⁶

³⁵ CALERO Pérez Mavilo , “Educar jugando”, México, 2003 Edit. Alfaomega, p 26

³⁶ . Íbidem p. 27

b) Teoría del *ejercicio preparatorio*

Groos, “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”³⁷

Esta teoría destaca la tendencia a la repetición al impulso instintivo de la imitación, el juego como medio de aprendizaje. Lo cual permite al niño (a), se prepare para la vida.

c) Teoría catártica

Carr, no habla del juego “como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente perniciosas.”³⁸

Esta teoría es planteada como un estímulo que sirve al organismo para impulsar su crecimiento que le ayuda al niño desahogar sus instintos nocivos. Ya que permitirá modificar actitudes negativas de los niños y niñas.

d) Teoría del *atavismo*.

Según Stanley Hall, “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta ley teoría se basa en la ley biogenética, de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza”.³⁹

Teoría fisiológica del juego.

▪ Teoría de la *energía superflua*

Formulada por Schillery desarrollada por Hebert Spencer. Su hipótesis fundamental es que el “juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un

³⁷ Íbidem p. 27

³⁶ Íbidem p 28

³⁷ Íbidem p. 28

excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos.⁴⁰

Esta teoría expone que el juego es una actividad donde el niño imita a los adultos por lo cual el pequeño descarga su energía con experiencias vividas.

- Teoría del *descanso o recreo*.

Stheinthal, sostiene que “el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entren en activada. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.”⁴¹

Este planteamiento nos habla que los niños juegan para distraer el sistema nervioso cuando realizaron una actividad, lo cual le permite tener ocupada su mente y de esta forma relajarse, por lo que a los educadores les corresponde establecer los tiempos de recreo en las escuelas. Sin embargo Kart Buhler nos dice que los niños juegan durante todo el día sin que hayan llevado a cabo trabajos de los cuales necesiten descansar.

Teoría psicológica del juego.

- Teoría del *placer funcional*

F. Schiller y K. Lange. “Para ellos el juego tiene como rasgo particular **el placer** Langer, entendía que el placer en el juego se debía a que a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.”⁴²

Ellos nos hablan de que el juego es importante y placentero para los niños y las niñas donde ellos utilizan su imaginación saliendo de la realidad donde los

³⁸ Íbidem p. 29

³⁹ Íbidem p. 29

⁴⁰ Íbidem p. 30

pequeños pueden representar algunos juegos vividos en su medio ambiente, utilizando diferentes objetos para representar otras que cubran sus fantasías lo cual permite que ellos experimenten con libertad cumpliendo con su creatividad.

- Teoría del *ejercicio previo*.

Groos, quien plantea al juego como “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio de la vida.”⁴³

Este autor se refiere que el juego es una preparación para lo que va ser en su vida futura, pues desde esta edad los niños al jugar representan lo que van, a hacer de grandes. No estoy de acuerdo con éste autor ya que los niños pueden jugar lo que experimentan y ven en su entorno donde viven y no por esto ellos serán lo que juegan.

- Teoría de la *sublimación*

Sigmund Freud, se refiere que el juego es “una corrección de la realidad insatisfactoria.”⁴⁴

El niño juega para escapar de algunas acciones pasadas, de cosas no agradables en su vida y trata de corregirlo tomando venganza de aquellas personas que lo hicieron sufrir, jugando en forma simbólica. También donde él tiene algún deseo agradable de representar, y por medio del juego lo realiza y esto puede cubrir su necesidad de personificar y puede ser una forma de escape.

- Teoría de la *ficción*

Claparede, sostiene que el juego es “la libre persecución de fines ficticios.”⁴⁵

⁴¹ Íbidem p. 30

⁴⁴ Íbidem p. 30

⁴⁵ Íbidem p. 31

En esta teoría los niños se fugan de su realidad y crean un mundo de fantasía, lo cual le da vida a sus personajes en el momento del juego, permitiendo que también logre reconocer lo real de lo irreal.

Teoría sociológica del juego.

- **El aprendizaje social**

Para el autor Cousinet, “se pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión de exhibicionismo y la del importunar.”⁴⁶

La agresión manual es donde el niño alrededor de los 4 o 5 años los pequeños se empujan, se atropellan lo cual para este autor es natural.

En esta teoría la expresión es agresión oral, aquí el autor nos explica que el niño se da a notar el Yo donde el pequeño dice yo soy más fuerte que tu, mi trabajo es más bonito que el tuyo etc.

Lo cual el niño utiliza el exhibicionismo, en esta etapa el niño trata de llamar la atención donde tiene una alianza con el adulto en este caso con el maestro.

También donde el niño (a) que importuna, aquí el niño llama la atención molesto a sus compañeros.

- **El juego social**

Este juego pasa por tres estadios.

- ❖ **Estadio de rechazo**

En este estadio solo existe su yo y su mundo, es donde el niño muestra su egocentrismo esto se da en los niños entre los primeros años de edad.

⁴⁶ Íbidem p 33

❖ Estadio de aceptación.

Es la utilización de otros niños ya que el niño utiliza a otro para complacer sus caprichos e intereses.

❖ Estadio de cooperación

Cuando el niño tiene la necesidad de realizar una actividad en común con otros niños, o cuando el niño comparte el juego con niños más grandes él, tiende a imitar a estos niños.

2.4 TIPOS DE JUEGOS.

Para determinar los tipos de juegos o su clasificación es importante señalar que existen diferentes formas de juegos, según algunos autores.

El juego adopta diferentes modalidades de acuerdo a las características e intereses de los pequeños, ya que la naturaleza del juego, es la variedad y la diversión del niño.

Es por ello que es importante tomar en cuenta las edades de los pequeños ya que de esto dependen las habilidades psicomotrices que se desarrollan en edad preescolar haciendo así la siguiente clasificación.

a) Juego motor

Los pequeños antes de empezar a hablar manipulan las cosas y juegan con las personas que están a su alrededor de ellos. Este juego es aquel en donde exploran cuánto tienen a su alrededor algo de interés y cuando descubren que les resulta significativo, lo repiten hasta el aburrimiento o sea hasta que les deje de interesar.

Este juego surge aproximadamente de 0 a los 2 años y permiten al los niños y a las niñas tener interés en algún objeto hasta que les aburre. Cuando el adulto les

da un juguete u objeto, el niño lo manipula una y otra vez hasta que ya no le interesa y pierde el agrado por el objeto.

El juego implica en el niño, empezar descubrir el mundo que le rodea, como el golpear los objetos, tirarlos, para volverlos a levantar, se los lleva a la boca, abre y cierra cajones donde claramente se denota satisfacción y gusto por lo que hace.

b) Juego simbólico

El juego simbólico según Jean Piaget. “es una forma de pensamiento, ligada a todas las demás por su mecanismo pero tendiendo simplemente a la satisfacción del yo, es decir, a una verdad individual por oposición a la verdad impersonal y colectiva, queda por comprender por qué el empleo del símbolo en oposición al concepto verbal concluye en la ficción y no en la creencia.”⁴⁷

Este juego lo realiza el niño aproximadamente de 2 a 6 años y es cuando el niño transforma lo real por asimilación, y este comienza junto con el lenguaje.

Jean Piaget nos dice que este tipo de juego desempeña un papel importante y fundamental, porque proporciona un medio de la expresión propia y le permite a los niños, resolver problemas a través de conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

Es por esto que el juego simbólico en el nivel preescolar es de gran importancia, el niño está obligado a interactuar con el mundo social de los mayores, sin embargo el mundo es incomprensible para él.

Los juegos simbólicos no son más que pensamientos egocéntricos del niño (asimilación de lo real al yo), por lo que debido a esto, el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio, aun no posee un pensamiento interior suficiente y

⁴⁷ PIAGET Jean, “*La formación del símbolo en el niño*”, México, F. C. E., 1992 p. 228

preciso, por lo tanto el pensamiento verbal es corto e incoherente, así que el símbolo anima todas las cosas, distorsionándolas a su realidad.

Hay tres grupos de símbolos que están ligados con los sentimientos personales más profundos del niño, los cuales son:

“Los símbolos relacionados con los bebés. “El niño manifiesta sus fantasías mediante juegos simbólicos que realiza, la etapa de este tipo de juegos abarca el segundo año de vida hasta los siete años aproximadamente, el niño comienza por imitarse a sí mismo y posteriormente imita a los demás.

El juego simbólico es entre los cuatro y los siete años de edad las características que presentan los niños es.

- Estructuran mejor sus ideas y su sistematización.
- Se preocupan por imitar correctamente lo real
- Se van diferenciando roles.

Éste es importante porque el niño siempre va a desenvolverse en el mundo de los adultos y su mundo está marcado con el mundo de ellos.

El juego simbólico en el nivel preescolar se aplica en todo momento, determina las acciones del niño permiten aplicar su imaginación y fantasía, donde el niño perfecciona su imitación. Dentro de los proyectos se utilizan materiales que despiertan en el pequeño su creatividad por ejemplo, cuando juega al tren utilizan las sillas, loncheras y algún paisaje realizado por los niños. Esto hace que fantasee e imagine que está dentro de un tren.

c) Juego reglado

El juego reglado es un juego más formal, se considera entre los 4 y los 7 años de edad, es decir comienza a partir del nivel preescolar.

Aquí ya existe un dominio de perfección de habilidades del lenguaje, difundiendo sus necesidades al mundo que lo rodea, la imitación es más precisa de la realidad en la que él se desenvuelve, volviéndose más social, motivo por el cual disminuye su egocentrismo, ya que se va formando en el pequeño un pensamiento más cooperativo, aceptando con esto las obligaciones impuestas por el grupo, de ahí que es importante esta etapa ya que se encuentra desde el Jardín de Niños y esto permite desarrollar sus capacidades sociales.

d) Juego de construcción

Es el que implica, ante todo, la capacidad de invención del niño que representa una realidad que permite que él cree o invente objetos significativos.

Los juegos de construcción son posible dentro y fuera de la escuela, aproximadamente en los niños alrededor de 4 a 5 años, les agrada este tipo de juego, y el material a utilizar pueden ser: bloques de madera o de plástico, rompecabezas, fichas, piedras, palos de madera, entre otros los niños tienen un tiempo específico para construir algo de interés que tengan un significado para él, cómo es un castillo, una casa, un carro. Esto permite que los pequeños desarrollen su imaginación y creatividad a sí como su coordinación motora.

e) Juego de desplazamiento

Este juego comprende algunas actividades que realizan los niños y las niñas en forma libre y espontánea o que corresponden a una organización conjunta entre varios niños y educadora quien es quien guía. Por ejemplo: correr, brincar, gatear, rodar, trepar, girar, arrastrar, jalar y empujar objetos, suspenderse. Este juego muestra las formas de cómo podemos mejorar la psicomotricidad del pequeño con juegos tan sencillos.

- *Juegos de desplazamiento con materiales complementarios.*

Todas las actividades realizadas con diferentes juguetes o materiales, dan mayor variedad a los juegos y renuevan el interés de los niños por ejemplo: como juego con pelota, juguete que da oportunidad a una amplia gama de actividades como pasar, rodar, lanzar, recibir, botar, etcétera.

También se pueden utilizar materiales como: aros, globos, mantas, cuerdas, discos de plástico, cartón, botes, etcétera quedando a la iniciativa del niño y educadora.

- *Juegos de desplazamiento con implicación de reglas.*

Este juego implica establecer reglas impuestas por el grupo: en ellos, se tiene la posibilidad de que los participantes modifiquen e inventen nuevas formas de realizar juegos por ejemplo: carreras de carretillas, carreras por parejas, carreras con costales, etcétera.

f) Juegos tradicionales

Estos juegos son realizados por los niños de acuerdo a cada localidad: por ejemplo: Doña blanca, a pares y nones, encantados, A Mo A To, a la víbora de la mar, Rueda de San Miguel, Naranja dulce, El patio de mi casa, Los listones, etcétera. Es muy importante mencionar que estos juegos también se necesitan tener una buena coordinación, ya que hay que realizar diferentes movimientos corporales que permiten mejorar su psicomotricidad.

g) Juego educativo

El juego educativo representa para el niño un importante conocimiento, una ordenación de percepciones reales, en un control de exactitud, un medio entre otro de combinar estas percepciones para hacerlas útiles al pensamiento.⁴⁸

⁴⁸ DECROLY Ovide “ *El juego Educativo*”, 2a Madrid, Morata, 1987, p. 184

El juego se utiliza en el nivel preescolar, aproximadamente entre los 4 y 6 años de edad, es poner en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita mente y cuerpo, éste también es un juego para la preparación de la vida social del niño.

Aquí desarrolla el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva; da agilidad al cuerpo tomando en cuenta la psicomotricidad que se desarrolla en el pequeño.

Hay diferentes tipos de juegos pero lo importante aquí es que el niño desarrolle habilidades motrices, intelectuales, constructivas y lógicas y esto permite al alumno tener un buen desarrollo integral. Por lo que puede decir que el juego es lo mejor que el pequeño tiene en esta etapa y debe ser aprovechado para la enseñanza y aprendizaje.

El juego resulta una forma de educación privilegiada, por medio del mismo, el niño obtiene conocimientos prácticos que le servirán para su vida futura, así también a través del juego reconocen el medio donde se desarrollan la coordinación motora.

Ahora bien es importante señalar que los programas de preescolar donde se hace referencia de los juegos como medio para trabajar la psicomotricidad en el niño son: PEP.92 el cual menciona en uno de los bloques de juego y actividades de psicomotricidad. También dentro del programa de Educación preescolar 2004 uno de los campos donde se refiere es desarrollo físico y salud.

El propósito de incluir el programa 2004 es con el objeto de tener conocimiento sobre como los elementos de la psicomotricidad están presentes en dicho programa desde el cual la educadora, deberá ser capaz de desarrollar en el niño sus competencias y habilidades.

CAPÍTULO III

3 PROGRAMA 2004.

3.1. PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004.

Este se presenta en el marco del cambio de los programas de la licenciatura para las Escuelas Normales, así como los programas que se han implementado en educación básica del país.

- La identificación de las prácticas docentes y escolares más comunes en la educación preescolar en nuestro país de los problemas más frecuentes percibidos por las educadoras. En esta tarea fue esencial la participación de equipos técnicos y docentes de todas las entidades del país. Gracias a esta colaboración se realizaron encuentros regionales y nacionales de análisis y debate, numerosas entrevistas personales y un programa de observación directa de jornadas de trabajo en planteles de varias entidades federativas.
- La revisión de los programas que se han aplicado en la educación preescolar en México, a partir de la organización de este servicio de la década de 1920, así como del programa general vigente, el programa que se aplica en los centros escolares dependientes del Consejo Nacional de Fomento Educativo (Conafe), las orientaciones para la educación indígena y la propuesta de programas elaboradas en cinco entidades del país (Colima, Distrito Federal, Nuevo León, Querétaro y Tabasco).
- El análisis de los modelos pedagógicos aplicados actualmente en algunos países en el nivel preescolar, que representan aproximaciones distintas a la educación de los niños y niñas menores de seis años.
- La revisión de algunos planteamientos de la investigación reciente sobre desarrollo y los aprendizajes infantiles, en los cuales es posible identificar ciertas coincidencias básicas, dentro de una producción científica muy extensa.⁴⁹

⁴⁹ “Programa de Educación Preescolar” SEP. México, 2004 p. 5

3.2. PROPÓSITOS FUNDAMENTALES.

Estos propósitos pretenden expresar los logros que las niñas y niños deben tener al cursar la educación preescolar favoreciendo así competencias donde la docente debe tener una intervención educativa.

1. Desarrollar un sentido positivo de sí mismos; expresen sus sentimientos, empiecen a actuar con iniciativa y autonomía, a regular sus emociones; muestren disposición para aprender, y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.
2. Sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración; de apoyarse entre compañeros y compañeras; de resolver conflictos a través del diálogo, y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.
3. Adquiera confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha; amplíe su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
4. Comprendan las principales funciones del lenguaje escrito y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
5. Reconozcan que las personas tenemos rasgos culturales distintos (lenguas, tradiciones, formas de ser y de vivir); compartan experiencias de su vida familiar y se aproximen al conocimiento de la cultura propia y de otras mediante distintas fuentes de información (otras personas, medios de comunicación masiva a su alcance: impresos, electrónicos).
6. Construyen nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.
7. *Desarrolle la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de situaciones de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros.*

8. Se interesen en la observación de fenómenos naturales y participen en situaciones de experimentación que abran oportunidades para preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado y la preservación del medio ambiente.
9. Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, actuando con base en el respeto a los derechos de los demás; el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia; el reconocimiento y aprecio a la diversidad de género, lingüística, cultural y étnica.
10. Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
11. *Conozcan mejor su cuerpo, actúen y se comuniquen mediante la expresión corporal, y mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamientos en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico.*
12. *Comprendan que su cuerpo experimenta cambios cuando está en actividad y durante el crecimiento; practiquen medidas de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, así como para prevenir riesgos y accidentes.*⁵⁰

Es un conjunto de metas de Educación Preescolar considerando los logros que los niños deben obtener para definir las competencias a auxiliar mediante la intervención educativa.

Donde los niños tengan una diversidad cultural, social y étnica que caractericé a nuestro país así como sus características de cada uno de los niños.

⁵⁰ Íbidem. p. 11

Uno de los propósitos fundamentales que menciona es que el niño debe conocer mejor su cuerpo, actúen y se comuniquen mediante la expresión corporal, y mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamientos en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico.

3.3. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.

- a) Características infantiles y procesos de aprendizaje.
- b) Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son las bases para continuar aprendiendo.
- c) La función de la educadora es de fomentar y mantener en las niñas y niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.
- d) Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.
- e) *El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños*
Diversidad y equidad.
 - 1. La escuela debe ofrecer a las niñas y a los niños oportunidades de desarrollar sus competencias.
 - 2. La educadora, la escuela y los padres o tutores deben contribuir a la integración de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales a la escuela regular.
 - 3. La escuela como espacio de socialización y aprendizajes, debe propiciar la igualdad de derechos entre niñas y niños.

INTERVENCIÓN EDUCATIVA.

El ambiente del aula y la escuela debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.

Los buenos resultados de la intervención educativa requieren de una planeación flexible, que tome como punto de partida las competencias y los propósitos fundamentales.

“La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorecen el desarrollo de los niños”.⁵¹

Esto nos da pauta para que las docentes realicen juegos donde los niños y niñas desarrollen sus habilidades y capacidades para un mejor desarrollo psicomotriz.

3.4. CAMPOS FORMATIVOS.

Son procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, tienen un carácter integral y dinámico que tiene como base la interacción de factores internos (biológicos, psicológicos) y externos (sociales y culturales). Sólo por razones de orden analítico metodológico pueden distinguirse aspectos o campos del desarrollo.⁵²

A continuación se presenta un cuadro donde mostraremos los campos formativos y sus aspectos de cómo se organiza.

CAMPOS FORMATIVO	ASPECTO EN QUE SE ORGANIZA
Desarrollo personal y social	Entidad personal y autonomía. Relaciones interpersonales
Lenguaje y comunicación	Lenguaje oral Lenguaje escrito.
Pensamiento matemático	Número Forma, espacio y medida
Exploración y conocimiento del mundo	Mundo natural Cultura vida social.
Expresión y apreciación artística	Expresión y apreciación musical Expresión corporal y apreciación de la danza Expresión y apreciación plástica Expresión dramática y apreciación teatral.
<i>Desarrollo físico y salud.</i>	<i>Coordinación, fuerza, y equilibrio Promoción de la salud.</i>

“Cuadro tomado del programa de preescolar 2004” p. 48

Este cuadro nos muestra los campos formativos y como se organizan.

Pero para poder entender este cuadro se menciona que es una competencia y como desarrollarla en los niños y niñas de nivel preescolar.

⁵¹ .Íbidem. p.32

⁵² Íbidem. p. 40

Competencias.

“Es un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesta en su desempeño en situaciones y contextos diversos”.⁵³

Por lo tanto este programa pretende que la docente analice, reflexione sobre su práctica docente, lo cual le permitirá buscar estrategias didácticas, para desarrollar en el pequeño habilidades y competencias para mejorar su conocimiento, siempre tomando en cuenta la necesidad e interés del alumno.

Existe dos competencias para hablar de la psicomotricidad en el niño y como desarrollar el campo formativo desarrollo físico y salud, en el cual los aspectos que hay que desarrollar en el niño son coordinación, fuerza, equilibrio y promoción de la salud. Las mismas que la docente deberá organizar realizando su plan de trabajo previendo actividades de cómo se recibe al niño y cuales son sus conocimientos previos y así planear las actividades y los juegos de psicomotricidad para todo el ciclo escolar y esto permite que la docente analice y reflexione sobre cuáles competencias debe desarrollar en el alumno y cuáles son primordiales.

También en este programa se pretende que las competencias a desarrollar sean acompañadas de otras, pero una es la principal de acuerdo a las necesidades del alumno.

Hablaremos de la competencia del desarrollo físico y salud ya que se relaciona con el tema que se aborda en este trabajo, permitiendo así conocer como se favorece, la coordinación, la fuerza y equilibrio, a continuación presentaremos unos cuadros donde se muestran aspectos del desarrollo que manifiestan los niños y niñas.

⁵³ SEP. “Programa de educación Preescolar” México.2004 , p. 45

Desarrollo físico y salud.	
Aspectos en los que se organiza el campo formativo <i>Coordinación, fuerza y equilibrio promoción de la salud</i>	
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico. ▪ Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permite resolver problemas y realizar actividades diversas.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar la salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella. ▪ Participa en acciones de salud social, de preservación del ambiente y de cuidado de los recursos naturales de su entorno. ▪ Reconoce situaciones que en la familia o en otros contextos le provocan agrado, bien estar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresar lo que siente.

3.5. CAMPO FORMATIVO DESARROLLO FÍSICO Y SALUD.

Las competencias y las formas en que se manifiestan <i>Coordinación, fuerza y equilibrio.</i>	
Competencias	Se favorecen y se manifiestan cuando...
<p>Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencias, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participan en juegos, desplazándose en diferentes direcciones trepando, rodando deslizándose (derecha-izquierda; arriba-abajo; adentro-afuera; adelante- atrás). ▪ Muestra control y equilibrio en situaciones diferentes de juego libre o de exploración de espacios (subirse en un sube y baja, mecerse en un columpio, colgarse en un pasamanos, trepar en redes o en los árboles). ▪ Participa en juegos que implica permanecer quieto durante un tiempo determinado (“estatuas de marfil”, “encantados”). ▪ Participar en juegos organizados que implican estimar distancias, imprimir velocidad, etcétera (“stop”, “relevos”). ▪ Propone variantes a un juego que implica esfuerzo físico, para hacerlo más completo y lo realiza con sus compañeros.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos, alternando diferentes velocidades, direcciones y posiciones, utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, roda caminar o correr a diferentes velocidades haciendo rodar una llanta, detenerse después de empujar un carrito, deslizar sobre el piso un objeto pesado). ▪ Participa en juegos que implican habilidades de fuerza, resistencia y flexibilidad en espacios amplios al aire libre o en espacios cerrados (empujar o jalar juguetes y cambiar de dirección para librar obstáculos. ▪ Combinar acciones que implican niveles más complejos de coordinación en actividades que requiere seguir instrucciones, atender reglas y enfrentar desafíos (correr, y lanzar; y cachar). ▪ Acuerdos con sus compañeros estrategias para lograr una meta que implique esfuerzo físico en colaboración (juegos para trasladar objetos grandes y pesados, para hacer rodar un juguete con llantas; juegos que implican oposición a un adversario). ▪ Percibe ciertos cambios que presenta su cuerpo, a través de las sensaciones que experimentan después de estar en actividad física constante (calor, sudoración, latidos del corazón, respiración agitada, sed, pulso acelerado). ▪ Percibe hasta dónde puede realizar esfuerzos físicos sin sobre pasar las posibilidades personales. ▪ Reconoce la importancia del reposo posterior al esfuerzo físico.
--	--

Este cuadro fue tomado del programa de Educación Preescolar 2004 pp. 109 a 112

3.6. JUEGOS QUE FAVORECEN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.

Antes de mencionar estos juegos se considera importante señalar que sólo son una muestra de algunos juegos.

Tomando en cuenta que la psicomotricidad permite promover un trabajo de estimulación global, se mencionan las siguientes actividades, ya que sin duda, el juego, es el medio donde se reproducen las acciones que vive cotidianamente.

La labor docente con respecto al juego.

En el desarrollo del tema podremos darnos cuenta del papel que representa la docente respecto a las actividades lúdicas del pequeño ya que en algunas ocasiones es importantísimo alentar al niño dentro de un determinado aspecto y luego dejarlo solo es decir, será la guía del niño en determinados pasos de la operación que esté llevando a cabo sin olvidar que se debe estar pendiente en interacción continua entre el docente y el niño.

Es necesario señalar lo importante que es la actitud del docente el planear juegos que el niño tenga situaciones que estimulen el desarrollo de sus habilidades motrices, motivarlo, apoyándolo cuando no pueda hacer algo, no reprimirlo; el papel que juega la docente es de vital importancia, ya que en este nivel de preescolar donde se inicia el crecimiento, la vida escolar del niño le permite ir integrándose a la escuela y la comunidad que le rodea.

Las actividades que la docente propone al niño y niña, por lo regular tiene una tendencia lúdica. La razón es que por este medio el niño y niña se interesan más y se involucra tanto físicamente como emocionalmente en las diferentes situaciones educativas. Lo cual permite al niño participar de forma integral, por lo tanto favorece los diversos aspectos del desarrollo.

Es primordial señalar que dentro de nuestra labor docente contamos con diversos materiales de apoyo bibliográficos entre los cuales podemos mencionar curso de Formación y Actualización Profesional para el personal Docente de Educación Preescolar. Volumen I, Volumen II Y “Teorías Contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Los cuales podemos consultar para nuestra práctica docente entre otros.

Se puede observar que existe vinculación entre el juego y el desarrollo educativo; lo cual ahora el papel de la docente es el de propiciar y guiar buscar estrategias para el desarrollo del niño de una manera armónica y progresiva que pueda no solo cumplir con el desarrollo de actitudes, habilidades o aprendizajes cognoscitivos sino también que el niño pueda desenvolverse en el medio donde vive, a demás convivir con personas que giran a su alrededor y se le presentarán en el trayecto de su vida.

El docente tratará de crear un ambiente de confianza donde los niños hablen con libertad y se sientan seguros para expresar sus ideas y emociones, así como para que se escuche cuidadosamente unos a otros. Tratándose de crear un ambiente rico y estimulante que incluya todo tipo de materiales”.⁵⁴

Su función general es promover, orientar y coordinar actividades que resulten importantes para el niño, teniendo presente que cada uno, es diferentes sus intereses no son los mismos, se les debe brindar la posibilidad de expresar sus comentarios.

Dentro del desarrollo del niño en la edad preescolar, es la docente quien fija valores, normas y vínculos afectivos, sin olvidar la disciplina, poniendo en juego su iniciativa para llevar a cabo diversas actividades, otro aspecto que jamás debemos olvidar son las expresiones y comentarios que hacemos frente a los niños mientras ellos realizan sus actividades, debemos respetar la individualidad de cada uno de los niños y motivarlos, respetando así mismo sus ideas.

La psicomotricidad permite promover un trabajo de estimulación global. Y el factor más importante de la motivación en la actividad motriz, es sin duda, el juego ya que es el medio de expresión del alumno.

⁵⁴ SEP. “Programa de Educación Preescolar” México, 1992 p. 49

Para el niño (a) la docente debe crear un ambiente agradable que permita al niño su movilidad física, sus acciones sobre objetos concretos y la interacción con otros niños.

Por lo cual el juego como es la expresión lúdica se buscó impulsar el desarrollo psicomotriz del niño del nivel preescolar.

3.7 EL JUEGO, PSICOMOTRICIDAD Y LOS CONTENIDOS.

Toda acción, juego o actividad psicomotriz implica un movimiento y/o desplazamiento. La expresión corporal gestual y afectiva del preescolar refleja su vida interior, sus ideas, pensamientos, emociones, inquietudes y hace evidente los procesos internos.⁵⁵

En este capítulo se tiene como objetivo principal abordar los diferentes juegos que podemos retomar para desarrollar en los niños y niñas los elementos psicomotrices que ayuden al alumno y alumna tener mayor habilidad y capacidad de reconocer cada parte de su cuerpo.

La docente debe saber poner en práctica estrategias y actividades didácticas adecuadas para el desarrollo del pequeño, así como las características sociales y culturales de estos y de su entorno familiar, con la finalidad que los educandos logran adquirir los conocimientos y, el desarrollo de habilidades motrices que promueve la educación preescolar.

Lo cual permitirá reconocer la individualidad de los niños y sus capacidades por medio del juego, ya que éste es vital para los pequeños en su forma cotidiana, para ello la educadora se apoyará en:

1. Imagen corporal.
2. La estructuración del espacio.

⁵⁵ SEP, "Bloques de juego y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños" p. 68

3. La estructuración temporal.

1 Imagen corporal.

En el anterior capítulo nombramos que es imagen corporal o “esquema corporal” en este hablaremos de cómo el niño por medio del juego estructura su cuerpo. Conoce su cuerpo, distribuye su imagen corporal. Es decir se refiere al cuerpo presente o actual en el espacio a la experiencia inmediata.

En el libro de bloques de juegos y actividades nos menciona el contenido y nos dice que la imagen corporal es el conocimiento que el niño va estructurando con respecto a su cuerpo, incluye las características físicas del pequeño habilidades y limitaciones que puede realizar así como su conocimiento de su identidad y a que grupo pertenece.

2 Estructuración espacial.

A través del movimiento, desplazamiento y orientación en el espacio, dicho movimiento está relacionados con el niño, con el objeto, con las personas y su medio natural y social esto significa que el niño a través de diferente juegos reconoce cuando un objeto esta cerca, lejos, atrás, adelante, derecha, izquierda, etc.

3 Estructuración temporal.

El movimiento del niño permite la estructuración temporal es orden y sucesión, también es el proceso que se refiere aprendizaje a la sincronía, el ritmo y la secuencia.

De ahí que la capacidad del niño para ubicar tiempos, también poco a poco adquiere conceptos de duración, orden y sucesión de acontecimientos de su vida cotidiana. Y además adquiere la habilidad de registrar cronológicamente las actividades, hechos y fenómenos.

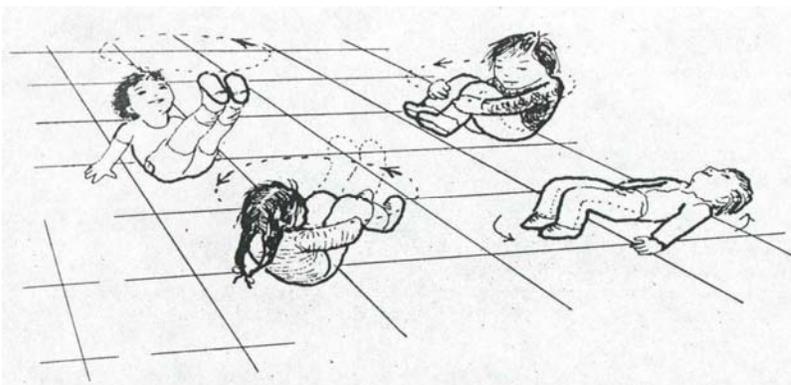
Así mismo presentaremos algunos juegos que consideramos importantes, y son una muestra de lo que la educadora puede realizar en su actividad cotidiana, buscando alternativas que cumplan con las necesidades de los niños y las niñas, así como los materiales que se encuentran en la institución donde se labora. Cabe mencionar que dentro de los juegos se pueden trabajar uno o varios elementos psicomotrices.

3.7.1. JUEGOS PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD.

Congelados.

Objetivos: Conocer el dominio del cuerpo

Desarrollo: Los niños se desplazan libremente: caminando, corriendo, hacia adelante; hacia atrás; en ochos y en líneas sinuosas, en círculos, etc., tratando de ocupar todos los espacios libres del patio de juego. A la voz de ¡"YA"! de la educadora deben realizar la consigna previamente establecida: sentarse, acuciillarse, acostarse de de espaldas o boca abajo, hacer la "vela" o hacerse bolita, etc. Luego se levantan sin ayudarse con las manos (cuando ya han practicado varias veces el juego), y siguen corriendo, caminando, etc.

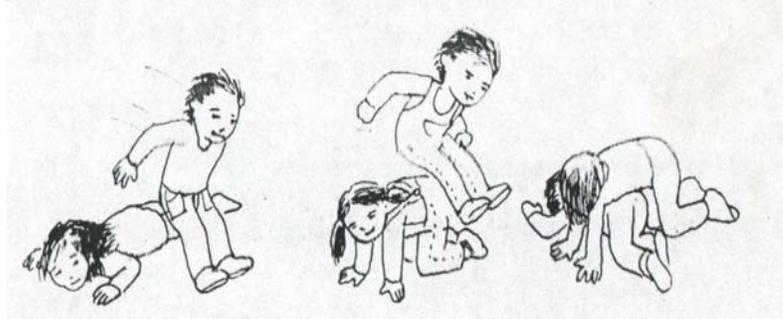


Saltar los burritos:

Objetivo: Lograr coordinación corporal

Desarrollo: Los niños se desplazan con los dos pies juntos en todas direcciones por todo el patio de juegos: a la voz de la educadora: Los burritos en su lugar, todas las niñas se acuestan de boca abajo, los niños corren y saltan encima de ellas de un lado al otro. Después las niñas pueden adoptar la posición de banco

(apoyadas en las manos y rodillas), y los chicos las saltan y al volver se arrastran por debajo de las burritas. Posteriormente los grupos se alternan.



JUEGOS PARA ESTIMULAR EL ESQUEMA CORPORAL Y COORDINACIÓN.

Los juegos que pueden favorecer el esquema corporal puede tener las siguientes características: reproducir gestos, movimientos, posiciones, nombrar una de las partes del cuerpo que se señala, dibujar su propio cuerpo, imaginar situaciones, representación de personas mediante el juego personal, etc., algunos de estos juegos son:

Carrera de las cigüeñas.

Objetivo: Coordinar movimientos básicos (correr, saltar, trepar, caminar) con habilidades y destrezas motrices (manejo de objetos, golpes, lanzamientos).

Desarrollo: Todo el grupo colocado en hilera, cada niño con dos cintas de colores; de acuerdo a la indicación de la educadora, desplazarse con un solo pie hacia el lado izquierdo o derecho, por ejemplo: lado derecho cita blanca, lado izquierdo cita azul, el pie que salte pie izquierdo o derecho de el niño La distancia no debe ser mas de 10 a 15 metros.



Rojo y verde.

Objetivo: Desarrollar habilidades motoras que lleven al niño a reconocer cual es su derecha y cual es su izquierda.

Desarrollo: A todos los niños se les amarra una cinta de color rojo en la mano derecha y otra verde en la mano izquierda (puede utilizar dos cintas de otros colores). Los niños corren libremente o camina, hasta que la educadora indica: derecho rojo o izquierdo verde, ante lo cual, todo el grupo debe, levantar la mano que indica la docente hasta que los pequeños sigan caminando y reconozcan su derecha y su izquierda.



El juego del espejo.

Objetivo: Coordinar los movimientos así como conocer todas las partes de su cuerpo, como la representación de otros movimientos gestos, arriba, abajo, etc.

Desarrollo. Este juego es clásico que lo realicen los niños este consiste en colocar a los pequeños, se designa quien es el número uno y quien es el dos, se explica que primero se coloquen frente a frente y posteriormente un de los niños realizara movimientos donde el otro imitara los movimientos, haciendo alusión que el espejo refleja todo lo que estamos haciendo esto es conveniente que se haga de pie para utilizar todo el cuerpo.

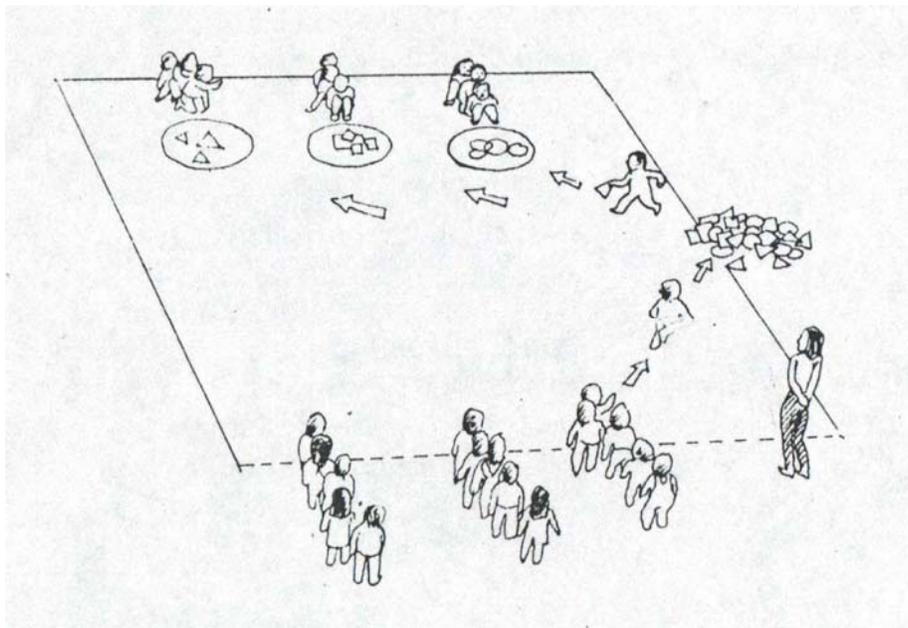


El juego de la granja.

Objetivo: Realizar movimientos corporales donde se desarrolle la coordinación.

Desarrollo: La educadora realiza un relato sobre la vida en una granja y a medida que va hablando de los distintos animales: patos, gallinas, burros, caballos, vacas, perros, gatos, etc.; le va dando denominación de un animal a diferentes grupos y cada vez que los nombra uno de los grupos de niños deben de representar los movimientos del animal que le corresponde.

Luego los grupos cambian los papeles.

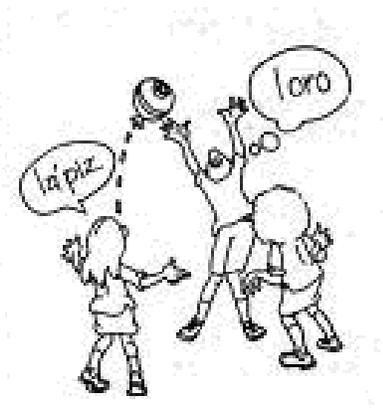


3.7.2. JUEGOS PARA ESTIMULAR LA LATERALIDAD.

Carrera sobre la izquierda derecha.

Objetivo. Adquirir nuevas experiencias que le permitan tener un mejor control de lateralidad.

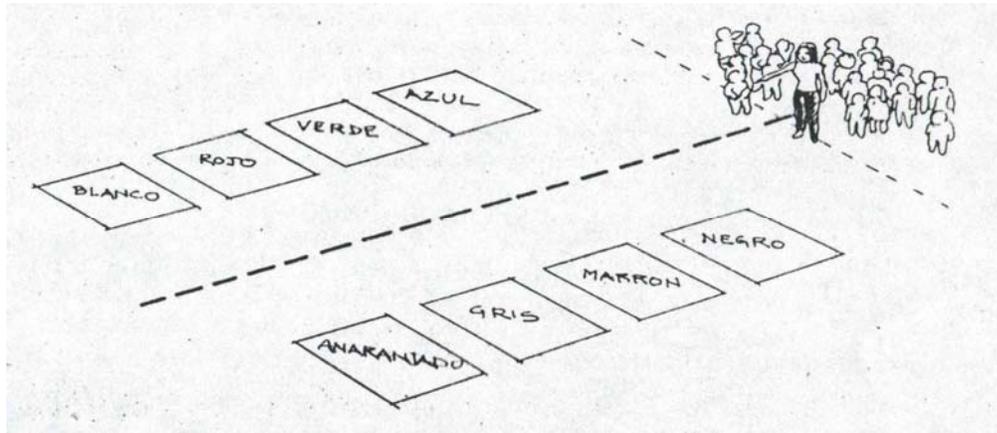
Desarrollo: Varios grupos sentados en fila (de acuerdo a la cantidad de niños). Cada uno debe tener las cintas por ejemplo; izquierdo verde y derecho azul el primer niño de cada equipo debe contar con una bolsita o pelota. De acuerdo a la indicación de la maestra, se debe pasar rápidamente la bolsa con la mano derecha o izquierda, pierde el equipo donde se equivoca algún integrante al pasar con la mano diferente la bolsa.



Refugio de colores.

Objetivo: Un dominio manual hemisferio derecho o hemisferio izquierdo, reconocer su derecha y su izquierda, así como discriminar colores

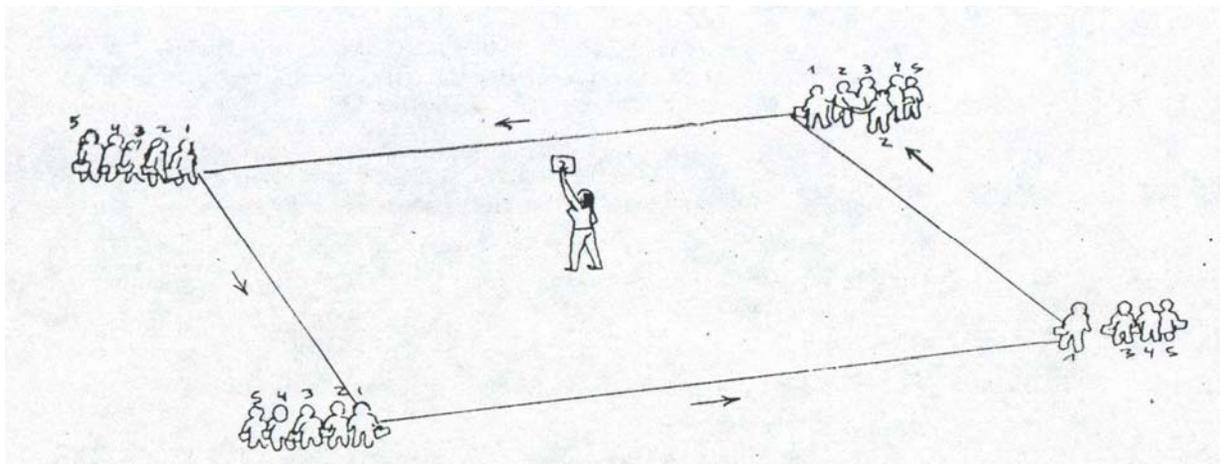
Desarrollo: Todo el grupo sentado con la docente, el patio se divide con una línea central y de cada lado se colocan cuadros de diferentes colores, por ejemplo cuatro colores de cada lado, la educadora explica a los pequeños la relación con el grupo izquierdo y derecho, que colores tiene cada lado y así indica izquierdo negro derecho azul y los niños se deben sentar en cada cuadro según la indicación.



Seguir el plano.

Objetivo: Desarrollar en el niño su lateralidad.

Desarrollo: Se forman varios equipos y cada una debe seguir un plano con indicaciones para dar vuelta a la derecha o izquierda, salir de casa, pasar por la escuela determinar en la plaza de juegos, etc. Se marca con gis en el suelo y los niños deben decir a la izquierda o a la derecha, etc. Se juega por grupos y se trata de ver quien se equivoca menos, este juego se puede realizar también en el pizarrón.

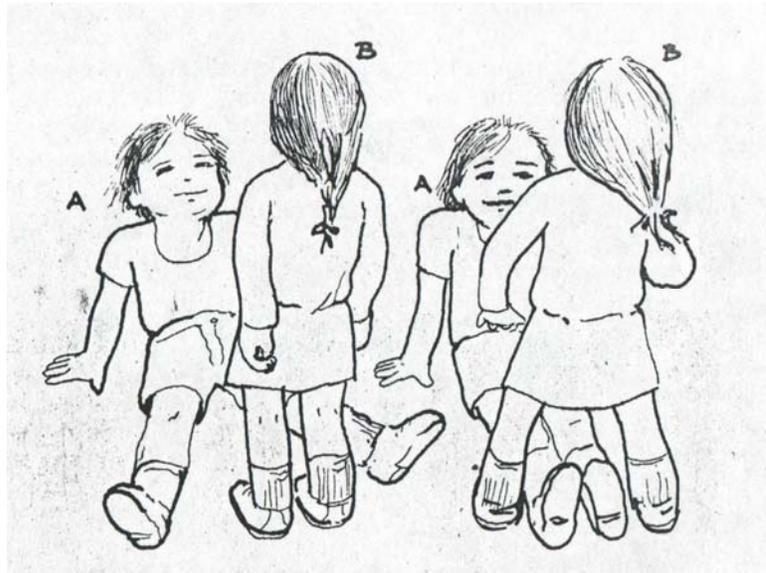


3.7.3. JUEGOS QUE ESTIMULAN EL ESPACIO, TIEMPO Y RITMO.

La barca.

Objetivo: Desarrollar en el niño la habilidad de los elementos motrices por ubicación espacio tiempo con la capacidad que tiene el niño para demostrar su entorno.

Desarrollo: Los niños se sientan frente a frente, por parejas, tocándose con las piernas bien abiertas y tomados de las manos, con los brazos bien extendidos. Se balancean así hacia delante y atrás, o de costado. Utilizar distintas canciones como acompañamiento.



El director de orquesta.

Desarrollo: Todos los jugadores se forman un semicírculo al centro la educadora; imitará a un pianista, o un trompetista, a un guitarrista, a un violinista etc.: entonando alguna canción tradicional.

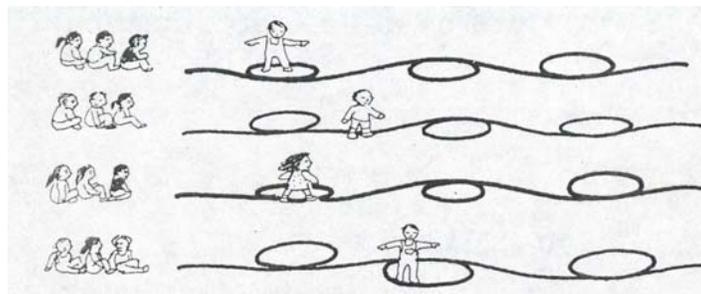
Desarrollo: Simultáneamente, los demás jugadores imitaran los movimientos de la docente: las imitaciones se realizaran rápido lento tratando de sorprender al pequeño que no este atento a las indicaciones en cuyo caso se interrumpe la canción para indicar quien se equivoco y da a conocer quien gana.



Seguir el ritmo.

Objetivo: Desarrollar en el niño seguir el ritmo y coordinación.

Desarrollo. En este juego se puede estar dentro o fuera del aula, haciendo uso de algunos de los instrumentos musicales ya sea de un pequeño tambor, un pandero, cascabeles o algún instrumentos que haya elaborado los niños se toca algún ritmo que ellos tendrán que seguir con movimientos que pueden ser con las palmas de sus manos, pies, golpecitos en las piernas, o bien alternando, en donde podremos observar el poder de coordinación que tienen, posteriormente la educadora inicia después de algún breve tiempo se escogerá algún niño para que participe a seguir el ritmo que él desee o el que sus compañeros realicen, evitando que se llegue al fastidio o aburrimiento por parte del grupo.



La escapada.

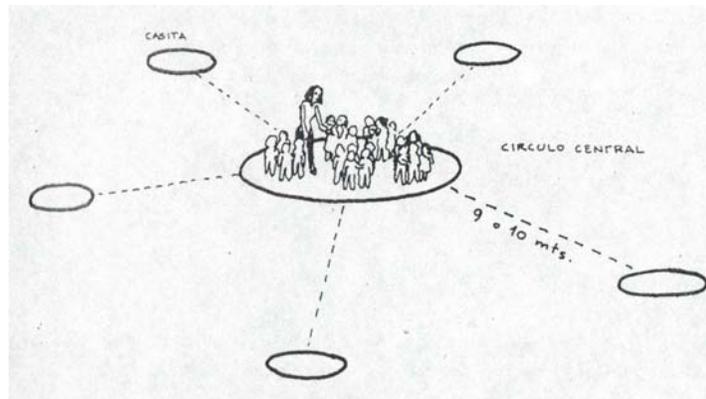
Objetivo: Favorecer el desarrollo del sentido de la vista y noción de ubicación espacial

Desarrollo: Se dibuja en el suelo dos círculos de uno tres metros de diámetro, separados por cerca de diez metros. Hecho esto se elige a un jugador para parar. Todos los jugadores se colocan dentro de uno de los círculos mientras que quien

para, da vueltas alrededor. A una señal convenida todos corren hacia el otro círculo.

El que para intentara atrapar a todos los que pueda mientras cambian de círculo. Los tocados se unen al grupo de los que paren. Se van realizados cambios hasta que queda un único jugador empezara parando en la partida siguiente.

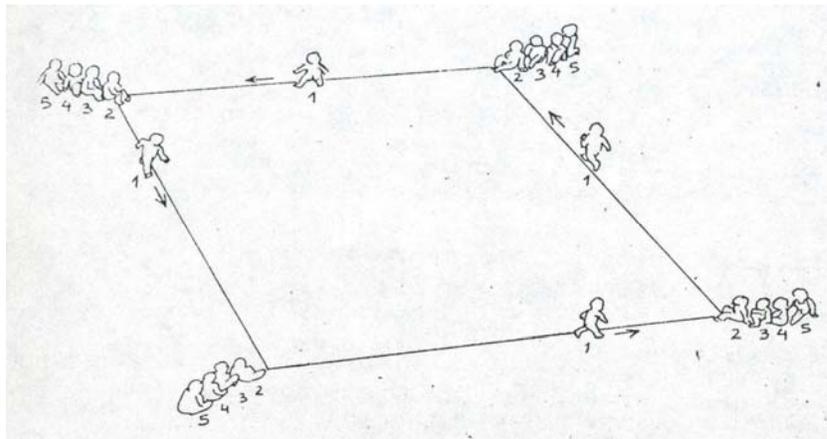
Variantes: se pueden trabajar colores y más círculos para hacerlo más dinámico.



Blanco y azul.

Objetivo: Favorecer en los niños y las niñas reconocer su izquierda y su derecha.

Desarrollo: A todos los niños se les amarra una cinta blanca en el pie derecho y otra azul en el pie izquierdo, (se puede utilizar cintas de otro color). Los niños corren libremente o caminan, hasta que la maestra indica "Derecho-Blanco" o "Izquierdo-Azul", ante lo cual, todo el grupo debe: saltar con el pie indicado por la docente hasta que los invite a seguir trotando.

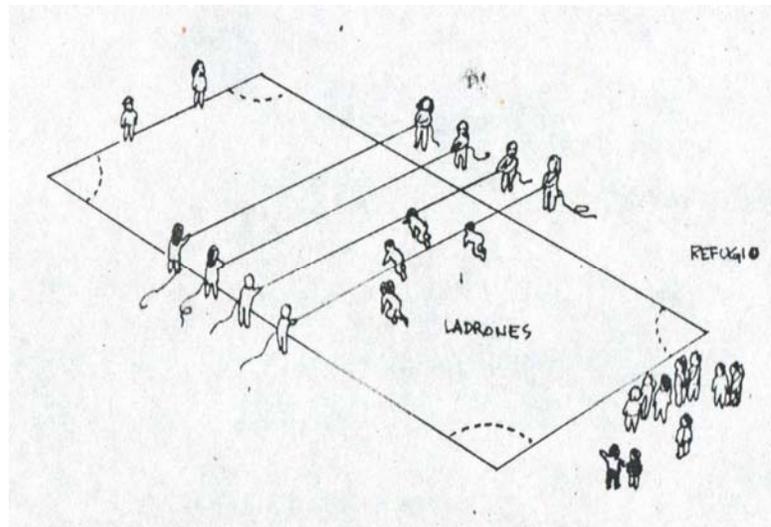


3.7.4. JUEGOS DE COORDINACIÓN.

El camino difícil.

Objetivo: Ejercitar la coordinación psicomotriz a través de la manipulación de objetos.

Desarrollo: Se realizan distintos diseños en el piso con gis, y con diferentes obstáculos: bancos, colchonetas, sogas, troncos, aros, etc. Cada tanto se marca lugares donde dice: saltar solo con un pie, con los dos pies juntos ejemplo tres saltos con un pie y dos saltos con dos pies juntos etc., que deberá ser trasportados con la mano o las manos según sean los indicaciones; desde un lugar a otro. Se deben variar las indicaciones, a medida que el grupo va pasando.



Con la izquierda con la derecha.

Objetivo: Ubicar espacios, objetivos y personas con referencia a movimiento.

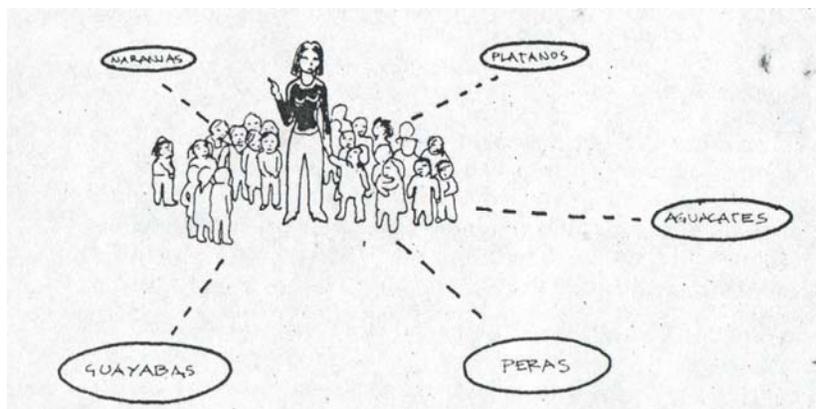
Desarrollar: Cada niño con un aro y una bolsita que dejen delante de ellos libremente ubicado por todo el patio; a la orden de la maestra salta y cae con el pie izquierdo todos deben quedar dentro del círculo parados sobre un pie izquierdo y luego la educadora da la orden, tomar la bolsita con la derecha, todos tienen que levantar el brazo derecho mostrando que tomaron la bolsita con la mano correcta, y así una serie de indicaciones.



Nada en el mismo lugar.

Objetivo: Lograr una buena coordinación de los ejes del cuerpo y se puede lograr un ritmo adecuado.

Desarrollo: Los niños acostados boca a bajo en el piso, con los brazos y piernas derecha extendidos hacia dentro; por ejemplo la cabeza debe mirar hacia el brazo izquierdo flexionando al costado del cuerpo la piernas hacia delante y girar la cabeza. Se repiten estos movimientos varias veces.



Los carritos.

Objetivo: Desarrollas habilidades motoras que lo conduzcan al control de su actividad corporal, imitando movimientos a diversa cosas.

Desarrollo: Cada niño representa un carro y debe correr o pasearse, de acuerdo a la consigna que le da la educadora: rojo pararse, verde correr, amarillo caminar, luego se agrega estacionarse de lado derecho o izquierdo, de acuerdo a

cuadrados marcados con un gis, que nadie debe pisar por que es la acera. Cada niño puede correr con un aro alrededor de su cuerpo.



3.7.5. JUEGOS DE MOTRICIDAD GENERAL.

Caza de dos: blanco y negro.

Objetivo: Tener el dominio de su cuerpo, así como tener la capacidad de reconocer un espacio y conocimiento corporal.

Desarrollar: En parejas, un jugador con listón blanco y otro negro.

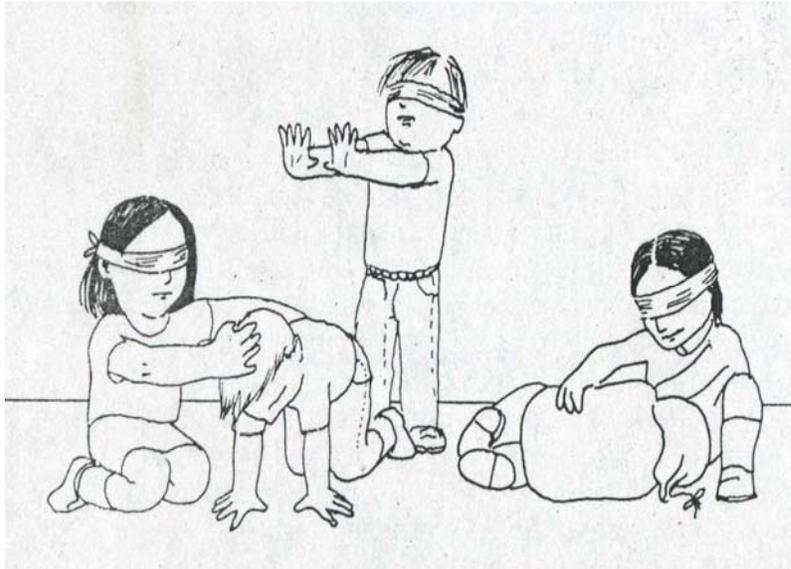
El jugador que se denomina con el color mencionado por la educadora por ejemplo: blanco, huye, y el compañero debe perseguirlo y tratar de atraparlo, hasta que el maestro cambie de color negro, momento en que se trasforma de perseguidor en perseguido, el juego se puede realizar: corriendo normalmente
Caminando o trotando solamente sobre los talones altar sobre uno o ambos pies
Avanzando en cuatro patas (cuadrupedía), o cuadrupedía invertida, es decir, apoyando en el suelo los dos pies y las manos



Quitarle la cola al zorro.

Objetivo: Desarrollar en el niño de su esquema corporal

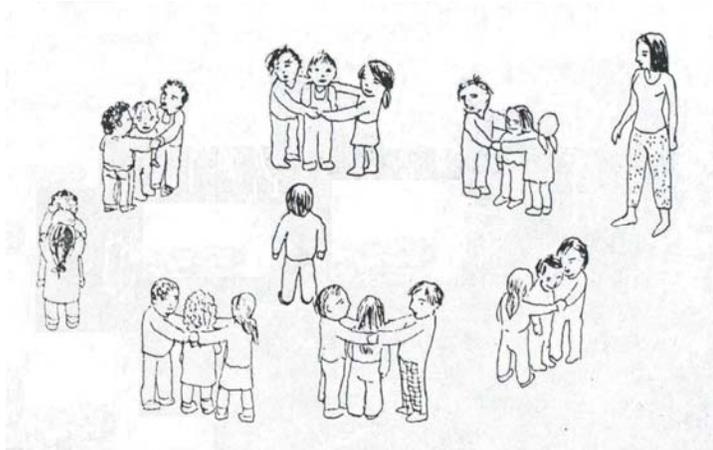
Desarrollo: La educadora se coloca un pañuelo o una cinta en la cintura, de forma tal que pueda ser fácilmente arrancada por el alumno. El grupo la tiene que perseguirlo corriendo por todo el patio: hasta que alguien pueda quitarle el pañuelo. La maestra debe regular su velocidad y desplazamiento. De acuerdo a las condiciones motrices de los niños, de modo que no resulte difícil quitarle la cola y pueda sentir gusto por el juego.



Los cazadores.

Objetivos: Desarrollar en el niño su motricidad general

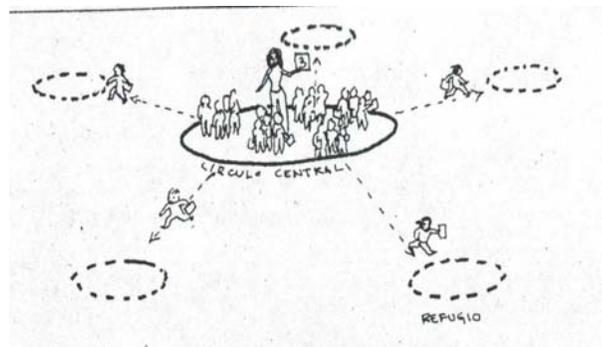
Desarrollo: Los niños se distribuyen en tres o cuatro equipos; al final del patio, tres grupos con nombre de animales (se puede utilizar el juego de los animales en su refugio): otro grupo los cazadores, se ubican en el centro de patio, sólo pueden casar entre dos líneas de 4 a 6 metros, marcadas en centro del patio. Cuando la educadora nombra a un grupo: por ejemplo, conejos, o changos, leones, éste debe correr hacia otro extremo del patio, donde está el segundo refugio. Los cazadores intentarán capturar a todos los animales para colocarlos en la jaula o refugios laterales. Posterior pasarán los grupos restante, gana el que conserva mayor número de miembros, luego de varias pasadas.



Los animales y sus casas.

Objetivo: Conocer su cuerpo corporal

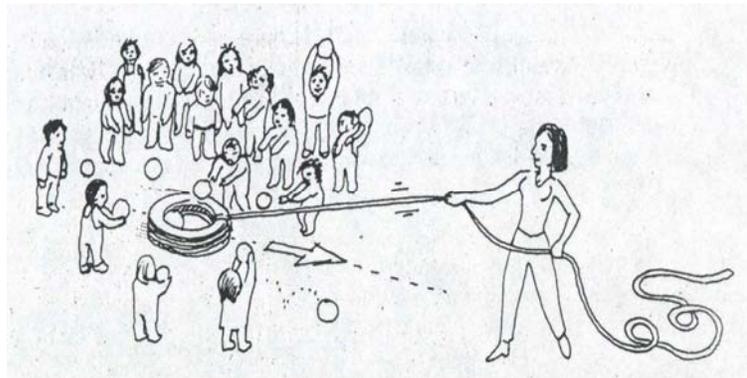
Desarrollar: Este juego es divertido para los niños puesto que implica la carrera, primero se señala cuatro puntos base que se encofrará fácilmente por ello colocándonos en el centro, cada lugar será la casa de algún animal que ellos propongan y se irán nombrando, imitando la posición que el animal adquiere , dicho esto en la indicación del nombre del animal tendrá que correr a su casa y adoptar la posición, regresarán al centro y se irá donde se ubicarán pero de acuerdo al punto donde se encuentra su casa pero de acuerdo al punto donde se encuentra arriba a la derecha, abajo a la derecha a la izquierda además por lo que tendrán que recordar a que animal pertenecía y realizar su posición aquí vemos la dificultad que muchos presentan y la habilidad que otros ya tienen.



Cangrejos al mar.

Objetivo: Desarrollar en el niño su limitación de espacio.

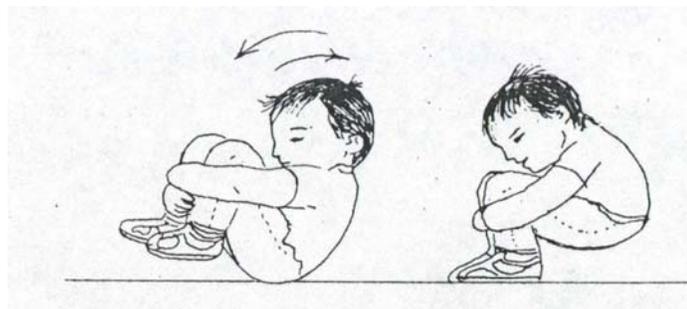
Desarrollo: Se marca una delimitación de espacio en dos parte se eligen algunos niños cinco o seis máximo los demás serán los cangrejos colocados frente a frente en la línea, cuando la educadora grita: cangrejos a al mar los cangrejos salen corriendo y los otros tratarán que alcanzarlos, la condición para que no los puedan atrapar y les toque perseguir es colocarse en la posición decúbito dorsal (acostados de espaldas) con las piernas y los brazos levantados, los niños que son atrapados pasen hacer del otro lado; es importante señalar que no deben salir del espacio.



Soy grande soy chico.

Objetivo: Desarrolla su psicomotricidad general

Desarrollo: Se colocan los niños en círculo, se eligen dos niños se realizara la función del director y el otro será el adivinador el cual se tapaná los ojos y darán la espalda el director irá marcando el movimiento a seguir diciendo yo soy grande, yo soy chico. Y realizando diferentes movimientos a que los demás lo tendrán que seguir, y el adivinador tendrá que adivinar quién es el director.



CONCLUSIONES

Es así que el trabajo de investigación documental realizado aquí, fue apoyado con los diferentes textos y autores, permitiéndome reflexionar sobre los juegos y actividades de psicomotricidad que tienen una función importante en el desarrollo integral del niño y de la niña esencialmente en los primeros años de vida, los cuales para poder aplicarlo es necesario conocer sus características, descubrir sus habilidades físicas y un control corporal.

Porque a menudo olvidamos que el juego es una actividad donde la psicomotricidad permite tener mayor control de su cuerpo y se desarrollan habilidades motoras implicando movimiento y desplazamiento, esto es fundamental dentro de la educación preescolar, por lo cual las educadoras debemos estar involucradas en toda acción de aprendizaje con respecto a los juegos que favorecen la psicomotricidad, y así lograr objetivos generales y metas que durante el ciclo escolar se establezcan.

Por lo cual el juego es una actividad o forma de expresión mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en su interacción con el mundo que le rodea, es una etapa importante para su desarrollo psíquico, físico y social.

Esto hace que el trabajo del docente permita definir más ampliamente las estrategias didácticas para desarrollar en el alumno competencias y habilidades motrices propias de su edad por medio de diferentes juegos que logren mejorar sus movimientos psicomotrices.

Sin embargo no debemos olvidar las actividades dentro del aula, donde el niño desarrolla su movimiento psicomotriz fina ya que existen juegos de mesa como son: juegos de ensamble, cubos, armar rompecabezas y otras actividades donde

desarrolla su coordinación visomotora que le permite lograr en el niño un desarrollo integral.

Nosotros como educadoras podemos observar a los niños realizando juegos en el patio del jardín, a la hora del recreo donde notamos su gran imaginación donde cambian un objeto por otro, representan vivencias muy a su manera lo cual el niño siente satisfacción y placer al realizar éstos juegos.

La docente también debe de ser capaz, de establecer un clima de confianza de relación con el grupo que favorezca actitudes autoestima, respeto, orden, creatividad, curiosidad y placer por lo que se realiza dentro del jardín de niños, así como el fortalecimiento de la independencia personal de los pequeños.

Reconocer el valor pedagógico del juego y la utilidad en su trabajo cotidiano como un recurso que promueve el desarrollo aprendizaje, habilidades, actitudes y valores.

Con frecuencia la docente detecta de manera directa algunas carencias motrices en los niños las cuales se pueden mejorar, mediante propuestas didácticas o investigar, buscar orientación y apoyo para mejorar sus movimientos motores.

También aplicar y distinguir diferentes juegos y actividades para valorar los logros y limitaciones que obtengan los niños.

A partir de la evaluación, tiene la disposición de modificar los procedimientos didácticos que se aplican para reconocer los resultados de cómo aplicamos los juegos para mejorar los movimientos corporales.

Aprovechar los recursos que ofrece el entorno de la escuela y utilizar diferentes juegos que favorezcan algunos elementos de la psicomotricidad del niño en el nivel preescolar donde la creatividad y flexibilidad promuevan el aprendizaje del alumno y alumna en forma integral.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

AJURIAGUERRA Julián. Manual
"Psiquiatría infantil"
Toray- Masón. Barcelona, 1972.

CALERO Pérez Mavilo
"Educar jugando"
México. 2003

CERVANTES Del Hoyo Cervantes, et al.
"Enciclopedia de la educación preescolar",
México. 1976

COMELLASI Carbó Ma. Jesús
"La psicomotricidad en preescolar",
Ceac, Barcelona, 1984.

COMELLASI Carbón Ma. Jesús y Perpinya Torregrosa Anna
"psicomotricidad en preescolar". 1984
DECROLY Ovide.
"El juego educativo" 2ª edición, Morata,
Madrid, 1987.

Diccionario de educación.
Edt. Fondo de cultura económica 1995

FERNÁNDEZ Ma. . "Bases de la psicomotricidad, Antología
El desarrollo de la psicomotricidad y la Educación Preescolar
Buenos Aires 1992 p.64

Enciclopedia
"Aprender el desarrollo de la Inteligencia",
Tomo 4. Marín, Barcelona, 1990

LEWIS Melvin
"Desarrollo psicológico del niño"
MÉXICO 1973

PIAGET, Jean
"La formación del símbolo en el niño",
México, F. C. E., 1992

PICQ, Lovis y Vayer, Pierr
"La educación psicomotriz y retraso mental"
Edt. Científico M. Barcelona Selmil 1969

SASSANO, Miguel
"Cuerpo tiempo y espacio", Stadium,
Argentina 2003

SEP. Dirección General de Educación Preescolar
"Cuaderno de educación preescolar",
México. 1981.

SEP. Dirección General de Educación Física.
"Lecturas de Apoyo"
México. 1992

SEP. "Programa de educación preescolar"
México. 1992.

SEP. Dirección General de Educación Preescolar
"Bloques de juego y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de
niños".
México. 1992

SEP. Programa de educación preescolar"
México. 2004.

UPN Antología
"El desarrollo de la psicomotricidad y la educación preescolar"
México 1994

UPN. Antología
"el juego"
México 1994

ZAPATA Oscar
"Juego y aprendizaje Preescolar"
México. 1989.

ZAPATA Oscar, a.
"Aprender jugando en la escuela Primaria"
México 1985.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

CASTILLO C.

“Educación Preescolar, métodos, técnicas y organización”.
España, 1991

DE QUIRÓS y I. Scherager B.

”Lenguaje, aprendizaje y Psicomotricidad”
Buenos Aires p.1998.

GARCÍAS S Elena

“Psicología evolutiva y educación infantil”, Santillána,
España, 1989.

INTERNET

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/htm/educa_psicomo.htm