



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA



UNIDAD 25-B
SUBSEDE CONCORDIA

EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD
GRUESA
Y FINA A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS
ALUMNOS
DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA PRESENTADA PARA OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Cristina Elvira Aviña Ramírez

Mazatlán, Sinaloa, Septiembre de 2006

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS.....	3
I. REFERENTES TEÓRICOS ACERCA DE LA PSICOMOTRICIDAD	4
1.1. Hacia un concepto de psicomotricidad.....	4
1.2. Desarrollo motor.....	7
1.2.1. Esquema corporal	7
1.3. Desarrollo psicomotor	9
1.3.1. La maduración.....	9
1.3.2. Crecimiento	9
1.3.3. Aprendizaje.....	10
1.3.4. Equilibrio.....	12
1.3.5. Actividad tónica.....	13
1.3.6. Espacio.....	14
1.3.7. Tiempo.....	15
1.4. Motricidad.....	16
1.5. Motricidad gruesa.....	17
1.6. Desarrollo motor fino.....	18
II. EL PAPEL DE LOS SUJETOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	21
2.1. El papel de los sujetos	21
2.1.1. El papel del maestro.....	21

2.1.2. El papel del alumno	26
2.1.3. La vinculación entre maestro-alumno.....	32
2.1.4. El papel de los padres	33
III. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	36
3.1. Un ambiente favorable para el aprendizaje.....	36
3.2. El desarrollo de una situación educativa.....	42
3.2.1. El adulto y la situación educativa	45
3.2.2. El juego en el aprendizaje	45
3.3. El juego en el desarrollo de la psicomotricidad.....	47
3.3.1. Juegos de psicomotricidad gruesa	48
3.3.2. Juegos de psicomotricidad fina	56
CONCLUSIONES	59
BIBLIOGRAFÍA.....	61

INTRODUCCIÓN

En la educación preescolar, la educación psicomotriz constituye un elemento esencial para el desarrollo de la inteligencia y personalidad del niño, ya que de esta forma se va tomando conciencia del cuerpo y el mundo en el que vive.

Esto supone a la vez una buena manera de que el niño realice sus primeros contactos sociales dentro de un grupo, fomentando el desarrollo de la creatividad y la espontaneidad de los niños.

Hablar de psicomotricidad en el jardín de niños, nos lleva a reflexionar y a pensar sobre los procesos que sigue el pequeño, para adquirir ciertas destrezas y habilidades necesarias para el aprendizaje del escolar de las materias en el preescolar, así podemos decir que es necesario desarrollar habilidades psicomotrices para aprender a leer y a escribir, adquirir los conocimientos matemáticos, etc.

El juego es un recurso primordial para fomentar la educación psicomotriz en preescolar, ya que todo lo que realiza el niño, lo hace jugando; por ello los programas nuevos y anteriores, ponderan el uso de este recurso para propiciar el desarrollo psicomotor en los educandos.

El presente trabajo aborda el problema de la psicomotricidad

gruesa y fina en preescolar. Lo seleccioné porque considero que es un tema muy relevante que amerita ser estudiado por las implicaciones que tiene el proceso educativo.

La investigación está desarrollada bajo la modalidad de tesina, en una indagación de carácter documental. En ella, doy a conocer algunas sugerencias didácticas de algunos juegos que se pueden implementar en el salón de clases, para lograr desarrollar de manera amena la psicomotricidad fina y gruesa.

Aunque son sugerencias de carácter teórico, no dejan de ser valiosos por su aportación didáctica; haciéndolas vivenciales, surten efectos positivos, ya que son actividades que han aplicado algunos teóricos en el proceso educativo.

Es indispensable que este desarrollo motor, se realice en el jardín, ya que representa una oportunidad para que el niño adquiera las bases y las pueda poner en práctica al ingresar a la escuela primaria.

Todas estas consideraciones me motivaron para realizar este trabajo, que para mí, representa todo un éxito, porque a pesar de que lo elaboré como un requisito de titulación, aprendí mucho, sobre todo a valorarlos procesos de desarrollo de los educandos, a respetarlos y a poner todo lo que esté de mi parte, para lograr todo lo que aquí he expresado.

Para llevar a cabo la investigación, me propuse alcanzar los siguientes:

Objetivos

Toda acción, juego o actividad psicomotriz implica un movimiento 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.

- Definir desde la teoría algunos planteamientos teóricos de la psicomotricidad.
- Identificar el papel de los sujetos en la psicomotricidad.
- Proponer juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina en los alumnos de educación preescolar.

CAPÍTULO I

REFERENTES TEÓRICOS ACERCA DE LA PSICOMOTRICIDAD

1.1. Hacia un concepto de psicomotricidad

El término de psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

“En el libro de educación preescolar nos menciona cómo la actividad psicomotriz tiene una función importante en el desarrollo del niño especialmente durante los primeros años de su vida en los que descubre sus habilidades físicas y adquiere un control corporal”.⁽¹⁾

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo

(1) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Metodología para apoyar la práctica educativa del técnico promotor rural de preescolar. p. 233.

que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica.

El objetivo de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

La psicomotricidad es una disciplina educativa concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

“Las posibilidades motrices son el primer recurso que poseen los niños para comunicarse a partir del movimiento, éstos aprenderán a conocer su cuerpo y construirán su identidad personal”.⁽²⁾

Para llegar a conocer y comprender cuáles son los elementos

(2) Ibid. p. 18.

básicos de la psicomotricidad, se debe comenzar analizando qué es la psicomotricidad, llegar a entender el cuerpo humano de una manera global, ya que la psicomotricidad es un planteamiento global de la persona que puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.

“El desarrollo de la inteligencia humana en sus diferentes aspectos es el fin que pretende la psicomotricidad. Según afirma la psicología moderna, en la inteligencia se descubre una serie diversificada de funciones, entre ellas citaremos la inteligencia representativa, la inteligencia motriz y la afectiva. A estos caracteres de inteligencia corresponden elementos como la sensación, la percepción y la representación, que son básicos en la educación psicomotriz”.⁽³⁾

En relación con el desarrollo del niño, los objetivos que se fija la motricidad se concretan en el nivel de las llamadas conductas motrices de base, de coordinación, equilibrio, etc. de modo que con ellas se abarca en conjunto la relación del sujeto consigo mismo, la relación con el entorno cercano y la relación con el mundo de los demás.

Estos tres planos de relación nos remiten a los elementos

(3) VAYER, P. “Educación en la primera infancia”. En UPN. El desarrollo de la psicomotricidad en la educación preescolar. p. 74.

básicos, que hay que desarrollar el esquema corporal, la estructuración del espacio y el tiempo, y el aspecto social de la persona, respectivamente.

Antes de pasar a los objetivos específicos del ciclo preoperatorio, nos detendremos en el estudio de estas nociones en las que se apoyará todo el desarrollo posterior, por ser elementos básicos de la evolución psicomotora.

Además de estas nociones se encuentran la coordinación como expresión y control de la motricidad voluntaria, la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, el espacio temporal y el esquema corporal entre otros.

1.2. Desarrollo motor

Gracias al desarrollo motor el niño explora y reorganiza su mundo a través de la acción motora. El desarrollo motor depende de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono muscular.

1.2.1. Esquema corporal

Constituye pues un patrón al cual se refieren las percepciones de posición y colocación (información espacial del propio cuerpo) y las intenciones motrices (realización del gesto) poniéndolas en correspondencia.

La conciencia del cuerpo nos permite elaborar voluntariamente el gesto antes de su ejecución, pudiendo controlar y corregir los movimientos. Es importante destacar que el esquema corporal se enriquece con nuestras experiencias y que incluye el conocimiento y conciencia que uno tiene de sí mismo.

“Recibe el nombre de esquema corporal la imagen mental o presentación que cada uno tiene de su cuerpo, sea en posición estática o en movimiento, gracias a la cual puede situarse en mundo que le rodea. No es algo innato sino que se elabora poco a poco desde el nacimiento, integrando en el campo de la conciencia el propio cuerpo a medida que se manifiestan estas capacidades psicomotoras”.⁽⁴⁾

Esta imagen del propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo a lo largo de tres etapas de evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los doce años. A esta edad, la conciencia del propio cuerpo culmina en una verdadera representación mental que parece imborrable. No obstante, las experiencias posteriores pueden enriquecer más el esquema corporal y también pueden degradarlo. Si los gestos del individuo tienden a ser automáticos, por efecto de un reforzamiento, se aminora su conciencia del cuerpo, acentuando una impresión más de robot que de persona humana. Las capacidades fundamentales se potencian con la toma de conciencia o interiorización del movimiento a realizar.

(4) FERNÁNDEZ, María. Bases de la psicomotricidad. p. 75.

1.3. Desarrollo psicomotor

Es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda la vida. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje.

1.3.1. La maduración

Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado por el cual un órgano o un conjunto de órganos, ejerce libremente su función con la misma eficacia.

Los seres humanos no pueden ejercer desde el primer momento de su existencia realizar todas las funciones que les caracterizan, necesitan de un proceso madurativo.

Todos los órganos del ser humano maduran porque no están determinados totalmente en el nacimiento. Los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso. En los primeros seis años de vida es donde el niño sufre más cambios motrices y madura más rápido. El sistema nervioso y el sistema muscular son fundamentales en el desarrollo motor.

1.3.2. Crecimiento

Fenómeno cuantitativo de incremento de masa corporal como

consecuencia del aumento en el número de células, del tamaño de las mismas, originando aumento de masa y volumen de tejidos, órganos y sistemas que ocurren con diferente intensidad en diferentes momentos de la vida.

1.3.3. Aprendizaje

Lo podemos definir como un cambio en el rendimiento, que suele ser permanente, que guarda relación con la experiencia. Enseguida dan a conocer la lateralidad, como un proceso de aprendizaje del desarrollo psicomotor.

Lateralidad

Es el predominio motriz de los segmentos derecho o izquierdo del cuerpo. Preferencia espontánea en el uso de los órganos situados al lado derecho o izquierdo del cuerpo, como los brazos, las piernas, etc.

En el niño preescolar que es menor de seis años, todavía no está determinada totalmente la lateralidad.

“Desde el punto de vista educativo, puede ser útil que el profesor intervenga en la consolidación de la lateralidad recibida en el nacimiento. Sin embargo, ante el problema de la lateralidad conviene proceder de una manera individualizada. La aplicación de baterías de test –de Zazzo, Piaget, H. Head, etc.- nos permitirían descubrir posibles modos de lateralización a favor de

una u otra alternativa de derecha o izquierda y favorecer la consolidación de cada lateralidad, una vez examinados los tipos existentes en el grupo de alumnos”.⁽⁵⁾

La lateralidad es la preferencia de ejecutar una acción con una mano determinada.

Las manifestaciones de una realización deficiente de la lateralidad pueden ser el tartamudeo y la dislexia, por ejemplo. Estas perturbaciones podrían ser la consecuencia de una falta de prevalencia manual, lo que impide que el sujeto pueda orientarse respecto a su cuerpo. No es perturbación innata, se genera progresivamente y va provocando desórdenes en el lenguaje y en las relaciones espaciales, que ya hemos mencionado anteriormente.

Las consecuencias de una mala lateralidad o de una zurdera contrariada tienen también incidencia en la personalidad por razones de índole social. Estando nuestra sociedad organizada en función de los diestros se ha tendido a oponer peyorativamente la izquierda a la derecha, y a considerar torpe al zurdo.

“Como hemos indicado, la mayor parte de las personas son diestras, por tener predominio del hemisferio izquierdo. El zurdo puro, en quién predomina el hemisferio derecho es en realidad un caso poco corriente. Los ambidiestros presentan un desarrollo

(5) MARKI, Jeanne. Primera y segunda infancia. Desarrollo y educación. p.109.

simultáneo de ambos lados y son más frecuentes que el tipo anterior. Puede darse también en lateralidad cruzada, propia de quienes muestran un predominio lateral diestro en unos miembros del cuerpo y zurdo en otros”.⁽⁶⁾

Tanto en el caso de los zurdos como el de los diestros, es importante educar ambas partes del cuerpo, además de consolidar la lateralidad. Ante el caso de una zurdera pura con desarrollo motor e inteligencia normal, es preferible optar por el uso de la mano izquierda para la escritura con una pedagogía apropiada. Los zurdos y los diestros mal lateralizados requieren atención individual para evitar una dislexia, con la aplicación de ejercicios psicomotores que ataquen la totalidad de la persona.

1.3.4. Equilibrio

Referirse al equilibrio del ser humano remite a la concepción global de las relaciones ser-mundo. El equilibrio postural-humano es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que (al menos en una buena medida) conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana en particular, y que a su vez puede convertirse si existen fallos, en obstáculos más o menos importante, más o menos significativo, para esos logros.

(6) Ibid. p.110.

El equilibrio es un estado por el cual una persona puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

1.3.5. Actividad tónica

La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales.

Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es preciso la participación de los músculos del cuerpo.

“Educar la tonicidad muscular equivale por lo tanto, a mantener en forma el principal órgano motor –la musculatura del organismo– y ayudar a controlar las actividades cerebrales. La tonicidad muscular y la tonicidad cerebral proceden del mismo sistema complejo de control neuromuscular.

La actividad tónica guarda estrecha relación con la tensión psíquica. El control de ambas radica en el sistema nervioso a diferentes niveles. Así, la médula espinal y otras zonas bajas responden de las respuestas reflejas y automáticas a los estímulos sensoriales, mientras las zonas más altas como la corteza motora, se relacionan con respuestas corporales controladas por procesos mentales.”⁽⁷⁾

La actividad tónica proporciona sensaciones que inciden

(7) STOKOE, Patricia. La expresión corporal y el niño. p. 29.

fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y de su control depende de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad.

Para desarrollar el control de la tonicidad se pueden realizar actividades que tiendan a proporcionar al niño o a la niña, el máximo de sensaciones posibles de su propio cuerpo, en diversas posiciones (de pie, sentado, reptando a gatas) en actitudes estáticas o dinámicas (desplazamientos) y con diversos grados de dificultad que le exijan adoptar diversos niveles de tensión muscular.

Se debe tener en cuenta que el desarrollo del control tónico está íntimamente ligado al desarrollo del control postural, por lo que ambos aspectos se deben trabajar paralelamente.

1.3.6. *Espacio*

El espacio tiene su punto de partida: el movimiento; por lo que los del esquema corporal y los de la lateralización, contribuyen indirectamente a su desarrollo.

Para guiarnos en el espacio, es necesario tener una serie de orientaciones presentes que son: cerca-lejos, arriba-abajo, izquierda-derecha, adelante-atrás, grande-pequeño, largo-corto, adentro-afuera, abierto-cerrado.

La organización espacial es una conducta perceptivo-motriz

indispensable para acceder a los aprendizajes instrumentales como la lectura, escritura y cálculo.

Esta capacidad de ubicarse en el espacio debe integrarse con una adecuada organización temporal, de manera de percibir las relaciones entre los diversos datos visuales auditivos.

“Primeramente, necesita saber orientarse, mediante el ejercicio de las funciones de observación percepción. También a saber establecer sencillamente las relaciones espaciales entre los objetos así como localizarse en el espacio él mismo y localizar a las personas y objetos que tiene alrededor. La percepción que se requiere para ello no es innata en él, sino que se realiza progresivamente, tanto con relación al mundo que le rodea con todos sus componentes, como respecto al propio cuerpo”.⁽⁸⁾

1.3.7. Tiempo

El tiempo tiene un proceso semejante al de la construcción del espacio. Empieza por la etapa sensorio motriz y depende de factores como: la maduración, diálogo tónico, movimiento y acción.

El espacio y tiempo forman un todo indisoluble que solamente por la abstracción podemos aislar, mientras la noción de espacio resulta fácil de aprender, porque es algo que se capta de modo instantáneo, el tiempo por el contrario lo descubrimos únicamente al percibir el espacio en movimiento. Esto significa que las relaciones

(8) Ibid. p. 32.

espaciales y de movimiento son inseparables.

Es por ello que se señala que el período preescolar es esencialmente el momento de crecimiento de la habilidad del niño para usar representaciones. Este proceso implica un enorme avance hacia la independencia del niño con respecto al “aquí y ahora” y a los objetos concretos de su mundo.

1.4. Motricidad

El crecimiento físico tiene una dirección; el niño se desarrolla desde la cabeza hasta los pies y desde el centro hasta el exterior del cuerpo. Levanta la cabeza antes de sentarse y se pone de pie antes de ser capaz de andar. Mueve los brazos para aproximar los objetos antes de poder usar los dedos para tomarlos.

Cuando un niño está aprendiendo a desarrollar los músculos gruesos y coordinar los músculos pequeños, los movimientos de su cuerpo pueden ser suaves o bruscos, llenos de seguridad o inciertos.

Las habilidades motoras tienen relaciones de causa y efecto con otros aspectos de desarrollo como la vista, el habla, la preparación para la lectura. Existe una relación muy estrecha entre el desarrollo de las habilidades motoras y el sentido de la imagen total del cuerpo y también en la adquisición de nociones fundamentales para los aprendizajes escolares.

Los niños no tienen experiencias y carecen de habilidades necesarias para llevar a cabo una tarea tan bien como ellos quieren, de tal modo que una palabra de estímulo o de demostración de confianza les dará seguridad. El niño necesita sentirse competente con el desarrollo de sus habilidades motoras.

“Existen dos tipos de desarrollo motor: grueso (músculos grandes) que se ocupan del movimiento y del equilibrio del cuerpo; y fino (músculos pequeños) que se ocupan de los movimientos de los dedos, la coordinación de los ojos y las manos, etc.”⁽⁹⁾

1.5. Motricidad gruesa

Uno de los aspectos del desarrollo motor más importante durante los años del preescolar es el movimiento y la acción. Muchas veces nos admiramos de dónde saca tanta energía el niño. Aprender a moverse por sí mismo o a adquirir un sentido de autonomía es muy importante para el niño pequeño.

Entre los niños de edad cronológica, existe una gran variación en cuanto a las habilidades motoras gruesas, sus intereses y habilidades. Un niño por ejemplo, puede subirse a un árbol con una buena coordinación y velocidad mientras que el otro se muestra dudoso e inseguro. El desarrollo motor (o el aprendizaje de una destreza) no puede darse hasta que el niño alcance la madurez,

(9) TAYLOR, Bárbara. Percepción sensorial. Qué hacer con el niño preescolar. p. 74.

algunas partes del cuerpo como las áreas motoras del cerebro, el sistema nervioso, los músculos y otras, tienen que desarrollarse antes de adquirir estas destrezas específicas.

En ejercicios de coordinación de músculos gruesos, los niños suelen hacerlo mejor que las niñas en todas las edades, pero las niñas muestran superioridad en destreza manual, como dibujar, cortar y enhebrar con un hilo.

El papel fundamental del desarrollo motor en la construcción de la personalidad infantil y este desarrollo motor es el resultado a la vez de la maduración nerviosa y de la experiencia vivida del niño.

La coordinación de los músculos gruesos es una de la primera habilidad que se adquiere y proporciona la base para un aprendizaje futuro más complejo.

“Dentro del desarrollo integral del niño, el movimiento se atiende como una vía de relación y de expresión con la realidad circundante, así como la manifestación de los procesos de autoafirmación y construcción del pensamiento. Por lo tanto el movimiento, las sensaciones, las percepciones, la experimentación de posibilidades, el contraste entre transitar en espacios abiertos y cerrados, el control de movimientos gruesos y finos, el cuidado e higiene de sí mismo... no deben ser en general trabajados en forma aislado”.⁽¹⁰⁾

1.6. Desarrollo motor fino

(10) Ibid. p. 33.

Es un proceso largo para el niño aprender a manipular y tener control preciso de los músculos pequeños de las manos y de los brazos. El niño de preescolar está empezando a mover los dedos y muñecas con rapidez y flexibilidad; las manos y los brazos comienzan a sostener cosas de un modo más estable. El niño a menudo se siente frustrado porque sus manos y dedos no hacen lo que él quiere que haga; sus dedos son inestables cuando trata de recortar, ya que sus dedos no les responden.

Al niño siempre se le tiene que poner a trabajar con materiales que le hagan disfrutar, que sean interesantes y que pueda manipular fácilmente, como pintar con los dedos, plastilina o juegos a los que se le pueden dar formas diferentes. Se le pueden dar actividades donde involucre los dedos de las manos como recortar, pegar.

Tanto el desarrollo motor grueso como el fino, siguen unas pautas que varían de acuerdo a la maduración de cada uno de los niños.

Un niño de preescolar debe de ser capaz de vestirse por sí mismo, sin la ayuda de la madre a excepción de ponerse los zapatos, de peinarse, de cepillarse los dientes.

El autor y psicólogo Jean Piaget junto con otro, supieron unir lo psíquico y lo motriz como un todo.

El término psicomotricidad vemos que tiene dos componentes: el psiquismo y el motriz; y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

1. El término motriz hace referencia al movimiento.
2. El término psico, designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio afectivo y cognoscitivo.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz. El psicoanálisis de una revaloración al cuerpo, la vivencia corporal que contribuye a personalizar de alguna manera el yo.

Por lo tanto, la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran independencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

“Jean Piaget, al referirse al desarrollo psicomotor propone al movimiento humano como material pedagógico para lograr los objetivos de la educación y dice que la actividad psíquica y la motriz forman parte de un todo funcional, que es la base del desarrollo de la inteligencia”.⁽¹¹⁾

(11) PIAGET, Jean. El desarrollo de la noción de tiempo en el niño. p. 202.

CAPÍTULO II

EL PAPEL DE LOS SUJETOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

2.1. El papel de los sujetos

El papel de los sujetos es de suma importancia pues en éste intervienen lo que es el papel del alumno, el papel de los padres, así como también es de suma importancia el papel que juega el maestro como guía y orientador del niño.

El papel que juega cada uno de los personajes es la base para que exista una cimentación sólida en el desarrollo de un infante. Ya que cada uno proporciona información para que el niño se desarrolle día a día de una manera adecuada.

“Uno de los requisitos esenciales de un programa eficaz de intervención es que se tome en cuenta a la familia como unidad educadora del niño y que se haga el esfuerzo de proporcionar las condiciones que mejoren los ambientes domésticos negativos y asimismo, los padres tienen que participar directamente en los programas educativos”.⁽¹²⁾

2.1.1. El papel del maestro

“El esquema corporal se conceptúa a través de vivencias y

(12) UNIVERSIDAD DE ALBERTA. El ciclo de la vida. Guía práctica. p. 76.

experiencias variadas que gratifican la existencia física del niño y es un eslabón fundamental para adquisiciones futuras, es importante permitirle al niño que intente dominar su cuerpo brindando seguridad”.⁽¹³⁾

El docente tendrá una buena interacción ya que debe de buscar la forma de motivar o inducirlos a que busquen respuestas, participen, expongan sus puntos de vista.

El docente tiene como función observar los juegos y actividades que los niños llevan a cabo así como también es guía y coordina el proceso educativo. Por lo que debe de descubrir las habilidades y poner mucha atención en lo que el niño expresa dentro de los juegos y actividades, pero sin imponerle o esperar que los niños imiten algún modelo.

“Conocer las características del desarrollo del niño es fundamental para realizar tu práctica como maestro, trabajar con preescolares es tener en cuenta que el alumno es una persona que presenta características psicológicas y sociales que están en proceso complejo, continuo y no acabado”.⁽¹⁴⁾

El docente a través de los juegos y actividades que realice con los niños tendrá la oportunidad de conocer a los alumnos y por lo tanto, podrá detectar una serie de factores que favorecen al llevar

(13) Ibid. p. 78.

(14) Ibid. p. 79.

acabo el proyecto, así como las dimensiones intelectual, afectiva, social y física que favorecen el desarrollo del niño en todos los sentidos.

El docente posibilitará la expresión de los niños a través de movimientos libres, propiciando el desarrollo de actividades que impliquen todo tipo de movimientos, que trabajen y jueguen en distintos lugares y posiciones, que desarrollen actividades artísticas de expresión corporal y gestual.

La estrategia didáctica requiere que la educadora sea guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo. Además, algo muy importante es que él es el referente al que el niño transfiere sus sentimientos más profundos.

Uno de los aspectos que la maestra debe cuidar es la manera de dirigir a los alumnos mientras éstos realizan sus actividades y los resultados de la misma. Es decir, debe entender, respetar y conocer las ideas que los niños plasmaron en sus trabajos.

Además debe de reconocer la creatividad que el niño transmite en sus trabajos.

Otro de los puntos muy importantes es el de proporcionarles todo el apoyo que requieran y no dirigirlos de manera prepotente ni imponerles actividades que ellos no quieran, ya que éstos merecen todo el respeto, ya que son seres únicos.

También debemos de conocer cada una de las características particulares de cada niño; su etapa de desarrollo cognitivo, así como sus limitaciones, en cuanto a su actitud y vocabulario, afectividad y aspecto funcionales con respecto y espacio.

Es por ello que debemos de respetar lo que desean realizar y la mejor manera de estimular al infante es hacer las actividades de una forma agradable, divertida, interesante y motivadora para él y lograr despertar el interés por aprender.

Al igual debe de propiciar un clima de confianza, seguridad, de tranquilidad y compañerismo, la cual favorezca la integración grupal de forma natural y espontánea.

Con todo lo anterior antes mencionado, se refleja la importancia que tiene la labor del docente al proporcionar un clima de confianza, afecto y respeto entre el alumno, así como de relacionar el trabajo pedagógico con el juego de tal manera que el educando aprenda jugando, que construya jugando y que adquiera un aprendizaje integral jugando.

“Comúnmente los niños se indisciplinan cuando no tienen nada que hacer, cuando se les impone a hacer algo que en aquel momento no les interesa o no quieren, cuando llevan bastante tiempo con el juego y se fastidian”.⁽¹⁵⁾

(15) CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organización. p.118.

El papel del maestro es de guía, conductor y mediador de las actividades escolares. Debe inducir a sus alumnos hacia el descubrimiento y utilización de los conocimientos que el medio le proporcione, permitiéndole realizar un proceso de aprendizaje particular a cada uno de ellos, ya que cada niño es diferente de los demás.

Lo importante es guiar al niño a reflexionar para tratar de resolver la situación que se le presenta, y cuya solución le proporcione la satisfacción de haberlo logrado.

La tarea del maestro como propiciador del aprendizaje no es fácil; porque es mucho más difícil ser maestro de un grupo activo que de un grupo pasivo, ya que con las actividades propuestas son interesantes, los niños trabajan con entusiasmo y alegría.

Todo profesor debe ser un observador constante de los alumnos. Esto le proporciona referencias sobre las habilidades, destrezas, actitudes y conocimientos que el niño ha adquirido.

Para la observación constante nos damos cuenta de los razonamientos que los niños utilizan y los mecanismos que ponen en juego; además de los errores que cometen y lo más interesante el saber porqué los comete para partir de ahí y anticipar actividades adecuadas que favorezcan el avance en el proceso de enseñanza en los niños.

2.1.2. El papel del alumno

El pequeño en edad preescolar es egocéntrico su juicio y razonamiento se caracteriza por la falta de objetividad y por su incapacidad de entender los sentimientos de los demás. Es decir, él sigue sus propias reglas y es casi incapaz de entender las ajenas.

El niño construye su propio conocimiento a través de las actividades que realiza en su vida diaria.

El alumno crea su propio proceso de aprendizaje cuando lee o escucha las experiencias de su profesor.

El niño es el responsable directo de su propio proceso de aprendizaje, él crea e imagina y adquiere un conocimiento para después expresarse en la práctica.

“El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre, o inventa; sino también cuando lee o escucha las explicaciones del profesor”.⁽¹⁶⁾

El aprendizaje en la escuela será significativo en el alumno cuando el maestro aplique los contenidos de aprendizaje, y el alumno tenga un conocimiento previo sobre dicho material.

(16) COLL, César. Psicología y currículum. p. 112.

Y para eso se deben cumplir dos condiciones. El contenido de ese material debe ser creativo e innovador. El aprendizaje sea relevante y el alumno obtenga una visión clara desde el punto de vista para que pueda asimilarlo, y el aprendizaje será más significativo.

Es importante que el alumno tenga un conocimiento previo en la realización de nuevos aprendizajes.

“La enseñanza debe constreñir estos procesos, los procesos de construcción de conocimientos de los alumnos con el fin de que den lugar a un conocimiento verdadero y potente. Verdadero en el sentido de describir correctamente de acuerdo con las teorías de una disciplina; y potente en el sentido de ser duradero y de poder utilizarlo en situaciones diversas”.⁽¹⁷⁾

El alumno establece relaciones sustanciosas cuando tiene un conocimiento previo sobre dicho material, entonces obtiene un aprendizaje significativo. Si por el contrario, no consigue establecer dicha relación con ese material, entonces el aprendizaje será repetitivo. El alumno recordará el contenido aprendido durante un tiempo, pero no obtendrá un aprendizaje significativo.

El educando requiere de esa interacción de que tanto se habla y que muchas veces es reprimida por el maestro que pretende tener un grupo ordenado y en silencio; para ello necesita de

(17) Ibid. p.128.

comunicación con todo sujeto cognoscente que intercambia con sus compañeros sus dudas y opiniones. El pequeño debe hablar, comentar, mostrar el propio trabajo, ver el de los demás, etc. ya que todo eso tiene un gran valor en el proceso del aprendizaje.

“Para que pueda desarrollarse la autonomía del niño, tanto en el plano intelectual como emocional, es imprescindible que se desenvuelva en un contexto de relaciones humanas favorables, de tal manera que pueda desarrollar un sentimiento de confianza en los demás que de seguridad a sus acciones y a las relaciones con sus iguales y con los adultos”.⁽¹⁸⁾

Aspectos del niño preescolar

Los niños y las niñas en las edades entre 4 a 5 años, nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar su propia actividad.

En la organización de la actividad motriz seleccionan y distribuyen los materiales –juguetes a utilizar– descubriendo por sí mismos diferentes formas de manejarlos y hasta combinarlos, por ejemplo golpean o conducen una pelota con un bastón, realizándolo tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas o tríos).

(18) Ibid. p.132.

El hecho de que el niño de este grupo de edad sea capaz de decidir qué va a jugar, seleccionando los objetos y juguetes de acuerdo al juego o actividad y además que se pongan de acuerdo entre ellos para hacerlo, es uno de los factores que nos permiten hablar de mayor independencia en estas edades y al mismo tiempo reconocer que se están creando bases sólidas para que el niño adquiera los conocimientos, partiendo de sus propias vivencias, lo que constituye la base para la creatividad.

Los pequeños muestran gran interés por los juegos con personajes imaginarios. En ocasiones les gusta ponerse vestuarios que simbolicen lo que quieren representar dando rienda suelta a la imaginación.

En este grupo de edad los niños conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño, e incluso pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio; si están arriba, abajo, cerca o lejos.

Se destaca en el desarrollo del pensamiento el interés por conocer la causa de algunos fenómenos de la naturaleza, para qué, por qué, cómo; son preguntas que continuamente hace el niño de este grupo de edad.

En este sentido, el lenguaje del niño se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos tanto cuando juegan solos, como cuando lo hacen con otros niños. También son capaces

de narrar cuentos e historietas que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza.

En este grupo de edad, los niños demuestran sentimientos de cooperación, pues le gusta ayudar a los demás y también son capaces de cumplir con gusto algunas encomiendas sencillas que les solicitan los adultos y exigen de ellos sus valoraciones, ejemplo: les gusta que vean como corre, salta, hasta donde es capaz de lanzar la pelota y todas las combinaciones que con ésta pueden hacer, pues al tener un mayor dominio del cuerpo y de la noción espacio temporal, pueden ejecutar las más variadas y diversas situaciones motrices.

Lo expresado anteriormente, permite afirmar que a esta edad el aprendizaje que los niños van asimilando va adquiriendo cierto significado para ellos y esto lo logran porque la ejecución de las tareas motrices las realicen con una participación mucho más activa del pensamiento. Comienzan a establecer una relación entre lo que aprenden y su vida, sus necesidades, motivos e intereses y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez más progresivo de la concentración de la atención, la cual estará presente siempre que las actividades que los niños realicen sean de gran motivación para ellos.

Los niños de estas edades sienten gran preferencia por la carrera, ejecutando la misma con mayor aumento en la fase de vuelo, mejor ritmo y coordinación, son capaces de mantenerse

corriendo una mayor distancia.

Les gusta realizar las carreras bordeando objetos, con cambio en la dirección (al frente, atrás, derecha e izquierda) combinada con otros movimientos como: caminar y correr, y lanzar, correr y saltar, etc.

Utilizan ampliamente el espacio y se orientan muy bien en el mismo ejecutando todos los desplazamientos (caminando, corriendo, saltando, etc.) desde el piso, en diferentes direcciones y por arriba de obstáculos. Dentro de estos ejemplos se destaca el salto: separando y uniendo las piernas, lateralmente pasando cuerdas o pequeñas alturas del piso y saltos desde obstáculos a 24 cm de altura cayendo con semi-flexión de las piernas.

También les gusta trepar por barras o cuerdas colocadas verticalmente, realizando el desplazamiento de brazos y piernas aún en forma descoordinada.

Realizan la reptación (arrastrarse) por el piso, por bancos, por tablas inclinadas y la ejecutan llevando un brazo al frente y la pierna correspondiente de forma alterna, pero sin suficiente coordinación, ya que el movimiento se realiza con pausas.

La cuadrupedia la ejecutan en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) por encima de bancos y tablas con movimientos continuos, de forma coordinada lanzan y capturan objetos combinadamente,

pero para la captura (atrape del objeto o pelota) precisan de la ayuda de todo el cuerpo, cuando le lanzan la pelota de aire, con facilidad ruedan la pelota por bancos y lanzan con las dos manos desde el pecho hacia diferentes lugares, pero aún sin dirigirla con exactitud a un punto de referencia.

Caminan por tablas y vigas o muros estrechos no sólo hacia delante, sino también lateralmente, demostrando mayor estabilidad corporal. También se desplazan hacia atrás, cuando caminan por tablas colocadas en el piso, manifestándose en esta acción motriz una mayor orientación espacial.

2.1.3. La vinculación entre maestro-alumno

Las buenas relaciones que se establezcan entre maestro y alumnos el aprendizaje será más significativo en función de tres elementos y de lo que aporta cada uno de ellos: el alumno, contenido y el profesor, al proceso de aprendizaje.

“El papel del profesor: guiar y orientar la actividad mental constructiva a los alumnos hacia la adquisición de saberes ya construidos”.⁽¹⁹⁾

El profesor aparece ahora como un amigo, le da confianza a sus alumnos y esto favorece en su aprendizaje. Esto obliga a

(19)Ibid. p.132.

sustituir la imagen que antes se tenía sobre los maestros por la imagen de profesor como orientador o guía.

“El maestro abandona su papel de magíster para ocupar en la clase su verdadero lugar que es el de un adulto responsable de sus actos y maestro de técnicas”.⁽²⁰⁾

El profesor sabe que el hablar fuerte no significa que es medio de hacerse oír para los alumnos, sino que tiene que hablar sobre temas interesantes para el alumno. La satisfacción del maestro es que el alumno aprende a escuchar, hablar y a trabajar.

2.1.4. El papel de los padres

La colaboración de los padres de familia en la enseñanza aprendizaje es de vital importancia, ya que es con la familia con quien pasan la mayor parte del tiempo y por lo cual, obtienen los patrones de su formación y repercutirán a lo largo de su vida.

La educación del alumno compete tanto al padre de familia como a la educadora de manera conjunta, ya que son los agentes directos de la educación del niño aunque en diferentes situaciones.

“Los padres de familia, como la escuela, deben tener conexiones estrechas, para consolidar una unidad. Los papás

(20) Ibid. p.165.

forman parte del Jardín de Niños y necesitan estar atentos, uno con el otro en los avances y retrocesos del niño quien es el enlace principal entre estos dos".⁽²¹⁾

Por ello considero las reuniones o comunicación constante entre padres y educadora, ya que por medio de ello el padre de familia podrá conocer el aprendizaje del niño e involucrarse más en educación.

Esto le ayudará al infante en su desarrollo educativo porque de esa manera el padre de familia le inculcará al niño actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos y habilidades, que el niño pondrá en práctica y por lo tanto tendrá un mejor desarrollo educativo.

La relación que establecen las familias es cultural y ella es expresada por medio del juego, es por ello que juego es un factor importantísimo en su educación.

Por lo tanto la educadora debe dar a conocer a los padres de familia como se trabaja en el Jardín de Niños, ya que se requiere la participación de los padres de familia dentro y fuera del aula que le den la importancia que se merece al niño cuando éste regrese al hogar, que le interroguen haciéndole preguntas tales como: ¿qué

(21) SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Metodología para apoyar la práctica educativa del técnico promotor rural de preescolar. Op.cit. p.24.

hiciste en la escuela?, ¿cómo te fue?, ¿para qué lo hiciste?, ¡que bonito te quedó!, ¡oye, que bien escribes!, ¡coloreas muy bien, pero puedes hacerlo mejor!.

Preguntas y halagos como éstos pueden hacer en el niño que se sienta importante y seguro de sí mismo, observar y ayudar en las tareas que se dejan en base a los temas, cuando los niños tienen algunas preguntas, sobre lo que no saben o no entiendan.

“En la formación de su propia imagen es de suma importancia las relaciones afectivas, la aceptación de la familia y al grupo social al que pertenece la persona, el cómo lo ven los demás, qué piden o exigen de él, cuánta confianza se le tiene, el apoyo y el respeto que se le brinda, son aspectos que influyen de manera determinante de su autoestima y la aceptación de sí mismo”.⁽²²⁾

(22) Ibid. p.120.

CAPÍTULO III

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

3.1. Un ambiente favorable para el aprendizaje

La educadora es uno de los sujetos centrales en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, los otros son los niños. Ella, como adulto y como profesional de la educación en este nivel, tiene la función de orientar y de guiar el proceso de formación de los niños, apoyándose para ello en los conocimientos que tiene de sus características psicológicas, las que debe conocer y manejar a fin de que planifique, de manera sistemática, las actividades que se van a realizar para responder a los objetivos de desarrollo propuestos.

No se desconoce que hay muchas otras causas que influyen en la forma como cada educadora desarrolla su práctica. Entre ellas puede señalarse las características socio-culturales del grupo con que trabaja, las condiciones geográficas de la región, las diferencias de recursos que tiene cada Jardín, las exigencias institucionales, la orientación que ella ha recibido en su formación, etc. Estos aspectos no pueden considerarse como limitaciones, sino como condiciones diferentes que hay que resolver. La organización de su trabajo, entonces requiere de una gran flexibilidad y creatividad para

reajustar constantemente el proceso, haciendo de cada experiencia un aporte muy rico para comprender la realidad de la práctica docente en el nivel preescolar.

“El tener en cuenta los aspectos antes señalados, ayudará a la educadora a crear un ambiente físico y afectivo favorable desde el momento en que parte de un mayor conocimiento de los alcances y limitaciones de su participación, y sobre todo, de un mayor conocimiento de los niños, también se le hará más comprensible su función como coordinadora y guía del proceso, el porqué de la necesidad de participación de los niños, la flexibilidad que ha de haber para propiciar las interacciones sociales, la necesidad de la cooperación para favorecer el proceso de aprendizaje, todo lo cual le da coherencia a la necesidad de propiciar un ambiente de respeto mutuo en el que tanto niños como educadora se conlleven y aprendan”⁽²³⁾

Como se ha señalado, la extrema autoridad y directividad por parte de los adultos impide el desarrollo de la autonomía del niño se le indica constantemente qué es lo que debe hacer negándole toda posibilidad de tomar decisiones propias, difícilmente se sentirá seguro e independiente, porque actuará siempre conforme al criterio de otros y dudará por lo tanto, de sus propias capacidades. Si, por el contrario, se le permite elegir y decidir sobre sus acciones, aprenderá a manejarse cada vez mas autónomamente.

Por eso, es importante que en todas las actividades que se

(23) DINELLO, Raymundo. Expresión lúdico-creativa. p.76.

realicen, el niño tenga oportunidad de elegir y tomar decisiones, preguntar, indagar y experimentar sobre aquello que le intriga, proponer aspectos que deben investigarse, etc. Cualquiera de las “situaciones” que se plantean como instancia para integrar y desarrollar diferentes actividades, ofrece numerosas oportunidades para poner en práctica lo anterior.

Por ejemplo, si los niños se proponen hacer una visita, deberán tomar diversas decisiones en torno a la preparación y organización de la misma a saber, a donde irán, quién los acompañará, qué deben llevar en función del lugar elegido, etc.

Podrán también tomar decisiones sobre las actividades por realizar el día siguiente, sobre quién va a desempeñar determinados papeles en una dramatización en función de los intereses individuales y del grupo. Podrán de igual forma, definir entre ellos algunas reglas de utilización del espacio, para no obstaculizar el trabajo simultáneo de diferentes grupos, o en relación con el lugar donde se guardan los materiales, etc.

En general, la educadora debe alentar a los niños a actuar, no con órdenes, sino con preguntas o sugerencias que le inciten a pensar cual será la mejor forma de realizar algo y a tomar una decisión al respecto. Por ejemplo, animándolos a realizar todo tipo de experimentos, aún cuando para ella los resultados sean obvios; en esos casos, puede despertar la incógnita de lo que pasará cuando deciden hacer tal o cual cosa.

Al haber terminado, conviene que reflexionen acerca de porqué pasó lo que pasó. La necesidad del niño por probar y comprobar los fenómenos que descubre debe ser no sólo satisfecha, sino estimulada a través del ejercicio de su iniciativa y su capacidad de decisión.

“En este sentido, no pueden considerarse decisiones grupales aquellas ideas del momento propuestas por unos cuantos niños, porque tal vez estas ideas no puedan llevarse a la práctica, y además, si sólo se consideran las opiniones de los niños que las proponen, el resto del grupo permanecerá pasivo, lo cual no favorece en lo absoluto su autonomía. Para que las decisiones que se tomen sean en realidad acuerdos grupales, es necesario incitar a todos los niños a dar sugerencias, a reflexionar en conjunto sobre las posibilidades de llevarlas a cabo y discutir sobre ellas para elegir la más adecuada”.⁽²⁴⁾

Asimismo, los niños pueden proponer algunas reglas o normas que consideren convenientes en la práctica de ciertas actividades. Cuando las condiciones que se establecen responden claramente a las necesidades de convivencia armónica, los niños las aceptan con mayor convicción.

Aunque lo recomendable es que ciertas reglas surjan del grupo, hay otras que pueden partir de la educadora y que representa un límite necesario para la propia seguridad de los niños, ya que hay situaciones, peligros o problemas que no pueden

(24) Ibid. p.81.

prever ni controlar.

La participación grupal e individual es un proceso que debe ser favorecido gradualmente a partir de las posibilidades de comprensión de los niños de los diferentes problemas. No es posible por tanto, alentarlos a cumplir responsabilidades que no pueden manejar, en cuyo caso la educadora –adulto- debe asumir la responsabilidad.

“Tanto para el desarrollo socio-afectivo como el intelectual, es imprescindible procurar que el niño avance en su proceso de aprendizaje. Para ello, es indispensable que se enfrente con puntos de vista diferentes al suyo y que trate de coordinarse con ellos. Por consiguiente, el intercambio de opiniones con sus compañeros y con otros adultos favorece este proceso, pues lo ayuda a comprender que no todos piensan igual que él, y que muchas veces es necesario llegar a acuerdos sobre asuntos determinados para poder actuar conjuntamente hacia un mismo objetivo, es decir, para cooperar realmente. Asimismo, cuando surgen conflictos o disputas entre los niños, lo más conveniente será dejarlos resolver entre ellos tales problemas”.⁽²⁵⁾

Sólo en casos que excedan los límites de responsabilidad de los niños, la educadora intervendrá como parte determinante en un conflicto. En el contexto de los juegos y actividades que se realizan cotidianamente, se presentan numerosas oportunidades para que los niños discutan entre sí y traten de resolver sus conflictos. Por

(25) Ibid. p. 83.

ejemplo, cuando dos niños quieren utilizar un mismo material a la vez, cuando una parte del grupo desea llevar a cabo un juego y el resto prefiere jugar a otro, cuando más de un niño desea representar un papel en la dramatización, etc. Si en circunstancias como éstas, la educadora es quien “resuelve” el conflicto indicado, qué se tiene que hacer, los niños no tendrá la oportunidad de intercambiar opiniones, coordinar sus puntos de vista, encontrar soluciones a sus conflictos, ni tampoco aprenderán a cooperar.

En conclusión, para favorecer el proceso de descentralización es necesario que participen activamente en la planeación y organización de las actividades, que pregunten, comenten y expresen sus opiniones sobre los problemas que se presente, que cooperen en el desempeño de tareas comunes y que coordine sus puntos de vista para encontrar soluciones.

A este respecto, la autoevaluación y coevaluación, son momentos excelentes para poner en práctica lo anterior, ya que en ellos el niño tiene que reflexionar sobre sus acciones y sobre las de los demás, para poder expresar una opinión crítica con relación al trabajo, tanto propio como de sus compañeros y educadora.

En esta actividad que se da en torno a aspectos de interés grupal, la educadora se integra con las mismas posibilidades de participación que cualquier niño, susceptible también de la crítica y autocrítica que de allí surja, pero en ningún momento debe perder de vista que tiene la función de guía y coordinadora del proceso y

que frente a sus niños es un adulto que representa la estabilidad y seguridad del grupo y de cada uno en particular.

3.2. El desarrollo de una situación educativa

La educación debe proporcionar al niño los medios para el descubrimiento y el conocimiento. La actitud educativa no consiste “en transmitir un saber y unas conductas, sino en imaginar una situación psicosocial que incite al alumno a descubrirlas por sí mismo y a integrarlas en una obra verdaderamente original. Educar consiste pues, en facilitar la eclosión íntegra de la creatividad con el permanente afán de promoción”.

Pero también la educación y ello no es contradictorio, debe hacer aceptar la inhibición y en ocasiones el rechazo de ciertos deseos que las conveniencias sociales o la seguridad de los demás no toleran.

Las capacidades de conocimiento de sí mismo y del mundo exterior no pueden controlarse más que frente a algo, de allí la necesidad de poner al niño en situación.

Pero el niño no puede de forma habitual encontrar solo la situación más apropiada para ejercer sus facultades. Es por tanto, el adulto el que tiene la misión de provocar o sugerir el conjunto de estímulos que representan para el niño un problema a resolver y a lo que denominamos situación educativa; por ello la situación

educativa depende de:

- La relación entre el nivel de madurez que exige y el nivel de madurez del niño, siendo necesario que aquella esté a su alcance;
- Y sus motivaciones: para que una situación sea vivida, es necesario que sea pensada, aceptada y sentida. En una palabra, es necesario que la acción sea la realización de una intención. Pero un acto no puede ser intencional más que cuando está motivado, por lo que se hace necesario que la situación propuesta corresponda a la vez a las necesidades e intereses del niño.

“La situación educativa por lo tanto, debe ser un proceso creativo para reconstruir el mundo del niño, un mundo de los objetos y de los demás, así como también responder a sus intereses, ya que para el niño todo es actividad, todo es juego, es decir, debe existir una relación recíproca entre el adulto, la situación y el niño”.⁽²⁶⁾

La relación puede entonces establecer en los dos sentidos de forma que al no tener una relación privilegiada y dejar al mismo tiempo un lazo a las reacciones afectivas es considerada como un mejor medio de crear un clima verdaderamente educativo en el que el niño disponible y motivado, se hallará deseoso de actuar.

(26) RODRÍGUEZ Estrada, Mauro. Creatividad en la educación escolar. p. 19.

La situación educativa es una situación “reforzada”, es decir, que a través de la acción el adulto se propone un objetivo, guiando o dejando un niño que lo descubra.

Se puede decir que una situación de ejercicio es buena si estando al alcance del niño, solicita de éste participación y esfuerzo, en el que el interés no incluya para nada el esfuerzo, sino al contrario, lo explícita.

Pero si la situación es demasiado fácil de existir interés educativo y si es un extremo difícil se anula por sí misma. De ahí la necesidad que tiene el educador de conocer muy bien al niño y las diversas etapas de su desarrollo.

En todos los casos la acción debe tender a un cumplimiento y su realización presupone: una definición del objetivo, deseo y coordinación de los gestos (el gesto es intencional). Esta realización se hace aún más impregnante y por ende, más educativa cuando las diferentes sensaciones se suman y al mismo tiempo, acompañada de expresión verbal o gráfica.

“El éxito no corona siempre un primer ensayo y no debe desalentarnos; el tanteo que implica la reflexión es también educativo. El resultado es un motor de motivación, de tal manera que un fracaso puede resultar tan interesante como un éxito siempre y cuando represente un estímulo positivo. Lo que verdaderamente importa es la forma en que el niño vive una situación, las cuestiones que tantea, la manera de

abordar las dificultades, el esfuerzo que hace, etc.”⁽²⁷⁾

3.2.1. El adulto y la situación educativa

El adulto, sea padre o educador, representa el mundo de los demás integrado al del niño, mundo el que aporta la materia (definición o sugestión de las diversas situaciones) y regula el equilibrio emocional y relacional. En una palabra, representa para el niño la seguridad, ya que si una autoridad mal comprendida es traumatizante, una autoridad en el buen sentido de la palabra, es decir, una presencia verdadera, discreta y matizada es siempre fuente de seguridad.

3.2.2. El juego en el aprendizaje

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar, el sujeto aprende a través del juego, y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo. Cuando se realiza en grupo, el juego brinda mayores satisfacciones recíprocas.

En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente las

(27) Ibid. p. 24.

emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Cuando se habla del movimiento como medio educativo, como recurso didáctico al alcance de todo docente, se habla de un elemento de suma importancia para propiciar aprendizaje de índole variada no sólo de los movimientos en sí; además de lograr cada vez mayor coordinación eficiente y perfeccionada que invariablemente redundará en mayores éxitos y motivaciones para nuevos aprendizajes en el niño.

“Mientras que un niño juega, sus acciones son acompañadas algunas veces por un comentario continuo de lo que está haciendo o lo que está sucediendo. El hablar a sí mismo, y hablar a otro, puede ocurrir de manera alternada contribuyendo al desarrollo de su lenguaje”.⁽²⁸⁾

En el transcurso de los juegos, el papel del maestro se reduce prácticamente a explicar las reglas. Sin embargo, mientras los niños juegan, su participación es importante para señalar si alguna regla no fue interpretada correctamente, para plantear nuevos obstáculos a los niños que terminan rápido, o para confrontar los hallazgos de los niños, etc.

“Siempre que pensamos en niños,

(28) ARNOLD, Arnold. Cómo jugar con sus hijos. p. 101.

inmediatamente los asociamos a diversos juegos, que van cambiando desde la primera infancia, hasta el final de la niñez. Algunos juegos son mera imitación de lo que hacen los adultos, como por ejemplo: jugar a ser el papá o la mamá y se visten con los zapatos o ropa de los padres, haciendo ademanes y cambiando la voz como ellos; juegan a ser maestros, o representan el oficio de sus padres”.⁽²⁹⁾

Otros juegos nacen de la fantasía y gustos del mismo niño. Hay juegos tradicionales que se realizan de manera semejante por muchos niños a través de generaciones. Algunos juegos nacen de la creatividad del niño.

Es importante que se adapten algunos juegos tradicionales a los contenidos de aprendizaje, a fin de permitir que los alumnos a través de la interacción grupal construyan nuevos conocimientos y desarrollen las capacidades intelectuales, sociales y motrices.

3.3. El juego en el desarrollo de la psicomotricidad

En este apartado, doy a conocer algunos de los juegos con los cuales el niño logra obtener grandes habilidades y por lo tanto, un aprendizaje integral en el preescolar, ya que los juegos para los niños en esta etapa de su vida son los que más les interesan y es por ello que es de suma importancia que se utilice este recurso para que el niño se interese por la educación. Además, de que la

(29) Ibid. p. 103.

inteligencia en esta etapa es de rápido desarrollo, es por ello que se dan a conocer los siguientes juegos.

3.3.1. Juegos de psicomotricidad gruesa

Juego del calentamiento

Objetivo del juego: mejorar el ritmo y la dirección, caminar, lanzar y realizar cuadrupedia de diferentes formas y hacia diferentes direcciones.

Materiales: cuerdas, bancos, tablas, objetos pequeños, papel y juguetes.

Parte inicial: se estimula al niño a caminar dando palmadas en diferentes partes del cuerpo siguiendo cada niño su ritmo. El ritmo se acelera para estimular la carrera, se alterna caminar y correr hasta continuar caminando cada vez más lento. Los niños se encuentran y dan palmadas con una y dos manos: arriba, abajo, al frente, a un lado y otro.

Un niño frente al otro (en parejas) realizan movimientos de imitación (el espejo): llevar la oreja hasta el hombro a un lado y otro, elevar los brazos y estirarlos, empujar algo imaginario, agitar los brazos. Realizar otros movimientos creados por los niños. Tocar con las manos la punta de los pies y sentir las piernas “duras”. Las piernas pueden colocarse unidas o separadas. Los niños pueden

estar colocados en posición de pie, sentados y acostados. Caminar en las puntas de los pies, talones, elevando las rodillas (hacia un lado, hacia el otro) y volver a caminar normal.

Parte principal: desplazarse en cuadrupedia (apoyo en pies y manos) primeramente por el piso, de forma individual hacia delante, atrás, a un lado y otro y posteriormente en parejas: pasando un niño entre las piernas del otro, pasar por arriba y por abajo, de cuerdas colocadas a altura, entre objetos: pasándole por arriba de bancos, tablas en el piso o planos inclinados.

Seguidamente, cada niño coge un pedazo de papel, lo manipula formando una bola y lo lanza con una mano y otra (alternadamente), al frente, hacia atrás, hacia arriba, a un objeto colocado a una altura (caja, aro, cuerdas atadas).

Caminar por líneas trazadas en el piso o por arriba de cuerdas (caminos) llevando con una mano la pelota de papel en la cabeza y diferentes partes del cuerpo.

Caminar hacia delante, lateralmente, hacia atrás, tratando de no salirse de la cuerda o las líneas.

Se invita al juego "*Lanzar al aro*".

Los niños se colocan uno al lado del otro en un solo grupo. Cada uno tiene una pelota en la mano. La maestra sostiene un aro

para lanzarlo rodando por frente del grupo. Para esto se coloca perpendicular al primer niño de la formación, hace una señal de aviso y lanza el aro, va pasando frente a cada niño, éste lanza la pelota tratando de introducir por dentro del aro en movimiento.

Parte final:

Caminar lentamente llevando la pelota en diferentes partes del cuerpo, cuando la llevan en una mano (colocada en forma de bandeja) puede soplar fuertemente la pelota para tratar de que caiga. Esto se repite varias veces.

Juego motriz

Objetivo del juego: mejorar el equilibrio corporal, rodar y capturar objetos de diferentes formas y correr bordeando obstáculos colocados en diferentes direcciones.

Métodos: práctico verbal, visual, auditivo y juego.

Materiales: objetos pequeños, bancos, cuerdas, aros y banderas.

Parte inicial:

Caminar dispersos hacia diferentes direcciones, realizando sonidos con los pies (fuerte-suave) la maestra con un instrumento de percusión. De acuerdo a la cantidad de sonidos que produzca, los niños se agrupan: dos golpes: parejas; tres golpes: tríos; cuatro

golpes: cuartetos.

Parados en el lugar, hacer equilibrio con una pierna (alternando cada pierna) al frente, atrás, a un lado y al otro lado.

Parados en el lugar con las piernas unidas, mover el cuerpo sin perder el equilibrio (hacia delante, atrás, a un lado, al otro) acompañar el movimiento con una rima o canto.

Hacer equilibrio (en cuadrupedia) apoyando dos manos y un pie, apoyando dos pies y una mano (alternando el apoyo). Se alterna la cuadrupedia normal con invertida.

Parte principal:

Se ubican en un lugar del área: pelotas, conos y figuras geométricas de diferentes formas; cada niño selecciona de un grupo de objetos uno que se pueda rodar. Los niños la ruedan por el piso, por sobre tablas y bancos o muros, con una mano y otra con uno otro pie.

Estos lo realizan individualmente y en pequeños grupos. Cada niño coloca su objeto en el piso separado a una pequeña distancia para caminar y correr bordeándolos. Individual y en parejas.

Se les invita al juego “*El semáforo*”.

Los niños caminan y corren por el área, imitando que conducen automóviles (aros en las manos).

En un extremo del área el adulto sostendrá en sus manos dos banderas de colores: roja y verde.

Los niños se desplazan por el área imitando los autos y el adulto, indistintamente elevará la bandera de un color como si fuera un semáforo, ejemplo: cuando eleva la bandera roja, los niños se detienen y cuando eleva la bandera verde, los niños continuarán el movimiento. Los niños que se mueven cuando se eleva la bandera roja, pierden su auto (aro) y deben continuar conduciendo con otros niños que aún no los han perdido.

Parte final:

Cada niño dentro del aro sosteniéndolo a nivel de la cintura, subirlo y bajarlo lentamente “vestirse y desvestirse” (de pie y sentado).

Se les invita a los niños a jugar “*El salto musical*”.

Se marcan dos líneas: una de salida y otra de llegada a una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida.

El maestro con un instrumento musical (de percusión) marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos,

darán dos saltos, etc. No debe dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la llegada. El primero en llegar sustituye al maestro o al niño que está en la línea de llegada.

Juego “Gato y ratones”.

Los niños se situarán alrededor de un círculo grande dibujado en el piso o marcado con cuerda en el área. El docente estará agachado en el centro del círculo con los ojos cerrados.

A la señal, los niños se desplazan en cuadrupedia hacia el maestro, imitando a los “ratones” y al encontrarse cerca, este que hace de “gato” dirá: misu, miau; y los ratones saldrán del círculo, para que el gato los capture. Se repite libremente.

El primer niño capturado sustituye el papel del maestro y posteriormente cada niño capturado pasa a ser gato, junto con el niño atrapado, de forma que aumenten la cantidad de niños perseguidores.

Al final del juego, se sientan en el círculo para cantar una canción.

Juego “El tren”.

Se organizan 4 grupos de niños colocándose uno detrás del

otro (tren). Frente a los grupos se trazará una línea en el piso. A partir de esta línea y perpendicular a ella, se trazarán dos líneas paralelas que sigan la dirección que ha de recorrer el tren (línea de ferrocarril). La separación entre líneas es de 10 centímetros aproximadamente.

A la señal del adulto, los niños formados uno detrás del otro (tren) sostenidos por la cintura caminarán entre las líneas sin tocarlas. El adulto indica con sonidos vocales: “chuchua, chuchua, que el tren avanza rápido y lento”.

Se destaca el grupo que llega primero a la línea final, mantenidos en el agarre por la cintura y pasando por dentro de las líneas trazadas. Al final, los niños caminarán entre las líneas trazadas y expresarán verbalmente el sonido del tren bajando cada vez el tono de la voz hasta repetirlo miméticamente en silencio.

“En el juego, los niños por su propia voluntad imitan al adulto y toman para sí el rol de éstos y por otro lado a veces desarrollan creativamente el argumento y empiezan de manera individual el material lúdico: los juguetes”.⁽³⁰⁾

Juego de “La canasta revuelta”.

En este juego se pretende lograr que los niños pongan total

(30) REBOREDO, A. “El juego”. En Antología. UPN. El juego. p. 120.

atención y puedan aprender a escuchar y con ello también se logra conocer las diferentes partes de su cuerpo, así como lo que se traiga puesto.

En este juego participa todo el grupo, ya que se realiza un círculo sentado en sus sillas y uno se encontrará al centro, dando la orden de lo que se realice diciendo: “traigo canasta revuelta para todos aquellos que traigan zapatos”; y todos los que traigan zapatos se tienen que parar y sentarse en una silla que no sea en la que estaba sentado y también se deberá sentar el que dio la orden y entonces se quedará otro sin silla y ese seguirá de dar la orden.

“Es muy importante que al iniciar el juego, la maestra sea quien da inicio al juego, dando la orden para que el niño entre en confianza y no le dé pena”.⁽³¹⁾

El juego de “El capitán manda”.

Éste tiene el propósito de que los niños logren formar equipos organizados y puedan darse cuenta que con la participación de todos, o bien agruparse en equipos, podrán tener un mejor resultado.

En este juego, se pueden jugar con todos los integrantes del grupo, ya que dividen en dos y se forman dos equipos

(31) Ibid. p.123.

seleccionando cada equipo a un representante para que cuando el capitán ordene que le traigan algún objeto, sea él a quien se lo entreguen para que se lo lleven al capitán; para esto, el capitán debe de colocarse enfrente de los dos equipos pero a una distancia más o menos considerables para que se lo lleven hasta donde esté.

El equipo ganador será quien le haya llevado más objetos al capitán.

3.3.2. Juegos de psicomotricidad fina

Memorama

El juego consiste en acomodar las tarjetas en una superficie plana, con ilustración hacia abajo, formando filas y sin que los jugadores sepan dónde está colocada cada figura.

Pueden participar dos o más personas por turnos, cada jugador debe levantar dos tarjetas. Si las figuras son iguales, las conserva; si son diferentes, la muestra al resto de los participantes y las coloca en el mismo lugar que ocupaban. Gana quien reúna el mayor número de pares.

Lotería

La lotería es un juego muy antiguo; para jugarlo se emplean 24 tarjetas de la memoria, una de cada par y los cuatro tableros de dos

vistas.

En el juego pueden participar dos o más personas. Los participantes eligen el tablero con el que desean jugar. Las tarjetas se colocan al azar una sobre otra, con la cara hacia abajo y sin que los jugadores sepan el orden que ocupan.

Por turnos, cada jugador toma una tarjeta, la muestra a los demás jugadores mencionando de qué figura se trata. Los jugadores buscan en su tablero y si tienen esa figura, colocan una ficha o una semilla sobre ella.

Se puede optar por dos reglas: gana el primer jugador que complete su carta o quien complete primero una línea en dirección vertical, horizontal o diagonal.

Corre, caballo, corre.

En este juego participan hasta tres jugadores, quienes deben elegir un caballo y colocarlo en alguno de los carriles de la pista. Por turnos, los jugadores avanzan sobre las casillas de la pista de acuerdo con el número de puntos de la pista de acuerdo con el número de puntos que obtienen al lanzar el dado. Gana el juego el primero que llegue a la meta.

Con las casillas del charco, el tronco y la valla, se puede variar la forma del juego al considerarlas obstáculos; por ejemplo, cuando

alguno de los jugadores caiga en una de ellas, podrá simplemente ceder el turno o retroceder una o dos casillas y en su siguiente oportunidad, intentar pasar el obstáculo. La variante deberá ser acordada por los jugadores.

Dominó de figuras y colores

El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tengan figuras idénticas en forma y color.

En el juego participan cuatro personas, quienes toman al azar siete tarjetas. El jugador que inicia coloca la tarjeta que desee. Por turnos, los jugadores colocan una tarjeta que en alguno de sus lados tenga la misma forma y el mismo color de las figuras que han quedado colocadas en los extremos. Por ejemplo, si el primer jugador coloca la tarjeta con dos círculos rojos, el segundo deberá colocar una que tenga un círculo rojo. El tercer jugador deberá colocar una tarjeta que en alguno de sus lados coincida con un extremo libre de las tarjetas que acomodaron los jugadores anteriores.

En caso de no tener una tarjeta con la misma forma y color de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien coloque primero todas sus tarjetas o quien se quede con el menor número de ellas, cuando ya no sea posible colocar alguna.

CONCLUSIONES

Después de revisar la bibliografía requerida para realizar la investigación, he llegado a las siguientes conclusiones:

Considero importante los problemas de psicomotricidad en los niños, ya que la actividad psicomotriz tiene una función importante en el desarrollo del niño, especialmente durante los primeros años de su vida en los que descubre sus habilidades físicas y adquieren un control corporal que le permite relacionarse con el mundo de los objetos y las personas hasta llegar a interiorizar una imagen de sí mismo.

Los padres de familia constituyen una influencia en el desarrollo del pequeño en todos los aspectos de su crecimiento: social, físico e intelectual, pues son los que tienen como primera escuela, porque el niño desde que nace está abierto a todo lo que le rodea, en particular en conocer el mundo.

El juego es una herramienta que utiliza el infante para conocer de manera propia lo que necesita saber, en esta etapa la manipulación forma parte de su quehacer.

Así, el alumno podrá ejecutar movimientos de los grandes músculos como correr, saltar y girar en diferentes planos e imitar movimientos y posturas de otras personas y coordinación fina,

recortar, dibujar, pintar y coser.

Es importante entender que cada uno de los alumnos tiene sus propias características, no es igual a los demás, así como saber y comprender que cada uno tiene capacidades motrices, pero no todos al mismo ritmo, así que tenemos que brindarles a todos, experiencias ricas en aprendizajes significativos.

Por lo tanto, los maestros debemos de aplicar todo tipo de actividades y dar solución y apoyar con todo tipo de ejercicios a esos niños con dificultades de psicomotricidad.

Además, considero que la educadora juega un papel muy importante en el desarrollo de esta competencia, ya que es la única persona con capacidad pedagógica, para favorecerla.

Propiciar el desarrollo psicomotriz del educando, fortalece el aprendizaje en general de todas las asignaturas del programa oficial; por ello, es indispensable que se le dé el tratamiento adecuado en el Jardín.

BIBLIOGRAFÍA

ARNOLD, Arnold. Cómo jugar con sus hijos. Buenos Aires, 1996.
Ed. Kapelusz. 236 pp.

CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organización. Barcelona, España, 1980. Ed. CEAC.
256 pp.

COLL, César. Psicología y currículum. Buenos Aires, 1994. Ed.
Paidós. 328 pp.

DINELLO, Raymundo. Expresión lúdico-creativa. México, 1997. Ed.
Nuevos horizontes. 211 pp.

FERNÁNDEZ, María. Bases de la psicomotricidad. Madrid, 1990.
Ed. Narcea. 182 pp.

MARK, Jeanne. Primera y segunda infancia, desarrollo y educación.
México, 1986. Ed. Diana, 315 pp.

PIAGET, Jean. El desarrollo de la noción de tiempo en el niño.
México, 1986. Ed. Fondo de cultura económica. 301 pp.

RODRÍGUEZ Estrada, Mauro. Creatividad en la educación escolar.
México, 1993. Ed. Trillas. 111 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Metodología para apoyar la práctica educativa del técnico promotor rural de preescolar. México, 1999. Ed. SEP. 421 pp.

STOKE, Patricia. La expresión corporal y el niño. Buenos Aires, 1990. Ed. Ricordi Americana SAEC. 139 pp.

TAYLOR, Bárbara. Percepción sensorial. Qué hacer con el niño preescolar. México, 1990. Ed. Diana. 173 pp.

UNIVERSIDAD ALBERTA. El ciclo de la vida. Guía práctica. México, 2001. Ed. Premier 153 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. El desarrollo de la psicomotricidad en la educación preescolar. Antología básica. México, 1985. Ed. SEP-UPN. 215 pp.

----- El juego. Antología básica. México, 1993. Ed. SEP-UPN. 321 pp.