



Secretaría de Educación Pública
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 14E

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE TERCER
GRADO DE EDUCACION PREESCOLAR

PROPUESTA PEDAGOGICA

QUE PRESENTA:

PROFRA. JUDITH ISABEL RAMIREZ FLORES

PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

ZAPOPAN, JAL. JUNIO DE 1993

DATE 12-3-84

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE EDUCACION PREESCOLAR

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 15 de JUNIO de 1993 .

C. PROFR.(A)
JUDITH ISABEL RAMIREZ FLORES.
P R E S E N T E :

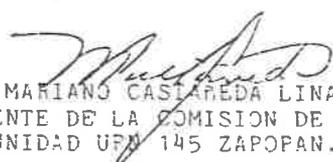
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado:

"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE EDUCACION PREESCOLAR"

opción PROPUESTA PEDAGOGICA a propuesta del asesor C. Profr.(a) ARNULFO SANDOVAL GARCIA , manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE.


PROFR. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 145 ZAPOPAN.



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 14 E
ZAPOPAN, JAL

TABLA DE CONTENIDOS

	PAGINA
INTRODUCCION	1
JUSTIFICACION	4
OBJETIVOS	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
MARCO CONCEPTUAL	10
MARCO HISTORICO	14
MARCO TEORICO	19
I. GUIA METODOLOGICA PARA EL DOCENTE PREESCOLAR	30
A. Descripción	31
B. Aspectos	37
1) Rutinas colectivas	37
2) Rutinas de estimulación fisiológica	39
C. Entrevista (recordando el ciclo 1991-1992)	42
D. Resultados de entrevista	43
II. ALTERNATIVAS DIDACTICAS	50
A. Esquema Corporal	51
1) ¿Qué puedo hacer?	55
2) La tía Mónica.	55
3) Juega con tu cuerpo.	56
4) Los espejos.	57

5)	Adivina quién soy.	57
6)	La gallina ciega.	58
7)	¿Has visto a mi oveja?	59
8)	Los pasos divertidos.	60
9)	Las Palomitas	61
10)	Carrera	62
11)	Síguele	62
12)	El gran monitor	63
13)	Baila mi baile	64
14)	Figuras geométricas.	64
B)	EQUILIBRIO	65
15)	Carrera del circo	69
16)	El paso peligroso	70
17)	Boleo-pie.	70
18)	Soldaditos.	71
19)	Patita coja	71
20)	Caballo y jinete	73
21)	Marcha del jinete	72
22)	Las estatuas.	73
23)	La escalera de caracol	74
24)	Los gallitos	74
25)	Doña cigüeña.	75

26) Sálvese quien pueda	76
C) LATERALIDAD	76
27) Costado con costado	80
28) Calles y avenidas	81
29) Cambio de lugares	81
30) Semana inglesa	82
31) Doble rueda	83
32) La mudanza	84
33) Canasta revuelta	84
34) Maremoto	85
35) El tren	86
36) Tapando el hueco	86
D) RECEPCIÓN Y PROPULSION	87
37) Escamado	89
38) Beisbolito	90
39) El caballete	91
40) Balón arriba	92
41) Los países	92
42) Paso al primero	93
CONCLUSIONES	94
BIBLIOGRAFIA	98

PENSAMIENTOS Y DEDICATORIAS

LO QUE EDIFICA EL BUEN CONSEJO, LO REAFIRMA EL EJEMPLO.

A MIS PADRES MARIO Y ROSARIO:

Quienes siempre se han preocupado porque mis metas deseadas se realicen y que su ejemplo me dice -- más que mil palabras.

LA RAZON NOS ENGAÑA A MENUDO; LA CONCIENCIA NUNCA.

A GABRIEL:

Que siempre me apoyó brindándome comprensión en los momentos difíciles, motivándome a seguir adelante.

NO HAY EDUCACION POSIBLE, MIENTRAS NO NOS CONVENZAMOS DE QUE -
LO IMPORTANTE NO ES LO QUE EL HOMBRE APRENDE, SINO LO QUE HACE.

A HARRY JIMPY Y DIANA:

Quienes con su vida misma me han enseñado lo hermoso de la vida.

LA SEMILLA DEL ESTUDIO ES AMARGA PERO EL FRUTO ES DULCE.

A MI ASESOR ARNULFO SANDOVAL:

Por ser una magnífica persona que con su apoyo y consejos me ayudó incondicionalmente a lograr mi meta.

LEER ES LA FUENTE DE LA SABIDURIA.

A CRISTY Y TRINY:

Que con resignación me escucharon en los momentos de confusión.

NECESITAMOS BUEN GOBIERNO PERO MAS NECESITAMOS BUENA CULTURA.

A TODOS MIS ASESORES:

Los que con su trayectoria de conocimientos y experiencias transmiten sin egoísmo a sus discípulos.

SI LOS NIÑOS VIVEN CON ALIENTO APRENDERAN A TENER CONFIANZA.

A LOS NIÑOS:

Que con respeto y amor son el motor que me impulsa en mi carrera y motor del mismo mundo.

I N T R O D U C C I O N

Abordar un tema tan importante como es el desarrollo motor da respuesta a una necesidad de carácter biológico, psicológico y sobre todo educativo.

La forma de enfocar las actividades y el movimiento, ha evolucionado superando las concepciones tradicionales; ahora en la educación se buscan, además de las informadoras, las acciones formadoras.

A lo anterior no sólo cabe una reflexión profunda, sino que debemos buscar acciones y alternativas más acordes con la realidad cotidiana y cambiante de las escuelas.

El desarrollo motor está inmerso en los objetivos de la educación, implican cualquier acto motor, la totalidad de la personalidad del niño de forma refleja, automática y voluntaria.

El movimiento se produce a través del cuerpo, en un espacio y en un tiempo determinado y se efectúa en dos formas:

a) GLOBAL.- En la que entran en acción todas las partes del cuerpo en su ejecución.

b) DISOCIADAS.- En la que pone en acción una parte del cuerpo (segmentaria), es decir hay una prioridad de movimientos específicos que se pueden efectuar en diferentes posiciones.

El diagnóstico realizado sobre los factores que componen el desarrollo motor y lo que éstos expresan, conjuntamente con el conocimiento del educando y sus características -- constituye la base en la que como educadoras debemos apoyarnos en la tarea orientadora, motivadora, informadora y sobre todo formadora.

El juego se considera que nace con la vida misma, ya -- que tanto algunos animales como el hombre mismo lo manifiestan instintivamente desde temprana edad.

Es el juego un auxiliar para satisfacer algunas necesidades vitales; el niño aprende con mayor facilidad si juega, ya que se permite el ensayo y el error. Mismos que el docente encuentra como oportunidades para poder observar y conocer libremente a los alumnos y estimular o encauzar sus inclinaciones.

El desarrollo motor puede alejarse de un aprendizaje insensible, monótono, exigente y poco imaginativo. Esto se lo-

gra sólo a través de una actividad que el niño conoce muy -- bien: el juego.

El juego es transformador en la educación preescolar, -- ya que se manifiesta como medio de expresión, como instrumento de conocimiento, como factor de sociabilización y como regulador y compensador de la afectividad.

El fin del presente trabajo es elaborar una descripción de la corriente psicogenética, así como una investigación de la práctica psicomotriz actual y la sugerencia de algunos -- juegos recreativos y su utilidad para el progreso de las actividades motrices y el completo desarrollo de la personalidad del niño.

Además, planteo la importancia del juego desde una perspectiva histórico social y su repercusión en teorías contemporáneas; también presento el análisis comparativo de los -- contenidos del programa de preescolar (Plan 81) con el desarrollo psicomotriz y la guía de educación física con la práctica docente. Propongo por último alternativas didácticas -- que favorecen el desarrollo psicomotriz del niño preescolar.

J U S T I F I C A C I O N

El programa de preescolar sugiere una serie de actividades muy flexibles. Se deja en libertad al maestro para realizarlas. Sin embargo esta libertad que da el programa puede producir algunos inconvenientes, cuando el maestro se conduce con rigidez y en aras de ser ortodoxo prescinde de los intereses del niño y de la intención del mismo.

Sin lugar a dudas, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo del niño preescolar, el cual, en muchas ocasiones el maestro no le da la importancia que se merece.

El juego es una forma de las más naturales en que el niño puede ampliar su energía y que debiera ser canalizada en el desarrollo y formación del educando.

Las actividades físicas escolares se han comparado y confundido con el concepto de deporte en el que se exige rendimiento, una gran habilidad y destrezas, lo que provoca conflicto en el niño. Por ello debe tomarse en cuenta que no todos los niños tienen el mismo grado de desarrollo motor, afectivo e intelectual.

Existe confusión en la aplicación del fin primordial de

la educación física, que es el de formar, preparar y fortalecer la autoconfianza en el niño.

Lo anterior es debido a la dificultad que se encuentra para aislar el estricto concepto científico de deporte con una actividad placentera, agradable y voluntaria como es el juego.

Existe en cada niño un historial personal que lo determina como un ser diferente a los otros. Pero consideremos un punto convergente en todos los niños, que es el "juego"; podemos a partir de éste lograr objetivos auténticamente positivos.

Lo más importante en la vida es lo vivido y lo experimentado, si pensamos que el niño necesita esencialmente de experiencias motoras vividas y que para que las disfrute requiere de un elemento inseparable de su personalidad como lo es el juego, lograríamos esa gran meta que comprende el desarrollo de una de las esferas interactuantes de la personalidad, la psicomotriz.

Este trabajo aporta una investigación de la práctica docente en el área de educación física específicamente motriz y recreativa, así como una investigación teórica de la co-

rriente psicogenética y una serie de alternativas didácticas que favorezcan el desarrollo psicomotriz del niño en edad -- preescolar.

O B J E T I V O S

GENERAL

Favorecer el desarrollo psicomotriz del niño en preescolar, mediante alternativas didácticas de apoyo al programa y fundamentadas en una concepción histórica y psicogenética.

PARTICULARES:

- . Plantear la importancia del juego desde una perspectiva histórica social y su repercusión en teorías contemporáneas.
- . Realizar un análisis comparativo de los contenidos del programa de preescolar (Plan 81) relacionados con el desarrollo psicomotriz y la guía de educación física con la práctica docente.
- . Proponer alternativas didácticas que favorezcan el desarrollo psicomotriz del niño preescolar.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

necesita
 Durante mi labor docente en el nivel preescolar he observado algunas deficiencias en la funcionalidad de la aplicación de las actividades físicas, algunas de estas son:

mental y emocional en el desarrollo del niño preescolar, por lo que nos interesa conocer
 a) La Ortodoxia en la práctica de actividades físicas.

El docente se limita a la realización de las actividades sugeridas en el programa, sin considerar los aspectos teóricos y metodológicos del mismo. La guía habla de flexibilidad, de crear nuevas actividades a partir de objetivos que el docente se proponga alcanzar, de acuerdo con las situaciones que se generan de los intereses de los niños. (1)

b) El limitado conocimiento que se tiene por parte del docente con respecto a esta área. Lo anterior repercute en marcado desinterés por parte del alumno hacia la realización de actividades y notable inhibición a la participación grupal.

Para intentar resolver tal problema, es necesario tomar en consideración su trascendencia y buscar la forma de resolverlo.

(1) Guía Metodológica de Educación Física. SEP. México, 1981. pág. 6,12.

En la actualidad el desarrollo de actividades de carácter motriz atraviesa por una crisis, entre otras causas por las razones antes expuestas.

Por lo tanto, ¿de qué manera influyen las actividades recreativas en el desarrollo del niño preescolar?

Mi colaboración para la resolución de este problema del área de educación física será proponer actividades motrices con un enfoque recreativo, así como despertar en mis alumnos el gusto y la creatividad por estas actividades.

MARCO CONCEPTUAL

El juego presenta un aspecto esencial en el desarrollo del infante, ya que está ligado a la construcción de los - - acontecimientos básicos de la afectividad, de la sociabilización y de la psicomotricidad. En pocas palabras, esta acción que realiza el niño en su vida misma, ha sido objeto de gran cantidad de estudios e investigaciones de las que han surgido diferentes teorías y concepciones.

Algunos estudiosos en teorías del juego y algunos educadores han dado explicaciones y definiciones útiles para los profesores, aceptadas como generales sobre el término "juego".

Las definiciones ayudan a reconocer el verdadero valor del juego y es por eso que expondré brevemente algunas.

"JUEGO: Actividad espontánea, feliz y relativamente libre, en particular de los niños, emprendida por placer y diversión, en contraste con el trabajo, la faena, las tareas - domésticas, la asistencia obligatoria y otras labores exigidas".(2)

"Ejercicio de cualquiera de las formas típicas en con--

(2) Arnold Gessel y otros. Psicología Evolutiva de 1 a 16 años. Ed. Paidós, Barcelona, 1987, pp. 93-94.

ducta de una especie determinada sin referencias específicas".(3)

"Forma de diversión regida por reglas definidas y que generalmente comprenden una competencia sobre individuos o grupos, con algún objeto determinado".(4)

"Es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimientos del hombre, en sus intereses y estados de ánimo y que se manifiestan de manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas".(5)

"El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa".(6)

Es preciso, además de presentar algunas definiciones sobre el juego, hacer mención de otras definiciones sobre re-

(3) Diccionario de Psicología. 17a. impresión. Fondo de Cultura Económica. México, 1987. pág. 305.

(4) Diccionario de Sociología, Fondo de Cultura Económica, México, 1987, pág. 249.

(5) Hugo del Pozo, Recreación Escolar. Ed. Avante, Habana, Cuba, 1987, pág. 20.

(6) Hugo del Pozo, Ibidem, pág. 21.

creación, con el fin de explicar lo más claramente posible -
 en qué consiste la actividad creativa: ? ó *recreativa*

Recreación es "cualquier actividad realizada durante -- los ratos de ocio, ya sea individual o colectiva, percibida como libre o placentera y que tiene en sí misma su propio es estímulo". (7)

"En cualquier actividad agradable o distracción que supone descenso del trabajo. Aplicable a periodos de diversión breves durante la ocupación diaria, y a la interrupción de - la ocupación normal de un individuo durante varios días o me ses".(8)

"Es la actividad física o mental que se realiza por pro pia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar; que produce satisfacción inmediata, solaz, alegría; que aligera tensiones emocionales y que a su culminación deja una sensación profunda, agradable y sedante".(9)

(7) Diccionario de Sociología, op. pág. 249.

(8) Diccionario de Psicología, op. pág. 305.

(9) Hugo del Pozo, op. pág. 23.

MARCO HISTORICO

El juego es una manifestación instintiva del hombre, ya que evoluciona en la medida que el individuo se desarrolla.

Las relaciones socioculturales del hombre son en gran medida las determinantes del origen y desarrollo del juego. Esto es válido si observamos que en muchas de las actividades lúdicas se puede detectar qué reflejan las costumbres y vida de los pueblos.

Por esto a medida que un pueblo va evolucionando, se le da la importancia al desarrollo de los juegos como un impulso primario en la vida social y cultural.

Si nos remontamos a la antigüedad, podemos ver que Esparta y Atenas fueron dos pueblos que estuvieron en primer lugar en este respecto entre las antiguas civilizaciones.

Fueron los griegos los que establecieron los Juegos Olímpicos en honor a Júpiter, como las fiestas de la juventud, de la belleza, de la gracia y de la poesía.

En Esparta sus actividades se enfocaron al juego y a la destreza corporal cuya finalidad era preparar a los ciudadanos para la guerra, por eso los juegos allí fueron más rudos. Los hijos de espartanos se preocupaban por la caza, la lucha,

las largas caminatas; para poner a prueba sus más altas resistencias. Se les dispensaba el robo a los hijos de Esparta con tal de que no se dejaran alcanzar con lo robado. Aquí podemos notar una desviación en los elevados fines de la educación física, que pueblos militarizados apoyan en razón de sus conquistas.

En la Edad Media, la educación física fue abandonada y por consiguiente el juego, ya que a los jóvenes se les encierra lejos de lo que llamaban el "mundano bullicio" en una renunciación completa de la vida. Vefan los eclesiásticos el cuerpo como polvo miserable que nos arrastra a todos a las flaquezas. En esta época a las manifestaciones del arte se les consideraba que estaban en tinieblas, se pretendía que el niño dócilmente eligiera ser monje, leguleyo, ducho en humanidades, traductor pasivo de viejos textos latinos y nada más. Pero en la misma Edad Media aparecen las caballerías: etapa de guerras constantes entre los señores feudales al frente de sus numerosos y fieles vasallos. Esto ejerce fuerte influencia sobre los niños quienes a temprana edad se dedican a prepararse para la guerra a base de ejercicios y manejo de armas, en el salto y en la carrera, en el dominio del caballo. Si era hijo de los señores, por ello defendería el feudo. Si era hijo de vasallos, la destreza adquirida lo convertiría en soldado caballero, auténtico defensor de Dios,

del Señor y del Rey.

Mucho tiempo después, Juan Jacobo Rosseau (10) escribe "El Emilio" (1762) un libro que esquematiza en forma general la enseñanza de conformidad con la naturaleza y sostiene que el hombre es bueno al nacer y es el medio social el que lo hace perverso. Proponía que para cultivar la inteligencia de un alumno antes deben cultivarse las fuerzas que deben regirlas. Es decir ejercitar el cuerpo continuamente, hacerlo fuerte y sano para que sea inteligente y razonable; se debe dejar trabajar, hacer, correr, gritar, en fin en constante movimiento, para ser hombre de vigor y razonable. Por el mismo siglo, contribuyendo al renacimiento de la educación física, hay una reivindicación del cuerpo, ya que se pretende fortificarlo exponiéndolo a las inclemencias del medio ambiente y ejercicios fuertes.

En América, entre los aztecas, se le debe gran importancia al juego ya que había participación en festividades de juegos y danza por los jóvenes; por ejemplo el juego de pelota. Estos han pasado a la historia como expresión indudable de adelantos culturales. Todavía gran número de nuestros juegos populares tienen hondas reminiscencias indígenas y muy -

(10) Ramón García-Gross y Pelayo, Diccionario de Artes, Letras, Ciencias. Ed. Larousse. México, 1978. pág. 1552.

señalado sabor folklórico. Por fortuna se conservan y gustan todavía en muchas regiones del país, ya que desde entonces - se trata de un confrontamiento del niño con el ambiente.

Pero todo esto no es más que una breve revisión histórica. Lo extraordinario es que después de la época del enciclopedismo de Rousseau, a partir del siglo pasado nace un cambio de valores en donde algunos educadores proclaman la libertad del niño, la libertad sobre todas las cosas; crean -- una nueva filosofía, la más adelantada, junto con el progreso de la técnica y de la investigación, han de traernos tiempos mejores.

La psicología educativa actual da un enfoque de estudio al juego psicomotriz y a la libertad. Analizaremos posteriormente del programa de preescolar la descripción de las consideraciones sobre las actividades en función del desarrollo psicomotor.

MARCO TEORICO

Los diversos autores y las escuelas que se han formado nos aportan la descripción de los estadios o etapas por las que el niño va pasando sucesivamente durante su desarrollo. Estas etapas del conocimiento son estrechamente semejantes - en la evolución del esquema corporal. La educación debe de ser pensada en función del niño, es decir de su edad, necesidades e intereses.

Jean Piaget construye una teoría del conocimiento científico; su idea central es el desarrollo intelectual, proceso que subsiste a la adaptación biológica; se presenta en -- dos aspectos:

a) La asimilación: integración de lo meramente externo a las propias estructuras de la persona.

b) Acomodación: transformación de las estructuras en -- función de los cambios del medio externo.

Piaget delimita su teoría genética en estadios, pues -- considera que éstos son un instrumento indispensable para el análisis de los procesos formativos.

"La etapa de inteligencia sensorio-motriz o periodo de los reflejos (de cero a seis meses de edad): la segunda eta-

pa es la representación preoperatoria (se da aproximadamente a los seis años); la tercera es la llamada operaciones concretas (es de aproximadamente de los siete a los doce años); la última es la etapa llamada operaciones formales (ésta se da después de los doce años".(11)

El niño de cinco años se ubica en la etapa preoperatoria, edad en que se cursa por lo regular el tercer grado de educación preescolar. Este período preoperatorio y de preparación de las operaciones concretas del pensamiento, se puede considerar como una etapa en la cual el niño construye paulatinamente las estructuras que darán sustento a las operaciones concretas del pensamiento; la categoría del objeto, del tiempo, del espacio y de la causalidad, a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento. Acciones que deben desarrollarse en un ambiente favorable que le brinda seguridad y estabilidad, en el que logre interacciones sociables que la conduzcan a su autonomía, a la vez que sea capaz de colaborar y compartir con un grupo social metas y fines comunes acordes con la realidad. Y la mejor manera es a través del juego.

Piaget expresa que la realidad es para el niño un juego

(11) Jean Piaget. El Aprendizaje por el juego "Esquemas de Asimilación". Ed. Pax. México, 1989. pág. 50.

con los adultos. Las necesidades de relacionar el propio - cuerpo con el contexto del mundo exterior permiten al niño - experiencias que le sirven para construir la imagen del mundo que le rodea y establecer las relaciones con los diferentes elementos que forman su realidad, así como para alentar su creatividad en beneficio propio y su comunidad, desarrollando de esa manera el aspecto cognoscitivo.

El logro de la noción de los diferentes elementos corporales y sus movimientos a fin de enriquecer su autonomía, -- coadyuva el buen funcionamiento orgánico e incrementa la capacidad motora del niño, de tal manera que estas vivencias - la posibilitan al máximo aprovechamiento de su potencial físico basado en diferentes esquemas de movimiento, lo que permite resolver situaciones motoras específicas.

Es importante resaltar que el desarrollo debe ser comprendido como un proceso en el que de manera indisociable -- fluyen las tres áreas del desarrollo.

Una de las fuentes principales de donde el niño extrae experiencias para enriquecer su conocimiento, se da a partir de la movilidad física que despliega, del conocimiento de su cuerpo a través de desplazamientos. Sus acciones sobre objetos concretos, las interacciones con otros niños durante el-

juego espontáneo o dirigido, consolidarán paulatinamente sus coordinaciones psicomotoras, favorecerán su desarrollo físico general y la construcción de su pensamiento.

El desarrollo psicomotor es una de las manifestaciones más relevantes de la conducta de los niños. Según Jean Piaget (12) durante los periodos sensorio-motriz y preoperatorio, a través del movimiento, el niño realiza la construcción de su pensamiento en el proceso de relación con el mundo que le rodea. Este proceso da por resultado la diferencia paulatina y progresiva de la noción del presente, pasado y futuro.

En el caso del movimiento se establecen los conceptos de espacio-tiempo; la noción espacial se maneja en cuanto ni veles, direcciones, distancias, etc; la noción del tiempo se trata con el ritmo y la velocidad.

Es importante conocer las investigaciones de otros teóricos sobre los estadios; aunque difieren en el modo de abor dar al niño, en las etapas del conocimiento y en la relación vista bajo sus diferentes aspectos, están acordes en el desarrollo del esquema corporal.

(12) Nicolás Andre, Breviarios Jean Piaget. Fondo de Cultura Económica, México, 1978, pág. 61.

El trabajo de Henri Wallon es una aproximación concreta y genética a la totalidad del niño. H. Wallon concibe al niño como una unidad, como un encuentro en las determinaciones biológicas. Trata de explicar al individuo no por sí mismo, sino por las condiciones que actúan sobre él. (13)

Este autor ve caracterizada "la evolución infantil" por una sucesión de cinco estadios, a los cuales da un nombre específico por su orden: primero: impulsivo, segundo: emocional, tercero: sensorio-motor, cuarto: proyectivo, y quinto: del personalismo.(14)

Los niños de tercer grado de nivel preescolar corresponden al quinto estadio, denominado personalismo, en el cual el niño llega a tener conciencia de su "yo" a partir de la imagen de sí mismo.

El niño no evoluciona de una manera absolutamente regular sino con saltos, escalones en las progresiones, incluso a veces con retrocesos.

(13) Henri Wallon. Ciencia de la naturaleza y ciencia del hombre, ciudad Francia, 1959, pág. 61.

(14) Henri Wallon. Estadios del desarrollo, en desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología. UPN, SEP, México, 1988. pág. 124, 127.

El comportamiento psicomotor está relacionado con todos los aspectos, tanto del conocimiento como del comportamiento social; por lo que su observación es un elemento importantísimo de la captación de la personalidad infantil.

La acción educativa e integral se centra en tres aspectos que están íntimamente relacionados y que deben ser siempre considerados en su globalidad. El niño ante la educación corporal, ante el mundo de los demás. Sin olvidar que la experiencia del niño es la clave de la educación.

En este campo del movimiento y el juego, a partir de -- los primeros meses del infante hasta la etapa del nivel pre-escolar, Wallon realiza una clasificación de las etapas evolutivas, las denomina funcionales. Las llama así, ya que son aquellas que comprenden toda actividad que se guía por la -- ley del efecto; son movimientos elementales y muy simples, - que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el conocimiento corporal: Mover los dedos, tocarse el -- pie, alcanzar un objeto, producir sonidos, es decir, todo -- aquello que le ayuda al desarrollo evolutivo para conocerse, conocer el medio exterior y experimentar.

Posteriormente, ya en una segunda etapa, el niño pasa a la fase del juego de ficción, en que jugará a representar la

familia y sus labores cotidianas.

Más adelante aparecen los juegos de adquisición que permitirán al infante comprender a los seres humanos, como también las cosas u objetos que le rodean, por medio de sus sentidos y de su razón.

Finalmente se dan los juegos de fabricación. En este periodo se va a producir una síntesis integradora de los elementos de las etapas anteriores y por estas actividades lúdicas el niño opera con objetos.

En la medida en que se ejercita, el niño aprende a modificar y construir nuevos objetivos y nuevos juguetes.

Con lo anterior puede decirse que para Wallon existe -- una progresión que determina la sucesión de las etapas de -- los juegos en el proceso evolutivo. Afirma:

Las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas efectivamente por la explotación de actividades que parecen durante cierto tiempo acapararlo por completo; así mismo parece no cansarlo el ansia de alcanzar todos los efectos posibles. Estas actividades jalonean su evolución funcional

y algunos de los rasgos de éstas, pueden referirse como pruebas para discernir o para medir la aptitud correspondiente. (15)

Arnol Gessel (16) analiza el periodo de la infancia humana en sentido biológico, que se extiende de la edad cero - hasta la tercera década de vida. Considera que hace falta -- tiempo para crecer, y concibe este ciclo en etapa de seis -- años: a) Los años preescolares, b) los escolares, c) los de colegio secundario, d) los que preceden a la edad adulta.

Como observamos, los niños de cinco a seis años están - en la etapa de los años preescolares, etapa fundamental y la primera en el ciclo de vida, tan importante que reclama prioridad en toda planificación social.

Gessel analiza cada ciclo y considera que cada año contempla diferentes aspectos. Veamos pues los niños de cinco a seis años con respecto a las características motrices:

- Están próximos al fin del periodo de la primera niñez.
- Poseen mayor control de actividades corporales que los niños de los años subsecuentes.

(15) Arnol Gessel y otros. Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Ed. Paidós, Barcelona, 1974, pp. 93-94.

- Sentido de equilibrio más maduro, lo cual hace que en el campo de los juegos parezca más seguro y menos precavido que el niño de cuatro años.
- Brinca sin dificultad.
- Supera barras de equilibrio de 4 cm. de ancho a una altura de 30 a 60 cm.
- Puede pararse sobre un pie, de puntitas y conservar el equilibrio en esta posición.
- Es más apta que el de cuatro años para la enseñanza de la danza y pruebas físicas.
- En buenas condiciones de salud sus actitudes posturales muestran una gracia natural.
- Tienen mayor facilidad en su coordinación motora fina.
- Habilidad para ensartar.
- Mayor precisión en manejo de herramientas.
- Maneja bien el cepillo de dientes, el peine y sabe lavarse la cara.
- Poco haragán.
- Maneja el lápiz con más seguridad y decisión.
- Dibuja la figura humana reconocible.
- Progreso neuromotor en trazos rectos de los siguientes ejes: vertical hacia abajo, horizontal de derecha-izquierda y oblicua.
- Sistema neuromotor adelantado en su evolución.

¿Por qué la corriente psicogenética?

Al analizar algunas corrientes encargadas de estudiar - el desarrollo infantil se escogió la psicogenética, porque - ha demostrado que el juego espontáneo de la infancia es el - medio que posibilita el ejercicio de la iniciativa y el desarrollo favorable de la inteligencia, en una situación en donde de los niños están naturalmente motivados.

Esta teoría ve en el juego la expresión y la condición- del desarrollo en el niño, ya que cada etapa está indiscuti- blemente vinculada con cierto tipo de movilidad.

GUIA METODOLOGICA PARA EL DOCENTE PREESCOLAR

Las actividades físicas que el niño desarrolla pueden considerarse como las manifestaciones más relevantes en su conducta durante los periodos sensorio-motriz y preoperatorio; sin embargo, el predominio de las actividades perceptivas y motriz se subordina en el preoperatorio a las acciones que el niño realiza en la construcción del pensamiento y en el proceso de relación con el mundo exterior.

Puede considerarse en general que las actividades propuestas en cada uno de los ejes responden implícitamente a las características y necesidades del desarrollo motor y sensorio-perceptivo de los niños en la etapa preescolar. (16)

Esta es la razón por la que el programa de preescolar no sugirió actividades para favorecer el desarrollo motriz del niño, por suponer que todo se da integrado a actividades que responden a intereses cognoscitivos y socioefectivos.

Pero la realidad es que quedó en pura suposición, pues poca fue la atención que se le dió al aspecto psicomotor, en

(16) Margarita Arruyo de Yaschine, Martha Robles Baez. Programa de Educación Preescolar. Libro 1, SEP. México, -- 1981. pág. 84.

focaron los docentes sus actividades a los aspectos cognoscitivos y socioefectivos, dejaron rezagado el aspecto psicomotor por considerarlo como incluido en los otros aspectos.

La SEP reconsidera esta realidad y se une al Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte, para elaborar un documento denominado "Guía Metodológica de Educación Física para el docente preescolar", en el que se argumenta lo siguiente:

El Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte de 1984-1988, determina como meta sustantiva mejorar y ampliar los servicios en las áreas de Educación Física, Deporte y Recreación.

Para dar cumplimiento a lo anterior y considerando que la educación física es importante para la conservación de la salud, ya que implica el movimiento como experiencia de desarrollo para estimular en el niño su bienestar físico, cognoscitivo, la madurez emocional y la adaptación social.(17)

Esta guía metodológica de educación física para el do--

(17) SEP. Guía Metodológica de Educación Física para el docente preescolar. PNECRD. México, 1984-1988, pág. 3.

cente preescolar, únicamente se entregó a las directoras, -- con instrucciones específicas de que debe permanecer dentro de la escuela.

Para dar conocimiento de las mismas el personal docente preescolar, se impartió un curso de una semana en horario de clases por parte del Consejo Técnico de Zona, que con anterioridad había recibido el mismo curso en un periodo de dos semanas y con un horario de ocho a quince horas.

Podemos apreciar entonces la forma piramidal de capacitar a los docentes, además la falta de estímulos para el mismo, al no proporcionársele material propio necesario para su labor.

El docente, al no tener los medios, el estímulo y el -- apoyo necesario en todos los aspectos, se inclina al conformismo, y quedan dormidas sus aspiraciones y el ánimo que las caracteriza en sus primeros años de docencia.

Los tres aspectos del desarrollo del niño (cognoscitivo, afectivo social y psicomotriz) están interrelacionados y deben considerarse cada uno con la misma importancia y con -- igual proporción en la planeación de las actividades diarias y desarrollarse de manera indisociable.

Lá finalidad de la educación actual, es la de guiar y -favorecer el conocimiento progresivo y gradual que define la personalidad del niño.

La Guía Metodológica para el docente preescolar fue elaborada y coordinada por la Dirección General de Educación Física y Educación Preescolar. El documento rescata los aportes teóricos que se manejan en Educación Física para el nivel preescolar y proporciona el docente sugerencias para realizar las actividades en forma integrada con el Programa de Educación Preescolar.

La guía metodológica de Educación Física está organizada en tres apartados: el aspecto teórico, que contempla complementaciones teóricas de enfoque de instituciones involucradas; el aspecto metodológico, se refiere a la forma en que se insertan las actividades; y la clasificación de rutinas y actividades.

Su propósito es apoyar la acción del área de educación física en aquellos jardines donde no haya profesor especialista, y proporcionar al docente elementos teórico-práctico que le faciliten la realización de las actividades psicomotrices.

La guía en su aspecto teórico pretende comprobar el enriquecimiento que la educación física proporciona a la educación preescolar a través de dos enlistados, uno que comprende los objetivos generales del programa de preescolar y otro los objetivos generales de educación física en el nivel preescolar.

La Guía aclara que con anterioridad se creyó que el niño de edad preescolar no estaba aún en condiciones de ser sujeto a un plan organizado de actividades físicas y afirma -- que hoy se sabe que la educación física sistemática no sólo es conveniente en esta edad, sino indispensable.

Explica que se apoyó en la teoría psicogenética de Jean Piaget y destaca los periodos sensorio-motriz y preoperatorio, en donde explica que durante éstos el niño realiza la construcción de su pensamiento en el proceso de relación con el mundo que le rodea.

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

La Guía considera la educación física como la disciplina pedagógica que mediante la actividad motriz tiende a la eficiencia del movimiento, desde las habilidades notrices -- más simples hasta las más complicadas; que proporciona y conserva el equilibrio de la capacidad funcional del educando, de tal manera que favorezcan a las condiciones de salud y repercute en los ámbitos cognoscitivos, afectivo y social.

Los conceptos que sustentan a la Guía se basan en las habilidades motrices, organización del esquema corporal (por medio de sensaciones y percepciones proporciona elementos para desarrollar habilidades perceptuales que le permiten realizar en forma voluntaria los movimientos de su cuerpo en el espacio y en el tiempo), rendimientos físicos (la utiliza- -ción eficiente de las habilidades físicas).

El aspecto metodológico de la guía coordina las actividades del jardín de niños con las actividades de educación física. Considera la educación del niño como unidad bio-psi-co-social, que debe ser global, ya que las acciones y experiencias vividas le sirven para construir la imagen del mundo que le rodea.

Asegura que el educando es el sujeto activo que corre,-brinca, gira, arrastra, lanza, etc, y construye la imagen de

la realidad. El educador es el guía que organiza y coordina la situación didáctica según las características de los niños.

También garantiza que la selección y organización de estos periodos de actividades deben tener una intención lúdica y un significado por lo que se considera necesario que el --educador planee con el grupo las actividades a realizar, presente dos o más alternativas para que pueda elegir libremente a través de la reflexión y el cuestionamiento.

LA GUIA ABARCA LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

a) Rutinas Colectivas. En estas rutinas participan todos los alumnos del jardín de niños antes del inicio de las clases; consta de una serie de ejercicios y pueden acompañar se con música y dirigirse por una educadora con apoyo de los demás docentes. Se recomienda cambiar periódicamente la rutina, la duración es de 5 minutos aproximadamente.

Ejemplo de una rutina colectiva: Lleva el ritmo con las piernas, flexionando una rodilla y alternar.

MOVIMIENTOS

- | | |
|------------------------------------|----|
| 1. Flexión y extensión del cuello. | 16 |
| 2. Flexión lateral del cuello. | 16 |

3. Círculos con la cabeza. 16
4. Elevar hombro derecho y luego izquierdo. 16
5. Círculos con los brazos al frente. 16
6. Jalar brazos hacia atrás y luego extender en diagonal uno arriba y otro abajo. 16
7. Con brazos arriba, jalar hacia abajo brazo derecho y subirlo extendido, luego izquierdo igual. 16
8. Elevar talón derecho y luego izquierdo. 16
9. Elevar puntas. 16
10. Saltar y cruzar un pie adelante y otro atrás luego pies separados y cruzar con el pie contrario adelante y el otro atrás, con manos en la cintura. 16
11. Saltar separando piernas y extender brazos laterales, saltar y juntar pies y manos a los costados. 16
12. Salta a tocar glúteos, derecho con pie derecho y luego glúteo izquierdo con pie izquierdo. 16
13. Parados flexión de troncos o tocar pies. 16
14. Torsiones de tronco hacia la derecha e izquierda. 16
15. Círculos de tronco hacia la derecha e izquierda. 16
16. Parados hacer un círculo con la pierna derecha

y luego con la izquierda.

16

Respiración y luego sacudir el cuerpo como si tuviera agua en brazos y piernas. Sin música.

b) La rutina de estimulación fisiológica: Se inicia como actividades grupales, se eligen de acuerdo a la unidad -- que se esté desarrollando; su finalidad es favorecer siete -- habilidades físicas: agilidad, coordinación, equilibrio y -- flexibilidad, fuerza, resistencia y distancias marcadas, para su mejor comprensión. Un ejemplo:

La sesión	duración 8 minutos			
El alumno	Tiempo	1°	2°	3°
<u>Resistencia, 3 min.</u>				
corre libremente	180 seg.	120	180	180
<u>Agilidad 1 min.</u>				
2) Corre libremente y a una señal se coloca en la posición de sentado y de pie, etc. según se indique.	60 seg.	60	60	60

Coordinación 2 min.

- 3) Se coloque sentado pañme
los muslos y aplauda. 60 seg. 30 35 40
- 4) Apoye alternativamente los
pies dos veces y aplauda
en posición de pie.

Equilibrio 2 min.

- 5) Camine hacia adelante y ha
cia atrás sobre una línea
pintada previamente. 60 seg. 10 12 15
- 6) Corre y a una señal se para
como estatua. 60 seg. 10 12 15

Al término de la rutina se realizará un juego que por medio del cual se pretende que el niño logre la integración de las unidades de aprendizaje que se maneja en educación física, en el rubro de "organización del esquema corporal" y de la situación didáctica que se está tratando, lo cual reafirmará su aprendizaje a través de vivencias. Ejemplo de la Guía: si la situación didáctica es "hagamos una casita" puede utilizarse la rutina de estimulación fisiológica No. 1. 1º sesión, el juego "la casa de las pelotas" y el canto "yo-

tengo una casita que es así" (apartado de canto de la guía). Esta actividad durará de 15 a 39 segundos aproximadamente.

También cuenta la Guía con cuatro apartados: actividades acuáticas, juegos, cantos y campamentos.

Observando algunas deficiencias en la funcionalidad de la aplicación de las actividades físicas, me pregunto:

¿Será la Guía la causa de que algunos docentes hagan rutinas y ortodoxas las actividades motrices?

La Guía en su introducción explica que una de sus metas es rescatar los aportes teóricos del programa de Educación Física para el nivel preescolar, en forma integrada con el programa de Educación Preescolar Plan 81.

Aunque ambos programas sugieren actividades que respondan a las necesidades del niño en el periodo preoperatorio lo hacen de forma que facilita al docente actuar de manera conductista.

En la Guía metodológica de Educación Física se nombra al educador como organizador, coordinador y guía de la situación didáctica. Esto es algo con lo que estoy de acuerdo; pe

ro encuentro una incongruencia cuando se le sugiere al docente presente dos o más alternativas para que el educando pueda elegir libremente a través de la reflexión. Pero... ¿Cuál reflexión? ¿La que hace en exclusiva el docente?

El docente debería observar y permitir que el niño colabore en la realización de alternativas, y sólo en caso de -- que no existan alternativas a realizar, entonces si participe sugiriendo acciones y alternativas.

De esta manera el papel del docente no será sólo de -- guía, organizador y coordinador, sino también observador, -- sin dar modelos (excepto cuando se ameriten, pues también es parte del grupo). Esto también contribuirá a que el docente sea un orientador de la inventiva.

Para conectarnos más directamente con la realidad educativa, nos ilustrará la siguiente entrevista con sus respectivas conclusiones, realizada al personal docente del Jardín - de Niños "Jalisco" T/V, Colonia Polanquito, zona No. 68.

ENTREVISTA (RECORDANDO EL CICLO ESCOLAR 1991-1992)

- ¿Cree que es importante la práctica de la psicometricidad en la tarea docente?

- ¿Cada cuándo realizas actividades motrices con tus alumnos?
- ¿Sabes lo que es una rutina colectiva?
- ¿Sabes lo que es una rutina de estimulación fisiológica?
- ¿Realizaste esta rutina con tus alumnos?
- ¿Qué habilidades se favorecen con esta rutina?
- ¿Cómo realizaste la rutina?
- ¿Consideras que esta rutina se conectaba al interés de tus alumnos?
- ¿Crees que estas rutinas serían más efectivas si se integraran en forma de juego recreativo?
- ¿Qué es para tí el juego y cómo lo practicas?
- ¿Cuando realizas un juego, por lo regular sabes que habilidades motoras estás favoreciendo?
- ¿Le permites a tus alumnos la espontaneidad en la actividad?
- ¿En el año anterior, inventaste algún juego con tus alumnos?

RESUMEN DE LA ENTREVISTA

Las maestras entrevistadas expresaron que se suponía -- que la rutina colectiva debía realizarse todos los días, pero la realidad fue otra; algunas veces no se realizó por -- cuestión de tiempo, de organización o por razones que no de-

pendían de ellas, como los concursos, talleres, festivales, etc.

Al principio que los realizaron se basaron en las instrucciones de la Guía; después los inventaron, pero fue contraproducente porque no respetaron muchas veces el tiempo a causa de la mala organización; también fue notorio que los niños perdían el interés. Cuando las realizaron a diario, algunos niños se mostraron inquietos y otros aburridos.

La rutina de estimulación fisiológica no se realizó en todo el año anterior, por lo que se analizó para saber cuál pudo ser la razón de no tomarla en cuenta. No encontraron las razones pero se acordó que esta rutina se puede trabajar integrada con los juegos recreativos y con algunos cantos; o sea crear con estas bases algunos juegos relacionándolos con la situación que se viva.

Si la motivación de los niños es específica, por ejemplo las miniolimpiadas sí tomarlas en cuenta como rutina de calentamiento o específica de alguna situación. Pero en las demás actividades diarias se incluirán éstas, como juegos recreativos con la creatividad de la educadora y los niños y aprovechar al mismo tiempo las habilidades físicas (agilidad, coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza, resistencia-

y velocidad). De esta manera se mejora la relación de estas habilidades con las situaciones que se estén manejando.

Se reconoció que de acuerdo a la Guía de Educación Física, los juegos se integran en las actividades de rutinas fisiológicas de manera aislada, no se conectaban. Concordaron que deben fundirse las dos (juegos y rutinas fisiológicas) - en una sola actividad, esto es con la finalidad de unir los juegos recreativos con el desarrollo motor, acercarse al niño en su contexto con el mundo exterior. Con dominio en sus emociones y con alegría desarrolle aptitudes físicas para -- que realice conductas motrices inteligentes, resuelva dificultades creativamente, respete y fije reglas y, sobre todo, sea placentera para él esta actividad.

La Guía, en el aspecto teórico responsabiliza al profesor de educación preescolar de conocer y atender las características biológicas, psicológicas y sociales de los niños -- que asisten a la escuela preescolar. Es realidad que el docente hereda una estructura preformada, puesto que el niño -- que a él se le confía posee:

- Herencia personal y específica.
- Potencial que reposa al mismo tiempo en su falta de madurez.

- Necesidad a la que la elaboración mental auxilia.

La observación a los niños me demuestra que no todos -- los niños son sujetos activos que corren, brincan, giran, se arrastran, lanzan. Muchos cargan problemas en diversos grados, según la falta de dominio de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Esta falta de dominio hace que los niños no se sientan seguros de realizar las mismas rutinas de ejercicios físicos que sus compañeros con más dominio, lo cual pone en tela de juicio las rutinas físicas de la Guía, sugeridas de manera sistemática y general para todos los niños.

Ahora recordemos que según Wallon (18) la evolución psicológica del niño pasa por los estadios sucesivos de evolución de los nervios y condiciona necesariamente su educación. El niño puede llegar a ciertas adquisiciones sólo si alcanza o sobrepasa determinados estadios de esta evolución.

La educadora no opera en tierra virgen, a los cuatro y cinco años el niño cuenta ya con un pasado, creado a partir de sus posibilidades personales, experiencias, que hacen que

(18) Henri Wallon, ob. cit. pág. 81.

la unidad de su YO esté en vías de elaboración.

Por lo tanto es importante conocer los grandes rasgos - de esta formación de la personalidad, facilitada o no por el contexto familiar: también depende del contexto social y económico. Incluso es evidente que cada niño es un caso, y que hay que encontrar algunos principios directores que permitan facilitar su dirección global dentro del marco de una formación permanente y afectiva.

Analícemos también la educación en sentido general. Tiempo atrás, nuestro mundo era más pasivo, se tenía por inteligente aquel que retenía aquellas técnicas y aquellos - - usos que cuando a su vez fuera adulto podría perfeccionar y transmitir a la generación siguiente. Pero ahora el objetivo de la educación ha dejado de brindar una cultura; lo que se da ahora es una formación, por tanto una posibilidad de adaptación activa, es decir, ha dejado de ser simple meditación-intelectual, es también un comportamiento, el mejor posible frente a cualquier situación nueva.

Además, la civilización en la que hoy vivimos hace que los padres ya no tengan tiempo, se desentiendan totalmente - de esta función de transmitir a sus hijos los principios y -- conceptos simples que le sirven para su futura vida de adul-

tos. Esto es consecuencia del actual y acelerado progreso.

Las compañeras pasaron a escribir algunas aportaciones-personales que les dejó este análisis de la práctica docente.

¿QUE ME DEJO EL ANALIZAR MI PRACTICA DOCENTE CON
RESPECTO A LA PSICOMOTRICIDAD?

- Partir de la realidad e intereses del niño.
- Leer más con respecto a la psicología del niño.
- Organizar, planear y globalizar las actividades tomando muy en cuenta el juego.
- Estimular a los padres de familia en la renovación educativa y tomar en cuenta sus aportaciones.
- Intercambiar experiencias y conocimientos para enriquecer la práctica con respeto mutuo.

De lo anterior infiero:

La práctica ortodoxa en las actividades de psicomotricidad se debe a la conservación tradicionalista de su ejercicio y a la falta de conocimiento por parte del docente en esta área.

El juego motriz se sirve del movimiento al igual que la

educación física tradicional. Pero la psicomotricidad a través del juego recreativo utiliza el movimiento como un medio y la educación física tradicional lo utiliza como un fin.

La organización y formación del docente depende sólo de él mismo por lo que en este aspecto sólo quedaría plantear algunas sugerencias a las que hago referencia en el siguiente apartado.

El educador debe renovarse cada día, porque tiene a su cargo una gran responsabilidad, "el niño", tiene la tarea de descubrir los problemas de cada alumno, mejorar la educación psicomotora de manera global y a través del juego; esto permitirá facilitar la adaptación del niño a la vida de adulto y a la armonización con el mundo que le rodea.

ALTERNATIVAS DIDACTICAS

La educación psicomotriz no es una técnica ni una asignatura más si no un actividad creada, construida y vivida -- por el mismo niño. Resultado de esto es que será interesante al relacionarla con su contexto social, con su vida misma y de la forma más natural: jugando, y nunca como un ejercicio-corporal; por lo que es tarea del docente estar consciente y organizar situaciones de manera global, realizadas con enfoque recreativo.

A continuación sugiero una serie de definiciones de los aspectos de la educación psicomotriz con sus respectivas actividades, que más que teóricas tienen una posición práctica, aunque aclaro que los docentes antes de poner en práctica estas actividades, deben tener conocimiento previo y sobre todo tomar en cuenta el nivel de desarrollo psicomotriz en el que se encuentra el alumno, sin perder de vista que cada niño es diferente y tiene un pasado propio, por lo que hay que partir de éste para conocer su presente y poder comprenderlo y estimularlo con más eficiencia.

ESQUEMA CORPORAL

El esquema corporal lo podemos definir como las representaciones mentales que todos los seres humanos tenemos de nuestro cuerpo.

El reconocimiento del esquema corporal se integra por medio de impresiones que forma la imagen, de las cuales podemos definir las siguientes:

Interoceptivas: Con información visceral.

Propioceptivas: Con información de la posición corporal por medio de los ligamentos, tendones, músculos, articulaciones y del movimiento que se deriva de otros.

Exteroceptivas: Con impresiones táctiles por medio de la piel. Esas impresiones pueden ser dolorosas, de calor, de frío, de comezón, etc.

En síntesis el esquema corporal es el cuadro en el que se hace referencia de las impresiones y es también en donde estas impresiones toman su significado; en él se representan el cuerpo en movimiento hacia el mundo exterior.

La estructuración del esquema corporal es resultado de los ajustes que se producen en las relaciones entre el individuo y su medio: su desarrollo es muy lento en el niño y -- termina de formarse hasta los once años por lo regular. En ella se pueden definir tres áreas que se desarrollan en el orden en que las menciono:

1. Del cuerpo
2. Del mundo
3. De la mente

En consecuencia se deduce que el progreso de la evolución del esquema corporal está bajo la influencia de la madurez de la actividad mental y de las relaciones del niño con su medio (experiencias personales). A su vez la estructuración del esquema pasa por diferentes etapas.

a) Adquisición de la conciencia del YO, en la que el niño será capaz de nombrar diez partes de su cuerpo.

b) Determinar su posición en relación a los objetivos para estructurar su espacio de acción.

c) Independencia de miembros superiores, eje corporal - miembros inferiores, evolución en la carrera.

d) Posibilidad de localizar y controlar sus segmentos.

En la etapa de los cinco a los seis años se considera al niño más maduro que los niños de menor edad, por poseer mayor control de las actividades corporales generales. Es capaz de dibujar una figura reconocible de un hombre, brinca -

sin dificultad y se conduce con confianza y desenfado.

Los objetivos de conocimiento que se pretenden en niños de estas edades, con respecto al conocimiento de su propio cuerpo, son los siguientes:

- El niño debe de poder nombrar las partes esenciales de su cuerpo.
- Reproducir movimientos cada vez más complejos.

Para lograr esto es necesario que el alumno adquiriera -- confianza de los diferentes segmentos corporales a partir de una concepción globalizada, realice desplazamientos segmentarios y ejecute porciones fundamentales: de pie, acostado, -- sentado, arrodillado, etc.

El niño de cinco a seis años de edad, empieza a sentirse seguro de sí mismo, obtiene buena postura al sentarse, -- mantiene el tronco erguido. Realiza cambios de posición, conservando el equilibrio; los desplazamientos son ejecutados -- con mayor precisión y seguridad; sostienen objetos sin dejar los caer; toma conciencia de la inmovilidad de las partes de su cuerpo; puede dejarse por tiempo determinado en forma total y segmentaria; adquiere el conocimiento del mecanismo -- respiratorio, de los elementos que lo integran (inspiración,

espiración, aumento del volumen del tórax y abdomen).

Presento a continuación algunos ejemplos de juego re-
- creativos que contribuyen a desarrollar el conocimiento del-
- esquema corporal y su reforzamiento.

1) ¿Qué puedo hacer?

Número de jugadores: todo el grupo.

Organización: de pie en cualquier lugar del área.

Terreno: Patio de juego o aula grande.

Material: Su propio cuerpo, grabadora, cassette con dife-
- rentes ritmos.

Desarrollo:

Desplazarse por toda el área moviendo libremente partes
del cuerpo al ritmo de la música: cabeza, brazos, piernas, -
etc. Se quedarán inmóviles al momento en que ésta se detenga.

2) La tía Mónica.

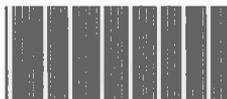
Número de jugadores: todo el grupo.

Organización: de pie simulando un círculo.

Terreno: patio de juego o aula grande.

Material: su propio cuerpo y material para hacer ritmos.

Desarrollo:



105650

105650

Entonando el coro de la tía Mónica, realizar movimientos con distintas partes de su cuerpo, siguiendo indicaciones; mueve los brazos a un lado, al frente, abajo, mueve cabeza a un lado y al otro, levanta rodillas, etc.

Coro:

Tenemos una tía, llamada Mónica,
que cuando va al mercado le dicen ¡Ulala!
así mueve los hombros, los hombros mueve así,
así mueve los hombros, los hombros mueve así.

3) Juega con tu cuerpo.

Número de jugadores: todo el grupo.

Organización: Por parejas.

Terreno: patio de juego o aula grande, libre de muebles.

Material: papel periódico, cinta adhesiva, crayola.

Desarrollo:

Se realiza la unión de dos pliegos de periódico de manera que pueda caber un niño acostado. El otro niño dibuja la figura del compañero y viceversa, una vez que se tengan dos figuras se produce a rasgar la silueta del periódico.

Después de logradas las dos figuras se pueden realizar diversas actividades como identificar sus principales partes (cabeza, tronco, extremidades, etc.), bailar saltar, correr, dar vueltas... otras sugerencias de los niños.

4) Los espejos.

Número de jugadores: todo el grupo.

Organización: por parejas.

Terreno: patio de recreo.

Desarrollo:

Se puede sortear el orden de participación de las parejas, aunque al principio se recomienda que sean los mismos niños quienes se acomoden a su preferencia.

Se acomoda uno frente al otro a una distancia de dos metros. El que hace de espejo realizará movimientos que imitará de su oponente, en silencio, y el otro realizará movimientos que él desee.

Se puede hacer una final de los mejores imitadores, considerando ante todo la mímica.

5) Adivina quién soy.

Número de jugadores: todo el grupo.

Organización: un juez, un concursante, los demás del grupo.

Terreno: salón, patio de recreo.

Material: una sábana.

Desarrollo:

La sábana se acomoda por dos alumnos de manera que forma barrera entre el grupo, el concursante y el juez.

Uno de los alumnos se coloca en uno de los lados de la sábana, mientras que el otro extremo el concursante deberá tocarlos y adivinar de quién se trata, así como en dónde se encuentran las partes del cuerpo que el juez le vaya nombrando en el contrincante; el número de oportunidades para adivinar será de acuerdo a la decisión de las mayorías.

6) La gallina ciega

Número de jugadores: todo el grupo.

Organización: Un jugador (gallinita) y el grupo en círculo.

Terreno: Patio de recreo, amplio y plano.

Material: pañuelo.

Desarrollo:

Por sorteo se designa un niño que hará de "gallinita", con un pañuelo se le vendan los ojos; a la voz de comienzo los niños corren y palmean alrededor de "la gallinita", la gallinita intenta coger a algún jugador, si lo logra mediante el tacto deberá descubrir quién es el atrapado, si lo hace se cambiarán papeles, pero de no ser así lo intentará con otro, soltando al primero.

7) ¿Has visto a mi oveja?

Número de jugadores: todo el grupo.

Material: Un pandero con el que se pueda indicar ritmos.

Desarrollo:

Todos los jugadores menos uno, en círculo, viendo al centro. Al jugador que queda fuera se le llama "pastor". A una señal el pastor, por fuera del círculo, seleccionará a una de las ovejas tocándola por la espalda y preguntándole: ¿has visto a mi oveja? y la oveja contesta: ¿cómo es?, a lo que el primero responde describiendo la postura que tenga la oveja, por ejemplo: los brazos arriba, un solo pie, mano arriba y mano abajo, etc. La oveja trata de adivinar, ayudada por el resto del grupo, cuál es el jugador descrito y si-

acierta, el pastor dirá: sí, la oveja interrogada tratará en tonces de alcanzar a la oveja perdida quien- al saberse aludida, corre alrededor del círculo; si le alcanza queda como- "pastor".

8) Los pasos divertidos.

Número de jugadores: Todo el grupo

Material: no necesario.

Organización:

Con música de fondo, de preferencia una marcha, se coloca en una hilera con un metro de distancia uno de otro. El - profesor propone de frente marcha, ya en la marcha señala:

Los gigantes: los alumnos dan pasos largos y se estiran lo más que puedan.

Los enanos: Los alumnos darán pasos cortos y se encogerán.

Los bomberos: Dan un paso gigantesco.

Los changos: Flexión de las piernas, brazos colgando y caminando con toda la planta del pie.

Las ranas: en cuatro pies dando saltos.

Los cojos: Se levantan y saltan en un pie, toman con una mano la pierna doblada.

Tacones: caminan de puntillas y después sobre los talones.

Lobos: caminan sobre las puntas sin hacer ruido.

Caballitos: Corren, imitan el galope golpeándose los glúteos.

NOTA: La educadora junto con los niños puede utilizar su creatividad para enriquecer más la actividad.

9) Las palomitas. (posiciones rápidas)

Número de jugadores: Todo el grupo.

Organización: Se sugiere a los niños se coloquen a dos metros de distancia uno del otro y con el coro "Las Palomitas" se indican diferentes poses y posturas.

Coro:

Las palomitas se fueron de viaje
el que no se siente se queda de guaje.

El alumno que no realice la posición se va eliminando al ritmo de: guaje, guaje se quedo de guaje.

NOTA: Las variantes dependen de la creatividad del niño y la educadora.

10) Carrera

Organización:

Los alumnos en subgrupos se formarán en hileras para -- turnarse la oportunidad de participación.

Algunos de los alumnos pueden ser los jueces calificados res.

Desarrollo:

Los alumnos deberán rodar una pelota por el suelo con - diferentes partes del cuerpo, hasta la meta señalada: con la mano, pie, rodilla, codos, cabeza, hombros, etc.

Se tomará la pelota con las manos y se correrá con ella hasta el lugar de inicio de carrera para entregársela al siguiente concursante.

11) Síguete

Organización:

Los alumnos se colocan en hilera, el que está en la ca-

beza es el dirigente del juego. Se pone en marcha y los -- otros la imitan en todas sus ejecuciones. (Se sugiere que -- los primeros juegos los encabece la educadora). El jefe va -- adaptando postura o movimientos cómicos utilizando cada vez -- alguna de las partes del cuerpo, los demás visualizarán cual -- es esta parte y la imitan en su posición.

Los jugadores pueden ser jefes por turnos, el que está -- colocado inmediatamente es el sucesor a la orden del profe-- sor, y el jefe anterior pasa a la cola.

Se puede sugerir algunas reglas, pero es conveniente -- que el grupo las establezca, como: el que no imite exactamen-- te los movimientos se va a la cola retrasando su oportunidad -- de ser jefe.

12) El gran monitor

Organización: Se coloca el grupo en fila. "El gran mo-- nitor" es el jugador que, subido en una silla, una mesa o en -- cualquier parte alta, toma una posición majestuosa. Sus com-- pañeros pasan ante él uno a uno, mostrando gran respeto. Al -- llegar frente "al gran monitor" hace una reverencia muy cere-- moniosa e inclinando el cuerpo le dice tres veces "gran moni-- tor", yo te saludo sin reír ni llorar.

Esto debe decirse de un modo formal y serio, mientras hablan. El gran monitor hace contorciones, gestos chistosos, posiciones extravagantes, con el fin de hacer reír al que le saluda. (El que logre no reírse puede pasar a ser gran monitor).

13) Baila mi baile.

Material: Una grabadora y cassette.

Número de jugadores: ilimitado.

Terreno de juego: patio de recreo.

Organización por equipos.

Désarrollo:

Se divide el grupo en equipos de cinco. Un grupo hará de jurado mientras que a los demás equipos se les mencionan tres partes específicas del cuerpo, para que inventen el baile en el que se utilizarán solamente las partes del cuerpo ya sugeridas, tales como cadera, manos y cabeza o rodillas, abdomen y hombros, etc.

El jurado dirá cual de los equipos es el ganador.

14) Figuras geométricas.

Número de jugadores: ilimitado.

Terreno de juego: patio de recreo.

Organización: Por equipos, indicarles no olvidar el - -

equipo que pertenecen ni los compañeros que lo integran.

Organización:

Una vez integrados los equipos se da la indicación de formar una sola fila y comenzarán a trotar alrededor del patio o terreno de juego. A una señal dejarán de trotar y rápidamente se integrarán por equipos, cada uno en algún espacio del patio, para formar con su cuerpo sobre el piso la figura que previamente se les indique.

El equipo que lo haga en menos tiempo y de la mejor manera posible procurando que el trabajo sea claro, ganará.

Se sugiere que los mismos niños sean los jueces. Con este juego también se pueden formar números, vehículos, etc. Según las necesidades del tema que se está trabajando.

EQUILIBRIO

Esta palabra "equilibrio" tiene sus raíces en el latín y quiere decir equus (igual) y libra (balanza).

Es el estado de un cuerpo sometido a fuerzas iguales y contrarias. Puede ser:

a) Estable: cuando el centro de la gravedad está por -

debajo del punto de apoyo.

b) Inestable: cuando el centro de la gravedad está por encima del punto de apoyo.

c) Indiferente: Cuando ambos están en el mismo nivel.

Para el contacto con el mundo que nos rodea los sentidos más importantes son los que nos dan la posición y el movimiento. Esto se basa en que el hombre no podría sobrevivir sin los sentidos, que le permiten estar de pie, hablar, andar, en fin hacer cualquier movimiento coordinado.

Las sensaciones cinestésicas son las surgidas de receptores que se encuentran en todos los músculos y tendones y que intervienen en los movimientos del cuerpo. Estas sensaciones cinestésicas nos permiten efectuar actividades que requieren delicados movimientos y ajustes musculares sin mirar. También nos permiten juzgar con precisión la posición de las partes del cuerpo (ubicación del esquema corporal).

El sentido del equilibrio, llamado también sentido vestibular, surge de los receptores que responden a cambios en la posición y en la velocidad de rotación de la cabeza. Como el sentido cinestésico, es importante en el movimiento y en el mantenimiento del equilibrio.

Los receptores vestibulares se unen en el oído interno. Se llaman canales semicirculares y órganos y tolitos. Hay -- tres canales semicirculares, cada uno de ellos muy próximo - perpendicularmente de los otros dos. Cada uno se encuentra - en un plano diferente del movimiento.

Estos canales están llenos de un líquido, cuando cambia la velocidad de movimiento de la cabeza, la presión ejercida sobre el líquido va a la célula pilosa de los canales y de - esta forma se produce el equilibrio.

El equilibrio es una modalidad básica que está íntima-- mente relacionada con la mayor parte de los componentes moto-- res (coordinación, fuerza, flexibilidad, etc).

Equilibrio es pues la capacidad de un sujeto para mante-- ner la proyección del centro de gravedad dentro de su base - de sustentación.

Esta capacidad se manifiesta en ejercicios estéticos y - dinámicos. El equilibrio estático se manifiesta en ejerci- - cios sin desplazamientos, va desde el hecho de mantener una - simple posición. El equilibrio dinámico se manifiesta con -- desplazamientos y variaciones del centro de la gravedad.

Los equilibrios varían según el grado de dificultad y los dividimos en:

- a) Cambio en el tamaño de la base.
- b) Lugar del centro de gravedad.
- c) Cambios en el ritmo y la velocidad.
- d) De acuerdo a la duración, a mayor tiempo en una misma posición, más aumenta la dificultad.

Los objetivos que se desarrollan con actividades recreativas son los siguientes:

- Que todos conozcan donde está su centro de gravedad.
- Que cada uno de los alumnos debe de conocer su base de sustentación en las diferentes posiciones que adopte.
- Que al realizar juegos recreativos intervenga todo el cuerpo.

Para que el alumno logre mantener diferentes equilibrios es necesario una asimilación y una acomodación (adaptación), es decir para que se logre este proceso es necesario y esencial la existencia de algún tipo de estructura biológica y psicológica, ya que es imposible la adquisición de elementos físicos o cognoscitivos por parte del sujeto si no cuenta con alguna forma de organización. Esta organización se logra

a base de repeticiones, generalizaciones, conocimientos y --
fundamento con otros esquemas.

A continuación algunas sugerencias de juegos recreati--
vos para favorecer este aspecto.

15) Carrera del circo.

Número de jugadores: todo el grupo.

Terreno de juego: patio de juego o cualquier lugar ence
mentado y espacioso.

Organización: Los alumnos se colocan en equipos detrás-
de una línea de salida; a 4 mts. de distancia se marca con -
gis una meta o línea de llegada.

A cada uno de los equipos se les dará un balón de bas--
quetbol y un integrante del equipo se subirá al balón mante-
niendo hasta donde sea posible el equilibrio y caminará ha--
cia la línea de llegada haciendo rodar con los pies el balón;
una vez que logre pasar la línea tomarán la pelota con las -
manos y regresarán a toda prisa hasta donde se encuentra su-
equipo, entregándosele a otro participante, y así se conti--
núa el juego sucesivamente hasta que las oportunidades de --
participación de todos se vean agotadas.

El equipo que termine primero será el ganador.

NOTA: Pueden participar dos niños que le sirvan de sostén lateral.

16) El peso peligroso

Organización: se forman dos filas de alumnos, se elaboran dos bancos suecos, es decir, un tablón de 15 cm. de ancho con dos bases de sustentación en cada extremo, a una altura de 30 cm, el tablón con dos metros de largo.

Los alumnos realizarán por turnos desplazamientos sobre el tablón o banco sueco a cuatro patas. La fila que termine primero será la vencedora; si algún participante cayera del banco, deberá colocarse nuevamente al comienzo del mismo hasta que logre pasarlo.

17) Boleo-pie

Organización: Se colocan los alumnos por parejas, sentados de frente sin poner los pies en el suelo y juntando con los pies de los compañeros, apoyados con sus manos y glúteos. Se lanzaron una pelota por las piernas sin que se caiga al piso.

Ganará la pareja que logre mantener por más tiempo la pelota sin que éste caiga tres veces al piso.

18) Patita Coja

Organización: Se forman equipos de igual número de integrantes, se marcará una línea de salida y otra de meta.

A cada uno de los integrantes se le proporcionará un -- trozo de cuerda de 30 cms. (listón, piola, rafia....)

Se desplazarán uno por uno, a cada señal a la patita co ja llevando sin que toque el suelo ni se caiga una pierna li bre; a saltos llegarán a la línea de llegada; una vez que lo logre el primero, sale el segundo y después el tercero y así sucesivamente.

El equipo que logre colocar primero todas las cuerdas - en la línea de llegada, será el ganador.

Antes de comenzar el juego pondrán reglas educadora y - alumnos, como, al que en el camino se le cayera la cuerda o bajara y tocara el piso con el pie, se regresará a la línea- de salida.

19) Soldaditos

Número de jugadores; todo el grupo.

Material: Saquitos de arena, pelotas y gis.

Organización: Se reparten los alumnos por equipos y a -

cada uno de los equipos se le dará un saquito de arena; se marca una línea o punto de llegada, en este lugar se coloca la pelota.

Un integrante de cada equipo andará con un saquito de arena en la cabeza; esto lo hará de la forma más rápida que pueda, alcanzará la línea de llegada y el primero que lo haga tomará la pelota y regresará con sus compañeros, si por alguna razón el costal cayera al piso, se pondrán reglas con los alumnos, por ejemplo: se regresará a la salida o se descalificará.

Por cada una de las veces que un equipo logra hacer un recorrido ganando la pelota, se le anotarán puntos uno por vez.

El que acumule más puntos será el ganador.

20) Marcha del jinete.

Organización: Se designa a un jugador como el manchado, todos los jugadores se reparten en el campo. A una señal los jugadores huyen del "manchado" y para ponerse a salvo harán por montar "a caballo" a alguno de sus compañeros. El "manchado" persigue de uno en uno hasta lograr tocarlo; si lo hace lo llevará a sentarse en su escondite (algún lugar ya es-

establecido), pero si están montados sobre alguno de sus compañeros, lo respetará y seguirá persiguiendo el resto del grupo. Los jugadores darán facilidades para que los monte el perseguido.

21) Caballo y jinete.

Material: una pelota.

Organización: Los jugadores se dividen en dos grupos, uno son los "caballos" y otro los "jinetes". Montan en los caballos y se comienzan a pasar una pelota entre todos sin que se caiga al suelo. "Los caballos" evitarán que los "jinetes" le tomen, moviéndose en su lugar. Si un "jinete" pierde la pelota, cambiará con su caballo y sigue el juego.

22) Las estatuas

Material: una pelota.

Organización: Se forma un círculo con los jugadores y con dos pasos de separación se da una señal y un jugador cualquiera toma la pelota y al lanzarla, nombra al compañero que debe recibirla; si éste la deja caer, queda inmóvil, conservando la posición que tenía al dejarla caer, pronto el círculo tan animado se transforma en un museo de estatuas libres. Cuando quedan cuatro y cinco jugadores, quienes sean los jugadores de este partido la educadora hace una señal para que las estatuas cobren vida y vuelva la alegría a la clase.

23) La escalera de caracol

Organización: Para este juego, se dibuja en el piso un caracol o espiral, se marca un carril desde el principio hasta el centro, con compartimientos donde holgadamente queden los pies.

Los jugadores por turno deberán recorrer el caracol o - soltando en un pie, de peldaño en peldaño, sin pisar las líneas límites, empujando con la punta del pie un pedazo de -- piedra o madera; si el pie o la piedra toca la línea, el jugador pierde su turno y deberá detenerse a que los demás jugadores hagan su turno.

El primero que llegue al compartimiento central, es el vencedor.

Variantes:

Se puede hacer tirando los dados y el número que salga serán los comportamientos que avancen, o pisar peldaño por - peldaño sin perder el equilibrio, etc.

24) Los gallitos

Terreno de juego: patio de recreo.

Material: Globos.

Organización:

Los niños se forman por parejas, se les entrega a cada niño un globo y una tira de estambre de 25 cm. y se les pide inflen el globo y lo amarren con el listón en su pie izquierdo.

A una orden los niños tendrán que levantar su pie izquierdo y empujarán a su compañero sólo con el hombro, para provocar un desequilibrio y hacer que su adversario baje el pie, aprovechando el momento para romperle el globo.

Al que le revienten el globo primero o el que rompe una de las reglas del juego, pierde.

25) Doña cigüeña

Organización: se colocan los alumnos en una línea de salida y marcando una meta entonanán el coro de la cigüeña y seguirán las instrucciones del mismo.

Coro: Doña cigüeña pico colorado, una patita se le ha quebrado, ahora camina con mucho cuidado, con un pie adelante y el otro levantado.

la la la la, la la la la la la la la.

la la la la, la la la la la la la la.

El niño que llegue primero a la meta será el ganador.

26) Sálvese quien pueda.

Material: ladrillos, piedras, tabiques de madera.

Organización: Los jugadores se colocan en línea de pie; previamente se colocará un puente de ladrillos de madera, se parados 15 cm. uno del otro y a una distancia considerada -- del grupo.

El jefe contará una historia peligrosa (incendio, nau--frago, fieras....) de su inventiva, en el que en su momento-preciso tendrá que incluir la frase sálvese quien pueda!, - los alumnos saldrán corriendo a formarse y cruzarán el puen- te de ladrillos.

El que llegue al último será el narrador, si el grupo - está de acuerdo.

LATERALIDAD

Otro aspecto de gran importancia es la lateralidad, que se puede definir como el sentido o sentimiento de integridad en la permanencia de las diferentes partes del cuerpo y la - coherencia que hay entre estas partes y su situación espa- -

cial. Supone la capacidad para coordinar un lado en el cuerpo con el otro y para poder eliminar o discriminar en el momento de ejecutar una acción de forma cognitiva entre ambas.

Si por alguna razón esta área se ve descuidada y su desarrollo es diferente, es muy probable que surjan problemas de direccionalidad dentro de un espacio, tales como:

Inversión en las letras.

Colocación incorrecta de letras en palabras.

Falta de orientación espacial.

Diferencias para situarse en medio de la acción en relación a las diferentes direcciones y posibilidades.

Se pretende mediante la orientación en el punto de la lateralidad, formar en los alumnos juicios sobre derecha-izquierda en relación con su imagen corporal en el espacio.

El niño se relaciona en el mundo en el cual trata de identificarse, pues el conocimiento del mismo lo logra a través de sucesivas adaptaciones, es pues la lateralidad una herramienta que le ayuda a organizarse perceptualmente en el mundo.

Es pues, la lateralidad el predominio de uno u otro de-

los dispositivos, de una mano u oído, ojo o pierna. Mediante este predominio podemos determinar a los diestros o zurdos, manuales u oculares así como de sus miembros inferiores, don de también existe una predominación cruzada.

La lateralidad dominante está determinada en el momento del nacimiento, es decir, debe aclarar que la lateralización que domina (derecha o izquierda) no es cuestión de educación.

La lateralidad tiene estrecha relación con los centros de expresión simbólica, situados en los hemisferios cerebrales.

Se deduce pues que la preferencia lateral está determinada por cuestiones anatómicas y congénitas y no, como ya dije, por cuestiones de educación.

El docente, mediante la detección del lado predominante, puede considerar la ayuda pertinente a cada alumno, así como identificar si la zurdería en un alumno que tenga un problema disléxico es por cuestiones motoras o sensoriales.

Para detectar cuál es la lateralidad predominante en el alumno el maestro recurre a las siguientes fuentes de observación:

a) A los padres: Los padres pueden dar información sobre la mano que utiliza el alumno.

b) El mismo educador: Mediante observación sistemática de los gestos o acciones que realiza el alumno en clase de educación física o al manipular objetos.

c) Aplicando pruebas en las que pueda determinar objetivamente cual es la preferencia lateral del alumno.

Existen cuatro tipos de lateralidad que a continuación expongo para mayor conocimiento del alumno.

1) Con predominio homogéneo del lado derecho (diestro) o zurdo (sinistro), el que se presenta con mayor frecuencia es el diestro.

2) El ambidiestrismo se dice que es el peor de los casos, ya que en cuanto a las habilidades y a las destrezas debe haber una lateralidad bien definida, ya sea diestra o zurda.

3) La lateralidad cruzada es cuando la mano y el oído predominantes no corresponden al mismo lado.

4) Lateralidad invertida: Es cuando un niño hace mayor-
empleo y tiene preferencia al utilizar la mano derecha, pero
es virtualmente zurdo.

A continuación algunas actividades que sugiero:

27) Costado con costado.

Organización: Los jugadores se colocan en el círculo, -
por parejas, costado con costado entre cada pareja y separa-
dos a una distancia de dos pasos entre cada una, el jefe es-
tá en el centro. A una señal, el jefe grita: de cara, los ju-
gadores de cada pareja se vuelven uno hacia el otro, cuando-
grite: de espaldas, se dan la espalda, media vuelta por la -
derecha, media vuelta por la izquierda, etc.

Estos cambios deben de hacerse muy rápidamente y tantas
veces como el jefe lo ordene. Cuando al fin grita: costado -
con costado, todos los jugadores cambian de sitio y de pare-
ja y van a colocarse uno al lado del otro; el jefe trata de-
buscarse un compañero; el que queda solo, la hace de jefe o-
sale del juego y se escoge un nuevo jefe, según el grupo lo-
exija.

Hay que evitar que los cambios se hagan con lentitud y-
cambiar de pareja con los jugadores cercanos.

28) Calles y avenidas.

Se colocan en hilera de cuatro alumnos, tocándose los hombros con las puntas de los dedos, dar un giro a la derecha sin bajar las manos son calles; dar el giro hacia la izquierda, son avenidas; un participante será el perseguido y otro el perseguidor, correrán por las calles y avenidas según las indicaciones del educador, si el perseguido se pasa por donde no es calle o avenida, cruzando éstas según sea la prohibición, perderá y otro pasará a ser el perseguido para que el anterior perseguidor pase a ser perseguido.

Se están cambiando de perseguido para que todos tengan oportunidad de ser perseguidos.

29) Cambio de lugares.

Organización: Este juego se realizará en el salón de clases; todos los niños menos uno se sientan en sus respectivos lugares y obedecerán las voces de mando. "Cambio el frente", "cambio atrás", "cambio a la derecha" o a "la izquierda, o intervalos irregulares, procurando tomar a los niños por sorpresa.

Estas indicaciones se pueden intercalar con frases co--

mo: -Había una ranita que le gustaba saltar y saltar y cambiar de lugar, _____ y gritaba! _____ cambio a la izquierda.... cambio a la derecha.....etc.

Era un albañil muy gruñón que tenía un maestro muy mandón y éste le decía..... Cambia esos ladrillos para el frente.... etc.

La educadora puede cambiar la frase y relacionarla con el tema que esté tratando en ese momento.

A la voz de "al frente" todos dejan sus asientos y van al lugar indicado, y este es el momento en que la educadora aprovecha para dar otra indicación y correr a ocupar un lugar y dejar a uno de estos sin asiento. El niño que quede sin asiento será el que dirija el juego.

30) Semana inglesa

Se forman dos filas de parejas y se ponen de espaldas; tienen que voltear la cabeza hacia los lados conforme vayan diciendo los días de la semana:

Lunes	- derecha
martes	- izquierda

Miércoles - derecha
Jueves - izquierda
Viernes - derecha
Sábado - izquierda
Domingo - derecha

Si los voltean para el mismo lado se verá cuál es el -- del error y al finalizar la semana se darán los premios acumulados.

Los premios pueden ser besos, abrazos o algún otro que sugieran los niños.

31) Doble rueda.

Se forma un círculo grande y otro dentro, con la misma cantidad de niños uno y otro para que uno sea más pequeño, - los niños se tomarán de las manos y se pondrán juntos. Los - niños del círculo grande también se tomarán de las manos pero levantando los brazos al nivel de los hombros. Se agarran de las manos los del círculo grande con los del círculo pequeño, para saber quién va a ser su compañero.

Después se toman de las manos los integrantes de cada - círculo y al ritmo del coro comienzan a girar en forma opues

ta. Al término del coro se gritará "parejas". Los niños tendrán que buscar a su compañero que le correspondía, se colocan de espaldas, se toman de las manos y se dejan caer al piso sentados; la última pareja que lo haga saldrá del juego y así sucesivamente.

32) La mudanza

Material: sillitas

Se puede realizar en el aula de clases o en el patio escolar, pidiendo a cada niño saque su sillita. Estas se colocarán formando dos hileras, una frente a la otra. Cada uno de los asientos corresponderá a una casa. Todos los niños se colocarán a un costado de éstas, formando una hilera y entre éstos estará el "mudado"; éste dará la señal para caminar: izquierda, derecha, varias veces y de repente dirá. _____
 ¡cambio de casa! _____ Y hará lo posible por entrar en --
 una casa vacía, el que se quedó sin casa; se sale o puede --
 ser "el mudado" según acuerde el grupo.

33) Canasta revuelta

Para este juego es necesario formar un círculo, sentarse sobre el piso o en sillas.

La educadora estará de pie en el centro del círculo con una pelota que arroja sorpresivamente a algún niño; si la -- educadora dice: tengo una canasta llena de "manzanas", el niño deberá atrapar la pelota y contestar: a mi derecha se encuentra... y decir el nombre del compañero que está a su derecha; si la educadora dice: tengo una canasta llena de na--ranjas: el niño contestará quien esté a su izquierda.

Cuando la educadora diga ¡tengo una canasta revuelta! todos deberán cambiar rápidamente de lugar. Y se vuelve con la misma mecánica.

El niño que no conteste correctamente saldrá del juego.

34) Maremoto.

Terreno de juego: salón de clases o patio.

Material: sillas.

Se forma un círculo y todos los niños sentados, la educadora al centro del círculo, narrará que van todos en un -- barco y de repente llega una ola a la derecha al escuchar -- esto los alumnos se pondrán de pie y se cambiarán a la silla que está a la derecha. Cuando la educadora diga: ola a la izquierda, girarán todos a la izquierda; llegará el momento en

que el profesor deberá decir: "maremoto" y rápidamente todos cambiarán de lugar.

35) El tren.

Material: círculos de hule.

Organización: Se forma el grupo en círculos y cada jugador levanta su rueda, la baja, la cambia a la izquierda, a la derecha según se le indique, como forma de calentamiento antes de empezar el juego de lleno.

A una orden, los niños colocarán las ruedas formando una vía en forma circular. A una señal, los jugadores cambian de círculo moviéndose todos en una misma dirección, a la izquierda a la derecha, según se mande. El jefe tratará de ocupar un círculo en el momento en que esté desocupado, antes de que sea ocupado por aquel a quien le toca avanzar; el que perdió el círculo pasa al centro y el juego comienza de nuevo.

Para evitar discusiones, el que haya puesto primero un pie en el interior del círculo es el propietario.

36) Tapando el hueco.

Organización: se forma el grupo en un círculo, a una se

ñal, un alumno recogido de antemano, emprende la carrera alrededor y por fuera del círculo y toca a uno de sus compañeros por la espalda; el tocado correrá en sentido contrario; cuando se encuentren, se detienen, se saluda, dan una vuelta y vuelven a correr, el que llegue primero al hueco lo tapa; el atrapado es el que volverá a correr.

RECEPCION Y PROPUSSION

Podemos definir a la recepción y a la propulsión como cualquier gesto y actividad que suponga lanzamiento a una máxima distancia así como que también involucre la precisión que implica atrapar y recoger un objeto; estas actividades se producen parado o en movimiento.

Esta área es resultado de las experiencias del alumno cuando arroje y agarre pelotas que le son arrojadas.

La recepción y la propulsión son habilidades que se desarrollan más eficientemente una vez que se han desarrollado previamente actividades que impliquen el conocimiento del esquema corporal, equilibrio y lateralización.

Las finalidades de las actividades de recepción y de propulsión son las siguientes:

- a) Coordinación dinámica general
- b) Conocimiento de las velocidades
- c) Coordinación óculo-motora
- d) Conocimiento de tamaño
- e) Conocimiento de distancia
- f) Ubicación en el espacio lejano
- g) Lateralidad (reafirmación)

Las actividades que se harán para desarrollar correctamente la recepción y la propulsión exigen:

- a) Distancias
- b) Precisión
- c) Velocidad y previsión en lanzamientos
- d) Recogidos (objetos parados)
- e) Recepciones (objetos en movimiento)

Las recepciones y las propulsiones se clasifican en:

Lanzamientos:

- a) Por acompañamiento (combinado por ejemplo con un giro anterior al lanzamiento).
- b) Por golpeo (en el que por ejemplo el lanzamiento es

después de efectuado, golpeado, ya sea con la mano u otro objeto pared, palo, etc.).

c) Simple (el lanzamiento se efectúa meramente con las manos, con la misma fuerza y propulsión del niño) sin implementos complicados.

Recogidas y recepciones

- a) Paradas (en posición estática).
- b) En controles (con movimientos sin perder de vista - el objeto a recibir).
- c) Combinaciones (se corta y se detiene un momento antes de recibir).

Sugerencias de juegos:

37) Escamado

Lugar de juego: el patio o terreno plano.

Organización: El grupo se divide en dos equipos, el terreno se divide a lo largo en dos partes iguales. Los equipos se ponen en un extremo del patio, cada quien con su terreno del patio; se colocan dos banderas una en cada esquina; uno de los integrantes de cada equipo sale corriendo hasta la esquina contraria para tomar la bandera, Los del equipo contrario salen a intentar tocarlo antes de que tome su ban

dera, si no logran tocarlo antes pueden tocarlo después y se queda quieto.

Saldrán alternativamente ambos equipos por la bandera - y a tocar al individuo que la tenga para liberarlo. Aquel -- que meta la bandera primero en su base, gana.

38) Beisbolito.

Terreno de juego: patio de recreo o terreno plano.

En el terreno de juego se marca un "home" y tres bases. El grupo se divide en dos equipos, uno bateará y el otro defenderá.

De estos últimos un lanzador, el cual al tener la pelota en su poder no sigue el juego hasta que la suelta. Por -- parte del grupo bateador, uno toma la pelota, la levanta con una mano y con la otra la golpea con el fin de pasarla más -- allá de una línea pintada a una distancia considerada del -- "home" y corren todos los jugadores que quieran a primera ba se, segunda o tercera, según sea de fuerte el golpe. Aquí -- surgen dos posibilidades, si los contrarios atrapan la peio ta sin que hayan dado un solo bote, lo dejan en el suelo y - corren todos a "home"; de los bateadores uno corre, toma la pelota y trata de golpear con ella a cualquiera de sus con-- trarios en todo el cuerpo excepto en la cabeza, para salvar-

se de ser ahora ellos los defensores. Si no golpean a nadie a los que defendían les toca ahora batear.

La otra posibilidad es si la pelota bota antes de ser atrapada el equipo defensor puede golpear a cualquiera de los corredores antes de que lleguen a la base. Si los golpean corre todo el equipo defensor a "home" y se cubren de que les vayan a pegar la pelota antes de que llegue, si lo hacen se cambian posiciones.

39) El caballete.

Terreno de juego: el patio de recreo o terreno plano.

Material: colchonetas individuales.

Organización: Se divide el grupo en dos equipos, se marca una línea de salida y otra línea de meta a 30 metros de distancia.

El primero de cada equipo se tomará los tobillos con las manos, sin doblar las rodillas; para que el compañero que le sigue, lo salte, apoyándose con la espalda del compañero que está agachado. Una vez que él lo haya saltado, dejará pasar un medio metro y se pondrá en la misma posición, así seguirán todos sucesivamente, el que quedó primero de caballete será el que salte en seguida de que todos lo han hecho y así seguirán todos, hasta ver cual equipo llega prime-

ro a la meta.

40) Balón arriba.

El número de jugadores es de doce, distribuidos en dos equipos de seis. El terreno de juego está formado por seis círculos de veinte centímetros de lado, situados en línea recta y a dos metros de distancia uno de otro, llamados "bases". El juez entrega el balón al equipo de los círculos y dispone de diez minutos para pasarse el balón por encima de sus oponentes de tal manera que éstos no se apoderen de él, tanto los jugadores de un equipo como del otro no pueden salirse de su base; si alguno lo hiciera se le penalizará con tres puntos, cada vez que el equipo que está encargado de pasarse el balón logra pasarlo limpiamente de uno a otro jugador se le anota un punto y si lo atrapan se le penalizará con dos y se repite el pase. Finalizados los diez minutos se suman los puntos a favor de cada equipo invierten sus posiciones y se juega la segunda parte.

Ganará aquel equipo que al finalizar haya reunido más puntos.

41) Los países.

Terreno de juego: patio escolar.

Material: una canasta y tres pelotas.

Organización: Se forman dos filas y se separan; a las dos filas se les dará nombres de diferentes países, a una -- voz los dos países tienen que pasar al centro por su pelota y tendrá que encestarla.

El equipo que haga más puntos es el que ganará.

42) Paso al primero.

El número de jugadores será de veinte.

Terreno de juego: patio, pista deportiva o un campo similar.

Organización: Se sorteará el orden de colocación del -- uno al veinte y a paso ligero darán una vuelta de reconoci-- miento y acoplamiento a la pista. Se habrá sorteado previa-- mente para saber quién hará de árbitro. A una señal de éste iniciarán suave carrera y cuando dé un silbatazo el árbitro, elevarán el ritmo de carrera. A partir de este momento y a -- cada silbatazo del árbitro, el último del grupo deberá acele-- rar su ritmo y adelantando a todos, se colocará primero. Vol-- viendo a correr el ritmo que lleva el grupo, y atendíéndose-- a la señal del árbitro, todos los participantes irán hacien-- do lo mismo hasta que éste ejercicio lo hayan hecho los vein-- te que constituyen el grupo. Si alguno de los jugadores par-- ticipantes no fuese capaz de rebasar a todos y situarse al -- frente de ellos, quedará eliminado y dejará de correr.

C O N C L U S I O N E S

El juego evoluciona en la medida en que el individuo se desarrolla. Un pueblo que ha evolucionado le da primaria importancia al juego en la vida social y cultural.

Esparta y Atenas fueron pueblos que estuvieron en primer plano con respecto a las antiguas civilizaciones, por sus numerosas actividades físicas, con las cuales se les daba gran importancia al juego y a las destrezas corporales. También en América entre los Aztecas se daba gran importancia al juego con la celebración de competencias y danzas. Estos han pasado a la historia como expresión indudable en adelantos culturales.

Las actividades psicomotoras deben auxiliarse del juego para que sean placenteras, agradables y voluntarias, ya que el juego es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad.

Actualmente el desarrollo de las actividades motrices atraviesa por una crisis. Tan sólo en el nivel preescolar, el docente, por tener un limitado conocimiento con respecto a esta áreas, se conforma con realizar su práctica de manera ortodoxa, y la Secretaría de Educación Pública por su parte también se conforma con complementar el programa con una - -

Guía en donde considera a la educación física como una disciplina pedagógica que mediante actividades motrices tiende a la eficiencia del movimiento y de las habilidades motrices - más simples hasta las más complejas.

Las actividades psicomotoras no deben de ser una disciplina pedagógica, sino una actividad placentera en donde el niño desarrolle progresivamente sus habilidades, destrezas y movimientos de una manera muy natural y a través del juego.

La implementación del juego recreativo en preescolar debe tener como finalidad, en el desarrollo del niño, lo siguiente:

- Mejor desarrollo de sus capacidades.
- Mejor adaptación a nuevas situaciones.
- Lograr integrarse y cooperar con sus compañeros.
- Obtener aceptación de sí mismo y de los demás.
- Adquirir confianza en sí mismo y en sus capacidades.
- Desarrollar una creatividad al aportar ideas a las actividades.

El docente debe estudiar la conducta de los niños al realizar las actividades y realizar una evaluación cualitativa, es decir, con base en la calidad de la ejecución que ya-

existía en el niño determinar el avance logrado.

Por lo tanto el criterio de utilidad que ha guiado el desarrollo y realización de esta propuesta ha desembocado en ofrecer, más que una teoría, una posición práctica.

Si bien es importante que el docente conozca los rasgos de la personalidad del niño para orientar sus actividades, no debe olvidar su misión en la educación, la cual no sólo se limita a transformar lo que le rodea, sino además transformar la educación misma en aras de una mejor atención a sus alumnos, los cuales serán los futuros ciudadanos de nuestra Patria.

B I B L I O G R A F I A

- ALBARRAN, Agustín Antonio. Diccionario Pedagógico. Siglo-Nuevo Editores, S.A. México, D.F. 1980; 1987 p.
- ANDRE, Nicolás, Jean Piaget. Trad; Atella Mastragelo, Fondo de Cultura Económica. Brevarios. México, 256 p.
- ARROYO de Yaschine, Margarita, Programa de Educación Pre-escolar. Libros 1,2,3. Ed. SEP. 1981; 403 p.
- DEL POZO, Hugo, Recreación Escolar. Ed. Avante, México, - 1987. 281 p.
- Diccionario de Psicología. 11 impresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1987: 520 p.
- GARCIA PELAYO, Croos, Ramón. Diccionario de artes, letras, ciencia. Edic. 198. México, 1987; 1663 p.
- GRATIY, Bryant J. Desarrollo Perceptual y Motor de los niños. Ed. Paidós, Barcelona, España, 1982; 303 p.
- GRATTY Bryant J. Juegos Didácticos activos. Ed. Pax, México, D.F. 1989; 298 p.
- GUESSEL Arnold y otros. Psicología Evolutiva de 1 a 16 --

- años. Ed. Paidós Barcelona, España, 1974; 1382p.
- . LAGRANDE, Georges. Educación psicomotriz. Ed. Roca, México, D.F. 1985: 251 p.
 - . PIAGET, Jean. El aprendizaje por el juego. Ed. Pax. México, 1988; 186 p.
 - . Guía metodológica de Educación Física para el docente pre escolar. Ed. SEP. México, 1981; 182 p.
 - . WALLON Henri. Ciencia de la naturaleza y Ciencia del hombre. Francia, 1959; 304 p.
 - . WALLON, Henri. Estadios del desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología, UPN. SEP. México, 1988.
 - . WALLON, Henri, La evolución psicológica del niño, Ed. Psique. Buenos Aires, 1972; 264 p.
 - . ZAPATA, Oscar A. y AQUINO, Francisco, Psicología de la Educación motriz. Ed. Trillas, México, D.F. 1988; 187 p.

NADIE COMPITE CON NUESTRA CALIDAD DE IMPRESION Y TIEMPO DE ENTREGA, COMPRUEBELO!

NO TENEMOS SUCURSALES

S.R. de C.V.
TESIS PROFESIONALES
TESINAS • MEMORIAS • INFORMES
8 DE JULIO No. 13
(ENTRE P. MORENO Y MORELOS)
TELS. 14 - 01 - 22 y 13 - 61 - 42
GUADALAJARA, JAL.
PASAMOS SU TESIS
EN MAQUINA BIA



USAMOS EQUIPOS XEROX Y OFFSET

- TRANSCRIPCION
- PREPARACION DE BOCES
- PROCESO BIA
- IMPRESION PROFESIONAL
- REVISION DE FIRMADO
- EMPASTADO

HELOGRAFICAS

- COPIAS BOND
- PAPELERIA PARA SU EMPRESA
- REDUCCIONES
- AMPLIFICACIONES