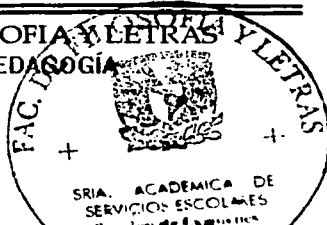


01025
30



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA



EJERCICIO CORPORAL COMO ELEMENTO
FORMATIVO E INTEGRADOR DE LA ATENCIÓN Y
CONCENTRACIÓN DE NIÑOS PRE - ESCOLARES Y
ESCOLARES DE 1º Y 2º.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A:

GLORIA LIBERTAD CRUZ CRUZ.

ASESOR: LIC. Ma. CECILIA RIOS DE LA TORRE.
FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS

MEXICO, D. F.

2003



COLEGIO DE PEDAGOGIA

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I. EVOLUCIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

	Pág.
a) Antecedentes.....	5
b) Evolución de la psicomotricidad en preescolares y escolares.....	11
c) Importancia de la psicomotricidad en la evolución del infante.....	18

CAPITULO II *EL JUEGO COMO ELEMENTO FORMATIVO E INTEGRADOR EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DEL INFANTE.*

a) Intereses y necesidades del preescolar.....	23
b) Intereses y necesidades del escolar.....	24
c) Clasificación de los juegos en los infantes.....	28
d) Alternativas de juegos en el salón de clase, en el patio y de mesa para los infantes.....	32

CAPITULO III. *LA PERSPECTIVA PSICOBIOLOGICA DE H. WALLON Y LA PSICOMOTRICIDAD.*

a) Los estadios de desarrollo psicomotor.....	40
b) Conceptos y aplicación a la psicomotricidad.....	51

CAPITULO IV. EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y LA PERSPECTIVA COGNITIVA

DE J. PIAGET.

a) Fases de desarrollo.....	57
b) Fase sensoriomotriz.....	58
c) Período preoperatorio (2-7 años).....	60
d) Período de las operaciones concretas.....	61
e) Fase de operaciones formales.....	63

CAPITULO V. PROPUESTA DIDÁCTICA PARA MAESTROS DE PREESCOLAR, 1º y 2º año; DE JUEGOS DE PRÁCTICA PSICOMOTRIZ.

a) Juegos de sensibilización y atención en el infante.....	66
b) Juegos de coordinación psicomotora y de atención.....	83
c) Juegos de integración intergrupal.....	90
d) Juegos de concentración.....	91
e) Juegos de relajación	138

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFÍA.....	149
--------------------------	------------

INTRODUCCIÓN

Hasta hace poco tiempo, en la escuela en México, se mantenía una educación puramente intelectual, manteniendo al niño en una postura pasiva el mayor tiempo posible, esto lo lograba o lo logra el profesor por medio de gritos, golpes en la mesa, prepotencia y abuso de poder, entre otras.

La educación psicomotriz, surge como un medio educativo fundamental para lograr la adaptación y atención del niño al medio escolar y para adquirir con más facilidad diversas habilidades de aprendizaje, como: la lectura, la escritura, la atención y la memoria. También se ha querido concientizar a las escuelas de que los alumnos necesitan un complemento educativo y no sólo de información a todo vapor, este complemento es de tipo corporal y emocional, del cual se encarga gran parte esta tesis, y que ayudan a aprender de mejor manera, aprovechar y afianzar todas las potencialidades del niño. ¿Cómo se pretende o se logra esto. Conociendo todo lo que involucra al niño, empezando por su cuerpo y su cerebro, las neuronas, los sentidos, etc., y como es que diferentes y sencillos ejercicios estimulan la atención, memoria y habilidades diversas.

Un elemento importante para que se pueda lograr esto es hacer lo más divertido posible estos ejercicios, que con el niño llamaremos juego, porque lo manejaremos como un juego divertido, emocionante, interesante, llamativo a la vista y al oído; aplicando previamente esto a una clase normal, notaremos cambios en la actitud del niño, en su atención, su rendimiento y en el aprendizaje que adquirirá día con día, así como la seguridad individual, intelectual y corporal que muchas veces no se toman en cuenta.

Una parte importante que trata esta tesis es la psicomotricidad desde el punto de vista de Piaget y Wallon, ya que nos permiten conocer al niño, su desarrollo, capacidades motrices y actitudes mentales, de una manera completa, lo cual es indispensable conocer para cualquier pedagogo o persona que quiera educar a un niño.

Por lo anterior este trabajo pretende ser una recomendación amplia para los profesores ya que llevando a cabo estos ejercicios, se divertirán de la misma manera que el niño, independientemente que el aprendizaje tendrá una mejor calidad y un mejor resultado, logrando así, un cambio en la educación tradicional y sobre todo en el niño que en un futuro será un individuo sano y completo física, emocional y mentalmente.

CAPITULO I

EVOLUCIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

a) Antecedentes

Según Sánchez, A. Pilar, a principios del siglo XIX se producen descubrimientos en el campo de la fisiología nerviosa así C: Bell (1774 – 1842) y F. Magendie (1783 – 1855) hacen la diferencia entre nervios motores y sensoriales; J.P. Muller (1801 – 1858) funda el inicio de la energía específica de los nervios, E. Du Bois Reymond (1818 – 1886) da a conocer que no es una onda eléctrica el influjo nervioso y H. Von Helmholtz (1821 – 1894) mide la rapidez de la extensión del animal y el hombre; Flourens (1794 – 1871) separa las diferentes funciones de los centros nerviosos y E.H. Weber (1795 – 1878) estudia lo que compone a la sensación y establece las leyes de la sensibilidad diferencial.

A fines del siglo XIX y principios del XX el cuerpo se consideraba como algo que no tenía importancia y sólo se veía como una estructura anatómica y fisiológica. Al pensamiento se le consideraba como parte de lo espiritual. Dadas estas grandes diferencias entre cuerpo y espíritu surge un nuevo concepto de estas dos áreas, introduciéndonos así a lo que es ahora la Instrucción Psicomotriz.

La psicomotricidad como concepto a principios del siglo XX

Para que surgiera la psicomotricidad como concepto, primero se estableció una relación entre lesión y síntoma, lo cual no era suficiente para dar una respuesta a hechos como: disfuncionamientos graves sin daño cerebral ubicado, que admitía que la actividad gestual pueda estar dañada o alterada sin que exista parálisis o demencia y sin que queden secuelas anatómicas. Otro camino fue por medio de la neurofisiología con C.S. Sherrington (1906); que afirma que todo movimiento incluso el más sencillo y simple, tiene un significado biológico. Un tercer camino fue la neuropsiquiatría en el infante. Su representante, E. Dupré describe en 1907 el síndrome de "debilidad motriz"; posteriormente en 1909 lo relacionan con la "debilidad mental".

Presentando así por primera vez lo que se podría llamar psicomotricidad del niño. Más tarde Dupré manifiesta que no era lesión cerebral este síndrome sino una insuficiencia.

Esta descripción surge de los estudios que Dupré llamó "la paratonía", caracterizada por no poder ejecutar espontáneamente la determinación muscular. Se comienzan a

dar posibles explicaciones a trastornos motores por inmadurez o interrupción del desarrollo de un sistema. Las tres aportaciones dan lugar a la "presentación de un cuerpo inteligente debido al poder receptivo, integrador y ordenador del sistema nervioso, encontrando así un cuerpo noble más delicado y más activo".¹

Pero aún no existía un modelo excelente para el concepto de psicomotricidad. H.Wallon, con su escrito "El niño turbulento", aporta un análisis de los estadios y trastornos del desarrollo psicomotor y mental del niño publicando posteriormente muchas series más donde habla del conocimiento del niño a nivel intelectual, motriz y afectivo, pero sólo se queda un plano meramente descriptivo.

En este cuarto de siglo se critica lo neurológico y pretendían explicar el paralelismo del concepto de psicomotricidad y el psicomotor. Le Camus explica este paralelismo diciendo que no hay capacidad para entender al hombre como un todo, creyendo con esto que el cuerpo y el alma son dos cosas separadas, dependientes cada una y por tal se tienen que educar por separado.

La psicomotricidad en el 2º cuarto de siglo

En esta época hay influencia del paralelismo psicomotor. Un autor de los que evolucionan las ideas sobre psicomotricidad es G.Heuyer (1948), cuando se refiere a que es la asociación estrecha entre el desarrollo de la motricidad, de la inteligencia y de la afectividad, idea surgida de Dupré. Después B. Aucouturier defiende el "todo del ser": considera que las estructuras motrices, las intelectuales y las afectivas forman un conjunto inseparable, el cual tiene que tomarse en cuenta para un tratamiento práctico.

Heuyer en 1948 impulsa los métodos de readaptación para los niños con problemas.

No obstante, a pesar de todas estas aportaciones, de 1925 a 1950 no hay signos propiamente de lo psicomotriz ya que Heuyer generaliza a todos los síndromes presentados por el niño como psicomotrices y no había manera de separar los trastornos propiamente psicomotrices.

Concepto de psicomotricidad en el tercer cuarto de siglo

La búsqueda por esta identidad de la psicomotricidad da inicio con los trabajos de Ajuriaguerra y Diatkine en el Hospital Henri Rousselle de París durante 1947 – 1959. Junto con investigadores del Laboratorio de Psicobiología dirigido por R.Zazzo y

¹ Sanchez Aranaiz Pilar, *Evolución y contexto de la práctica psicomotriz*, ed. Murcia, España, 1984, pag.15.

colaboradores, sus aportaciones son básicamente relacionadas con el síndrome de la debilidad motriz, el cual debe ser colocado en trastornos puramente psicomotores.

La otra etapa importante en esta parte de siglo comienza en Francia en febrero de 1963 con la creación en Francia del Certificado de Reeducción de la psicomotricidad en el marco universitario del Hospital de la Salpêtrière de París.

Con esto hay ya un reconocimiento oficial de los estudios de psicomotricidad que hoy en día no existen en nuestro país.

Siguiendo con la línea histórica destacaremos tres corrientes durante la década de 1963 – 1973:

1) *El eclecticismo en la reeducación psicomotriz*

Representada por L.Michaux, D.J.Douché y S.Masson. La característica principal del eclecticismo es la diversidad de los medios utilizados en la práctica educativa "La reeducación psicomotriz está basada sobre la noción de que el desarrollo psíquico y el desarrollo motor están estrechamente ligados y que la educación del uno puede influir favorablemente al otro. Partiendo de la vertiente motriz de acceso más fácil se tratará de mejorar el psiquismo".²

Metodológicamente hay una mezcla de métodos de educación física clásicos, con los métodos que los psiquiatras y los psicólogos habían establecido.

2) *La terapia psicomotriz específica y su caracterización*

En esta etapa predomina la práctica de la psicomotricidad por medio de un examen específico del niño y de algunos medios científicos adecuados. Cabe mencionar a Berges, el cual estudió temas como la imitación gesticular, el esquema corporal, la lateralidad, etc.

En 1965 se crea la revista del grupo de estudio de la psicomotricidad donde se dan a conocer las más recientes aportaciones y experiencias de la psicomotricidad.

Otro acontecimiento que contribuye a que la psicomotricidad adquiera más claridad es la propuesta de un proyecto terapéutico del Sindicato Nacional Francés de psicomotricistas en 1964. En éste se dice que la psicomotricidad es una actividad terapéutica que lleva a través del cuerpo sobre las funciones mentales perturbadas y las reacciones del comportamiento mental del sujeto, permitiendo un desarrollo más óptimo en el niño, y en el adulto una reequilibración psicotónica con base en la experiencia corporal. Queda así la psicomotricidad en un proyecto

² Martínez López, P; y García Nuñez, J. A. Psicomotricidad y educación preescolar, ed. , Madrid, 1986, pag.33.

terapéutico donde el niño a nivel corporal activa sus estructuras mentales y da una evolución más propia a sus posibilidades.

3) *El movimiento de la educación y la reeducación psicomotriz*

En ésta encontramos dos sociedades:

- La Sociedad de Profesores de Educación Física –Médicos
- La Sociedad Francesa de Educación y Reeducación Psicomotriz (S.F.E.R.P.M.) creada en 1968 por A. Lapierre.

Ambas sociedades coinciden con el hecho de que el movimiento no es un fin sino un medio para hacer que evolucione el infante para una autonomía y disponibilidad propias.

La psicomotricidad para el tercer cuarto del siglo XX tiene un gran avance ya que es creado un instrumento para medir y evaluar las diferentes conductas que estructuran el perfil del desarrollo psicomotor del niño. Hay más la tendencia a la expresión y comunicación corporal, los autores A. Lapierre y B. Aucouturier, crean diferentes organizaciones donde imparten cursos a profesores, psicólogos, educadores, etc; para difundir y dar a conocer la práctica y teoría psicomotriz. Esto da origen de 1969 a 1974 a la vanguardia en la Institución Francesa de la Psicomotricidad en la S.F.E.R.P.M en un plano metodológico.

LAS NUEVAS APORTACIONES

CONCEPTO DE PSICOMOTRICIDAD DESDE 1974 HASTA NUESTROS DIAS

El concepto de psicomotricidad no tiene que reducirse a ser instrumental – racional, sino tiene que centrarse en la expresión libre del niño y en la capacidad de relacionarse bien con el psicomotricista no siendo éste sólo un reparador de daños. La psicomotricidad debe basarse en la actividad espontánea del niño, la cual avanzará dando sugerencias a una estructura de técnicas bien definidas así como respuestas a lo que demande. La psicomotricidad es caracterizada por la gran variedad de disciplinas como el psicoanálisis, la comunicación no verbal y la etología (estudios naturalistas del comportamiento que ha supuesto la renovación de toda la psicología del niño). Puede decirse en pocas palabras que la psicomotricidad es la globalidad del ser humano, como desarrollo psicológico del niño en su interacción activa con su ambiente, en un camino que va de lo simple a lo complejo, desde el autoconocimiento del cuerpo al conocimiento y acción consciente sobre el mundo externo. Teniendo ya bien construido y asimilado por parte del niño lo que se llama "esquema corporal".

Actualmente un gran número de corrientes pedagógicas tienden a considerar al cuerpo como punto principal capaz de recibir y transmitir información con su propio lenguaje, sea éste pre verbal y no verbal, considerado en un nivel biológico y formando parte en el ámbito educativo como un todo.

Hoy sabemos que la maduración y el sistema nervioso funcionando normalmente son importantes para el desarrollo psíquico. Para madurar dependemos de que se active el cerebro, de la cantidad y calidad de patrones sensoriales y la educación que se da. Por lo tanto una de las principales metas de la educación psicomotriz es actualmente proporcionar al niño, desde pequeño, diferentes tipos de patrones sensoriales dando a la vez en su proceso de desarrollo neuropsicológico lo que el niño requiera para que sea más óptimo y lo ayude al máximo.

Concluyendo diremos que todo estudio de psicomotricidad parte de dos niveles:

1º La perspectiva neurológica, que incluye aspectos de la anatomía, las funciones y la relación entre éstos, llamado motricidad.

2º Perspectiva psicológica, la cual pretende explicar la evolución que puede presentarse o no, de las funciones motrices, principalmente en el desarrollo de la inteligencia, su retraso y deterioro.

Ambas se complementan y dan origen a infinidad de teorías y métodos. Un concepto de psicomotricidad actual es el de Jean M. Tasset que dice: La psicomotricidad es una relación que existe entre el razonamiento (cerebro) y el movimiento, de carácter reversible.³

Este trabajo se centrará en la corriente del estudio del desarrollo psicomotor del niño, la influencia del desarrollo intelectual y la personalidad. Los autores más destacados en esta idea fueron Piaget, Wallon y Gesell. En capítulos posteriores se abordará con detalle la contribución que hicieron los dos primeros.

³ Tasset, Jean Marie, *Teoría y práctica de la psicomotricidad*, ed Paidós, Barcelona, 1972. ,pag. 15.

b) Evolución de la psicomotricidad en preescolares y escolares

- Desarrollo motor y cognoscitivo

A los cinco años de edad ya podemos encontrar a niños que tienen rasgos propios de personalidad, bien definidos. Esta etapa es de suma importancia para su futuro desarrollo afectivo. La infancia en cada individuo es una etapa prolongada, para posteriormente enfrentarse a la vida. Es importante comprender tanto el desarrollo físico como motor en esta etapa con la finalidad de entender las necesidades, intereses y personalidad del niño.

Como desarrollo entenderemos un cambio complejo, el cual se puede incrementar conforme a una función específica; por ejemplo, el desarrollo neuromuscular y desarrollo celular.

La palabra crecimiento se entenderá como el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez; todo crecimiento depende de que exista un aporte adecuado de sustancias nutritivas y de vitaminas. El crecimiento se puede medir en kilos, centímetros, pulgadas, etc.

Maduración es cuando una determinada conducta aparece en todos los miembros de una especie en el mismo periodo de tiempo sin que exista un aprendizaje o entrenamiento específico; se dice que esa conducta es el resultado de la maduración. Las características de la maduración, son heredadas, y no se adquieren por medio del ejercicio, el aprendizaje, la interacción del medio ambiente o la experiencia; estos sólo pueden acelerar, frenar o estimular éstos procesos. En el momento del nacimiento el ser humano es un ser defectivo, inmaduro, que necesita desarrollar un conjunto de capacidades psicofísicas. Algunas surgen a través del propio proceso biológico (gatear, ponerse de pie, caminar); otras, por el complejo proceso de interacción entre la maduración del organismo y el aprendizaje .

El esquema corporal

El esquema corporal es la intuición de conjunto o el conocimiento inmediato que poseemos de nuestro cuerpo en situación estática o en movimiento, así como de las relaciones entre sus diferentes partes y, sobre todo, de sus relaciones con el espacio y con los objetos que nos rodean.⁴

El esquema corporal, como parte imprescindible de la evolución del niño, la integran tanto de vísceras, la posición corporal como: músculos, tendones, ligamentos y articulaciones; kinestética y los diferentes tipos de sensaciones, localizados en la piel, como: el tacto, el dolor, la presión, etc.

La evolución en el esquema corporal en el niño nace primeramente en el cuerpo mismo. Posteriormente en el mundo y por último en el área de la mente.

Indicadores del desarrollo psicomotriz

La estatura de un niño en etapa preescolar sirve para predecir la estatura que tendrá en la edad adulta. En relación con el peso, los niños son sólo ligeramente más pesados que las niñas, hay notables diferencias sexuales en la composición del cuerpo; éstas consisten en que las niñas tienen más tejido graso y los niños más tejido muscular. Esta escala se basa en un estudio de una población realizada en la ciudad de México, el cual puede variar según la entidad y la alimentación. Generalmente en la etapa preescolar los niños tienden a equilibrar su estatura y peso. El crecimiento de la cabeza es lento, mediano el del tronco y con más rapidez es el de las extremidades inferiores; estas proporciones dependen del cuerpo. El sistema óseo y muscular se desarrollan a la par y los cartílagos del sistema óseo son sustituidos por huesos a lo que se le llama osificación.⁵

⁴ Idem, pag. 21.

⁵ Sheldon White y Barbara Notkin, *Niñez caminos de descubrimiento*, ed. Tierra Firme, México, 1980, pag. 18

Las características de desarrollo y crecimiento no pueden cerrarse a un solo rango y generalizar para todos los niños, ya que hay diferencias entre y dentro de los sexos ya que cada niño responde a un desarrollo y nivel de maduración propios. Lo que sí puede decirse es que el desarrollo se da de manera ordenada y lógica. Cuando se alcanza la madurez el comportamiento puede ser generalizado con un grado de asertividad muy elevado en términos como dirección, ritmo, complejidades e interrelaciones.

Es importante que el niño desarrolle su lateralización la cual consiste en la aprehensión de la idea de derecha-izquierda, tal conocimiento debe ser automatizado lo más tempranamente posible, ya que conforma la base de la orientación espacial.⁶

En los niños a edades posteriores al preescolar, encontramos que los niños de 7 años cuentan con mayor capacidad para coordinar movimientos y combinar éstos. También es capaz de regular los gestos motores habiendo un avance gradual importante en el control de su periferia, ya que de acuerdo con lo anterior y lo establecido por Gessell con la Ley de Desarrollo céfalo – caudal, el control de las regiones corporales se da desde la cabeza a las piernas, y del centro del tronco a las extremidades, por lo que los primeros logros en la educación motriz son los movimientos de la cabeza, la fijación visual y la coordinación ojo – mano. Ya más tarde movimientos como pararse y caminar. Primero funcionan las extremidades superiores de una manera más eficaz que las extremidades inferiores.

Con esto cabe explicar que los órganos y partes del cuerpo que estén más cerca del centro del cuerpo (eje) actúan antes y los que están más alejados, actúan después. Por ejemplo el movimiento del brazo es más coordinado y después el de la mano se hace más preciso. Por último, los dedos van adquiriendo la precisión y coordinación necesarias para ejecutar cierto movimiento o reacción que se requiera.

Desarrollo psicomotor

El progreso de la maduración neuromuscular del niño de edad preescolar pone las bases para que éste desarrolle sus actividades y las lleve a la práctica (actividades motoras) cada vez con mayor precisión; con esto el aprendizaje tiene cada vez mayor importancia.

⁶ Op Cit Tasset, Jean Marie, pag.23.

El rendimiento de cada niño varía dependiendo de la motivación, emoción y los diferentes instrumentos con los cuales se apoya en la casa y escuela. El hecho de que el niño se mantenga en movimiento crea en él seguridad emocional y satisfacción natural .

Los niños de 5 y 6 años están preparados para realizar determinadas cosas por sí mismos ya que el ejercicio de diferentes movimientos y actividades en esta etapa preparan al niño introduciéndolo para la etapa escolar, donde tendrá que tener dominio sobre movimientos de motricidad gruesa que involucra el autocontrol de la cabeza, tronco y extremidades para que posteriormente comience con la motricidad fina, la cual exige por parte del niño mayor esfuerzo tanto para coordinar sus movimientos e ideas y donde la percepción y atención tendrán que estar al máximo para el acto motor de la escritura y el manejo bimanual, oculo – manual, básicamente para que éste pueda adquirir las materias básicas instrumentales: lecto – escritura y matemáticas. El niño puede copiar un cuadro y un triángulo, resuelve un rompecabezas de cubos(de nueve piezas aproximadamente), construye espontáneamente el carrito utilizado en las pruebas y repite hasta cinco cifras.⁷

A continuación se presenta un cuadro descriptivo donde se explica el desarrollo psicomotor; los objetivos que tienen; tanto la psicomotricidad gruesa, como la fina, los aspectos generales de cada una, los ejercicios que se requieren para lograr la madurez y los materiales que se pueden ocupar en los ejercicios, para lograr un óptimo desarrollo psicomotor.

⁷ Madrigal Llorente Alfredo, *Los niños son así*, ed. Jus., México, 1980, pag.57.

Desarrollo Psicomotor: Psicomotricidad

	Objetivos	Aspectos para la adquisición del desarrollo integral en el niño	Ejercicios
Gruesa Niños de 5 años	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las partes del cuerpo - Identificarse a si mismo - Conciencia de un todo (abstracción) - Localización corporal - Adquisición de la fuerza muscular 	<ul style="list-style-type: none"> a) Movilización corporal b) Movilización de desplazamiento c) Equilibrio d) Organización espacial e) Lateralidad f) Ritmo g) Actividad tónica 	<ul style="list-style-type: none"> - Rodar - Arrastrar - Sentar - Gatear - Caminar - Correr - Saltar - Brincar - Subir - Trepar - Marchar - Correr - Golpear - Bailar - Lanzar - Cachar, etc...

<p style="text-align: center;">Fina Niños de 6 y 7 años</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participación de ambas manos poniendo en acción diferentes grupos musculares en forma alterna o simultánea, para pasar de movimientos espontáneos a movimientos voluntarios - Coordinar y controlar la fuerza muscular de dedos y manos para realizar diversos movimientos sencillos y complejos - Ejercitar movimientos óculo – manuales: Reconocer visualmente un objeto Fijación ocular del mismo objeto. - Ejercitar y afianzar la atención y la memoria visomotora - Registrar movimientos seguros y bien coordinados - Adquirir las coordenadas básicas y apropiadas: <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>*Dirección</td> <td>Arriba, abajo</td> </tr> <tr> <td>*Distancia</td> <td>Izquierda, derecha</td> </tr> </table> <p>Logros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Prensión - Presión - Precisión</i> - <i>Destreza -Elasticidad - Velocidad</i> - <i>Mecanización -Lectura y Escritura</i> 	*Dirección	Arriba, abajo	*Distancia	Izquierda, derecha	<p>Movimientos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unimanual - Bimanual - Digital - Palmar - Rotatorio 	<ul style="list-style-type: none"> - Picar - Razar - Estrujar - Ensartar - Recortar - Pintar - Dibujar - Colocar - Bolear - Escribir a máquina - Destapar un refresco - Pasar las hojas de un libro - Desenvolver un caramelo - Doblar ropa - Revolver el chocolate - Apretar una esponja con agua - Poner pasta de dientes a un cepillo - Marcar el teléfono - Abotonar una camisa - Amarrar unas agujetas, etc..
*Dirección	Arriba, abajo						
*Distancia	Izquierda, derecha						

Materiales de Manipulación

Grandes	- Cajas - Ladrillos - Libros - Cacerolas - Juguetes - Paragúas
Livianos	- Hojas de árbol - Esponjas - Botellas de plástico - Globos - Bolas de algodón - Lápices - Plumas de ave...
Pequeños	- Botones - Canicas - Monedas - Semillas - Clavos - Fichas - Gises - Caramelos ...
En polvo	- Arena - Sal - Azúcar - Talco - Pan molido - Almidón - Tierra...
Frágiles	- Esferas - Botellas - Floreros - Platos y vasos de vidrio...
Líquidos	- Agua - Refresco - Pintura - Resistol - Engrudo - Shampoo...
Pesados	- Grabadora - Mochila - Silla - Directorio telefónico...
Resistentes	- Objetos de plástico, de papel, de metal...

c) Importancia de la psicomotricidad en la evolución del infante

La psicomotricidad tiene gran importancia en el desarrollo del niño por infinitas razones, una de las cuales es porque estudia las relaciones que existen entre los movimientos físicos y la función mental en el desarrollo del ser humano, así como el papel importante del movimiento como factor de la formación de la personalidad y la influencia que tienen en el aprendizaje, ya que a través del movimiento, la educación psicomotriz favorece y guía las diferentes etapas del desarrollo infantil en las áreas de la intelectualidad y afectividad, así como la relación del niño con el medio social y físico.

Al hablar de aprendizaje entra la educación, la cual es responsable del desarrollo balanceado de la personalidad y de que cada individuo pueda ser capaz de adaptarse e integrarse a una sociedad en la cual se desenvuelva. Lograr este objetivo involucra que el educador cuente con los instrumentos y conocimientos específicos a la edad y desarrollo del niño.

La pedagogía considera de suma importancia a la psicomotricidad, ya que el movimiento físico puede estimular enormemente al infante, independientemente de que todo movimiento corporal tiene una influencia en la persona, ya que la educación por medio del movimiento actúa sobre el cuerpo. Y al hablar de movimientos y cuerpo se incluyen áreas de la educación física infantil (la cual trata de estimular la alegría y la libertad plena del alumno, basándose en la creatividad y la iniciativa propia para lograr la autoactividad y autodiciplina), la psicología, la neurofisiología y muchas más que en el trabajo se irán mencionando.

Al hablar de psicomotricidad se incluyen áreas de:

- La psicomotricidad general
- La estructuración del esquema corporal
- La percepción sensoriomotriz
- La construcción del espacio y el tiempo
- La lateralidad

Para lograr que se desarrollen estas diferentes cualidades en el ser humano hay actividades que estimulan este desarrollo: éstas pueden ser: las formas jugadas (movimiento con el cuerpo a manera de juego), los juegos infantiles, movimientos rítmicos y expresivos y destrezas y ejercicios físicos .

CAPÍTULO II

EL JUEGO COMO ELEMENTO FORMATIVO E INTEGRADOR EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DEL INFANTE

Aprender y jugar son dos procesos que se llevan de la mano desde el nacimiento. Ambos permiten "hacernos personas" mediante la libertad y la curiosidad sobre el mundo que nos rodea.

Son dos pilares en el crecimiento del individuo, si bien aparecen como complementarios en los niños pequeños .

Quando se produce el ingreso en la escuela, el jardín de niños todavía guarda un lugar preponderante para el juego unido a las actividades de aprendizaje; pero la separación ocurre cuando el niño ingresa a primer grado.

¿ Por qué pasa esto? Simplemente hay muchos conocimientos por aprender, tareas que realizar, objetivos que cumplir y el tiempo... siempre es un fantasma cuando no terminamos el programa.

Cabe aquí llegar a un acuerdo acerca de qué entendemos por jugar. Según coinciden varios autores, es una actividad libre que tiene sus propias normas; está ubicada fuera de la realidad, es un mundo de ficción, en el que el individuo compromete toda su persona.

Estas características nos hacen pensar que tiene un valor en sí mismo y no obedece pautas de rendimiento extremas (esta es la diferencia con el trabajo) .

Se juega sólo por el placer de jugar; es una elección libre, no sujeta a obligaciones y de la que no se espera que produzca rendimiento. El juego tiene diferente significado para cada niño y lo utilizan según sus deseos o necesidades (físicas, mentales y económicas).³

Si observamos el tiempo libre que la escuela asigna a los alumnos, el recreo, ¿con qué nos encontramos?. La mayoría de las veces, un grupo de alumnos de todas las edades atropellándose para salir cuanto antes del aula, algunos corriendo en forma errática por el patio; otros intercambiando estampas, juguetes, secretos y alguna que otra palmada.

³ Op Cit Madrigal Llorente Alfred, pag. 118.

Pero eso no dura mucho; en veinte o treinta minutos no se puede hacer nada más que eso.

Cuando entran en el aula, es muy difícil lograr que se sienten, que no hablen, que atiendan lo que dice el maestro. ¿Por qué? No han podido en ese intervalo que es el recreo canalizar las energías contenidas durante la clase, introduciéndose en un juego, en la distensión que supone una actividad libre y en la tregua activa que significa esa interrupción de la tarea escolar.

Parece que la escuela y el juego nunca se han puesto muy de acuerdo, por lo menos con esa idea de juego.

Una vez en la clase el maestro, en su intento de controlar alumnos cansados, transpirados, conociendo el atractivo que tiene una propuesta de juego, parte de ésta para continuar con la enseñanza de distintos conocimientos de acuerdo con lo que le dicte su imaginación.

Claro que esto no se da con todos los docentes, pero el educando sabe diferenciar bien cuando tiene libertad para jugar o cuando lo que empezó como juego se transforma en un minuto en una tarea, como tantas en el aula. Frecuentemente la escuela utiliza una apariencia de juego como medio pedagógico para introducir al alumno en una parte del programa.

¿ Es esto el juego? El alumno no crea las reglas: se las impone el maestro en función de una respuesta esperada. Así el alumno se centra en otro universo, el regido por el principio de realidad al que debe adaptarse .

La escolarización está marcada por los aprendizajes, por el éxito y el fracaso y no por un tiempo de juego.

Este ha sido siempre el dilema: "si se deja jugar a los alumnos como quieren, ellos no aprenderán lo que queremos; si intervinimos en el juego para dar un objetivo, echamos a perder el juego y los educandos dejan de aprender".

En realidad, el juego se usa para otros fines que no son precisamente el placer de jugar. Así como se juega para competir, se juega para aprender.

Estoy de acuerdo en que el aprendizaje planteado de esa manera puede ser algo muy interesante, pero tengo que aclarar esto para no confundirnos.

Con una actitud lúdica, el maestro planificará actividades que brindarán al alumno la satisfacción de una tarea, quizá atrayente en su relación con el conocimiento.

Considerando que a la mayoría de los maestros nos gusta jugar. El maestro necesita plantearse, si está dispuesto a jugar, ya que de esta manera puede resultar algo muy interesante y gratificante para el docente.

Sólo descubriendo las posibilidades de su propio juego podrá darle " permiso" a los alumnos para jugar, imaginar y crear nuevas formas de aprendizaje donde estén incluidos la alegría y el placer, sembrando así una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje.

Para concluir cito los ocho principios fundamentales de J.R. Moyles respecto al juego:

- 1.- El juego debe aceptarse como un proceso, no necesariamente con un resultado pero capaz de tener alguno si lo desea el participante.
- 2.- El juego es necesario para niños y adultos.
- 3.- El juego no es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
- 4.- El juego está siempre estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.
- 5.- La exploración constituye un paso preliminar a formas más retadoras del juego que, en el entorno escolar, probablemente estarán dirigidas por el profesor.
- 6.- Un juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.
- 7.- Los padres tienen derecho a esperar que el juego en las escuelas se organice de un modo significativo y distinto del practicado en casa y en otros sitios. Si pueden ver que esto es así es más probable que le otorguen valor e importancia.
- 8.- El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.⁹

⁹ Moyles, J.R..*El juego en la educación infantil y primaria*, ed. Morata, España, 1990, pag. 31

Intereses y necesidades del preescolar y escolar

Entendamos la palabra interés como la cantidad de tiempo que invierte un niño en una determinada actividad u objeto por iniciativa propia: en esté fijará su atención, concentración, y provocará su deseo de saber más sobre esta actividad u objeto en el cual él se querrá involucrar al máximo y no perderlo de vista o que deje de estar a su alcance.

El interés de un niño se puede apreciar por la cantidad de veces que el niño emprenda dicha actividad, la cual es espontánea.

a) Intereses del preescolar

La etapa preescolar es la introducción a la escolarización formal subsiguiente en donde el niño debe desarrollar su autoestima, diferentes habilidades y conductas básicas que tienen por finalidad una mejor adaptación emocional, intelectual y social.

Hablar de los **intereses** que tiene un niño (a) de etapa preescolar (el cual gracias a la palabra puede manifestar determinado interés) es hablar de un niño de 5 años. Dentro de sus principales intereses encontramos la curiosidad, que involucra a su vez tocar, preguntar, saborear, observar todo y muy detenidamente, escuchar; en una sola palabra involucrar todo su cuerpo para descubrir y conocer todo lo que no sabe; preguntar y activa tremendamente la facultad de ideación y la fantasía imaginativa... interroga continuamente.¹⁰

En esta edad tienen el interés de saber y están con gran disposición de aprender cosas nuevas, lo que llamamos interés cognoscitivo. Esto es algo que él necesita como individuo y tiene vital importancia, por otro lado es por que se percató de ver cómo niños unos años más grande ya saben leer, escribir y los números y ellos aún no lo saben. Esto los pone en un estado de ánimo de ansiedad por querer aprender y evolucionar lo más rápido posible, lo cual es una gran ventaja para los profesores, esto es en cuanto a lo académico.

Uno de los intereses que resultan muy importantes en esta etapa es el aspecto físico, porque dedica gran parte de su tiempo en el arreglo de su persona y aflora lo que llamamos vanidad y coquetería porque el objetivo es que se les diga qué tan bien se ven con esa ropa, con ese nuevo peinado, que se bañó con diferente shampoo, que huele bien, etc.

¹⁰ Op Cit, Madrugal, Llorente, Alfredo, pag. 57-58.

Uno de los intereses más importantes de todo niño es jugar y el espacio y tiempo que se le dé a éste para poder realizar y manifestar todo lo que él se imagine y ocurra. En otras palabras, es el espacio para poder expresarse alegre y libremente.

Para lograr académicamente algún otro tipo de interés se necesita de la motivación adecuada por parte del profesor y si no se sabe cuáles son sus intereses, sólo se necesita de observar qué hace con más frecuencia y tiempo.

Intereses del escolar

Principalmente les interesa jugar, así como descubrir y aprender siempre cosas nuevas y diferentes. De igual manera que el preescolar siempre quiere verse físicamente bien, les interesa mucho lo que les diga su profesor y sus amigos. En otras palabras, les interesa saber que son aceptados en una determinada sociedad y les gusta que les indiquen de manera individual en dónde están mal y cómo tienen que hacer determinada actividad. No les interesa que se les ponga en evidencia en ninguna circunstancia frente a los demás. Les interesa también sentirse útiles e inteligentes y sobre todo estar en un ambiente tranquilo, alegre, estable y de confianza, ya sea en casa, escuela o lugar donde el permanezca presente.

b) Necesidades del preescolar y escolar

En este punto hablaremos principalmente de las siguientes necesidades:

- Físicas
- Afectivas
- Sociales
- De aprendizaje

Necesidades físicas

Dentro de las necesidades físicas encontramos que un niño en esta etapa necesita de aseo en su cuerpo diariamente; alimentación adecuada, que incluya los nutrientes que se clasifican en cinco grupos principales: proteínas, hidratos de carbono, grasas, vitaminas y minerales. Estos grupos comprenden un total aproximado de entre 45 y 50 sustancias que los científicos consideran, sobre todo por las investigaciones realizadas con animales. El cuerpo utiliza energía para realizar actividades vitales y para mantenerse a una temperatura constante, esenciales para mantener la salud y un crecimiento normal. Los alimentos se pueden clasificar en panes y cereales; leguminosas o legumbres, tubérculos y rizomas, frutas y verduras, carne, pescado, huevos; leche y derivados, grasas y aceites, y azúcares, confituras y almíbaros.

El grupo de panes y cereales incluye el trigo, arroz, maíz y mijo. Son ricos en almidones y constituyen una fuente fácil y directa de suministro de calorías. Aunque la proteína no abunda en los cereales integrales, la gran cantidad que se consume aporta cantidades significativas, las cuales, sin embargo, deben complementarse con otros alimentos ricos en proteínas para obtener todos los aminoácidos esenciales. La harina de trigo blanco y el arroz refinado son bajos en nutrientes, pero como todos los cereales enteros que contienen el germen y la capa exterior de la semilla, el trigo y el arroz aportan fibra al cuerpo: las vitaminas B tiamina, niacina y riboflavina, y los minerales cinc, cobre, manganeso y molibdeno.

Las legumbres abarcan una amplia variedad de frijoles, chícharos o guisantes, lentejas y granos, e incluso el cacahuaté. Todos ellos son ricos en almidón, pero aportan bastante más proteína que los cereales o tubérculos. La proporción y el tipo de aminoácidos de las leguminosas es similar a los de la carne. Sus cadenas de aminoácidos a menudo complementan a las del arroz, el maíz y el trigo, que constituyen los alimentos básicos de muchos países.

Los tubérculos y los rizomas incluyen varios tipos de papa o patata. Son ricos en almidón y relativamente bajos en proteína, pero aportan gran variedad de vitaminas y minerales.

Las frutas y verduras son una fuente directa de muchos minerales y vitaminas que faltan en las dietas de cereales, en especial la vitamina C de los cítricos y la vitamina A procedente del caroteno de las zanahorias y verduras con hoja. En las verduras están presentes el sodio, cobalto, cloro, cobre, magnesio, manganeso, fósforo y potasio. La celulosa de las verduras, casi imposible de digerir, proporciona el soporte necesario para hacer pasar la comida por el tracto digestivo. Muchas de las vitaminas más frágiles hidrosolubles se encuentran en las frutas y verduras, pero se destruyen con gran facilidad con el exceso de cocción.

La carne, el pescado y los huevos aportan todos los aminoácidos esenciales que el cuerpo necesita para ensamblar sus propias proteínas. La carne contiene un 20% de proteína, 20% de grasa y 60% de agua. Las vísceras son fuentes ricas en vitaminas y minerales. Todos los pescados contienen un alto porcentaje de proteínas, y los aceites de algunos de ellos son ricos en vitaminas D y A. La clara del huevo es la forma más concentrada de proteína que existe.¹¹

La leche y sus derivados incluyen la leche entera, el queso, el yogur y los helados, todos ellos conocidos por su abundancia en proteína, fósforo y en especial calcio. La leche también es rica en vitaminas pero no contiene hierro y, si es pasteurizada, carece de vitamina C. Aunque la leche es esencial para los

¹¹ Hall Guyton, Tratado de fisiología médica IX edición, ed. Mc Graw Hill, México, 1997, pag.976.

niños, su excesivo consumo por parte de los adultos puede producir ácidos grasos saturados que se acumulan en el sistema circulatorio.¹²

Las grasas y aceites incluyen la mantequilla, manteca y aceites vegetales. Todos ellos tienen un alto contenido de calorías, pero aparte de la mantequilla y algunos aceites vegetales como el de palma, contienen pocos nutrientes.

Los azúcares, confituras y almibares se consumen en grandes cantidades en algunos países, donde constituyen una gran parte del aporte de hidratos de carbono. La miel y el jarabe de arce están compuestos de más de un 75% de azúcar y contienen pocos nutrientes. El consumo excesivo de azúcar provoca caries. En general, los científicos recomiendan lo siguiente: comer alimentos variados; mantener el peso ideal; evitar el exceso de grasas y aceites, grasas saturadas y colesterol; comer alimentos con suficiente almidón y fibra; evitar el exceso de azúcar y sodio.

Dentro de las necesidades físicas, también encontramos la del vestido, la cual debe ser adecuada a la época del año y la necesidad del descanso, tanto en la noche con el sueño de 8 a 10 hrs; como el descanso requerido después de haber realizado alguna tarea pesada (entiéndase como tarea pesada el juego o la tarea escolar del día).

Necesidades afectivas

Todo niño de etapa preescolar y escolar, y todo ser humano en general, necesita del afecto de otro ser humano, el sentirse querido, protegido, mimado...etc. Todas estas manifestaciones de cariño tienen que ser demostradas en estas etapas, ya sea por la mamá, el papá o el adulto que esté a cargo del niño.

Estas necesidades de afecto se tienen que presentar en el núcleo familiar, ya que cualquier demostración y detalle de cariño será importante para un buen y óptimo desarrollo en el infante.

Necesidades sociales

Las necesidades afectivas traen de la mano las necesidades sociales. Porque todo ser humano, niño o adulto necesita de relacionarse con otro ser humano, ya sea para cumplir la necesidad de comunicación, alimentación, juego y reproducción de la misma especie, todo de acuerdo con la edad por la que esté pasando el ser humano.

¹² Idem, pag.979-982.

Un niño en estas etapas necesita sentirse aceptado, ya sea por los compañeros que tiene en la escuela, los compañeros de algún club al que asista, por su equipo de fútbol y por los adultos que lo rodean. Los primeros son que a él le preocupan más.

Necesidades de aprendizaje

Dentro de estas necesidades encontramos varios sectores, los cuales se pretende agrupar de acuerdo con las características de desarrollo que tiene un niño en estas etapas.

- Primeramente está el grupo donde se imita,, sueña, escoge, ensaya, persevera, el sentirse competente y adquirir confianza en sí mismo y saber que puede controlar determinada situación.
- Saber que está conociendo cosas nuevas que involucra sus habilidades y destrezas, que a su vez va asimilando y comprendiendo lógicamente; todo esto se desarrolla paulatinamente.
- Sentirse capaz de hacer cosas nuevas y diferentes, ver todo lo que le rodea con detalle, experimentar, sentirse útil , ser sensible , recordar determinadas cosas, reflexionar y llegar a una conclusión, aprender día con día cosas diferentes.
- Relacionarse con otros niños de su misma edad, cuestionarse, sentirse que forman parte de una sociedad y las actividades que ésta pueda tener, ser paciente y flexible en determinadas situaciones.
- Comprender la estructura de su cuerpo, quererse a sí mismos y conocer sus límites, así como no sentirse inferior por alguna característica física o económica.
- Ser un ser participativo y seguro de sí mismo en el ambiente que se desarrolle.

Puedo concluir diciendo que de acuerdo con los autores: Moyles, Newman, Armando Ruiz, entre otros, el aprendizaje más importante de un individuo es el que se da a través del juego.

c) Clasificación de los juegos en los infantes

Los autores Newman y Newman¹³ clasifican el juego en tres tipos, y coinciden con la clasificación de tipo evolutivo que hizo Piaget sobre este, la cual describiremos a continuación.

- 1.- JUEGOS DE EJERCICIOS (periodo sensorio – motor)
- 2.- JUEGOS SIMBÓLICOS (predomina entre los 2-3 y 6 –7 años)
- 3.- JUEGOS CON REGLAS

La primera forma de juego que el ser humano experimenta por naturaleza es el juego de **ejercicios** o **sensoriomotriz**, ya que a las primeras manifestaciones de movimiento en las que se tiene el dominio, se comienzan a usar y explorar en forma de juego; éstas las realiza el niño en sus primeros meses de vida y las hace por placer. Primero juega con sus brazos, pies, boca y posteriormente con todo su cuerpo. Esta clase de juego se refiere al ejercicio sensoriomotor, principalmente movimientos como agitar sonajas, patear pelotas de colores, meter o sacar diferentes objetos de una caja o bolsa, los cuales se realizan, como se mencionó por placer.

El papel que aquí juegan los padres o la persona que esté a cargo del niño es importante. Hay diferentes juegos que el adulto inicia para divertir al pequeño, el cual responde a estos juegos (las cosquillas, arre, arre caballito, y diferentes movimientos que lo trasladen de un lugar a otro).

Una de las características del niño en esta etapa de juego es que responde con gusto a los juegos bruscos que involucren velocidad y emoción, como el aventarlos al aire y volverlos a coger. Otro de los juegos que es de su agrado es el de esconderse rápidamente y aparecer de igual manera, en donde ya asimilada la estructura del juego muchas veces el niño es quien posteriormente da inicio a este juego.

En esta etapa el niño no presenta gran interés por otros niños y si tiene relación con éstos, generalmente es para quitarse los juguetes o lo que a él le interesa que tiene el otro niño. A esta edad el pequeño se entiende más con un adulto, ya que éste cede a sus peticiones, sabe medir las actividades que realizan y no se pelea por el juguete que tiene el niño.

¹³ Newman y Newman, *Desarrollo del niño*, ed. Limusa, México, 1991, pag.319-324.

Conforme va creciendo el niño, sus intereses van cambiando, por lo que requiere de que los juegos sean más intensos. Requiere de un cambio de tipo de juego, dando inicio así a la capacidad simbólica. Hay que aclarar que el juego de ejercicio no desaparece, éste continúa de la mano junto con el mismo desarrollo del hombre.

En los siguientes años del desarrollo del niño, éste practica lo que Piaget llama, **Juegos Turbulentos**.¹⁴ Estos juegos generalmente no los juegan solos y están formados por correr en exceso, gritar, caerse, brincar, reír, luchar, pegar; todo esto realizándolo por gusto y no por ser alguna manifestación de agresión hacia los demás. Esto se puede observar en la expresión que tenga el niño. Este tipo de juego permanece varios años posteriores y poco a poco van formando parte de otras actividades y/o juegos, sean éstos simbólicos o con reglas.

El juego **simbólico**. Esta etapa se determina aproximadamente en el segundo año de vida. Se caracteriza por el manejo de símbolos; entendamos éstos como varios objetos e imágenes que puedan significar diferentes cosas, lo cual hace que el juego sea más divertido. Una caja de zapatos puede ser un camión de carga; un calcetín relleno de tela puede ser una muñeca para jugar; una hoja de papel doblado es un avión o una paloma, etc.

Al niño le ayuda mucho este tipo de juego (simbólico) ya que es una necesidad de expresión de lo que piensa, "le sirve para corregir la realidad, evocando y reviviendo todo lo que le ha sorprendido...Para Piaget, la mayoría del juego simbólico no pertenece al símbolo inconsciente sino al símbolo consciente, formando parte del esfuerzo de adaptación y comprensión del niño frente a la realidad. El simbolismo inconsciente está estrechamente ligado a los esquemas afectivos y su función es contribuir al equilibrio de la vida afectiva."¹⁵

¹⁴ Deval Juan, *El desarrollo humano*, ed. Siglo XXI, España, 1996, pag.295

¹⁵ Spcier Anny, *Los procesos de simbolización en la infancia*, cd. Proteo, Argentina, 1964, pag. 55,56.

En los juegos de esta etapa el niño maneja diferentes problemas, situaciones de dolor o traumas que se hayan presentado en la realidad del mundo que lo rodea, y él mismo da soluciones, ya que todo juego siempre terminará con un final feliz. De esta manera el pequeño libera las tensiones acumuladas y trata de mantener un equilibrio, ya que por medio del juego el niño puede manejar estas situaciones obteniendo con ello una asimilación e incorporación a la realidad, puesto que sus juegos tienen ingredientes de ésta, lo cual es una característica del juego simbólico.

El juego simbólico puede ser individual y colectivo, en el primero meramente aflora su egocentrismo, ya que su juego siempre será de él, no habiendo ningún otro participante. El colectivo es el que involucra a otra persona, la cual puede ser imaginaria (amigo imaginario al que regaña, explica, cuenta, ...) o física.

Entrando ya a los 4 años se nota un avance y una estructuración más compleja de los juegos que el niño realiza, dando origen al juego de la representación, logrando con esto una lógica más acertada de lo que es la realidad. Por ejemplo: quién va a hacer determinado papel en un juego. Nunca o rara vez un niño representará el papel de una niña y no es muy común que el niño juegue a realizar actividades que refieran al sexo opuesto.

Este tipo de juegos representativos ayudan al desarrollo del niño ya que mejoran la relación con los demás y le da poder para resolver conflictos, escenificándolos de manera simbólica pudiéndolo repetir las veces que el niño quiera.

En esta etapa el niño adquiere el lenguaje, el cual juega un papel importante, ya que se hace aún más amplio el mundo del juego. El niño ocupa su lenguaje para producir infinidad de sonidos, ya que tiene la capacidad de poder imitar los sonidos de los animales, y todos aquellos sonidos que su percepción sea capaz de captar. Dentro de esta práctica del lenguaje, se hacen presente el juego social. "Garvey distingue tres tipos de juegos sociales con el lenguaje:

a) los juegos de rimas espontáneas y juego con palabras, formando diminutivos, haciendo derivaciones de palabras. b) los juegos con fantasía y absurdos, inventando palabras nuevas, utilizando sílabas sin sentido y usando palabras mal sonantes o insultantes, lo cual produce mucho placer. Finalmente habla de juegos con la conversación, en los cuales los niños experimentan con las convenciones que utilizan los adultos en las charlas".¹⁶

¹⁶ Idem, pag. 298

Posteriormente surge, dentro del mismo juego simbólico, el juego de construcción, en donde sus juegos van a ser como su nombre lo dice, de construir y crear. En estos juegos se proyecta la realidad y la coordinación de los movimientos. "En el proceso de creación, el niño, además de enfrentar problemas, es capaz de poner en juego sus potencialidades y características de gusto y personalidad"¹⁷. Aparentemente para la persona que observa es algo espontáneo, no lo es, ya que hay una idea mental sobre lo que se está construyendo, ya que fue anticipadamente planeado. Dependiendo del desarrollo del pensamiento del niño, éste se va haciendo más complejo y más realista, por lo que se requiere de instrumentos más sofisticados, dependiendo la edad y género del niño.

Con este avance se va haciendo presente el juego **reglado**, el cual aparece hacia los 6 ó 7 años, y se prolonga hasta la edad adulta. Su característica es que es meramente social (lo cual marca la superación del egocentrismo) y las reglas existentes se tienen que respetar, ya que son las que decidirán quién gana el juego. Para llegar a esta etapa, el niño tuvo que haber evolucionado su pensamiento a las operaciones lógicas y abstractas.

Dentro de los ingredientes de este juego se encuentran: la cooperación, la adaptación y la competencia. La cooperación hacia sus demás compañeros para realizar el juego; la adaptación a las reglas que se acuerden dentro del grupo de jugadores (participantes), y la competencia para impedir que el equipo contrario obtenga el triunfo, lo cual requiere que pongan su mejor y mayor esfuerzo al comenzar el juego. Para poder ganar se centran en la anticipación de los hechos del otro equipo para así poder adelantarse y ganar.

Dentro de las reglas básicas de todo juego se encuentran: quién lo inicia, cómo se procede, cuándo se terminará (puede ser tiempo o situación) y quién es el ganador.

Los juegos de reglas son y forman parte de la cultura informal, de cada país, los cuales son característicos de éste y han podido subsistir porque se transmiten de generación en generación.

¹⁷ Díaz Vega José Luis, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, ed. Trillas, México, 1997, pag.121.

d) Alternativas de juegos en el salón de clase, en el patio y de mesa para los infantes

Como hemos podido ver en el capítulo anterior, el juego tiene que pasar por todo un proceso y etapas dependiendo de la edad del niño porque necesita tener un pensamiento no centralizado y ser más abstracto. Por ejemplo el juego de la imitación tiene un grado elevado de organización y pensamiento ya que son proyectados al llevar a cabo determinada imitación.

El juego tiene tal impacto en el individuo que asegura una estimulación y motivación en el cerebro y cuerpo la mayoría de las veces, ya que el juego mantiene activo al cuerpo humano en su totalidad.

Con el juego se puede lograr que un niño pueda dominar lo que no conocía, conocerlo y entenderlo, con la información que pueda tener además de sus diferentes habilidades y destrezas .

El juego tiende a desarrollar un niño: creativo, capaz de competir intelectualmente, le proporciona fuerza emocional, puede lograr que un niño sea estable y fomenta un ambiente de placer , alegría y tranquilidad.

Los juegos y la variedad de éstos permite que el niño se mantenga con gran interés, que se concentre, que sea versátil y lo hace parte de una experiencia imborrable, dándole a la vez un muy buen espacio para que descargue todas las presiones de la realidad que esté viviendo, porque refleja de manera repetitiva en el juego lo ya vivido.

Ayuda en gran parte a que el pequeño no se aburra y deje a un lado la introversión . Hay que dejar claro que el juego requiere de disciplina y diferentes tareas.

JUEGOS DE MESA

El juego de mesa tiende a que los participantes sean individualistas y pretendan el triunfo.

Retan a su rival y ambos compiten por ser el ganador, ya que eso es lo importante, pero respetando siempre las reglas.

“En estos juegos la promoción de la imagen del “deber ser” se encuentra estrechamente ligada al poder económico, por lo que gratifican las habilidades para el ahorro y la inversión”¹⁸.

Dentro de estos encontramos: el turista, monópoli, los cuales se relacionan mucho con la realidad.

Gilles Brougère menciona tres tipos de juego de mesa: de azar, de estrategia y los combinados.

Los juegos de azar: en este juego no se sabe quién será el triunfador ya que todo está en manos de la suerte y es muy impreciso decir el resultado del juego ya que bien se puede avanzar o regresar. En estos juegos se utiliza principalmente los dados, las cartas, las monedas, etc.

Ejemplos: la oca, serpientes y escaleras, la ruleta, la lotería, el volado.

Los juegos de estrategia: en este tipo de juegos el elemento principal es el planear y adelantarse mentalmente a la jugada, en el se demuestra la habilidad para jugar. Para poder jugar se requiere de fichas y tablero, los cuales representan símbolos abstractos.

Ejemplo: el juego de ajedrez.

Los juegos combinados: en este juego participan la intelectualidad y el azar, aquí la estrategia es importante pero está en manos de la suerte.

Ejemplo: el dominó y el juego con cartas.

¹⁸ Idem.pag.61.

JUEGOS EN EL PATIO

Son actividades de expresión libre, estas actividades se pueden realizar de manera individual o grupal y puede ser: programada, organizada o de manera espontánea. Estos juegos como su nombre lo dice se realizarán en el patio de la escuela. Para llevar a cabo estas actividades nos podemos apoyar en materiales como:

- Pelotas y balones de diferentes tamaños
- Reatas o cuerdas de diferentes tamaños y colores
- Bolsas rellenas de semillas
- Aros
- Llantas de carro
- Resorte, etc...

Si el maestro cuenta con alguno de estos materiales, puede partir de ahí para organizar sus actividades, son muy variables ya que cada niño es único y tiene diferentes necesidades y gustos.

Pasamos ahora a sugerir ejercicios prácticos :

Ejercicios de desplazamiento: estos básicamente pretenden agrupar el trabajo para una buena cooperación posterior en el salón de clases . Su objetivo es la coordinación dinámica general (manipular de un lugar a otro un objeto) y percibir mentalmente y representar el espacio donde se mueve (orden de dicho objeto, ya sea por el color, forma o tamaño y peso).

Ejemplo: Trasladar o mover una: silla, mesa, banco, etc. de un lugar a otro.

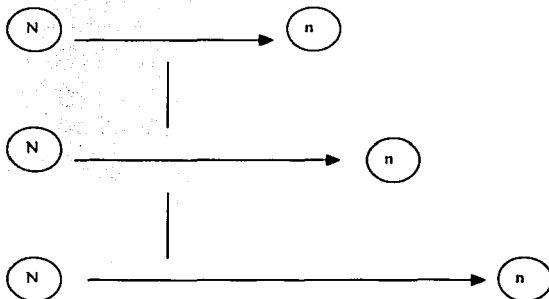
Ejercicios de lanzar: Existen tantas formas de lanzar como niños porque cada uno le imprime su estilo. Se puede lanzar con una mano, con las dos y puede variar la fuerza, la cual dependerá de la distancia a donde se quiera mandar la pelota.

Este se puede organizar colocando marcas en el piso, partiendo de una línea o colocando al niño dentro de un aro. Los lugares a los cuales puede mandar la pelota se pueden marcar o también se pueden utilizar cajas, aros de diferentes tamaños o colocar a otro niño en el otro extremo para fungir como receptor de la pelota.

También se puede lanzar de manera individual, mandando la pelota hacia arriba, con ambas manos, o una por una.

El material no necesariamente tienen que ser pelotas (de tenis, baloncesto, unicel, esponja,), también se pueden utilizar los costalitos rellenos de semillas y ambos pueden variar de tamaño, peso y color.

Ejemplo: un niño lanza una pelota a otro de diferentes distancias.

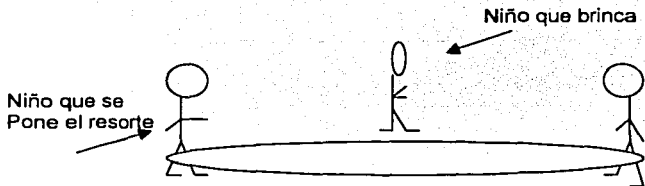


Ejercicios de saltos de obstáculos: Este ejercicio implica que el niño coordine su fuerza sobre su cuerpo y equilibrio. Podemos incluir un tiempo determinado para saltar ciertos obstáculos. Los saltos pueden ser sobre un pie o utilizando los dos.

Como material se pueden ocupar: las llantas de carro, aros , cajas, bancos , cuerdas, etc.

Ejemplo: uno de los juegos más comunes es el saltar la reata, lo cual se puede hacer solo o acompañado, sobre un pie o sobre los dos y en diferentes ritmos y velocidades.

- Saltar un resorte, aquí se necesitan tres participantes como mínimo ya que dos se ponen en extremos a cierta distancia y uno brincar haciendo diferentes combinaciones como puede ser:
- Brincar sin parar, primero sin pisar el resorte, después pisar ambos con los dos pies, girar y salir sin que se atoren los pies.

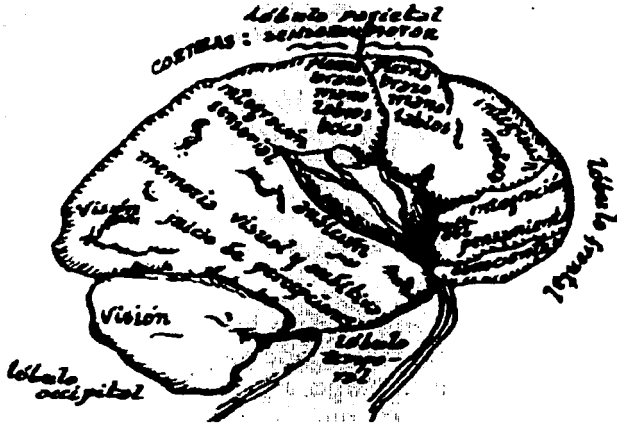


Ejercicios caminando y manteniendo el equilibrio: estos juegos mantienen una relación entre el equilibrio y la coordinación, papel que desempeña el cerebelo. En las siguientes líneas se pretende explicar esta función:

Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados (pallidum y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. Cada zona de esta área activa una región muscular precisa del cuerpo, de acuerdo con una representación de éste con la cabeza orientada hacia abajo.

El cerebelo, que mantiene estrechas relaciones con el córtex y con los distintos centros sensoriales, regula la ejecución de los movimientos rápidos. Entre los núcleos talámicos implicados en la motricidad, el ventrolateral es un verdadero centro de elaboración motriz; en particular, controla la postura del cuerpo antes de la movilización de los miembros. La médula espinal, relacionada con los centros situados a nivel encefálico, garantiza la regulación continua del tono muscular. El cerebelo se encuentra en la parte posterior del cráneo, por debajo de los hemisferios cerebrales. Al igual que la corteza cerebral, está compuesto de sustancia gris en la parte exterior y de sustancia blanca en el interior. El cerebelo resulta esencial para coordinar los movimientos del cuerpo. Es un centro reflejo que actúa en la coordinación y el mantenimiento del equilibrio. El tono del músculo voluntario, como el relacionado con la postura y con el equilibrio, también es controlado por esta parte del encéfalo. Así, toda actividad motora, desde jugar al fútbol hasta tocar el violín, depende del cerebelo.¹⁹

¹⁹ Op Cit, Hall Guyton, pag. 773



El encéfalo humano tiene tres componentes estructurales principales: los grandes hemisferios cerebrales (parte integrante del cerebro) con forma de bóveda (arriba), el cerebelo, más pequeño y con cierta forma esférica (más abajo a la derecha), y el tronco cerebral (centro). Los hemisferios cerebrales son responsables de la inteligencia y del razonamiento. El cerebelo ayuda a mantener el equilibrio y la postura.²⁰

Con juegos como: caminando y manteniendo el equilibrio se pretende dar confianza al pequeño y seguridad en sí mismo. Aquí se necesitará material como: pasamanos, bancos de madera, barras a diferente altura y tamaño.

Este tipo de juegos no son muy comunes ya que sólo llegan a ser aplicados en caso de angustia.

²⁰ Wynn kapit y Laurence M.Elson, Anatomía cromodinámica, ed. Fernández, México, 1997,pag.116.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ejemplo:

- Subir al banco, silla, mesa o botes (los cuales se podrán colocar a diferentes alturas) para que poco a poco se acostumbre a la altura y adquiera confianza.
- Brincar de un banco a otro, primero con apoyo de otro compañero y posteriormente solos.
- Posteriormente caminar sobre bancos y a la vez manipular pelotas pequeñas, que también pueden ser de colores, lo cual permitirá dispersar la atención del niño con lo referente a la altura.

Todos los juegos anteriores van organizados comenzando de lo sencillo a lo complicado.

También estos juegos ayudan a ir introduciendo al niño en lo que posteriormente verá en el aula y las actividades académicas se verán favorecidas reflejando mejor desempeño y motivación, todo a consecuencia de los diferentes movimientos y habilidades que realice en el juego, el cual tiene por objetivo activar puntos importantes del cerebro favoreciendo así todo un proceso educativo de enseñanza – aprendizaje.

La importancia que tiene para el niño el desempeño de una actividad, que de principio se le facilite, logra en él una seguridad y desarrolla una autoestima muy importante ya que el mismo posteriormente buscará los retos o inventará o desarrollará la manera de hacer las cosas con un grado de dificultad más complejo. Con estas actividades se logra una base fundamental para el aprendizaje cognoscitivo que se le da en el aula.

JUEGOS EN EL SALÓN DE CLASES

Estos juegos se pueden realizar de manera individual, o grupal en el aula y se tienen que programar (tiempo de la actividad, día, material, etc.) y organizar. De preferencia el profesor tiene que mostrar espontaneidad y hacerlo lo más divertido posible, estos juegos pueden ser muy buen preámbulo para posteriormente dar inicio a una actividad que requiera de más atención por parte de los niños y se pueda lograr una mayor comprensión .

Una de las autoras que refieren este tipo de juegos es Luz María Ibarra a lo que llama: gimnasia cerebral ²¹ y refiere que todo aprendizaje se dá de mejor manera si se involucra al cuerpo y al cerebro sin descartar las experiencias, claro que hay que hacerlo de una manera muy emocionante y divertida para el niño.

Algunos de los juegos que se pueden presentar en el salón de clases son:

- Lotería : La mayoría de la gente ubica este juego con el simple nombre y pretende ser un juego de atención, concentración y destreza. Yo en lo personal ocupo las reglas del juego y todo su procedimiento pero modifíco un poco el fin, por ejemplo la utilizo para la ortografía: coloco dibujos que lleven la regla ortográfica que se vio en el mes, por ejemplo "regla ortográfica de la ü y pongo en una hoja recortes de un pingüino, y de palabras que lleven diéresis y los niños al yo mostrarles la ilustración, si la tienen en su tablero la escriben correctamente y cuando terminen gritan lotería y el niño gana si no tiene equivocaciones ortográficas, de esta manera refuerzo un tema de manera divertida y con una certeza de que lograrán en un futuro no tener errores ortográficos.
- Otro juego muy conocido es "La papa caliente" personalmente lo ocupo antes de dar inicio a un tema nuevo por ejemplo medios de transporte, frutas y verduras, contaminantes de la tierra, etc. Este juego ayuda mucho a pensar al pequeño de manera rápida y el pequeño se desarrolla espontáneamente.
- Un juego de mucho agrado para los niños es el simple echo de competir ya sea por filas o en equipo o individualmente, claro que es por algo ya se por puntos en el examen o un premio (jugar más tiempo en el patio o un dulce)

Así como estos juegos hay muchos más ya que también hay juegos creados por los niños mismos si es que el maestro lo pide o por el maestro y su creatividad y objetivos.

Quiero hacer mención que cualquier tipo de juego que se lleve a cabo con los pequeños, tendrá siempre buenos resultados y es muy favorable para el desarrollo de este ya que como antes mencioné se ocupa el cuerpo y esto involucra activar ciertas partes del cerebro, y por lo tanto será favorable para el aprendizaje.

²¹ Ibarra Luz María, *Aprende mejor con gimnasia cerebral*, ed. Gamik, México, 1999.

CAPÍTULO III . LA PERSPECTIVA PSICBIOLÓGICA DE H. WALLON Y LA PSICOMOTRICIDAD

El elegir la teoría Walloniana es por la gran influencia que ha tenido en la teoría de la psicomotricidad. Dentro de las grandes aportaciones que ha hecho Wallon, tenemos :

- La enseñanza de los niños llamados perversos
- El papel del otro en la formación del grupo
- La importancia del movimiento en el desarrollo psicológico del niño
- El espacio gráfico
- La formación del esquema corporal
- La función tónica
- El movimiento
- La función postural
- El gesto
- Los síndromes psicomotores, etc.

Wallon nos heredó un modo de cómo formular determinados problemas y como resolverlos, nos dejó una forma de trabajar, pensar y nos sugiere el método.

Los estudios de Wallon, se enfocaron principalmente en el paso que hay de lo biológico a lo social. En otras palabras, estudió las etapas por las que transcurre el niño para llegar a esta construcción.

Los estadios de desarrollo psicomotor que componen al niño según Wallon son:

- 1.- Estadio de impulsividad motriz (0 – 6 meses)
- 2.- El estadio emocional (6 meses – 1 año)
- 3.- Estadio sensoriomotor y proyectivo (1 – 3 años)
 - La aparición de la marcha
 - El acto motor y las praxias
 - El lenguaje
 - La imitación o función simbólica
 - La representación
- 4.- El estadio del personalismo (3 – 6 años)

5.- Estadio categorial (6 – 11 años)

- El movimiento
- El espacio
- El tiempo
- La quiralidad
- La imagen del espejo
- Estructuración del esquema corporal

6.- Estadio de la pubertad y de la adolescencia (12 años en adelante)

En seguida se explican brevemente estos estadios ya que se hará más hincapié en los estadios 4 y 5 .

Estadio de impulsividad motriz (0 – 6 meses)

Quando el niño nace, atraviesa por cambios drásticos muy importantes, ya que pasa del vientre de la madre, al medio ambiente. Por sí mismo tendrá que respirar, satisfacer las necesidades del alimento, para lo cual tiene que chupar y deglutir los alimentos; todas estas son manifestaciones de subsistencia individual.

Una de las características en el niño recién nacido es el "sueño", ya que pasa gran cantidad de tiempo durmiendo y despierta para comer. En estos largos sueños, su organismo asimila los alimentos, incorporándolos para la construcción de sus órganos. Otra característica es la alimentación, la cual ya no es automática como en el vientre materno .

El hambre pone al niño en un estado de agitación, llanto, gritos y movimientos bruscos sin dirección alguna hasta que su boca tiene contacto con el biberón o el pezón, el cual devora hasta llenarse.

Una tercera característica y desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, la más importante es el movimiento.

Hay dos tipos de movimiento que se aprecian en esta etapa.

El primero es a consecuencia del hambre; el niño cuando tiene hambre tiende a manifestar movimientos acompañados de llanto o gritos, los cuales son descargas musculares que están ubicados generalmente en el tronco en la parte superior de éste, los movimientos son toscos y esporádicos y en la parte inferior, son automáticos y más frecuentes. Las piernas reaccionan con un pataleo y tienden a rozarse ambas.

Para Wallon en este estadio los movimientos no tienen intención y no hay motivaciones.

El segundo tipo de movimiento es cuando el niño tiene algún malestar o llora, el cual la madre o persona que esté a cargo del niño, intentará calmar proporcionándole alimento o arrullarlo y muchas veces el pequeño tiende a dormir.

La explicación de Wallon a estas manifestaciones es que se deben a que el bebé no puede por sí mismo moverse o cambiar simplemente de postura de la cual ya esté cansado y por lo que solicita ayuda de la única manera que él puede pedirla.

Los movimientos que realiza el niño por sí mismo como: aventarse en la cama con los pies, mecerse cuando está sentado, etc. Estos diferentes movimientos irán cambiando y modificando, para que posteriormente tomen conciencia, por ejemplo los movimientos para alcanzar determinado objeto serán enfocados para alcanzar ese objeto.

Para Wallon el estudio del movimiento es necesario, igual que para Piaget, sólo que cada uno hace su propio análisis y difieren en este concepto. El movimiento para Wallon es siempre consecuencia de la actividad muscular; pueden ser: clónicos o cinéticos, los cuales son alargamientos y acortamientos de los músculos; y los tónicos, que son niveles de tensión muscular. En los primeros 6 meses hay dominio de la actividad tónica sobre la clónica, posteriormente al final de esta edad se notan diferentes manifestaciones y puede apreciarse la emoción.

Estadio emocional (6 meses – 1 año)

Este estadio va a la par con el impulsivo, ya que comienza por los 2 ó 3 meses, y se manifiesta como tal a los 6. Con esto reiteramos que para Wallon no hay principios o fines bien definidos entre un estadio y otro, todo es paulatinamente y progresivamente, las características observables son las que hacen diferenciar un estadio de otro.

La característica principal de este estadio es, como ya lo mencionamos, la emoción; ésta aparece por la maduración que hay ya adquirida en el cerebro medio y por el sistema formulado por la capa óptica y por el cuerpo estriado. Esta maduración es el canal para pasar de ser fisiológico a ser expresivo, a ser biológico, social.

Es entonces cuando se observa que el niño reacciona dependiendo de lo que le rodea, ya se puede ver que se molesta, que está triste, que le duele algo, en otras palabras ya se expresa según su necesidad, manifiesta como tal una emoción. Con este tipo de manifestaciones el niño se puede comunicar con los adultos y comienza a tomar conciencia de determinada situación con lo que proyecta.

Para Wallon la emoción surge en la manifestación del dominio de la postura. Toda emoción tiene cambios en el tono y en general en el cuerpo. Por lo tanto la emoción se rige por lo fisiológico en donde se nivela la tensión y la reducción. Los rasgos motores de este estadio son:

- a) Hay dominio y control de las manos, el niño puede hacer sus primeros gestos al final del 1er año.(función tónica).
- b) La postura para realizar determinados movimientos como : gatear, sentarse solo y comienza a querer caminar, lo cual le permite conocer su entorno, los objetos que le rodean y hasta donde él puede llegar.
- c) Se consigue ver relaciones por separado de lo que es la boca, manos, pies, etc..., pero aún no se individualizan totalmente.

La emoción depende del condicionamiento humano en tanto se vea ésta como una expresión física. Hay una relación psicológica muy tenue que se encuentra dentro de lo fisiológico y que los efectos psicógenos lo llevarán a desarrollar su sistema postural.

Estadio sensoriomotor y proyectivo (1 – 3 años)

Su principal actividad es explorar e indagar todo lo que le rodea (objetos).

En un principio el niño no agrupa los objetos, poco a poco se relaciona con ellos conforme los ocupa en sus diversas actividades. " No los clasifica según su naturaleza, sino que los constela de acuerdo a sus intenciones más personales"²²

Esta es una etapa donde el niño está más inclinado a la inteligencia de las situaciones que a la de la representación, no quiero decir que la representación de las cosas no le importen es sólo que para que sea mera representación pasa un largo tiempo y mientras sólo sabe hacer comprobaciones del objeto que existe y las cualidades de este.

Los límites que pueda tener un niño siempre serán de origen fisiológico a diferencia de los adultos los cuales son históricos y sociales. Hay que tener muy presente que la edad es un factor esencial para todo.

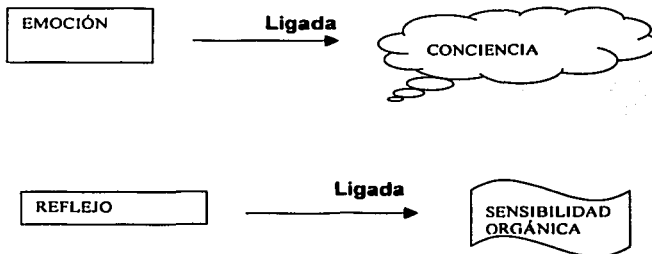
²² Wallon Henri, *Los orígenes del pensamiento en el niño*, ed.Lautaro, Argentina, 1965, pag.16.

El estadio sensoriomotor comienza a finales del primer año y sigue durante el 2º y 3º. Se desarrollan los sistemas de sensibilidad exteroceptiva, madura el sistema nervioso, el cual se mantendrá en íntima relación con los sentidos y el movimiento que se realice de los objetos exteriores. Aparece el reflejo y con él la manipulación de objetos y el explorar el espacio.

La manipulación de objetos conduce a la "inteligencia práctica o inteligencia de las situaciones"²³ y la exploración lo lleva a la actividad tónica y postural que con la imitación y ensayo dan paso al lenguaje, este se presenta en la segunda mitad del segundo año y Wallon lo llama estadio proyectivo, y como su nombre lo dice, el niño quiere proyectar, expresar lo que piensa, siente, ve, etc..., por medio de mímica acompañada del lenguaje.

En este punto es importante mencionar que la emoción y el afecto no los menciona Piaget en los primeros estadios de desarrollo; y es porque Piaget se va por el camino del origen de la inteligencia.

Para Wallon el reflejo mecánico y lo que lleva intención son diferentes porque su naturaleza lo es también. La emoción da un giro a lo que es mero reflejo orgánico y de lo que se tiene conciencia, la cual va unida a una problemática y la hace diferente.



Para Piaget el desarrollo se da por organización y avance progresivo de algunos esquemas que aseguran la secuencia que hay entre la actividad refleja y la actividad intelectual.

²³ Op. Cit. Amaiz Sánchez Pilar, pag. 48.

Las características de este estadio desde el punto de vista del desarrollo psicomotor son:

- Adquirir la marcha: antes de poder caminar, podrá desplazarse por el suelo y ya adquirido el equilibrio y el enderezamiento podrá sostenerse en la posición bípeda y caminar, lo cual al principio será de manera insegura y con poco equilibrio y en ocasiones se caerá, pero ya al año tres meses caminará bien.

Cuando el niño adquiere la marcha, logra un avance en la evolución intelectual, ya que permite la relación directa entre el espacio exterior y los movimientos del cuerpo para lograr alcanzar determinado objeto, logrando así más independencia para conseguir lo que quiere y acorta las distancias que pueda haber entre él y un objeto o entre él y otra persona.

- El acto motor y las praxias. Son actos con intención que requieren de movimientos organizados y de los actos elementales que las involucran en un gesto, haciéndolos uno solo, esto se da por la relación que hay entre el niño y los objetos que lo rodean.

La actividad motriz es la exploración que tiene el niño con los objetos, los cuales serán identificados por su forma y utilidad, por medio de: primero, el espacio bucal donde el pequeño chupa, observa y se involucra con el objeto directamente; posteriormente viene la prehensión, percepción y estructuración del lenguaje (esto se presenta en la segunda mitad del 1er año). Ahora el niño toma el objeto, lo desplaza, lo lanza, lo agita., y pone en función la relación ojo – mano y no pierde detalle de cualquier sonido o ruido que el objeto pueda emitir. Con estas actividades el niño adquiere la coordinación visomanual , repercutiendo a la vez en el desarrollo de la percepción, de la habilidad manual y por consiguiente de la pre – lectura y escritura. Para principios del 2º año, el niño centra su interés de lo abstracto a lo concreto o sea " el niño se esfuerza en reconocer y reunir las cualidades de un solo y único objetivo...La unidad del objeto, que constituye la unidad de los diferentes rasgos observados en él, no es una suma, es una estructura que tiene significado"²⁴. Llegar a este nivel es estar en el tercer estadio de Wallon, la intuición consecutiva en diferentes niveles permitirá formar la inteligencia inmediata y concreta.

²⁴ Wallon Henri, *La evolución psicológica del niño*, ed. Crítica, Barcelona, 1979, pp.133-134.

- El lenguaje. Es la actividad sensoriomotriz que con la marcha forman las actividades más importantes del 2º año de vida del niño. El lenguaje ayuda a identificar y localizar un objeto al llamarlo por su nombre y poderlo así comparar con otros objetos parecidos. Las primeras preguntas según Wallon son : ¿Cómo se llama? ¿Qué es? y ¿Dónde está?

Cuando el niño se encuentra en el nivel proyectivo , el lenguaje se convierte en llevar una idea mental o imagen a un hecho proyectado.

- La imitación o función simbólica. Cuando el niño pasa de la rutina al gesto y la proyección, adquiere autonomía y surge así el pensamiento. La proyección aparece entre el 2º y 3er año y se nota un énfasis en la representación, la cual pondrá en práctica con la imitación y el simulacro desarrollado con el lenguaje. La imitación no es inmediata, sino que va paso a paso, el cual puede durar horas, días o semanas. Esta se origina porque el niño oye y ve, la imitación aparece por la 2ª mitad del segundo año. El simulacro se hace presente en los juegos imaginativos del niño muy particulares e individuales ya que es "el descubrimiento y el ejercicio de una función"²⁵.

Para que el niño adquiera la percepción e imitación, tiene que llegar a reconocer su imagen corporal.

- La representación. Surge de la relación que hay entre el significante y cuando éste pasa a significado. Para que sea representación como tal, el símbolo y el signo tienen que transformarse en elementos de significación, lo cual ocurre cuando se opone el significante y significado y da como resultado la representación de lo real. Para Wallon la representación no sólo es práctica, ya que necesita que intervenga la sociedad y para esto se requiere del lenguaje , el cual se hace presente para esto.

En este punto Wallon y Piaget están en contraposición ya que para Piaget la sociedad no aparece hasta los 18 meses y antes de esta edad se da una evolución puramente individual.

Podemos decir entonces, que en esta etapa, el niño se expresa por medio de palabras y gesticularmente, haciendo una representación primitiva del pensamiento, el cual se comienza a estructurar. El movimiento es un elemento importante para este tipo de representaciones ya que ayuda a ser más descriptivo y proyectivo en lo que se quiere dar entender a los demás

²⁵ Op. Cit, Arnaiz Sánchez Pilar, pag. 55.

Estadio del personalismo (3 – 6 años)

En este estadio hay un cambio ya que la personalidad pasa a ser puramente autónoma, y esto surge por las actividades de exploración que le permite tener una visión directa y clara de los objetos hasta el punto que los hace propios de él . Por otro lado, tenemos la apropiación de sí mismo, tanto de su cuerpo como de su ser psicológico llegando así a tener conciencia directamente de sí, y es precisamente ahí donde comienza este estadio.

Lo que llega a lograr el niño en el área psicomotora es el dominio lateral (tanto su adquisición, como su fuerza). Esto ayuda a la orientación del espacio y la consolidación del esquema corporal. Para los cuatro años los gestos de los niños se perfeccionan, la actividad tónica interviene generalmente en las actividades y le da una particularidad a los gestos.

La motricidad fina tiene un desarrollo considerable, ya que el niño es más preciso en sus actividades manuales. Para esto contribuye la manifestación de la preferencia de una mano sobre otra, es decir , hay un dominio lateral. El desarrollo de la lateralidad contribuye a una mejor relación y orientación del cuerpo en el espacio, en relación con los diferentes objetos y personas que rodean al niño.

Para Wallon el dominio lateral se da a causa del predominio de un hemisferio cerebral sobre otro.

El niño, pues, establece su espacio ambiente, el cual surge como un sistema funcional de señales sensitivas y sensoriales que van unidas al movimiento que se integra en el cuerpo por la actividad postural que le da orientación a éste y puede conocer su posición en el espacio circundante. El campo ambiente está constituido por cuatro campos agrupados de 2 en 2: Delante – detrás y derecha – izquierda, estos los percibe el niño y pasar de uno a otro implica la orientación del propio cuerpo.

Podemos decir que en este estadio lo más importante es la evolución, que se da por la formación del esquema corporal, la cual viene determinada por el conjunto de diferentes relaciones establecidas por el espacio postural y el espacio circundante, que llevan al niño al conocimiento topográfico de su cuerpo y a adquirir una orientación en el espacio.

Entiéndase que la orientación de las cosas y de nosotros mismos la llamamos: espacio circundante, y el espacio postural es el que está integrado por las posturas, actitudes y gestos, siendo el instrumento principal, el esquema corporal y sobre el cual

se organiza la orientación espacial; entonces, para que haya un paso del espacio postural al espacio circundante es necesaria la construcción del esquema corporal.²⁶

Estadio categorial (6 – 7 años)

Este estadio se determina por la *atención* que llamada de otra manera es: autodiciplina mental.

Para Wallon este periodo da inicio cuando "es posible sustraer al niño de sus ocupaciones espontáneas para que se interese por otras actividades"²⁷

Hasta los 6 – 7 años las actividades del niño son repetitivas y ejercicios monótonos, pero algo logra que el niño deje eso y pase al cambio de actividades, dando paso al conocimiento del mundo exterior objetivo. Es aquí cuando el niño se planta en la autodiciplina mental y ya puede ser capaz de permanecer más tiempo en la realización de una misma actividad a la vez que se crea una independencia del momento exacto en que se produce, haciéndose un ser con personalidad polivalente.

Para que el niño se pueda instaurar en una atención de autodiciplina mental, tiene que haber una maduración del sistema nervioso, principalmente los centros de inhibición y discriminación. Para el aprendizaje contribuyen el lenguaje y los símbolos.

Lo que marca el final de la práctica psicomotriz (7/8años)es el razonamiento que puede hacer de diferentes cosas, situaciones, personas, etc.. Por ejemplo; ya comprende que un perro tiene características que lo hacen diferente de otros perros.

Lo más destacable en este estadio es la cumbre en cuanto a actividad tónica y el reconocimiento del esquema corporal, así como la representación mental que se adquiere de la lateralidad.

Las características principales de las conductas psicomotrices en este periodo son:

- a) *El movimiento*. Este evoluciona de tal manera que va hacia el control de la inteligencia y la representación se constituye, las imágenes dejan de ser cuadradas para ser algo con movimiento y reversible. Hay movimientos razonados.
- b) *El espacio*. Es el que organiza y estructura el mundo que nos rodea. Hay una representación mental .El niño establece sus referencias: puntos cardinales y la relación y posición de los diferentes objetos, así como el cambio de lugar de éstos.

²⁶ Op. Cit, Arnaiz Sánchez Pilar,pp57-60.

²⁷ Op Cit, Wallon Henri, pag. 67.

c) *El tiempo*. Está unido a la percepción del espacio. A los seis años al niño se le dificulta entender el tiempo y se confunde con el espacio, pero conforme adquiere mayor capacidad de representación y así poco a poco integra la dimensión espacio – temporal esto le ayuda a la vez a la representación y conocimiento tanto de su cuerpo, como de los objetos, el espacio y el tiempo.

d) *La quiralidad*. "Es la propiedad de un objeto o de una molécula de no poder ser superpuesto a su imagen en un espejo, que constituye su simétrico en relación a un plano"²⁸

Cuando el niño percibe la quiralidad puede orientar las formas y los objetos. Al principio la quiralidad está en un plano muy sensible y meramente intuitivo y ya posteriormente con la evolución de la lateralidad surge la percepción de la quiralidad que con la representación mental permite percibir las formas en el espacio.

e) *La imagen del espejo*. Gracias a la percepción de la quiralidad el niño puede diferenciar la imagen que se proyecta en el espejo. Asimismo él puede captar la simetría de las dos partes de su cuerpo hasta los más mínimos detalles. Hacia los 8 – 9 años el yo propioceptivo y exteroceptivo se unifican y diferencian entre sí.

f) *Estructuración del esquema corporal*. Cuando el niño es capaz de diferenciar, separar su organismo y proyectarlo en los objetos se dice que ya alcanzó la representación del esquema corporal. Puede entender que forma parte de un objeto o forma y que ocupa un lugar en el espacio .

²⁸ Op. Cit, Amaiz Sánchez Pilar, pag.64.

Estadio de la pubertad y de la adolescencia (12 años en adelante)

En el campo de desarrollo psicomotriz muy poco se puede ya decir , ya que las características y logros obtenidos por cada niño son conseguidos en los estadios precedentes.

En este estadio hay mucha diferencia con respecto al anterior. Se puede observar como el puberto regresa a ser niño, pues manifiesta un gran interés por su yo y su persona. La inteligencia logra que se perciba como una unidad y pueda permanecer así o formar parte de grupos diferentes; sabe que puede adaptarse a diferentes circunstancias y momentos desempeñando diferentes roles en cada uno de ellos.

Con la pubertad surge un desequilibrio interno, por los infinitos cambios que presenta el organismo y porque el adolescente se problematiza concretamente sobre algún tema en específico (escuela, familia sexo amigos, etc.)o por todos a la vez, estos problemas se tienen que ir solucionando así como el organismo termina de reestructurarse y cuando el desequilibrio físico y mental maduran , el individuo llega a la edad adulta.²⁹

Otra característica de este estadio es la necesidad que surge por saber de dónde vienen, a dónde van , por qué es , y cuál es la razón de ser de las cosas.³⁰

Entiende el por qué de las reglas y normas individuales y sociales y les procura un significado y una justificación. Selecciona valores, los cuales para él serán los mejores hasta que no se le demuestre lo contrario y así va formando sus estructuras, las cuales también vienen determinadas desde el nacimiento. El desarrollo de la personalidad y la inteligencia van unidos íntimamente proporcionando actitudes, razonamiento y capacidad para hacer combinaciones de lo material con lo mental, lo cual será determinante de manera individual en toda su vida.

²⁹ Op. Cit, Madrigal Llorente Alfredo, pag. 191.

³⁰ Op Coit, Arnaiz Sánchez Pilar, pag66

CONCEPTOS Y APLICACIÓN A LA PSICOMOTRICIDAD SEGÚN WALLON

El concepto de Wallon en lo que se refiere al área del desarrollo psicomotor del niño es básicamente en los elementos del movimiento y lo motor.

El movimiento para Wallon es un todo que se da en un organismo vivo, el cual puede tener diferentes y diversas funciones, pero todas dependen de las demás para funcionar armónicamente, por lo que un ser vivo no es la máquina perfecta y por lógica no puede saber todo ni entender todo sin problema.

Como segundo término, tenemos que para Wallon, en la psicomotricidad interviene lo motor y el movimiento, y no sólo visto como algo mecánico, sino como algo más complejo, en donde el niño en su actividad psíquica y en su evolución psicológica pueden observarse tres formas principales:

- 1) Los reflejos equilibrados y la reacción a la gravedad, llamado " pasivo o exógeno"
- 2) Desplazamiento corporal en el mundo que lo rodea (su exterior), llamado "activo o exógeno"
- 3) La postura como respuesta y reacción al lenguaje corporal que involucran los gestos, las actitudes y la mímica.

Esto encierra la psicomotricidad para Wallon, tomando en cuenta la relación existente que hay entre el movimiento clónico (desplazamiento) y el movimiento tónico, es decir, el apoyo. Con esto tenemos que la psicomotricidad queda constituida por tres caminos , los cuales pueden ser: "el problema de las emociones, la evolución del acto al pensamiento (estudiadas ambas en los estadios del desarrollo psicomotor del niño) y, finalmente el estudio de los síndromes psicomotores"³¹. Estas están íntimamente relacionadas y se guían unas hacia otras con relación a su ambiente que le rodea y las consecuencias personales de cualquier situación.

³¹ Op Cit, Arnaiz Sánchez Pilar, pag.69.

Hay que considerar que para Wallon es importante analizar al niño, no sólo exteriormente sino desde un contexto más amplio, el mundo que lo rodea, donde el niño no reacciona siempre igual ya que depende del tiempo y espacio determinado en el que se encuentre, el cual tenemos que conocer porque a partir de ellos surge la actitud y las diferentes reacciones que puede tener el niño y el significado que el pequeño les da a estos diferentes contextos. Se entiende a la psicomotricidad como el historial del niño que manifiesta por medio de la expresión motriz, dándonos a conocer de esta manera lo vivido de una manera más profunda.

Un punto importante a considerar es que la psicomotricidad sirve como método activo que cambia al individuo interna y externamente, y de dicho cambio se encarga la función motriz por medio del juego y el gesto; para Wallon lo motriz no sólo cambia el mundo exterior (lo de afuera), sino también cambia a uno mismo. Cuando un gesto se repite, se domina, sirve como instrumento de información, pero hay que considerar el papel que tiene la teoría del juego, hecha por Wallon; en esta teoría estudia la diferencia que hay entre la actividad lúdica y la realidad.

El juego es una manera de entender y conocer diferentes conocimientos para el niño; es por eso que el niño explora su mundo exterior, objetos y va mejorando su sentido de percepción. Si un niño no juega es indicio claro de que algo no está funcionando correctamente, ya que su desarrollo no se está dando normalmente.

Como conclusión podemos decir que la psicomotricidad para Wallon es la actividad que encausa al niño de manera progresiva a la intelectualidad, la cual inicia con la motricidad.

Para Wallon también es de suma importancia que a la escuela se le vea no solo como el lugar donde el niño va a recibir diversos conocimientos, sino que para el pequeño es toda su vida (experiencias, emociones, recuerdos, alegrías, tristezas...), y como maestros no hay que improvisar, hay que estar siempre preparado para el paso y periodo que atraviese el niño; ya que el principal objetivo de la educación debe ser preparar al niño para vivir en sociedad apoyándonos de la naturaleza del niño.³²

³² Wallon Henri, Psicología y educación las aportaciones de la psicología a la renovación educativa, ed. Pablo del Río, Madrid, 1981, pag.16.

CAPÍTULO IV. EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y LA PERSPECTIVA COGNITIVA DE J.PIAGET

Dentro de la gran variedad de teorías del desarrollo psicomotor, nos basaremos principalmente en la Teoría de Jean Piaget; pero primeramente haré una recopilación de lo que es el desarrollo psicomotor.

Del 1er año a los 3 años, lo que le interesa a un niño es la actividad exploratoria del mundo que lo rodea. Su motricidad es una unidad coordinada y rítmica en la expresión y afecto, ayudándolo a mantener el equilibrio y el control, dando como resultado el desarrollo en la "función de ajuste"³³.

Esta primera fase es indispensable para que posteriormente se lleve a cabo la estructuración espacio – temporal.

En el estadio de 3 a 6 años, la educación psicomotriz debe preparar al niño para pasar sin ninguna ruptura a lo que es la organización y la estructura. Para manifestar sus emociones y afectos conscientes e inconscientes, son expresados por medio de gestos y mímica. En esta fase el símbolo tiene gran peso ya que con la imaginación el niño puede satisfacer deseos que en la realidad no puede aún llevar a cabo. Para poder definir su personalidad necesita del desarrollo de las funciones gnósticas.³⁴ La educación psicomotriz es de gran importancia ya que permite una organización, análisis y síntesis de información de lo que captan sus sentidos.

Posteriormente viene la fase donde se interioriza y se reconoce el propio yo, llevándolo al análisis de las características del cuerpo, dando con esto la entrada al periodo de la estructura del esquema corporal ; en este periodo de preescolarización se encuentran bien definidas la estructura del espacio y la estructura del esquema corporal. Cuando estas dos áreas se organizan se puede establecer la estructura perceptiva, gracias a la representación mental. El buen equilibrio mental implica que estas dos imágenes del cuerpo se definan lo más claramente posible.

³³ Le Boulch Jean, *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años*, ed. Paidós, México, 1995, pag.111.

³⁴ Idem pag.112.

Con lo anterior ahora nos centraremos en la teoría Piagetana del desarrollo psicomotor.

Para establecer la Teoría de Jean Piaget y la importancia que tiene ésta en la educación, es necesario mencionar que ésta es única, en cuanto al planteamiento de objetivos educativos. Piaget diferencia lo que es desarrollo y lo que es aprendizaje. El aprendizaje se refiere a la adquisición de habilidades y datos específicos, y a la memorización de información.

La teoría de Jean Piaget afirma que el aprendizaje específico se basa en el desarrollo evolutivo de la inteligencia cognoscitiva, por consiguiente, el aprendizaje sólo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que puede asimilar la información, la cual va siendo cada vez más compleja y amplia contenida en dicho aprendizaje.

El aprendizaje dependerá y estará determinado por el desarrollo.

Esta teoría le permite a la escuela separar conceptualmente lo que no se puede separar en la práctica: aprendizaje y pensamiento.

No se puede aprender sin pensar y tampoco se puede desarrollar el pensamiento sin el aprendizaje mismo.

Un segundo principio se basa en la palabra interacción. Piaget sostiene también en la teoría interaccionista que en ella la herencia, la maduración psicológica, el ambiente y su interacción en el desarrollo de la inteligencia no son causas primarias de este desarrollo. Según Piaget, esas causas se encuentran subordinadas a un mecanismo regulador del crecimiento dentro de la misma inteligencia, denominado "factor equilibrio"³⁵ y que es fundamental para toda su teoría.

³⁵ Furth Watch Harry, *La teoría de Piaget en la práctica*, pag.32.

El tercer punto que ilustra el carácter original de la teoría de Piaget es el análisis crítico de las condiciones bajo las cuales la experiencia activa se convierte en fuente de desarrollo intelectual. De acuerdo con esta teoría, sólo aplicando el razonamiento con relación a la etapa de desarrollo propio del niño, puede producirse el desarrollo intelectual.

Un cuarto punto se refiere a la relación entre el pensamiento y el lenguaje. Piaget no considera al lenguaje como una causa principal de las dificultades en el pensamiento infantil. Señala con claridad los dos aspectos siguientes: primero, la diferencia que existe entre saber una palabra (conocimiento de palabras) y comprender una situación (inteligencia); y segundo, la necesidad de contar con mecanismos formales de pensar para dominar las dificultades del medio lingüístico.

El conocimiento de palabras no es garantía de una comprensión intelectual correspondiente o adecuada. De hecho, el pensamiento verbal de un niño que aún no llega a la adolescencia corresponde generalmente a un nivel bajo. Las situaciones de un alto nivel. Es decir, las oportunidades de estimulación intelectual para los niños de la escuela primaria, requieren invariablemente actividades orientadas a la acción, en marcos físicos y concretos.

El segundo, señala el papel del lenguaje dentro del marco de desarrollo y afirma que éste puede convertirse en un hecho adecuado para la estimulación del pensamiento y para su posterior explotación.

Pero para que el lenguaje pueda desempeñar este papel, el niño debe poseer mecanismos formales para pensar.

La consecuencia educativa de la posición de Piaget sobre el lenguaje es clara. Para educar a los niños en forma que algún día sean capaces de utilizar el lenguaje

No hay otra tarea más importante que desarrollarles su inteligencia. A través de las acciones y las consecuencias que son encuentros físicos con los que se puede alcanzar la etapa Intelectual en la cual una persona puede manejar cómodamente las proporciones verbales, mientras que el énfasis prematuro en el lenguaje como medio principal para el pensamiento tiende a desembocar en actividades de nivel bajo que no nutren el desarrollo intelectual.

En el quinto punto Piaget distingue dos aspectos en la conducta del niño: El evolutivo y el de aprendizaje, también señala los diferentes tipos de motivación para cada uno de éstos.

De la misma manera en que el desarrollo y el aprendizaje están mutuamente relacionados y se dan simultáneamente ambos tipos de motivación, están presentes en la adquisición de cualquier conducta.

En el siguiente punto Piaget sostiene que la Inteligencia es siempre activa y constructiva, lo cual contribuye activamente en cualquier situación con la que el individuo está en contacto. Esto es, el pensamiento se presenta en las acciones, las imágenes y el lenguaje, y puede ser aplicado a todas las áreas de contenido interesante. Sin embargo, no a cualquier edad todas las áreas de contenido de la vida son accesibles a la Inteligencia de la misma manera.

Algunas tareas requieren un cierto nivel mínimo de desarrollo como se explicará más adelante.

Por último, la teoría de Piaget tiene las sucesivas fases y estadios de desarrollo. Para algunos, las fases y estadios significan procesos de maduración innatos que ocurren de acuerdo con un rígido ritmo interno independientemente de toda experiencia. Para otros, las fases y estadios están vagamente relacionados a normas, como las que se encuentran en los test de inteligencia para cada edad de importantes normas que pueden llegar a estandarizarse.

Piaget rechaza la idea de una edad fija para cada fase o estadio. Cada uno de ellos, se refiere a las diferencias en estructura del pensamiento, diferencias, que no se deben únicamente a un incremento de conocimientos.

En los siete puntos que hemos señalado, la teoría de Piaget establece:

Objetivos en lugar de estar orientada hacia el método.

- Tiende a la elaboración y no sólo a la interacción.
- Trasciende el lenguaje en lugar de estar controlada por él.
- Propone una motivación interna más que una externa.

- Se extiende a todas las áreas de la vida, no sólo ésta restringida a divisiones arbitradas,

Por último, respeta las diferencias individuales dentro de una clara perspectiva de desarrollo.

Estos son algunos de los fundamentos de la teoría psicogenética de Jean Piaget sobre los cuales basaremos parte de nuestro trabajo para explicar el desarrollo evolutivo del niño.

LAS FASES DEL DESARROLLO

En el presente capítulo describiremos brevemente cada una de las fases del desarrollo del niño, a partir de lo propuesto en la corriente psicogenética, ya que considero que es importante que el profesor conozca los métodos, objetivos y contenidos de la Educación Primaria, ya que es necesario a nuestro parecer poner énfasis en el conocimiento del niño y con ello, estar en condiciones de plantear estrategias que puedan adaptarse a las distintas situaciones de los procesos de enseñanza aprendizaje, en la práctica cotidiana.

Para Piaget el desarrollo es un proceso continuo, inalterable donde conocimientos anteriores permiten construir conocimientos posteriores; sin embargo dentro de este proceso sitúa una serie de fases y subfases diferenciadas. Siempre que Piaget incluye fases diferenciadas dentro de cualquiera de "fases fundamentales, se les llamará estadios. Y así, dividió la fase sensoriomotriz en seis estadios.

El término fase se utiliza cuando se refiere a uno de los cuatro períodos fundamentales en " Piaget donde el desarrollo cognoscitivo.

Cada fase refleja una gama de pautas de organización que se manifiesta en una secuencia definida dentro de un período de edad aproximado en el continuo desarrollo. Cuando una fase se complementa da lugar a un equilibrio transitorio, así como el comienzo de un desequilibrio que corresponde a una nueva fase.

Cada fase sugiere la capacidad potencial y el nivel de conducta probable. Lo importante es el orden de sucesión de estas fases. La sucesión es siempre la misma. Por lo tanto, las fases del desarrollo están subordinadas a la edad, según las observaciones preliminares y superficiales que emplea Piaget.

Las seis generalizaciones siguientes resumen el concepto de desarrollo de Piaget

1. Hay una continuidad absoluta de todos los procesos de desarrollo.
2. El desarrollo responde a un proceso continuo de generalizaciones y Diferenciación.
3. Esta continuidad se obtiene mediante un desenvolvimiento constante en el que cada nivel de desarrollo arraiga en su fase anterior y se continúa en el siguiente.

3. Cada fase implica una repetición de procesos de nivel anterior, bajo una forma diferente de organización.
4. Las diferencias en las pautas de organización crean una jerarquía de Experiencias y acciones.
6. Los individuos alcanzan diferentes niveles dentro de la jerarquía.

A continuación describiremos brevemente las cuatro fases del desarrollo del niño, ya que nos servirá de acuerdo con su edad y grado que cursa.

FASE SENSORIOMOTRIZ

Esta fase abarca del nacimiento a los dos años de edad, aproximadamente. Consiste en la conquista de las percepciones y movimientos del mundo que rodea al niño. El recién nacido se presenta como un ser activo, capaz de iniciar una conducta que nos revela los orígenes de la Inteligencia.

Tras un periodo de ejercicios de los reflejos en que las reacciones del niño no están íntimamente unidas a tendencias instintivas como la nutrición, la reacción simple de defensa, etc., aparecen los primeros hábitos elementales. No se repiten sin más de diversas reacciones reflejas, sino que incorporan nuevos estímulos que pasan a ser asimilados. Es el punto de partida para adquirir nuevos modos de obrar.

Sensaciones, percepciones y movimientos propios del niño se organizan en lo que Piaget denomina "esquemas de acción".³⁶

A partir de los cinco o seis meses se multiplican y diferencian los comportamientos del niño. Por una parte; el niño incorpora los nuevos objetos percibidos a unos esquemas de acción ya formados (asimilación), pero también los esquemas de acción se transforman en función de la acomodación por lo que el niño se adapta al medio.

³⁶ J. De Ajuriaguerra, Manual de Psiquiatría infantil, pag.24.

Bastará que unos movimientos aporten una satisfacción para que sean repetidos (reacciones circulares) . Las reacciones circulares sólo evolucionan en el desarrollo posterior, y a satisfacción (único objetivo) se disociará de los medios que fueron empleados para realizarse.

Al coordinarse diferentes movimientos y percepciones se forman nuevos esquemas de mayor amplitud. El niño incorpora las novedades procedentes del mundo exterior a sus esquemas (podemos dominados esquemas de asimilación) como si tratara de comprender si el objeto con que se ha topado es, por ejemplo, "para palpar", para "golpear", etc. Se ha de afirmar que los diversos esquemas constituyen una estructura cognoscitiva elemental en grado sumo, al igual que lo serán posteriormente, los conceptos a los que incorpora los nuevos informes procedentes del exterior.

Al finalizar el primer año será capaz de acciones más complejas, como volverse para alcanzar un objeto, utilizar objetos como soporte o instrumentos (palos, cordeles, etc.) para conseguir objetivos o para cambiar la posición de un objetivo determinado.

FASE DEL PENSAMIENTO PREOPERATORIO

Esta fase llega aproximadamente hasta los seis años. Junto a la posibilidad de representaciones elementales, y gracias al lenguaje, pasamos a un gran progreso tanto en el pensamiento del niño, como en su comportamiento.

Al cumplir los 18 meses el niño puede imitar unos modelos con ciertas partes del cuerpo que no se percibe directamente, incluso sin tener delante el modelo. La acción mediante las que toma posesión del mundo, todavía es un soporte necesario a la representación. Pero a medida que se desarrollan imitación y representación, el niño puede realizar los actos llamados "simbólicos". Es capaz de integrar un objeto cualquiera en su esquema de acción como sustituto de otro objeto. Piaget habla del inicio del simbolismo.

Con un problema práctico para resolver, el niño todavía es capaz de despegarse de su acción para pasar a representársela; con una mímica, simbólicamente ejecuta la acción que anticipa.

La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los 3 y los 7 años. Por una parte se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos) en las que el niño toma conciencia del mundo, aunque deformada. Reproduce en el juego situaciones que le han impresionado, ya que no pueden pensar en ellos, porque es incapaz de separar acción propia y pensamiento. Por lo demás, al producir situaciones vividas, las asimila a sus esquemas de acción y deseos transformando todo lo que en realidad pudo ser penoso y haciéndolo soportable, incluso intelectual como afectivo. Los símbolos lúdicos del juego son muy personales y subjetivos. Pero el progreso hacia la objetividad sigue una evolución lenta y laboriosa.

El pensamiento del niño inicialmente es subjetivo y Piaget habla de un egocentrismo intelectual durante el período preoperatorio. El niño todavía es incapaz de prescindir de su propio punto de vista. Sigue aferrado a sus sucesivas percepciones, que todavía no sabe relacionar entre sí.³⁷

Mediante los múltiples contactos sociales e intercambios de palabras con su entorno, se construyen en el niño durante esta época, unos sentimientos frente a los demás, especialmente frente a quienes les responden a sus intereses y le valoran.

³⁷ Idem, pag. 107.

FASE DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

La fase de las operaciones concretas se sitúa entre los diez y los once o doce años.

Este ciclo señala un gran avance en cuanto a la socialización y objetivización del pensamiento. Aún teniendo que recurrir a la intuición y a la propia acción, el niño que ya sabe descentrar, lo que tienen sus efectos tanto en el plano cognitivo como en el afectivo y moral. Mediante un sistema de operaciones concretas (Piaget habla de estructuras de agrupamiento), lo prohibido, para distinguir a través del cambio lo que permanece invariable.

Es posible que el niño no se quede limitado a su propio punto de vista, antes bien, es capaz de coordinar diversas opiniones y de sacar las consecuencias. Pero las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanzan a la realidad susceptible o cuando existe la posibilidad de recurrir a una representación suficientemente viva.

Todavía no puede razonar fundándose exclusivamente en enunciados puramente verbales y mucho menos sobre hipótesis, capacidad que adquirirá en la fase inmediata, o fase del pensamiento formal, durante la adolescencia.

El niño empleará la estructura de agrupamiento (operaciones) en problemas de seriación y clasificación. Puede establecerse equivalencias numéricas independientemente de la disposición espacial de los elementos. Juega a relacionar la duración y el espacio recorrido de este modo la idea de velocidad. Las explicaciones de los fenómenos físicos se hacen más objetivas.

Ya no se refiere exclusivamente a su propia acción sino que comienza a tomar en consideración los diferentes factores que entran en juego y su relación. Es el inicio de una causalidad objetivada y especializada a un tiempo.

Por más que ya se coordinan las acciones en un sistema de conjunto, el pensamiento infantil avanza poco a poco; todavía no sabe reunir en un sistema todas las relaciones que puedan darse entre los factores; se refiere sucesivamente a la operación contraria, y a la reciprocidad.

Un *niño* no es capaz de distinguir aún qué de forma satisfactoria; razona únicamente sobre lo realmente dado, no sobre lo virtual. Por tanto, en sus previsiones es limitado y el equilibrio que puede alcanzar continúa estable.

La coordinación de acciones y percepciones, base del pensamiento operatorio individual, también afecta las relaciones interindividuales. El niño no se limita a un cúmulo de informaciones, sino que la relación entre sí, y mediante la confrontación de enunciados verbales de las diferentes personas, adquiere conciencia de su propio conocimiento con respecto a los otros.

El pensamiento del niño se objetiva en gran parte gracias al intercambio social. La progresiva descentralización afecta tanto al campo del comportamiento social como al de la afectividad.

En esta edad, el niño no sólo es objeto receptivo de transmisión de la información lingüística - cultural en sentido único. Surgen nuevas relaciones entre niños y adultos, especialmente entre los mismos niños. Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de la cooperación. Analiza el cambio en el juego, en las actividades de grupo y en las relaciones verbales.

El símbolo de carácter individual y subjetivo es sustituido por una conducta que tiene en cuenta el aspecto objetivo de las cosas y las reacciones sociales interindividuales.

Los niños son capaces de una auténtica colaboración en grupo, pasando la actividad individual aislando a ser una conducta de cooperación. El niño tiene en cuenta las reacciones de quienes le rodean, el tipo de conversación, que el estar en grupo se transforma en diálogo o en una auténtica discusión.

FASE DE LAS OPERACIONES FORMALES

Piaget atribuye la máxima importancia a esta fase, al desarrollo de los procesos cognoscitivos.

Desde el punto de vista del intelecto hay que subrayar la aparición del pensamiento formal por el que se hace posible una integración en un sistema de conjunto ³⁸. La principal característica del pensamiento a este nivel es la capacidad de prescindir del contenido concreto para situar lo actual en un más amplio esquema de posibilidades.

Frente a estos problemas por resolver, el adolescente utiliza los datos experimentales para formular hipótesis, tiene en cuenta lo posible y ya no solo - como anteriormente ocurría en la infancia -.

Piaget subraya que los progresos de la lógica en el adolescente van a la par con otros cambios del pensamiento y de toda su personalidad en general, consecuencia de las transformaciones operadas por esta época en sus relaciones con la sociedad. Piensa que hay que tener en cuenta dos factores que siempre van unidos: los cambios de su pensamiento y la inserción en la sociedad adulta, que obliga una total reestructuración de la personalidad. ³⁹

Con las nuevas posibilidades intelectuales, que pueden englobar problemas cada vez más generales y dado su creciente interés por problemas de mayor alcance, que el aquí y el ahora, comienza a buscar no ya unas soluciones inmediatas, sino que construye unos sistemas hacia una verdad más genérica.

³⁸ Op. Cit, De Ajuriaguerra, pag.27.

³⁹ Idem, pag.29.

CAPITULO V. PROPUESTA DIDÁCTICA PARA MAESTROS DE PREESCOLAR, 1º Y 2º AÑO; DE JUEGOS DE PRÁCTICA PSICOMOTRIZ.

En el presente capítulo iniciamos a manera de análisis con los temas que se trataron durante el desarrollo de este trabajo, con la finalidad de integrar los temas en una sola problemática; que es el objetivo de mi trabajo "El óptimo aprendizaje y desarrollo intelectual por medio de actitudes, juegos y movimientos corporales, los cuales pretenden centrar y estimular más el interés en la educación del niño".

Lo que al respecto me indica a manera de conclusión una falta de interés en el profesor lo cual es ocasionado por querer cumplir con el programa lo más pronto posible y ya, no le dan importancia al pequeño el cual es feliz con un poco dinámica en donde interactúe el y sus compañeros, lo cual nos va a quitar a nosotros los profesores 5 o 10 minutos de nuestro tiempo, pero a la vez con la motivación que adquieren los niños , saldremos ganando, tiempo y mejor aprendizaje.

ANÁLISIS DE LA TEMÁTICA PLANTEADA.

Este trabajo es el producto de las inquietudes creadas en el contexto de mi actividad laboral. Ya que la responsabilidad de la educación de los niños, me obliga a investigar acerca del proceso del crecimiento, de maduración y desarrollo de los alumnos; por eso me preocupo en analizar los elementos importantes sobre la teoría del desarrollo psicogenético de Jean Piaget, por considerar que me da la posibilidad de entenderlo.

Otro de los grandes problemas que enfrentan los profesores, es la segmentación que se ha hecho del proceso educativo, ya que por un lado la escuela generalmente se ve obligada a basarse en programas, en donde la enseñanza se convierte en mera información; en donde no existe relación interdisciplinaria entre las necesidades biopsíquicas, sociales y culturales del educando por desconocer la esencia misma del niño y su origen socio-familiar. Por otro, la actitud de los padres que consideran que educar es una función exclusiva de las escuelas y que por tanto su obligación se circunscribe a imponer normas generales de conducta dentro de la casa y a mantener un apoyo económico.

Ante estas actitudes el niño va creciendo en un ambiente de desamparo, en donde sus necesidades físicas, afectivas y sociales no obtienen una respuesta adecuada que les permita lograr un óptimo crecimiento. De esta manera en el capítulo dos y tres tratamos de ver las necesidades que requiere el pequeño y las diferentes etapas y/o estadios por los que pasa y así entenderlo, modificar y darle lo que el requiere. Como instrumento del desarrollo individual y social, la educación tiene la función del individuo para la vida en grupo.

Es importante aclarar que llegue a este punto de análisis porque considero importante la relación que tiene el niño, su desarrollo y la escuela, creo que padres y profesores, pueden unir esfuerzos con el objetivo de modificar y elevar el rendimiento escolar del niño. Hay que aprovechar los primeros años de vida del niño para que, por medio del ejercicio y los juegos este tenga todas sus potencialidades (físicas, psíquicas, emocionales) bien desarrolladas y así en un futuro sea un ser seguro y con autoestima equilibrada.

Para lograr colaborar con esto doy una propuesta psicopedagógica, cuya finalidad tiene proporcionar al profesor principalmente de manera sencilla y práctica una serie de juegos y ejercicios de todo tipo para un mejor desempeño en el aula y en la casa, así como un completo y sano desarrollo en el niño.

La escuela tiene que estar al tanto de lo que se propone para poder tener su apoyo y que de alguna manera invite a los padres de familia para que reciban un ejemplo y así ellos también apliquen estos juegos y ejercicios en casa.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

a) *Juegos de sensibilización y atención en el infante*

Objetivo: Pretende hacer al niño de manera gradual, más sensible y perceptivo, para que posteriormente el profesor pueda abordar temas de reflexión y concientización, en cualquier área.

Dentro de estos juegos hay dos tipos, los manuales o de papel como yo les llamo y los prácticos o integrados, donde involucran todo el cuerpo-mente.

Ejemplos:

1.- Con una canción conocida o de moda para los niños, se le pone a escucharla , primero en silencio, después todos se levantan (alumno y profesor), cantan la canción y al mismo tiempo la bailan en forma de leve murmullo y después subirán de tono, posteriormente, regresarán al murmullo; los movimientos del baile tienen que ir de acuerdo con el nivel de voz(voz leve, baile leve, voz fuerte, baile más apresurado). Después la misma canción pero con el sonido "mmmm" y subirán de tono cuando el profesor se los indique con las manos, manos arriba tono alto , manos abajo , tono bajo. El profesor tendrá que decirles a los niños antes de la actividad que son una orquesta y que el profesor ahora es el director de la orquesta.

Material: música y grabadora.

2.- Los niños recortaran 4 círculos medianos y después los colorearán de: azul, amarillo, verde y rojo, después el profesor los pegará en las paredes o suelo del salón de clases(puede ser en el patio de la escuela), a la indicación del profesor los niños primero ubicarán el color indicado y después correrán hacia el color poniendo la parte del cuerpo que dijo el profesor.

Material: Hojas de papel ya sea de los colores mencionados o blancas, en ellas tendrá que venir calcado el círculo para que los niños lo recorten e iluminen o solo lo iluminen. Se propone ya las hojas de colores para ahorrar tiempo.

3.- El profesor pondrá música clásica fuerte y los niños la escucharán un par de veces. Después el profesor les dará pintura de agua de diferentes colores en unos platitos, una hoja de papel blanco, en el cual con un solo dedo dibujarán al son de la música aquello que crean que representa o pasa en la música. El profesor puede ayudar realizando preguntas tales como: ¿A que se parece la música? ¿Cómo estarán los músicos que tocan esta melodía?...

Es muy importante que los niños solo utilicen un dedo.

Material: Pintura, hojas blancas, música clásica, grabadora y platitos.

A continuación menciono algunos ejercicios corporales que ayudan a la atención:

- Actitud sentada: en posición sentada, el niño debe prestar atención a las partes del cuerpo: pies, piernas, rodillas, muslos, pelvis, tronco, cabeza, manos (los dedos alargados sin rigidez), ante brazos y brazos (ligeramente en tensión), hombros.
- Llevar la pelvis hacia delante, hacia atrás y hacia los lados.
- Equilibrio de la cabeza. Rotar la cabeza hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha, hacia la izquierda y rotar sobre la columna cervical.
- Pasar lentamente de la posición sentada a la posición de pie. Después sentarse y pararse varias veces, aumentando la velocidad.
- Proponer a los niños que se sienten en el suelo con las piernas extendidas y luego, flexionando.

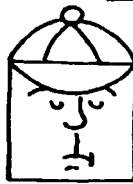
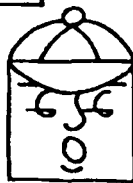
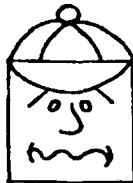
Un muy buen ejercicio y juego es el de las expresiones faciales ya que ayuda a la atención del pequeño y la observación así como a la imitación de lo que ve. Expresiones como: risa, llanto, seriedad, miedo, tristeza, enojo, fuchila!, que ricol!, sueño, sorpresa, dolor, ignorancia (no se). Recomiendo que estas expresiones se hagan en láminas de 30x30.

Podemos practicar también los siguientes ejercicios faciales: fruncir la frente, levantar las cejas, entornar ambos ojos, inflar las mejillas, abrir y cerrar los ojos, sacar y meter la lengua, masticar con la boca abierta y cerrada, fruncir la nariz, mover la boca cerrada de un lado a otro, guiñar un ojo, soplar, chupar las mejillas, estirar los labios, fruncir los labios, hacer la lengua taquito, hacer como pescadito los labios, etc.

- En la siguiente página pongo un ejemplo de cómo pueden ser las láminas de las expresiones faciales.
- **NOTA:** las láminas que se presentan en esta trabajo no están en tamaño real, las láminas deberán medir 18 cm de ancho por 22 cm de largo, para que halla una mejor percepción por parte de los alumnos y se puedan ejecutar con mayor facilidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EXPRESIONES FACIALES



- Sugiero también que se combinen ejercicios de gimnasia cerebral como:

"Tensar y Distensar".

Pasos:

- 1.- Practica este ejercicio de preferencia en una silla, en una postura cómoda, con la columna recta y sin cruzar las piernas.
- 2.- Tensa los músculos de los pies, junta los talones, luego las pantorrillas, las rodillas, tensa la parte superior de las piernas.
- 3.- Tensa los glúteos, el estómago, el pecho, los hombros.
- 4.- Aprieta los puños, tensa tus manos, tus brazos, crúzalos.
- 5.- Tensa los músculos del cuello, aprieta tus mandíbulas, tensa el rostro, cerrando tus ojos, frunciendo tu ceño, hasta el cuero cabelludo.
- 6.- Una vez que esté todo tu cuerpo en tensión, toma aire, reténlo diez segundos y mientras cuentas tensa hasta el máximo todo el cuerpo.
- 7.- Después de diez segundos exhala el aire aflojando totalmente el cuerpo.

" El pinocho"

Pasos:

- 1.- Inhala aire por la nariz y frótala rápidamente diez veces.
- 2.- Exhala ya sin frotarla.
- 3.- Repite el ejercicio cinco veces más.
- 4.- Cada vez que lo hagas nota si el aire que tomas entra por ambas fosas nasales.

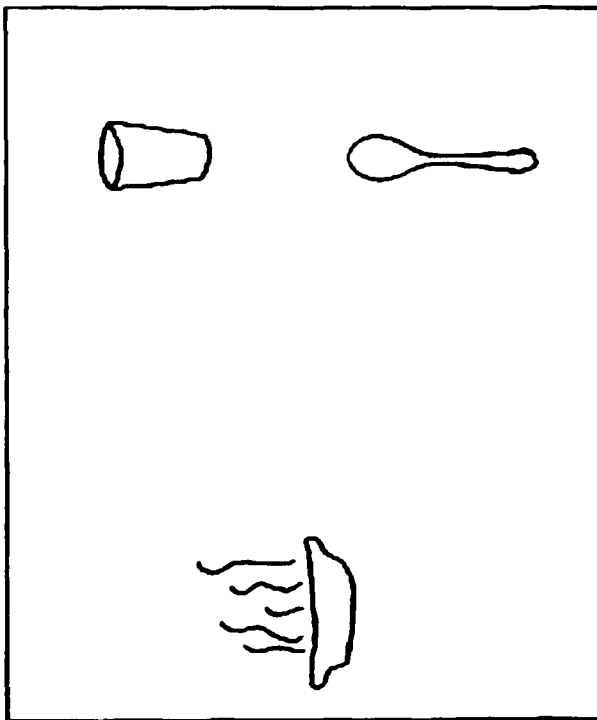
En las siguientes páginas presento cuatro ejemplos de trabajos en grado de dificultad: de lo simple a lo complejo, los cuales ayudan a la sensibilización y atención en el niño.

Están organizados de la siguiente manera:

- De lo simple a lo complejo
- Cada dibujo se presenta en tres niveles:
 - 1) Para preescolar
 - 2) Para primer año de primaria
 - 3) Para los niños de segundo año de primaria
- Cada uno tiene su instrucción para que el niño la ejecute
- En la parte superior de cada hoja se indica para qué son los ejercicios:
 - a) Sensibilización y atención
 - b) Coordinación
 - c) Concentración
 - d) Relajación

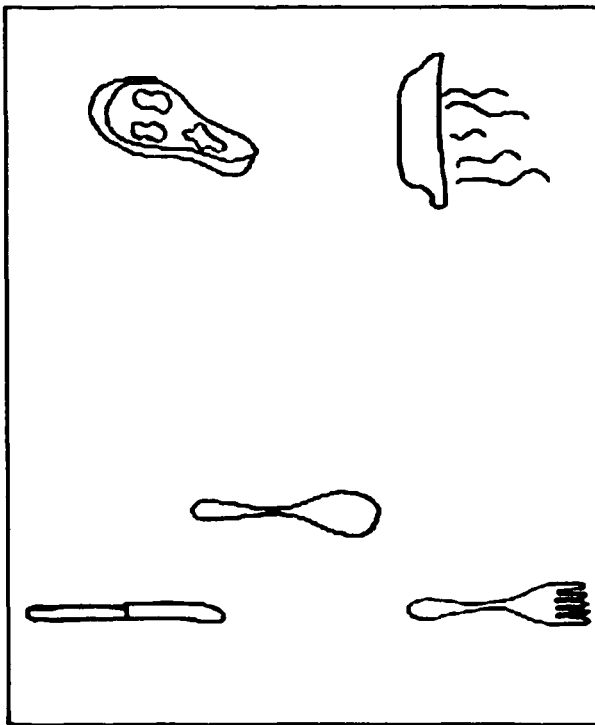
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 1



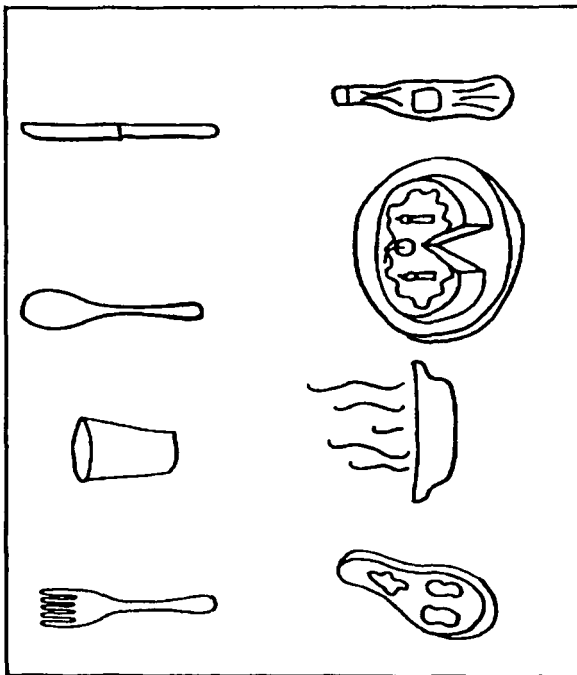
Une con una línea el plato de sopa con el utensilio que se requiera

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 2



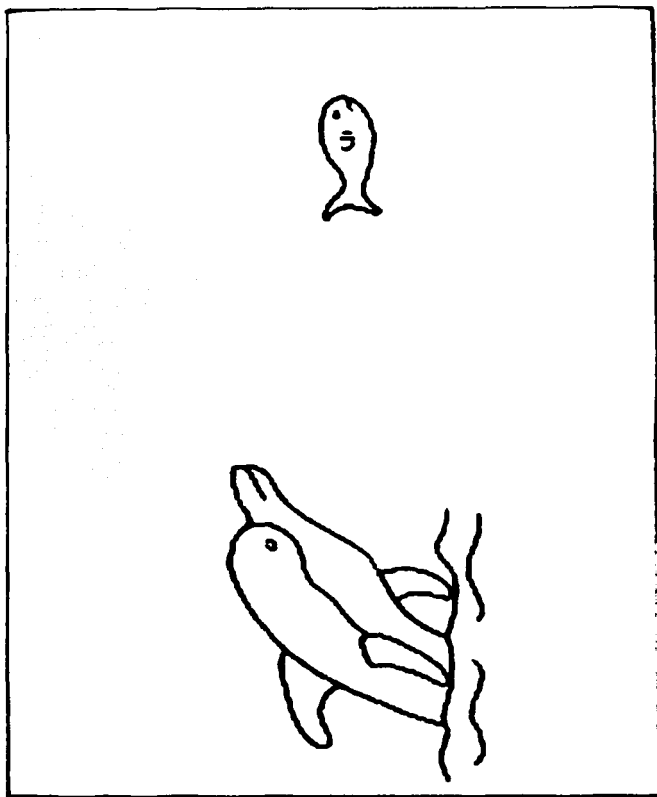
Une los cubiertos que necesitas para cada alimento

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 3



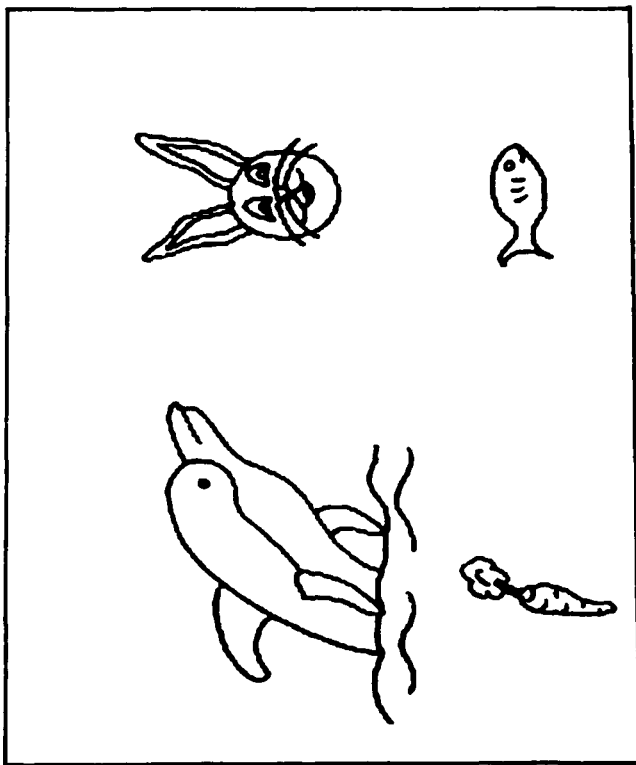
Observa muy bien y une cada platillo con los utensilios que necesites

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 1



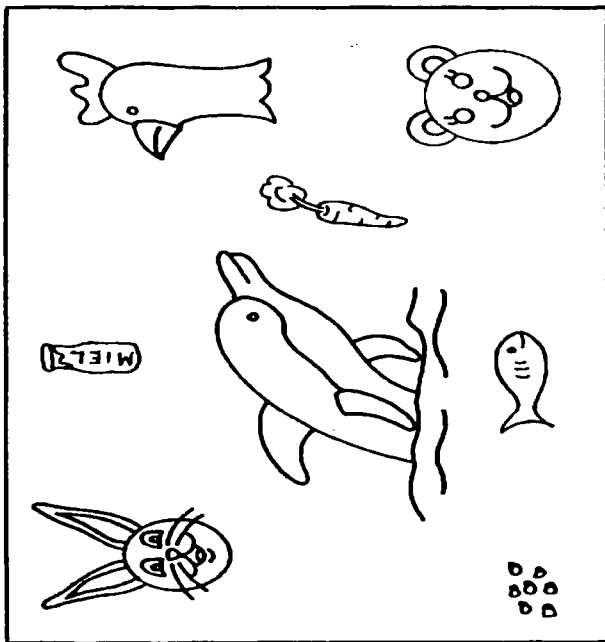
Lleva al delfín con su alimento "el pescadito", únelos con una línea

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 2



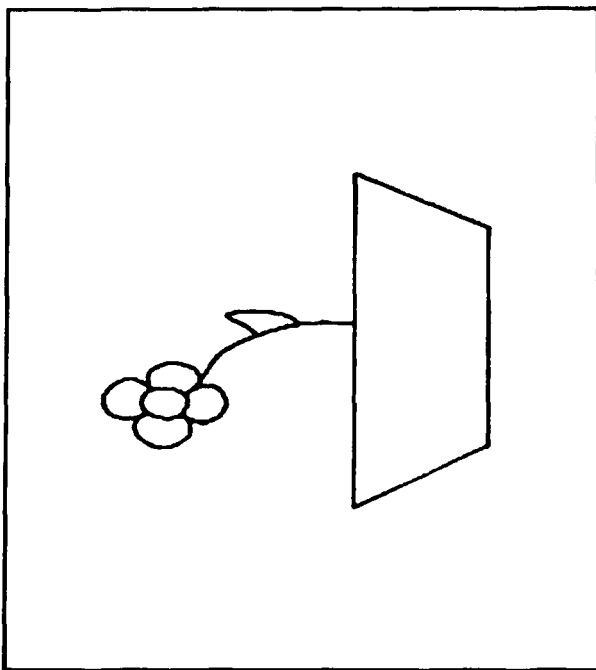
Une con una línea a la zanahoria con el conejo y al delfín con el pescado

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 3



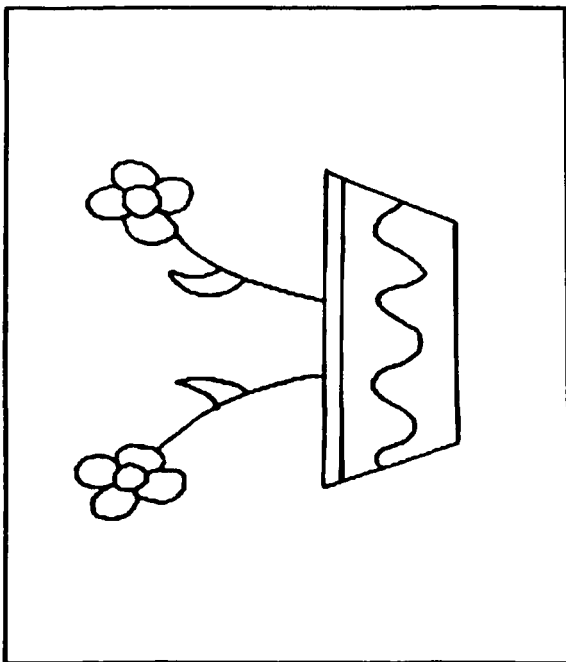
Ayuda a cada animalito a encontrar su alimento

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 1



Colorea esta plantita como más te guste, procura no salirte de las líneas

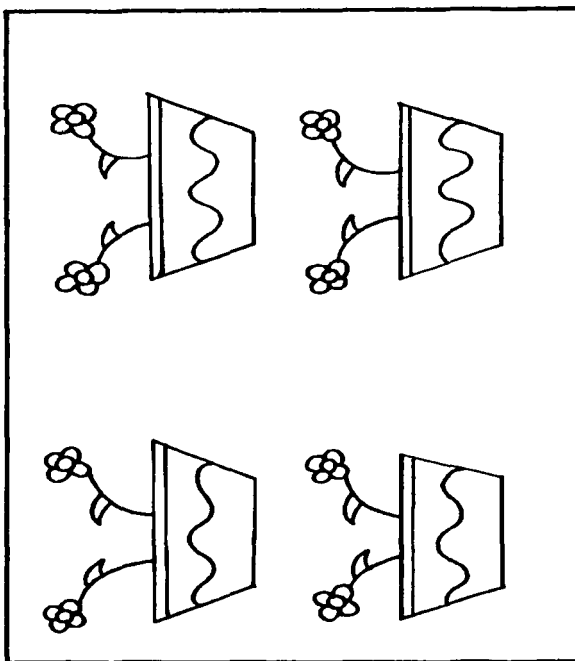
JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 2



Colorea cada flor de diferente color, procura no repetir colores

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 3

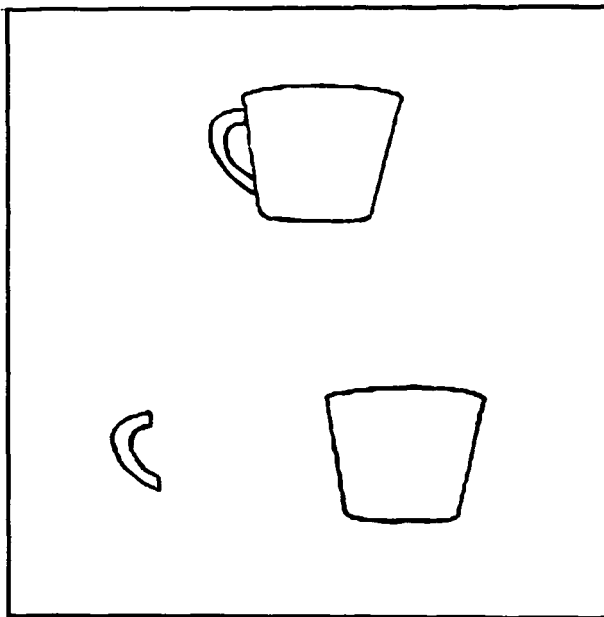


Colorea cada dibujo de manera diferente, procura no repetir los colores

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

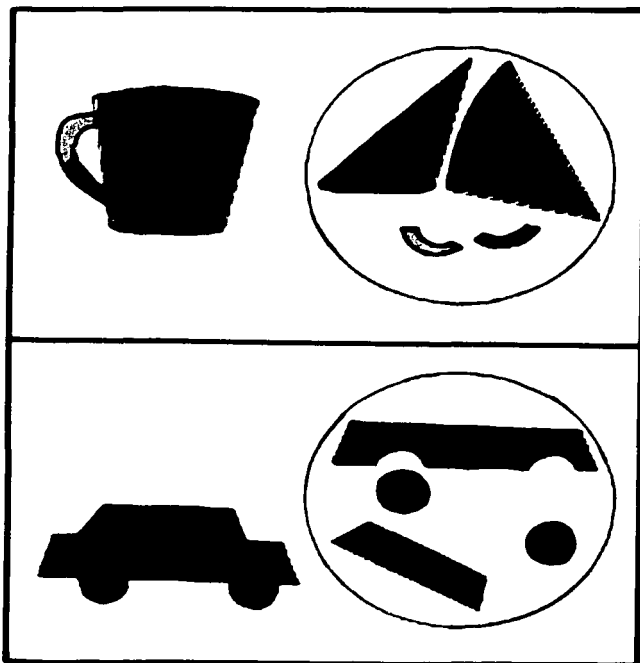
JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 1



Observa la taza de arriba, ahora completa la de abajo para que este como la de arriba, puedes unirlo con una línea o dibujarlo

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

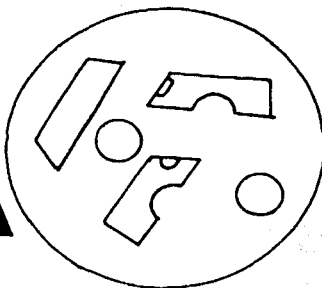
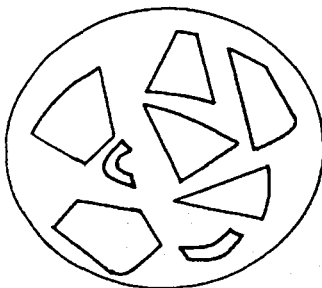
JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 2



Une según el color y la forma las partes de la taza y las partes del carro correctamente

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE SENSIBILIZACIÓN Y ATENCIÓN 3



Encuentra las partes del carro y la taza según su forma y colorea las

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

b) Juegos de coordinación psicomotora y de atención

Objetivo: Que se logre una coordinación óptima y sencilla, para la integración mente-cuerpo, formando así seres seguros, creadores y listos para resolver cualquier problemática de su edad.

Otro objetivo es que el niño adquiera fuerza muscular y habilidad mental con estos juegos y ejercicios.

Ejemplos:

1.- Los niños frente al espejo, realizarán diferentes gestos con el cuerpo y la cara, reflejando sentimientos tales como: alegría, tristeza, dolor, enfado, etc. Luego, los niños, sentados en círculo en el suelo, representarán un sentimiento y los demás deberán adivinar de qué sentimiento se trata.

Material: un espejo grande en la pared o uno por niño mediano y con orilla cubierta de plástico para que no se corten.

2.- Los niños bailarían espontáneamente una música seleccionada por el profesor. Éste explicará que se debe seguir el ritmo de la música con todo el cuerpo, y, luego, parte por parte del cuerpo. Por ejemplo; seguir la música con la cabeza, los pies, las manos, los brazos, etc.

Material: cinta de grabación y grabadora.

3.- El profesor preparará láminas en las que aparezcan personas realizando posturas expresivas significativas; por ejemplo: un niño jugando futbol, uno durmiendo, uno bañándose, comiendo una paleta...El profesor debe señalar o mostrar la lámina y preguntar que está haciendo ese niño. Cuando hayan respondido, se les pregunta por qué saben lo que está haciendo. Una vez hechas las preguntas, se les pedirá a los niños que interpreten la actividad. Lo mismo se hará con el resto de las láminas.

Material: láminas con dibujos creativos y colores llamativos o con recortes de revistas.

Ejercicios corporales:

- | | |
|------------|-----------|
| - Rodar | - Galopar |
| - Arastrar | - Bailar |
| - Sentar | - Lanzar |
| - Gatear | - Cachar |

- Caminar
 - Saltar
 - Brincar
 - Subir
 - Trepár
 - Marchar
- Chutar
 - Correr

Nota: en estos juegos y ejercicios encontramos una cantidad enorme de ejemplos de los cuales mencionaré los más importantes.

- Lanzar y tomar, ya sea pelotas, aros, costales, etc. Combinados con ambas manos, una sola mano, con el pie, con ambos pies.
- Saltar y salvar obstáculos: saltar una cuerda, obstáculos (bancos), caminando o corriendo, saltar en un pie.
- Cuadrúpedos: gateo normal, marcha atrás, de costado, etc.
- Equilibrio: caminar sobre una línea, lateralmente, con algo en la cabeza sosteniéndolo con las manos y después libre.
- Trepár: una escalera, una cuerda, subir y bajar.
- Agilidad en el suelo: Caminar con los brazos y las piernas estirados, sobre el suelo y hacia delante, marometas.
- Jugar con: talco (espolvorear), azúcar, sal,
- Revolver (hacer mezclas)harina y agua, leche con chocolate, ingredientes de un pastel.
- Frotar: lavar platos, limpiar una ventana, lijar una tabla.
- Apilar: platos de cartón, vasos de plástico, cuadernos, libros, etc.
- Golpear: bolas de plastilina, pelotas de goma, almohadas, etc.
- Empujar: primero algo sin peso, luego algo que pese.
- Apretar: broches, teclas de un piano, timbre, etc.
- Desmenuzar: con una mano o con las dos; galletas, terrones de azúcar, yeso, migas de pan, una pechuga, etc.
- Girar: la tapa de un frasco, abrir una llave de agua, dar cuerda a un reloj, la manija de la puerta, etc.
- Clavar: alfileres en un alfilerero, jeringa a una naranja o toronja, palillos sobre plastilina.
- Comprimir, exprimir, rasgar, picar, ensartar, bolear, etc.

De todos estos ejercicios y juegos se ponen algunos ejemplos que se pueden ver en las páginas que siguen.

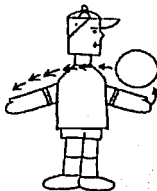
JUEGOS DE COORDINACIÓN PSICOMOTORA Y DE ATENCIÓN



Apoyar la espalda en el suelo, levantar la cintura del suelo y regresar a la posición inicial



Saltar la cuerda en diferentes tiempos

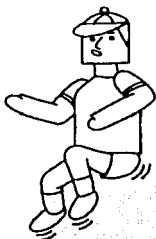


Pasar la pelota de mano a mano

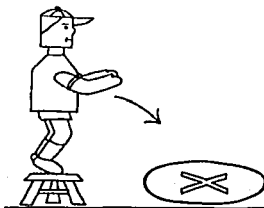


Caminar sobre una línea equilibrando un costalito en la cabeza

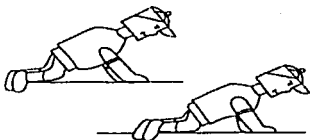
JUEGOS DE COORDINACIÓN PSICOMOTORA Y DE ATENCIÓN



Saltar libremente



Saltar desde un banco, indicando al niño el lugar de la caída

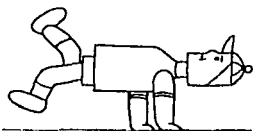


Caminar con las manos y piernas lo más estirado posible, sobre el suelo y boca abajo

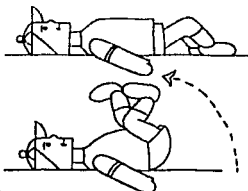


Correr a diferente velocidad

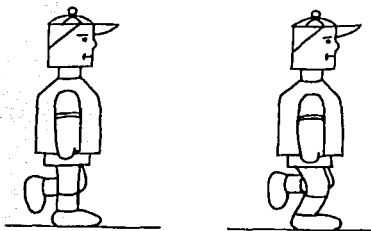
JUEGOS DE ATENCIÓN PSICOMOTORA Y ATENCIÓN



Sostenidos sobre los brazos hacia atrás impulsar los pies hacia arriba, intercalados



Con la espalda sobre el suelo, impulsar los pies hacia arriba y atrás lentamente



Equilibrio con un solo pie, la pierna flexionada, levantar y bajar el tronco varias veces

Ejercicios que se sugieren de Gimnasia cerebral:

"Ochitos con el dedo"

Pasos:

- 1.- Utiliza el dedo pulgar derecho (o izquierdo) con el brazo ligeramente estirado.
- 2.- Mantén la cabeza sin movimiento y mueve sólo los ojos.
- 3.- Sigue con tus ojos el dedo pulgar mientras dibujas un ocho acostado (00); empieza hacia la derecha.
- 4.- El centro de la X (del ocho) debe quedar frente a tu rostro.
- 5.- Repite el ejercicio tres veces.
- 6.- Ahora haz el ocho al lado izquierdo y repítelo tres veces.
- 7.- Cambia de brazo y repite el ejercicio exactamente igual.

"El elefante"

Pasos:

- 1.- Recarga el oído derecho sobre el hombro derecho y deja caer el brazo.
- 2.- Mantén la cabeza apoyada en el hombro.
- 3.- Extiende bien tu brazo derecho como si fueras a recoger algo del suelo.
- 4.- Relaja tus rodillas
- 5.- Dibuja con todo tu brazo y la cabeza, tres ochos acostados en el suelo empezando por la derecha.
- 6.- Permite que tus ojos sigan el movimiento de tu brazo y que el centro de la X (del ocho) quede frente a ti.
- 7.- Si tu ojo va más rápido que tu brazo y tu cabeza, disminuye la velocidad de tu ojo.
- 8.- Repite el ejercicio en la dirección contraria tres veces.
- 9.- Cambia de posición, ahora con el brazo izquierdo y apoyando tu cabeza en el hombro izquierdo.
- 10.- Dibuja tres ochos acostados a la derecha y luego tres a la izquierda.

"Ejercicio de atención 2: "p, d,q,b"

Pasos:

- 1.- Escribe en una hoja de papel cuatro letras minúsculas: "p, d, q, b".
- 2.- Pega tu hoja en la pared al nivel de tus ojos.
- 3.- Como si estuvieras ante un espejo, cuando veas una "p", pronuncia la letra, flexiona y levanta tu pierna izquierda, como si tu pierna fuera el ganchito de la "p" viéndola en el espejo.
- 4.- Si ves una "d", pronúnciala y mueve tu brazo derecho hacua arriba, como si tu brazo fuera el ganchito de la "d" viéndola en el espejo.
- 5.- Si ves una "q" pronúnciala y flexiona y levanta tu pierna derecha.
- 6.- Si ves una "b", pronúnciala y mueve tu brazo izquierdo hacia arriba.
- 7.- Haz el ejercicio a tu propio ritmo; si te equivocas, vuelve a empezar.
- 8.- Repite el ejercicio de abajo hacia arriba.

q d p b d p p b
p p b q b p q p
d p b p b p q d
p q d p q d p b

c) Juegos de integración grupal

Objetivo: lograr que todos los alumnos de un grupo se integren y sepan compartir un juego o una actividad, para el bienestar de todo el grupo o de algún equipo que se forme dentro de este; fomentar al mismo tiempo la competencia sana y un buen ambiente en el salón de clases.

En esta sección de juegos y ejercicios, podemos incluir cualquier tipo de juego tradicional como: Las estatuas de marfil, la vuelta al mundo, la papa caliente, el patio de mi casa, gallinita ciega, gallo gallina, etc.

A continuación presento juegos y ejercicios no tan conocidos, pero que son muy divertidos y no requieren de mucho tiempo.

Ejemplo:

1.- Los niños en parejas, simularán una llamada telefónica con dos teléfonos de juguete o con juguetes hechos por ellos (con dos vasos de unicel y un hilo), el cual se les pedirá previo a la actividad. Los niños podrán hablar de lo que ellos quieran, en un lapso no muy largo el profesor dirá: "cambio" entonces los niños cambiarán de pareja y platicarán de lo que hablaban con su pareja anterior, así hasta cinco parejas por niño o dependiendo del tamaño del grupo.

2.- Se les pedirá un día antes de hacer la actividad ropa de todo tipo, para la primavera, el verano, el otoño y el invierno. Ya que se tiene la ropa, se revuelve toda y se forman equipos de cuatro integrantes y se les pide a cada equipo que se vistan cada uno de la estación del año que prefieran, con la condición de que en el mismo equipo no puede haber 2 primaveras, o dos de alguna otra estación del año, se les dará un tiempo de cuatro minutos para que sea rápido y ganará el equipo que mejor esté vestido de las cuatro estaciones del año.

Material: la ropa que cada niño lleve.

3.- En una bolsa se meten papelitos con diferentes nombres de animales que hay en un zoológico (el número de papelitos dependerá del número de niños que hay en el grupo), se le pide a cada niño que tome un papelito y cada niño representará a ese animal pero sin palabras, la idea es que otro compañero adivine de que animal se trata, cada niño deberá adivinar y que le adivinen que animal es tres veces.

d) Juegos de concentración

Objetivo: lograr la mayor concentración en el niño con diferentes juegos y ejercicios de manera divertida y de manera que sea un preámbulo para después pasar a una actividad académica que requiera de mucha atención y el niño esté preparado, física y mentalmente.

Ejemplo:

1.- El profesor tendrá que llevar una bolsa atractiva ala vista de un niño y dentro de esta se colocarán diferentes objetos que le sean familiares al niño como una piedra, una llave, estambre, huevo, tijeras (sin filo), lápiz, etc. aproximadamente que sean diez objetos, los cuales se tienen que ir cambiando con frecuencia. El profesor primero pone el ejemplo de cómo se jugará, primero se introduce la mano y se toma un objeto, se palpa bien y antes de sacar dicho objeto se dice el nombre de está, después de que se dice el nombre, se saca el objeto para ver si es correcto; después el profesor al asar escoge a un niño para que pase al frente del salón o patio y haga lo mismo. Recomiendo que después de este ejemplo no de coloquen los mismos objetos y que poco a poco sean de mayor dificultad.

Material: una bolsa decorada lo más llamativa posible, diez objetos diferentes (llaves, tornillos, piedras, etc.)

2.- El profesor dice una adivinanza y los niños deberán dibujar en una hoja blanca la respuesta, no es importante que el niño adivine la adivinanza, puede ser sólo algo característico de la adivinanza.

Material: adivinanzas y hojas blancas.

3.- El profesor contará un cuento o historia breve y posteriormente hará preguntas a los niños de lo que acaba de contarles, primero tienen que ser cortos , pero después tendrán que ir aumentando de contenido y las preguntas de la misma manera, no tendrán que ser tan sencillas para que el niño ponga mucha atención y se concentre en las posibles preguntas que se le harán.

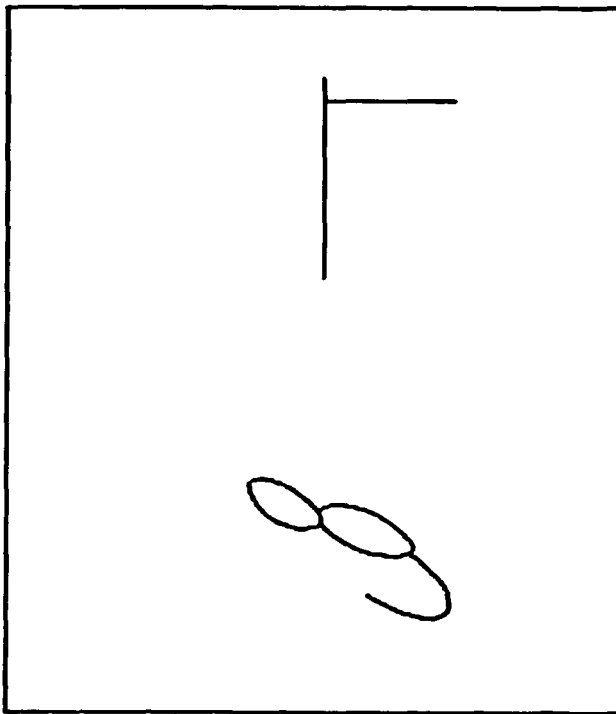
- También pueden ser ejercicios que se les proporcionen para que ellos de manera individual o grupal lo resuelvan, como: continua con la serie, crea lo primero que se te ocurra con estos trazos, repasa con colores diferentes, completa la figura, relaciona el dibujo con la parte que le falta, ordena según el tamaño, que cosa corresponde a, diferencias, encuentra lo que se te pide,, etc...

En las páginas siguientes incluyo algunos ejemplos de los que acabo de mencionar.

Los cuales están organizados de la siguiente manera:

- De lo simple a lo complejo
 - Cada dibujo se presenta en tres niveles:
 - 1) Para preescolar
 - 2) Para primer año de primaria
 - 3) Para los niños de segundo año de primaria
 - Cada uno tiene su instrucción para que el niño la ejecute
 - En la parte superior de cada hoja se indica para que son los ejercicios:
- e) Sensibilización y atención
 - f) Coordinación
 - g) Concentración
 - h) Relajación

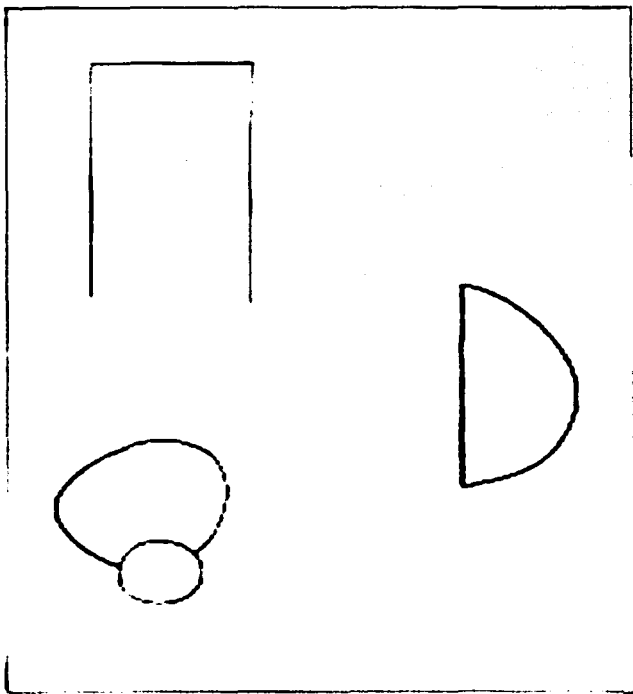
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Con las siguientes líneas intenta formar una mesa y un
ratoncito, coloréalos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

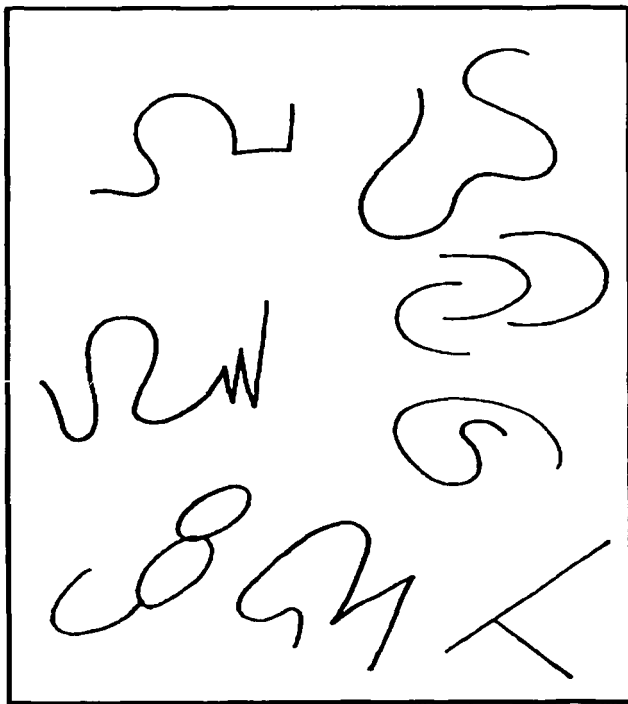
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Intenta formar tres cosas diferentes. Como que se te ocurre o de que le vez forma, terminalos y colorea

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

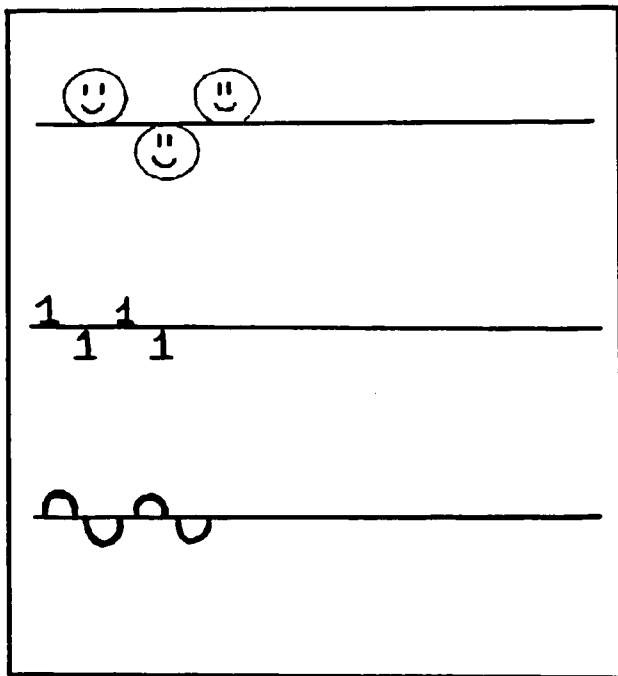
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Forma todas las figuras que puedas con estos garabatos y
dinos sus nombres

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

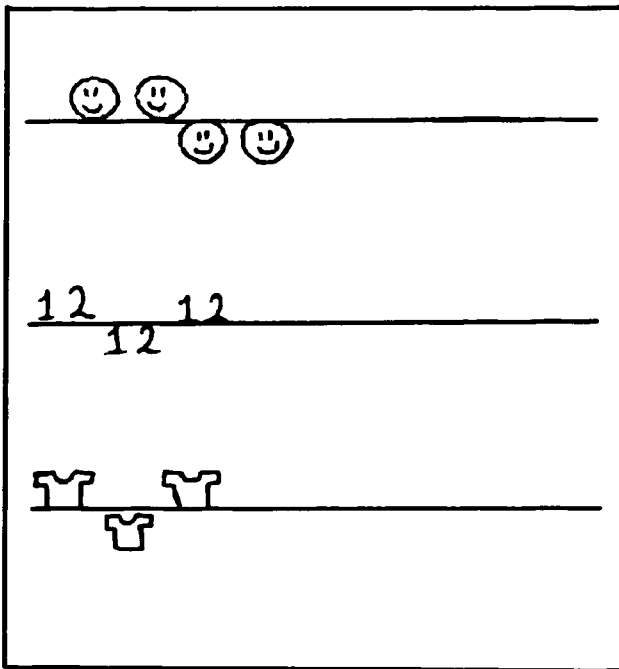
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Observa muy bien y en cada línea continúa las series

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

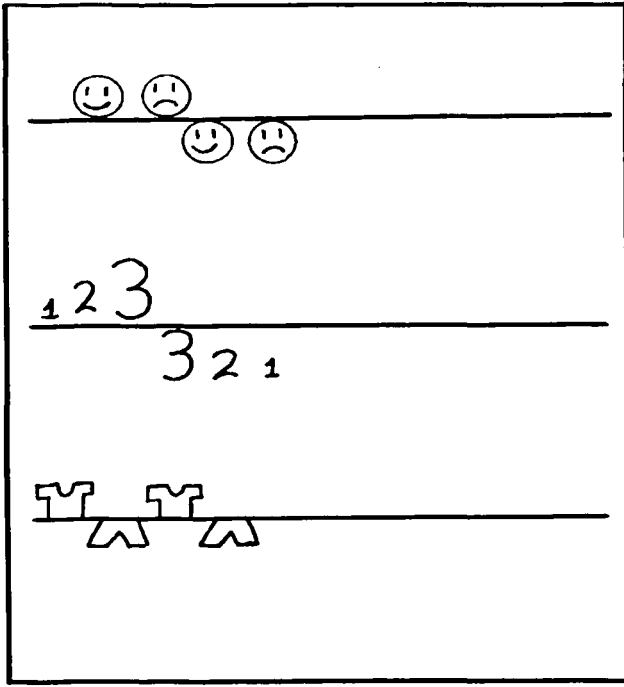
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Continúa las series de cada línea

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

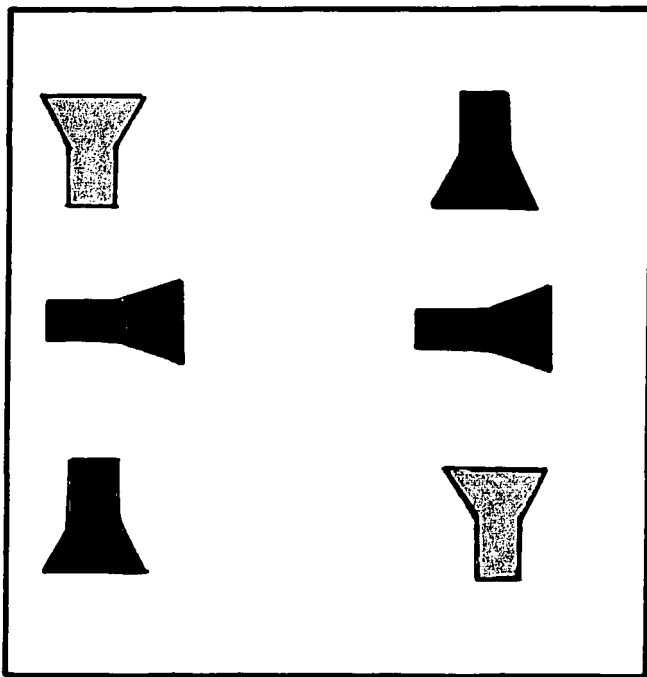
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Continúa las series

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

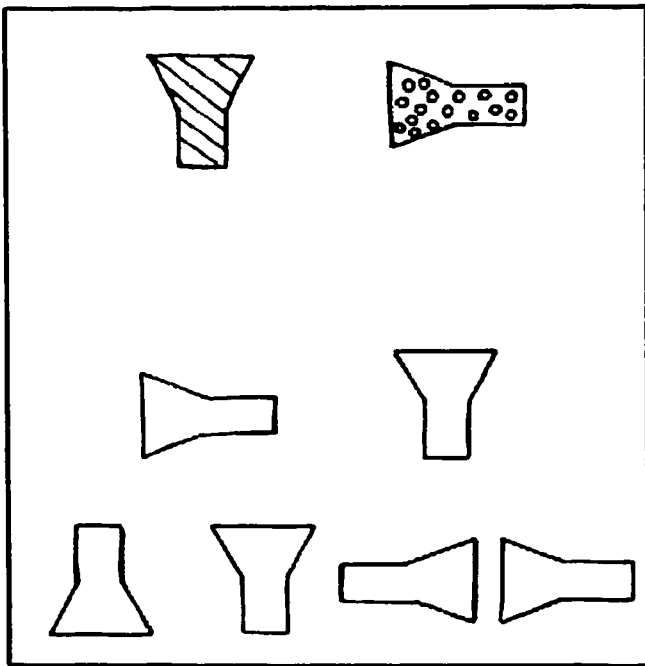
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Une las figuras según el color y la forma

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

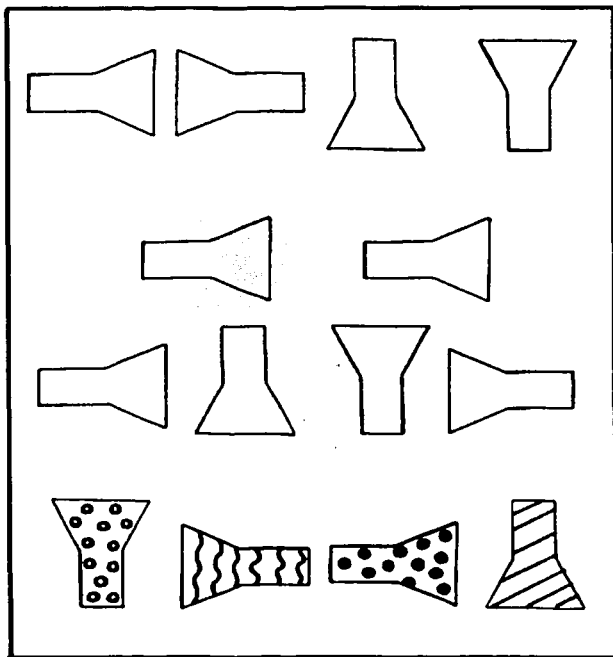
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Observa las figuras de arriba y ponles el relleno a las de abajo dependiendo la forma, para que sean igual

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

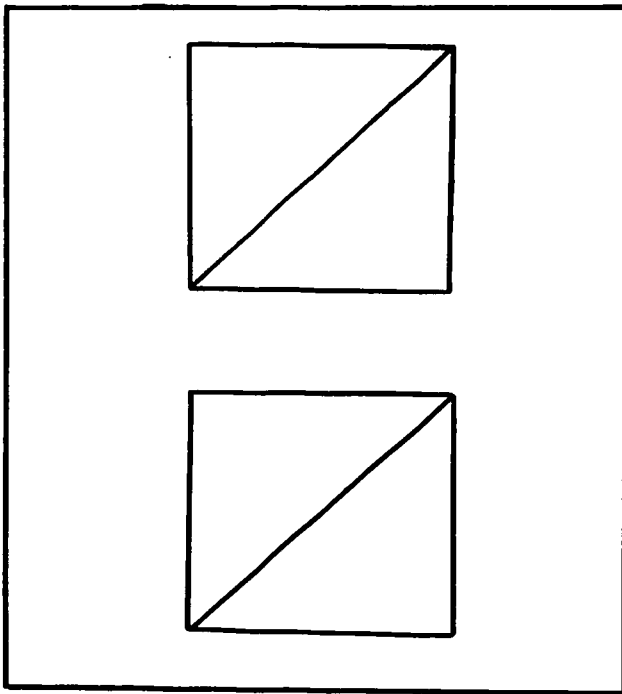
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Adorna según la posición de la figura

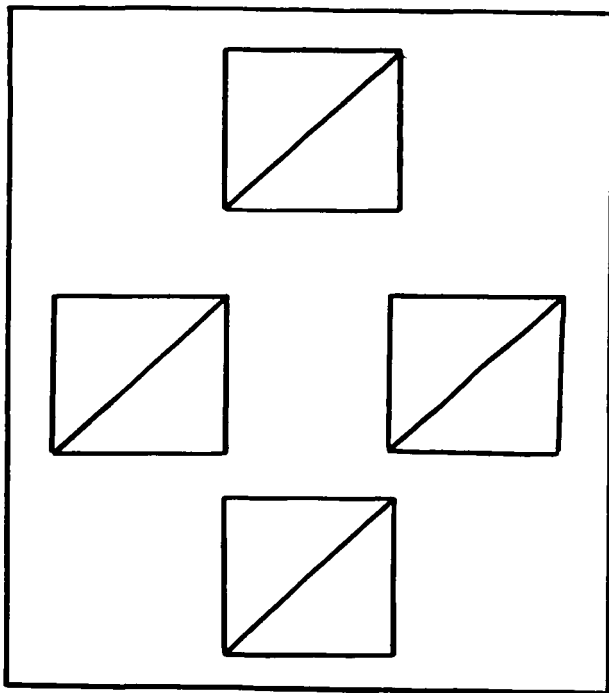
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



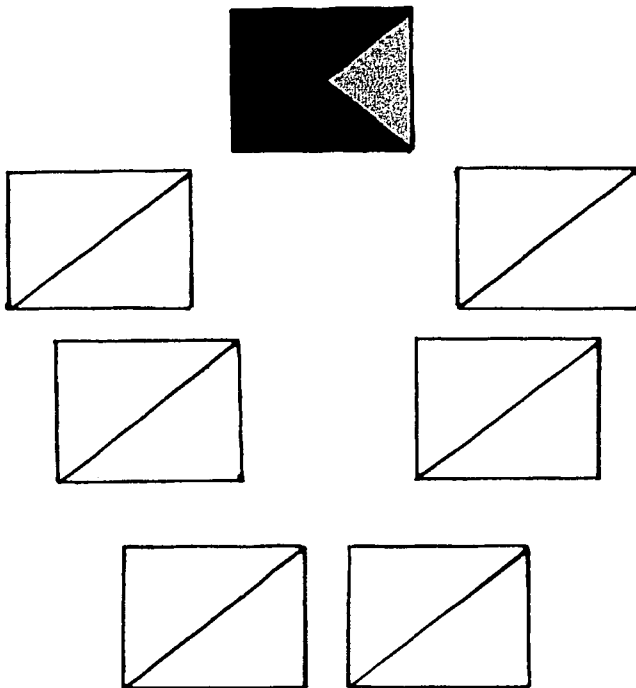
Colorea de dos colores diferentes el cuadro de arriba y después cópialo igual abajo

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Colorea con colores diferentes cada cuadro, procura que no sean iguales

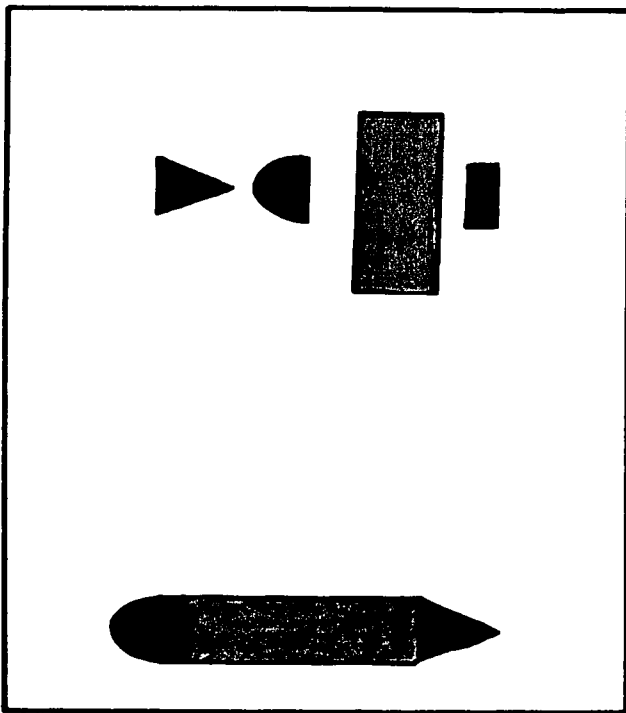
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Haz todas las combinaciones que puedas, utilizando los colores del cuadro de arriba, procura no repetir las combinaciones

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

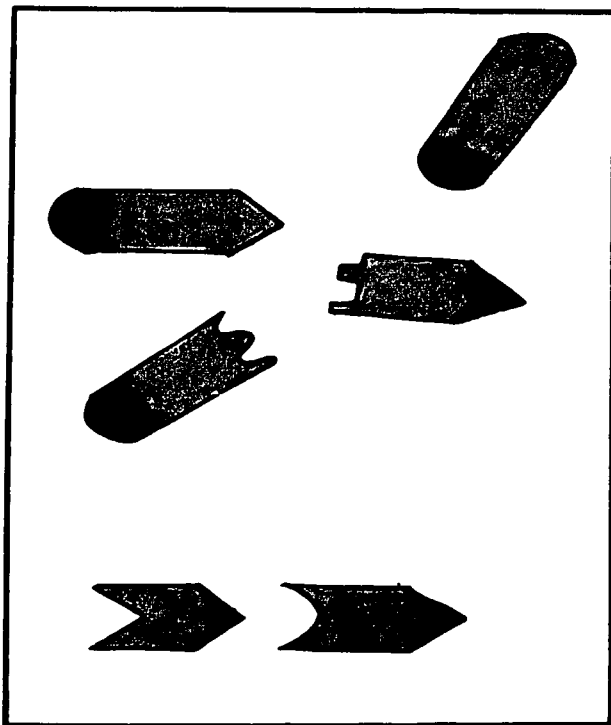
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Une cada parte del lápiz, según su color y la forma de cada pieza

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

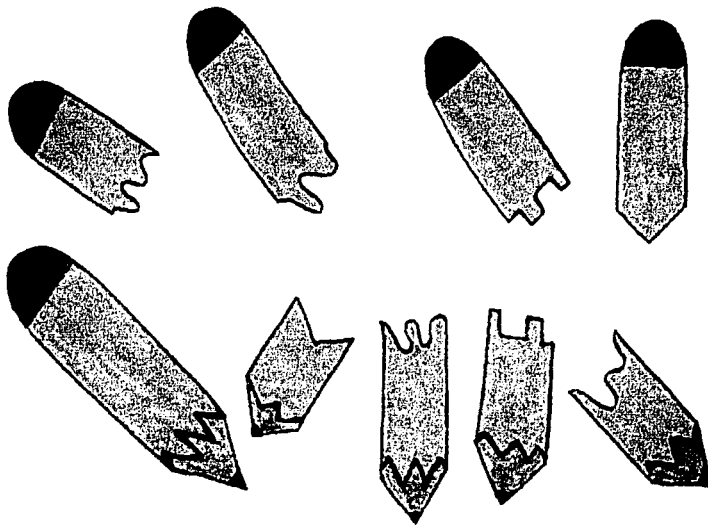
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Los lápices de la izquierda, están incompletos de arriba, busca su parte de abajo y únelos correctamente, con las piezas que están sueltas del lado derecho

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

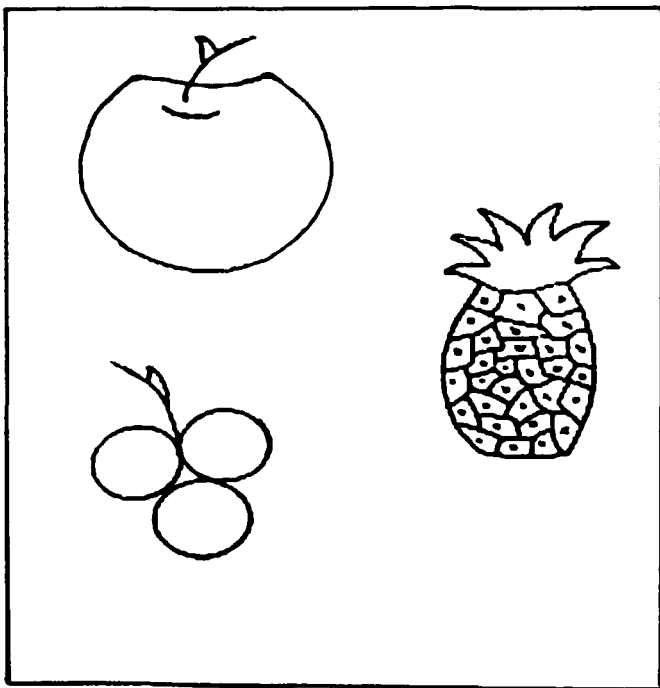
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Une con diferente color, la parte que completa cada lápiz

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

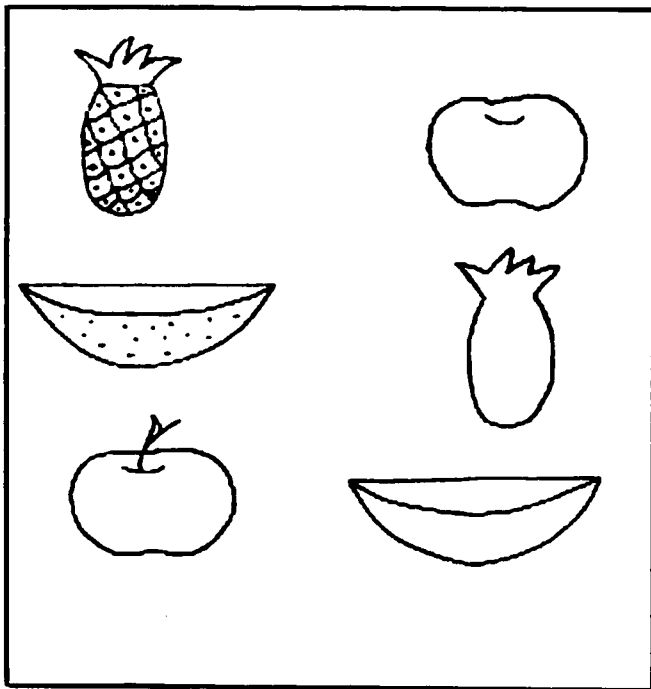
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Colorea cada fruta con, según su color original

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

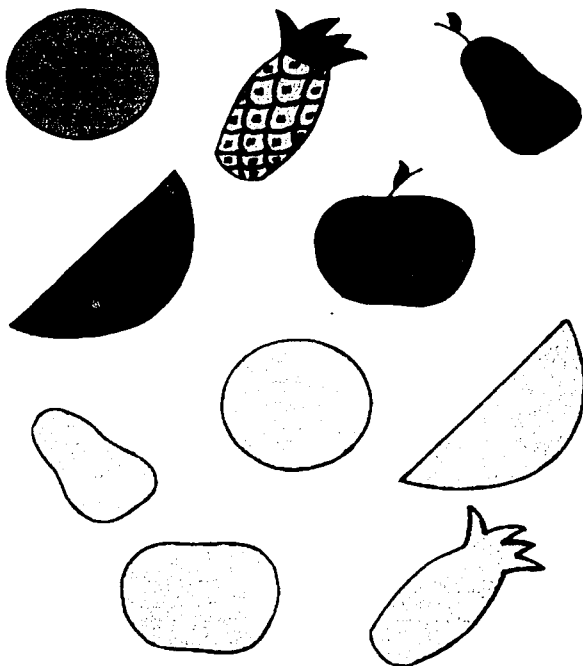
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Une las frutas de la izquierda con su respectiva silueta de la derecha

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

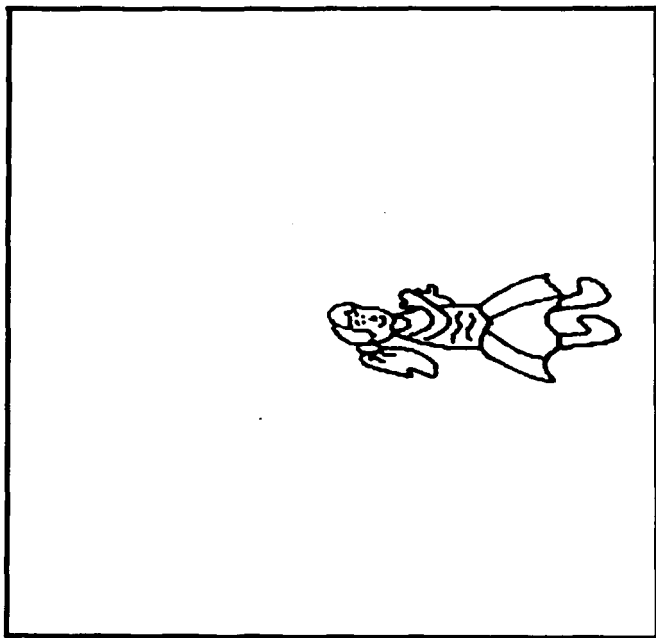
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Encuentra la silueta de cada fruta y únelas con una línea

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

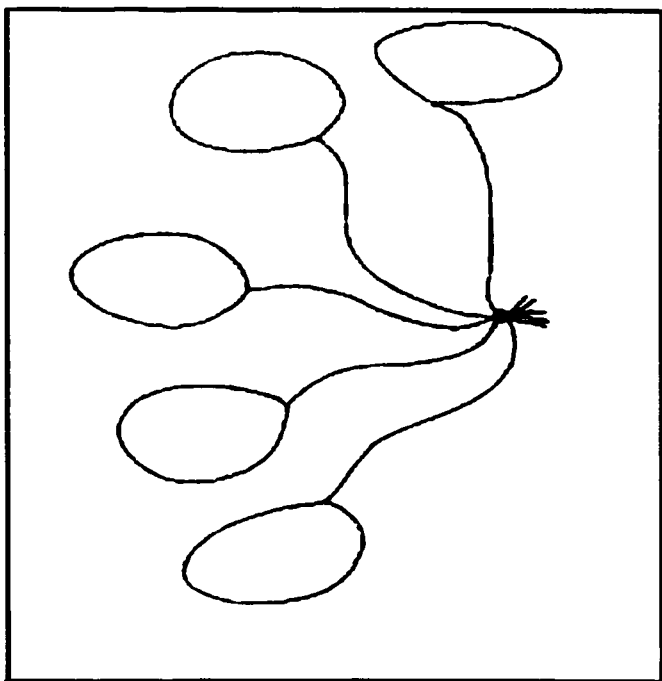
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



A esta niña se le perdieron tres globos, ayúdala y dibújase los

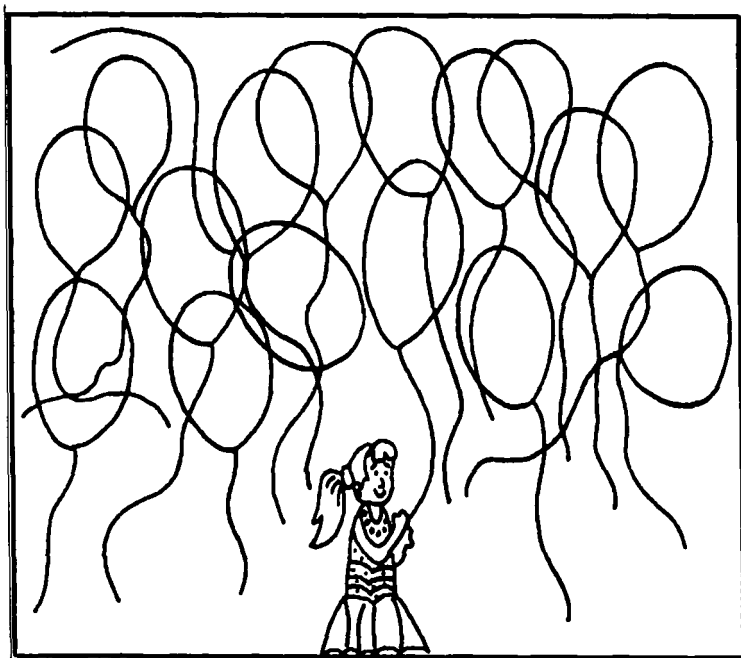
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



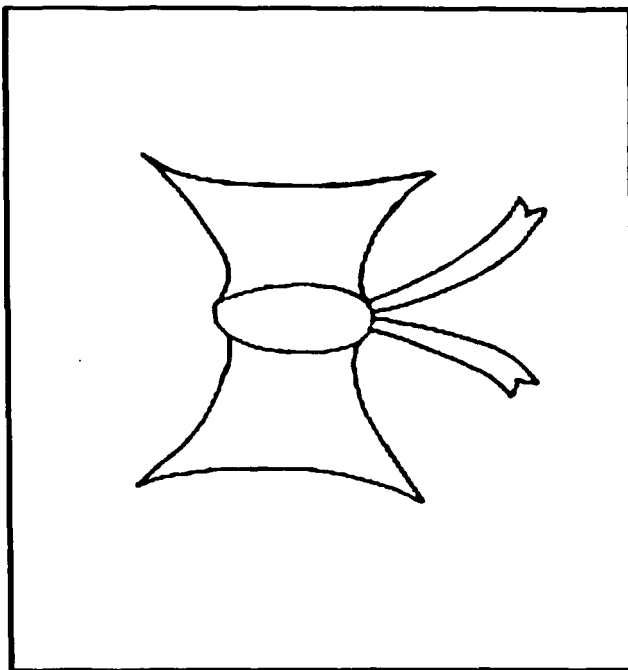
Colorea cada globo de color diferente y dime cuántos globos son en total

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



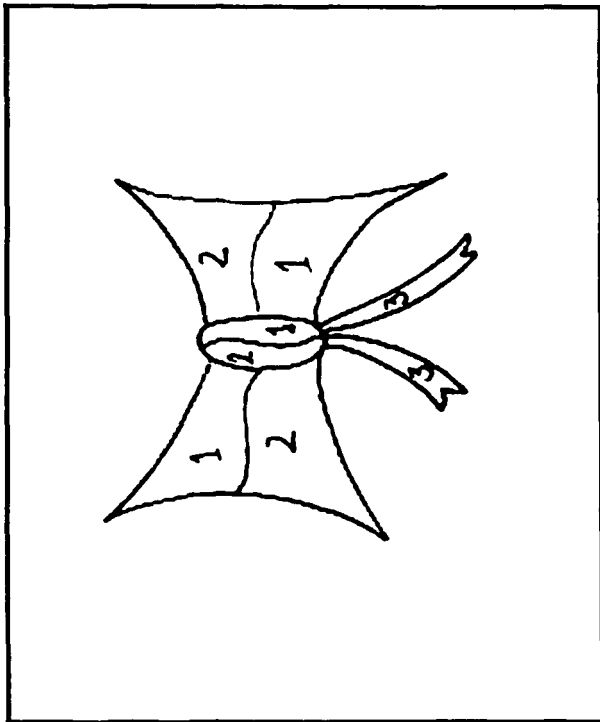
Repasa la orilla de cada globo con colores diferentes y cuenta cuántos globos tiene la niña

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



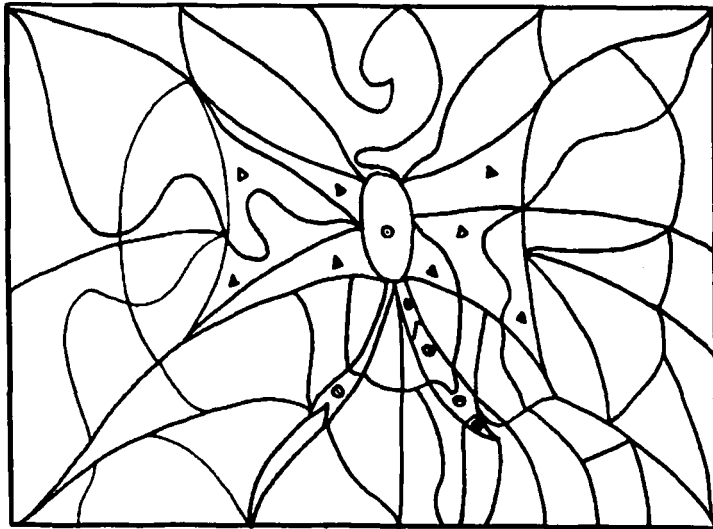
Colorea este moñito como más te guste, procura no salirte de las líneas

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



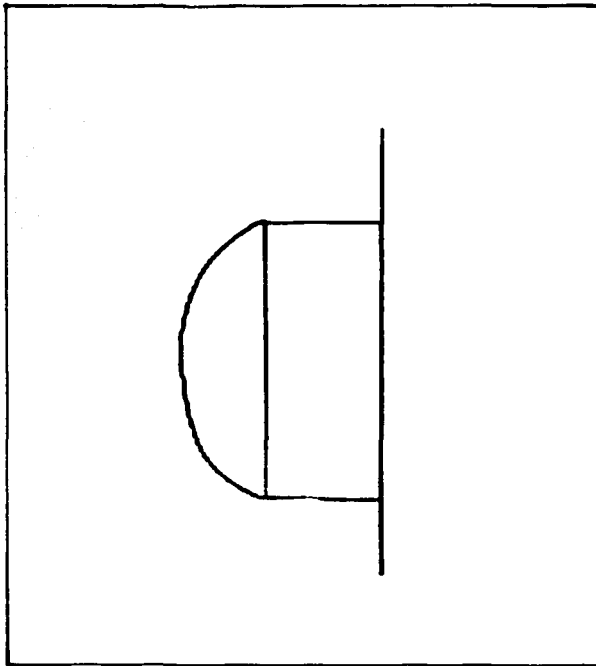
Colorea este moño con los unos de amarillo, los dos de azul y los tres de rojo

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



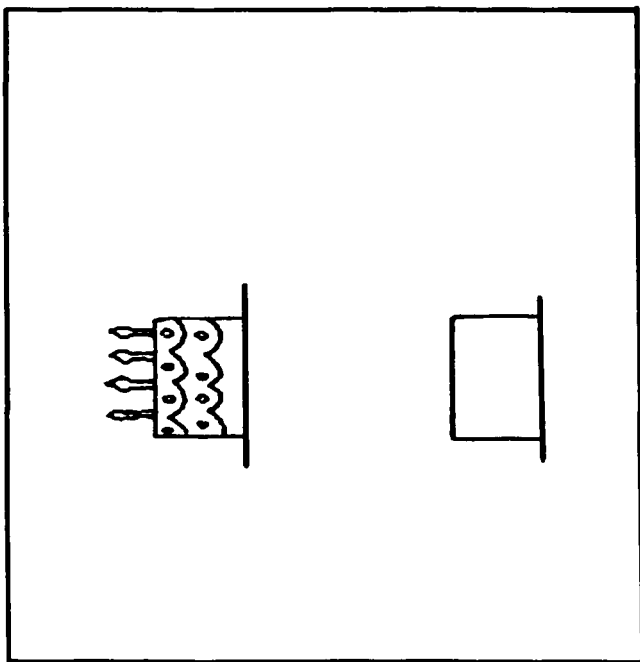
En esta hoja hay una figura escondida, la encontrarás si coloreas los triángulos de rojo y los círculos de amarillo ¿ Qué figura encontraste?

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



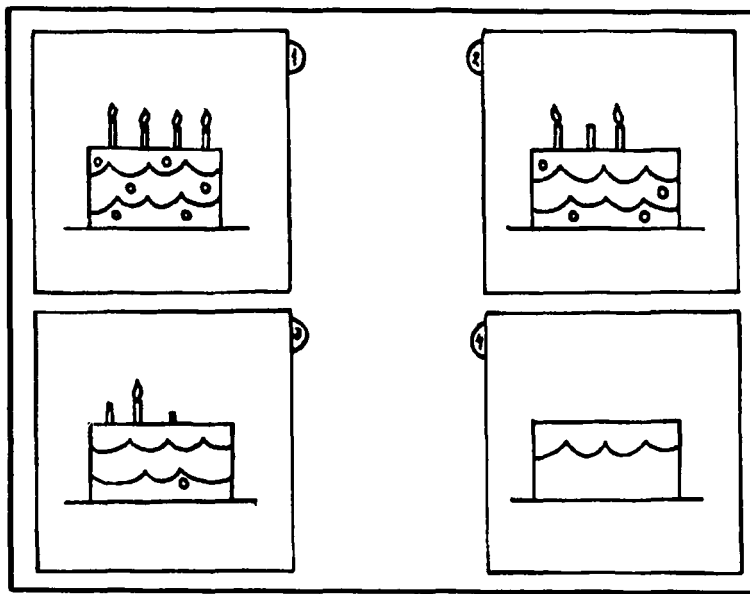
Adorna este pastelito con velitas y adornos que se te ocurran, coloréalo

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Adorna el pastel de abajo igual que el de arriba y coloréalos

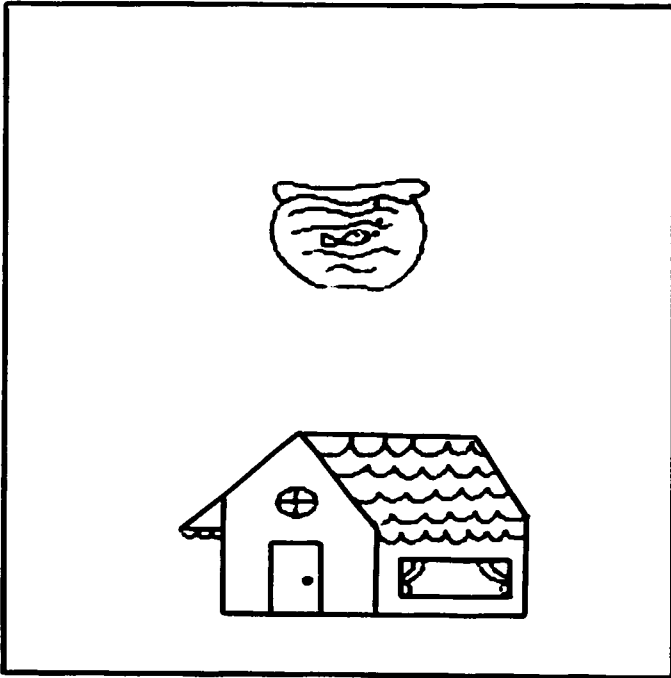
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Hay pasteles que están incompletos, terminalos hasta que estén iguales al pastel número 1

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

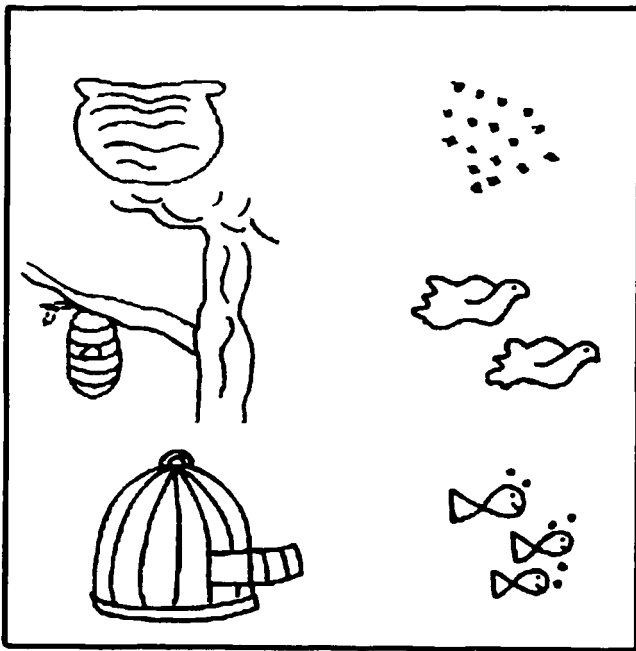
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Tacha con rojo el dibujo que sea más grande

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

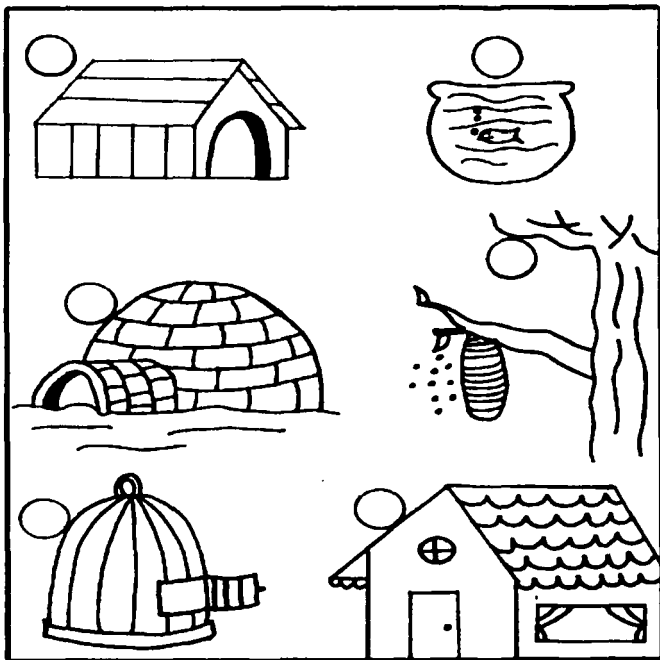
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Lleva a cada animalito a su casa que está del lado izquierdo
y únelos con una línea de diferente color

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

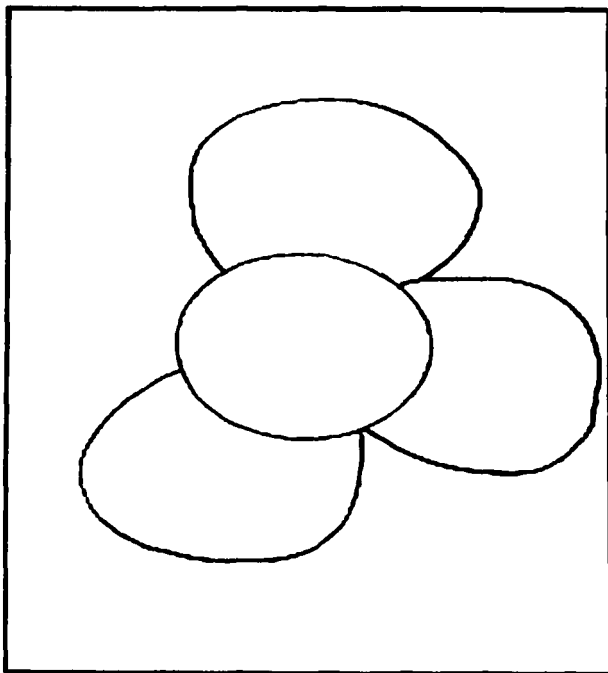
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Ordena estas casas según el tamaño real, ordénalos del uno al seis, colocando el uno en la más pequeña y dentro de los círculos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

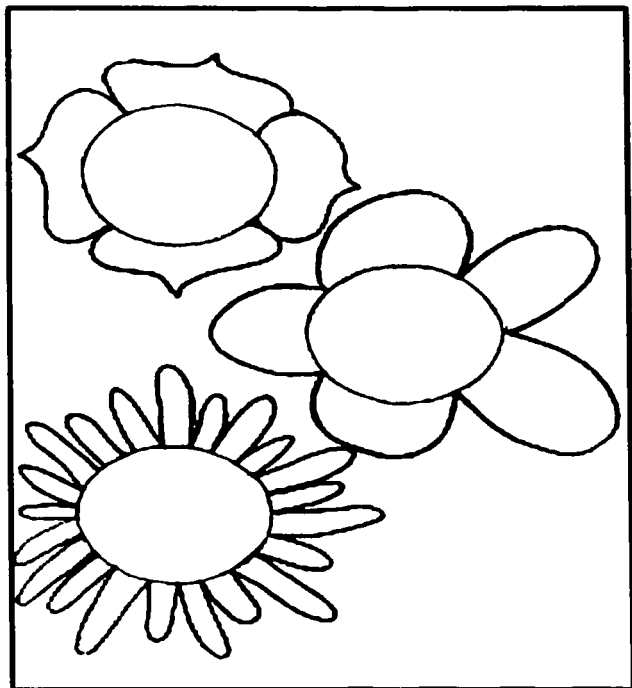
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Completa la flor y colorea

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

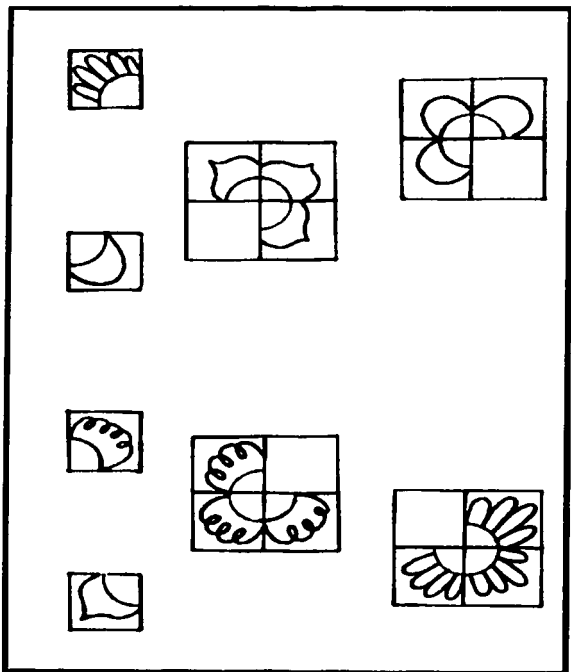
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Dibuja cada flor de diferente color y ponles un nombre a cada una

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

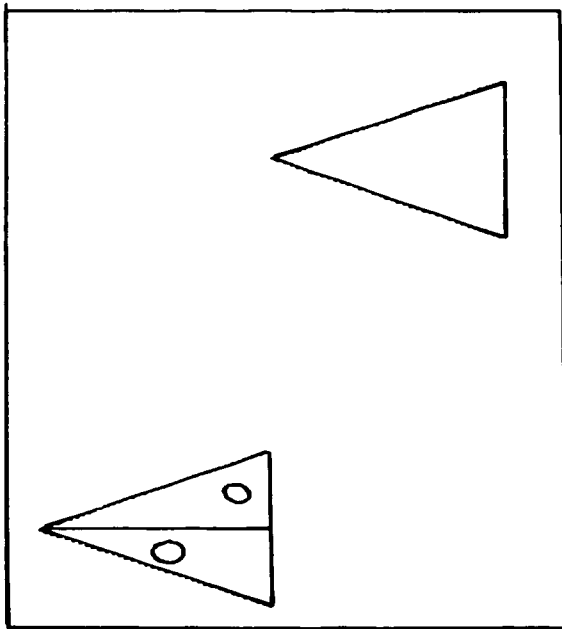
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Relaciona cada flor con la parte que le falta, únelo con una línea de diferente color

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

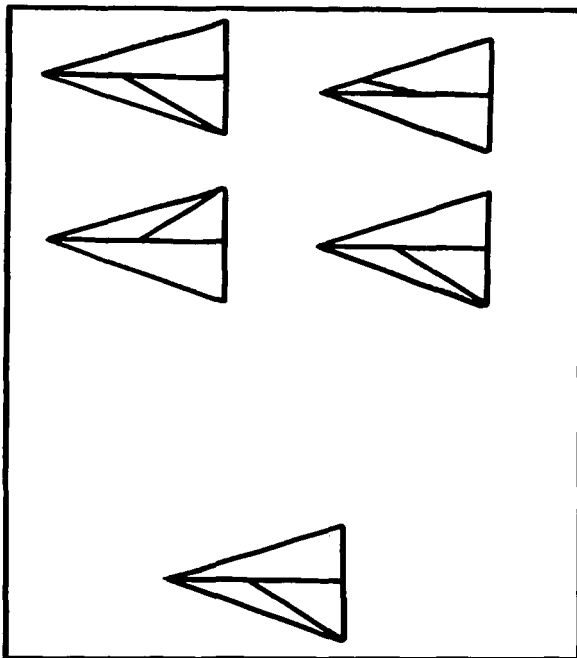
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Dibuja el triángulo de abajo igual que el de arriba

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

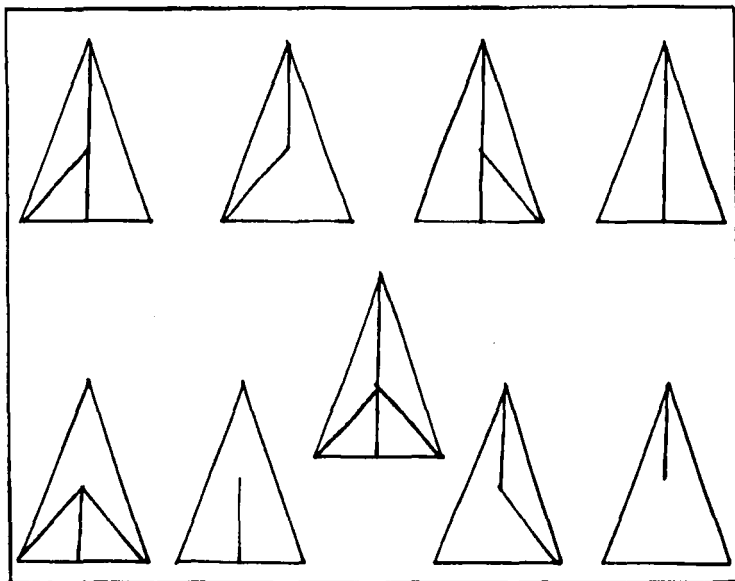
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Une con una línea los triángulos que son iguales al que está sólo a la izquierda

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

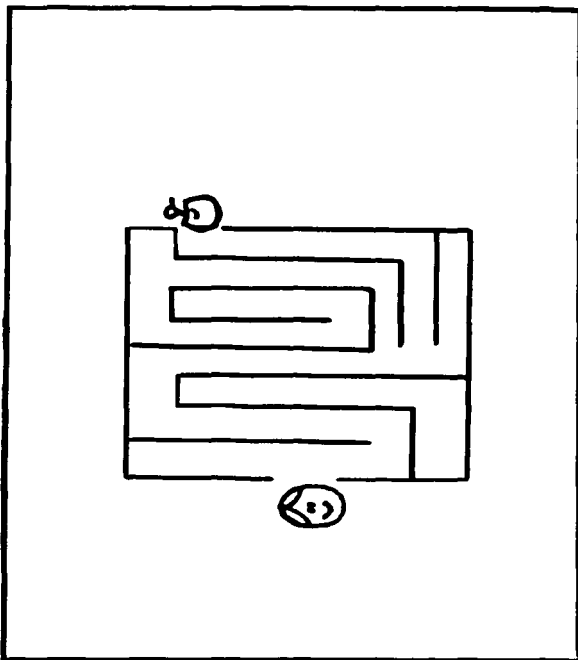
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Completa los triángulos para que sean iguales al triángulo del centro

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

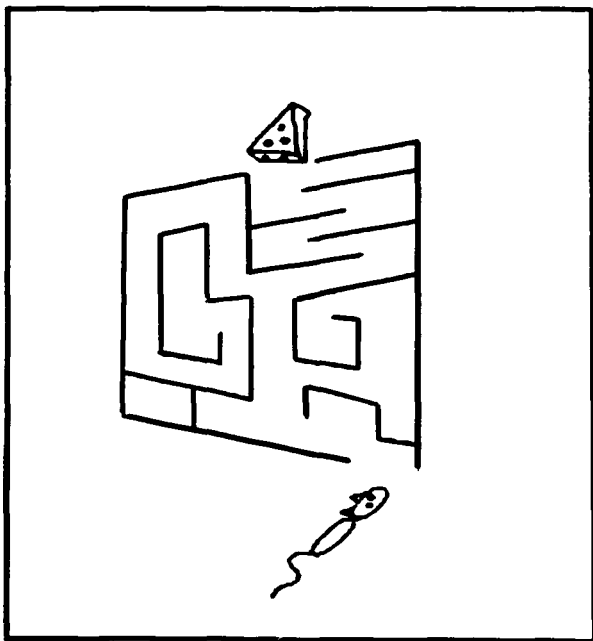
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Ayuda al niño a encontrar el camino correcto para llegar a su manzana, primero encuentra el camino trazándolo con lápiz y luego con color

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

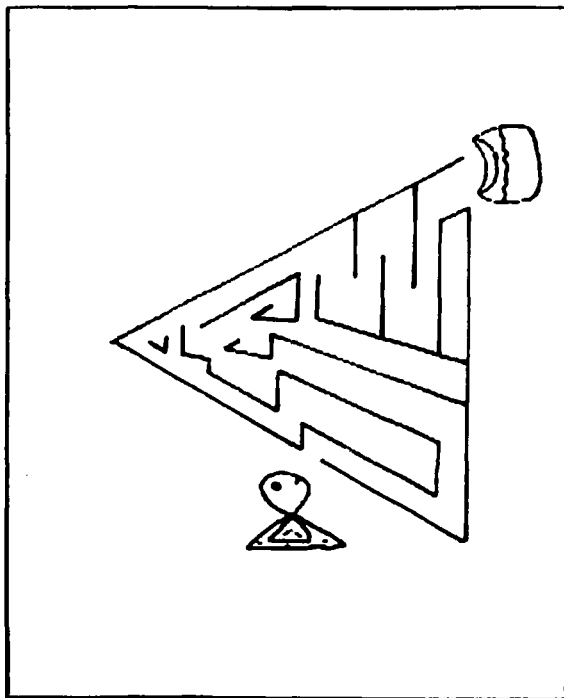
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Ayuda a este ratoncito a salir de este laberinto, para que pueda comerse su quesito

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

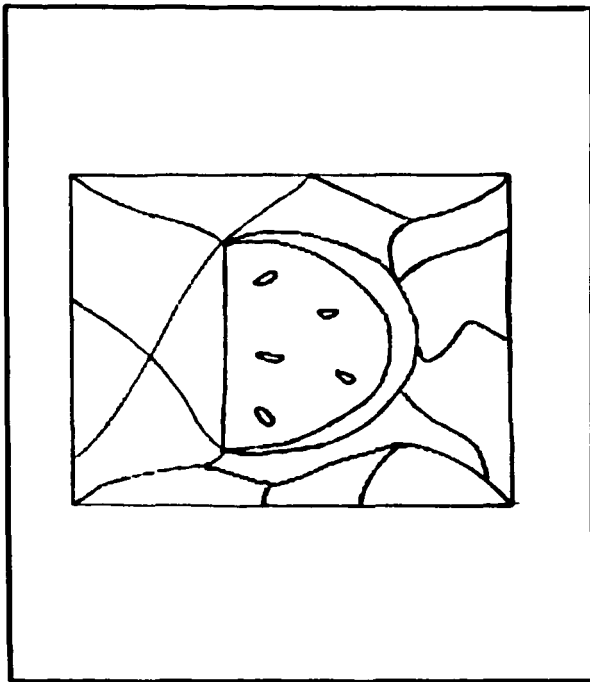
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



Resuelve este laberinto para que el pescado pueda llegar a su pecera

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

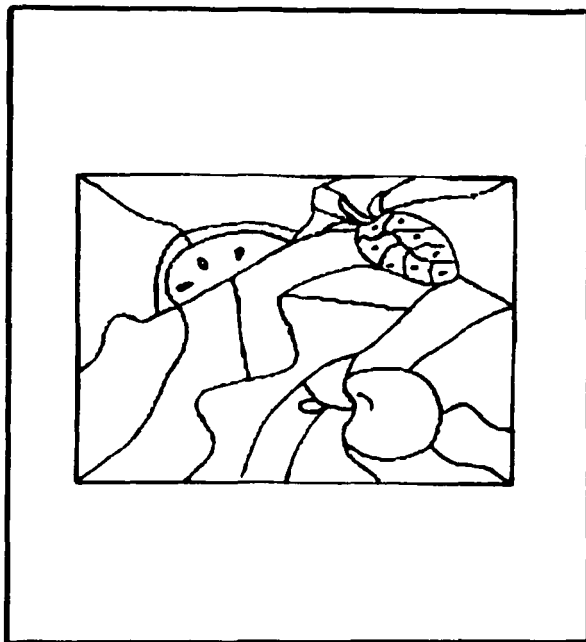
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



¿Qué figura puedes distinguir en este cuadro? Coloréala

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

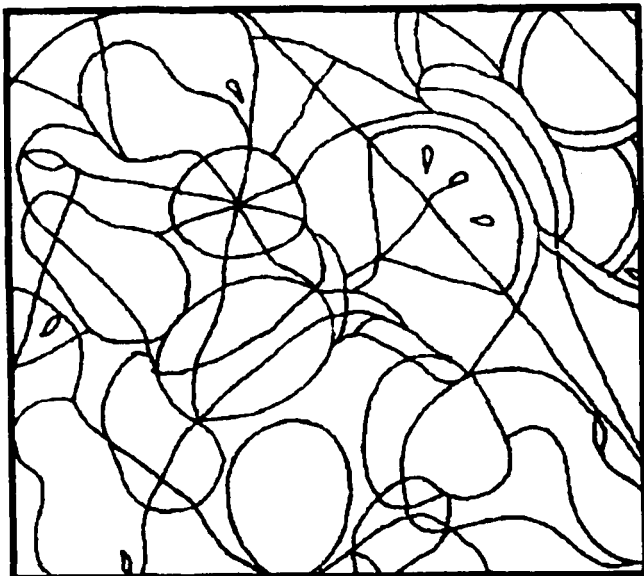
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



En este cuadro hay una manzana, una sandía y una piña, búscalas y coloréalas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

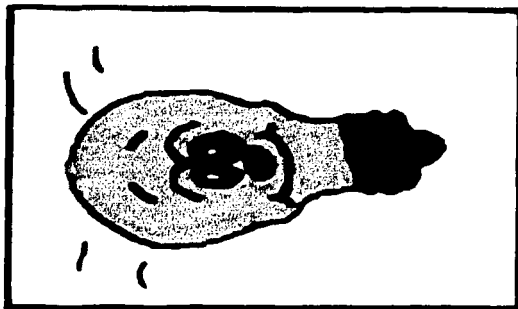
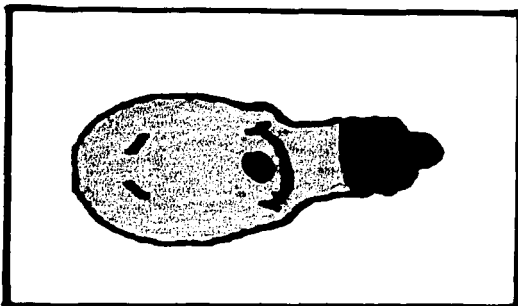
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



En este cuadro hay 7 frutas, encuéntralas, coloréalas y
escribe sus nombres

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

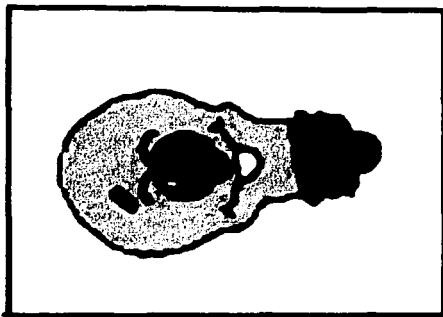
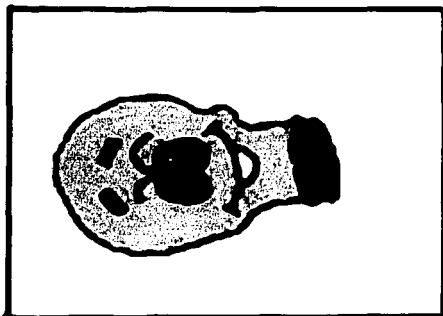
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 1



Hay un foco que no tiene ojitos, observa cual es y dibújase los, para que queden los dos igual

TESIS CON
FALLA DE VERGÜEN

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 2



Estos dos focos están incompletos,
dibújales las partes que le faltan para que
queden iguales

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE CONCENTRACIÓN 3



FAJLA DE ORIGEN
TESIS CON

Encuentra las 5 diferencias y encierralas en un círculo cada una

e) Juegos de relajación

Objetivos:

- Buscar la inmovilidad y el silencio para lograr un ambiente de trabajo tranquilo, que será el mejor tranquilizante
- Crear un ambiente de quietud induciendo al niño a la imitación de actitudes y gestos, los cuales activaran el juego de la relajación y contracción muscular
- Favorecer la disciplina y que poco a poco el niño se acostumbre a escuchar y obedecer las indicaciones que recibe

Ejemplo:

1.- En posición sentada los niños en el suelo por parejas uno primero impulsará la espalda de su compañero hacia delante, muy despacio y el sólo regresará a la posición inicial así cinco veces y después cambio.

2.- Todos de pie estirarse y paulatinamente dejar caer primero la cabeza, luego los hombros, el tronco, la cintura y las piernas. Por último, flexionar las rodillas y caer al suelo.

3.- Acostados, elevar y dejar caer con estrépito las dos piernas juntas no bien, primero una y después la otra. También ir miembro por miembro del cuerpo, levantarlo, moverlo y dejarlo caer. Los mismos ejercicios pero en posición boca abajo, y los mismos ejercicios pero en posición de lado.

4.- Caminar con los brazos extendidos hacia arriba y en puntas, tratando de elevarse lo más posible; también caminando con los brazos pendientes y el cuerpo inclinado hacia delante.

5.- Tendidos de espalda, brazos a lo largo del cuerpo, palmas apoyadas sobre el suelo y cabeza arriba de una almohada o costalito, rotar la cabeza hacia la derecha e izquierda, tocando las mejillas sobre la almohada o alfombra.

6.- El niño se acuesta sobre el costado derecho, con la pierna derecha extendida sobre el suelo y la izquierda, flexionada sobre aquella; la rodilla toca el suelo delante de la pierna derecha, lo mismo pero sobre el costado izquierdo, tres veces cada lado.

7.- El niño acostado boca arriba, con los brazos y piernas estirados y juntos, el niño comienza a rodarse para adelante, para atrás, para la derecha y para la izquierda.

8.- Acostados, flexionar el tronco hacia delante con las piernas flexionadas y después, relajar.

- Ejercicios de respiración que nos ayudan a la relajación, los cuales deben aplicarse después de los ejercicios anteriores (relajación)

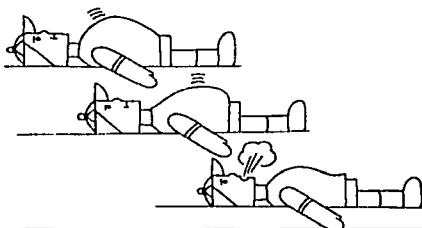
Los ejercicios deben realizarse boca arriba o lateralmente.

- Hay que enseñar al niño el movimiento del aire : el aire entra = inspiración, el aire sale = espiración.
- Con la boca cerrada, tratar de que logre inspirar silenciosamente por la nariz y después tratar de que espire por la boca con los cachetes relajados.
- Hacer el ejercicio anterior en ambas posiciones (boca arriba y lateral)
- Que apoyen las manos sobre la parte inferior del tórax
- Que se fijen los niños de cómo trabaja su propio tórax
- En el momento de la inspiración, el abdomen debe abultarse y en el momento de la espiración, el abdomen se ahueca.
- La espiración debe ser lenta y prolongada
- Los ejercicios deben ser un poco exagerados e involuntarios para que se vuelvan espontáneos. Relajarse totalmente y repetir el ejercicio varias veces.

Material para todo lo mencionado anteriormente: música relajante o de efectos de sonidos de la naturaleza, almohada o costalito suave y sabana (si es que el salón no está alfombrado).

Observen las siguientes páginas donde ejemplifico con dibujos algunos de estos ejercicios.

JUEGOS DE RELAJACIÓN



Acostado de espaldas, inspirar inflando el vientre. Sin espirar, impulsar el aire hacia arriba y hacia abajo del tórax, Después espirar

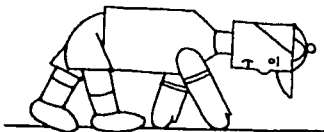


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

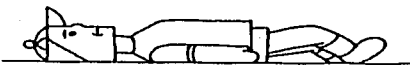


Acostado de espaldas, inspirar inflando el vientre, espirar contrayendo el vientre. Después hacerlo con la mano sobre el vientre para crear conciencia de la respiración y así tenga un mejor control

JUEGOS DE RELAJACIÓN



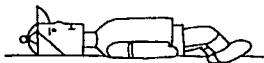
Camina con las piernas y brazos
estirado, sobre el suelo y hacia
adelante



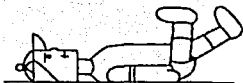
Acostado boca arriba, piernas
flexionadas, extender una pierna,
bajarla y después la otra pierna

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE RALAJACIÓN



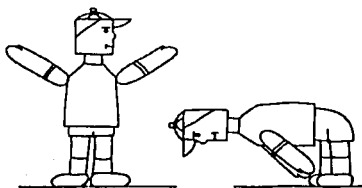
Acostado boca arriba, piernas flexionadas, extenderlas y luego levantarlas flexionando, mantener y empezar nuevamente



Ejercicio de tijera, controlando la respiración en 10 tiempos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE RELAJACIÓN



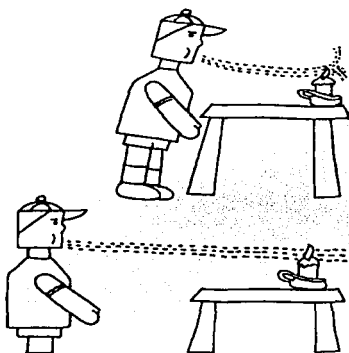
De pie. inspirar, alzando los brazos lateralmente, espirar, inclinándose hacia delante, completamente flojo



Con un popote, soplar una pelota ligera sobre un plano inclinado, hacerla subir y bajar lentamente sin que se caiga

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

JUEGOS DE RELAJACIÓN



El niño debe soplar para apagar una vela. La vela se ubica, respecto del niño, a distancias cada vez mayores

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ejercicios de gimnasia cerebral que ayudan a relajar el cuerpo.

"El espantado"

Pasos:

- 1.- Las piernas moderadamente abiertas.
- 2.- Abre totalmente los dedos de las manos y de los pies hasta sentir un poquito de dolor.
- 3.- Sobre la punta de los pies estira los brazos hacia arriba lo más alto que puedas.
- 4.- Al estar muy estirado, toma aire y guárdalo durante diez segundos, estirándote más y echando tu cabeza hacia atrás.
- 5.- A los diez segundos expulsa el aire con un pequeño grito y afloja hasta abajo tus brazos y tu cuerpo.

" El bostezo energético"

Pasos:

- 1.- Ambas manos tocan las juntas de la mandíbula.
- 2.- Bosteza profundamente.
- 3.- Mientras, con tus dedos masajea suavemente, hacia delante y hacia atrás, las juntas de tu mandíbula.

" Alá, Alá"

Pasos:

- 1.- Coloca ambas manos en el borde de la mesa de trabajo.
- 2.- Baja tu barbilla hacia el pecho.
- 3.- Siente como se estiran los músculos e la espalda, cuello y hombros.
- 4.- Inspira profundamente y en ese momento curva tu espalda, alzando un poco la cabeza.
- 5.- Exhala y vuelve a bajar la bailarina a tu pecho.
- 6.- Haz este ejercicio varias veces durante diez o quince minutos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Para llevar a cabo cualquiera de estos ejercicios, se tiene que tener el material que se va a utilizar a la mano y ordenado de tal manera que no falte ningún niño de material (en el caso de los ejercicios de papel), en el caso de los ejercicios corporales en el patio, las instrucciones que dé el profesor tienen que ser claras y de manera que todos escuchen.

Al realizar cualquier ejercicio y si la escuela cuenta con grabadora, se pondrá música para que el alumno la escuche mientras se ejercita o relaja. En algunos ejercicios ya se especifica que tipo de música se requiere, en los que no dice podemos poner música clásica (ya se puede encontrar en tiendas de discos, música clásica seleccionada para mejorar el aprendizaje) o de la naturaleza (sonidos de ríos, pájaros, del mar, etc.).

Si el profesor no se encuentra dispuesto a realizar cualquier ejercicio, es mejor no hacerlo ya que el tiene que poner el ejemplo y darle la motivación necesaria a cada uno de estos.

Estos ejercicios se pueden aplicar antes de un examen, o de un tema complejo, ya que es un buen preámbulo y ayuda muchísimo a relajar al niño de manera individual y a que adquiera la concentración que el trabajo requiera, y a su vez todo el grupo estará en una misma línea básica, para dar inicio a cualquier actividad.

Conclusiones

La elaboración de esta tesis ha sido el producto de las inquietudes producidas en el desempeño del trabajo académico como profesora a nivel primaria. Ya que al tener la responsabilidad de la educación de niños, la escuela nos ha motivado a tratar de mantener una actitud permanente de estudio e investigación en lo referente al proceso de crecimiento y desarrollo de los alumnos de educación básica.

A través de las investigaciones realizadas reafirmé lo importante que es comprender los intereses y necesidades del niño, brindándole oportunidades de movimiento que abran nuevas posibilidades de crecimiento y que le ayuden al desarrollo de una personalidad formada armónicamente.

No debemos olvidar que al llevar a cabo estos ejercicios tenemos que estimular la fantasía y la creatividad infantil. Se debe favorecer la iniciativa, facilitando y estimulando la actividad de los niños; ellos son capaces, son incentivos adecuados de crear formas propias que encuentren por sí mismos, acorde con sus capacidades, desarrollando así nuevos juegos y habilidades las cuales no tenemos que pasar desapercibidas.

En la práctica con estos ejercicios el profesor puede darse cuenta de manera muy sencilla si se cumple con el objetivo principal de todo esto: si los ejercicios propuestos son adecuados a los intereses y necesidades de los niños, estimulan a una mayor concentración, dedicación y alegría para realizar actividades pos curriculares.

El placer de moverse, realizar ejercicios divertidos, de resolver problemas de movimiento planteados, en los que tiene que poner en juego todas sus capacidades funcionales, da al niño un verdadero y fundamental sentido de alegría en la clase. Sin libertad, espontaneidad y alegría, la clase de movimiento y ejercicios extra curriculares, pierde su más íntimo y profundo contenido. Es importante siempre tener en cuenta que la esencia del niño es la alegría y el juego, donde no exista alguno de estos elementos, nunca podrá ser educativa cualquier tipo de enseñanza.

El niño tiene que tener diferentes habilidades y características como: el equilibrio, el control, la agilidad, y la coordinación en general (ojos, cerebro y músculos de todo el cuerpo), que en conjunto sirven para manejar diferentes y diversos materiales así como su cuerpo que en conjunto da como resultado autoconfianza y autoestima que son elementos que hoy en nuestros días se han perdido o se tiene conflicto con ellos.

A lo largo de la realización de esta tesis y de mi experiencia laboral puedo decir que el niño necesita moverse, a decir-verdad es imposible que esté quieto. Y lo que se logra con estos ejercicios es conveniente tanto para el niño como para el adulto que los aplique o los realice, porque se involucra desde la respiración profunda la cual permite que llegue más oxígeno a la sangre y por consiguiente al cerebro y cualquier actividad para que mejor se asimile, como el simple hecho de correr y darle libertad al pequeño, lo cual resulta muy estimulante y divertido.

Estos ejercicios a su vez fortalecen las áreas:

1.- Intelectual: Por los ejercicios propuestos el niño centra su atención y trabaja de manera indirecta el intelecto, (esto quiere decir que el niño no se da cuenta que su cerebro está en función), activando partes del cerebro que le ayudan a ejecutar cierta actividad o resolver determinado ejercicio. Cualquier movimiento, donde el niño se interese, se involucrará el intelecto, el cual se está formando día con día con todo lo que haga el niño.

2.- Psicomotriz: gruesa y fina: esta área se fortalece porque al ejecutar los ejercicios que están estructurados de lo simple a lo complejo y tomando en cuenta el desarrollo intelectual y físico del niño; lo ayudan a adquirir paulatinamente más coordinación, seguridad y conocimiento en todo lo que realiza.

3.- Lenguaje: los ejercicios gesticulares o expresiones faciales favorecen el lenguaje, así como el cantar en estos ejercicios, dan seguridad y estimulan al niño de tal manera que este puede expresar verbalmente y con más facilidad cualquier idea, describir algo, pedir, cantar, contar alguna historia, etc.

4.- Afectivo –Social: la mayoría de los ejercicios se realizan en grupo y algunos de manera individual, ayudando así a que el niño se relacione de manera directa con otros niños y que aprenda a convivir, expresar con lo que esta de acuerdo y con lo que no, intercambiar: ideas, sonrisas, apoyo a sus compañeros, palabras de afecto, disminuyendo favorablemente la inhibición. Los ejercicios que se realizan de manera individual lo ayudan a conocerse a sí mismo y a probar sus propios límites y poder saber que es lo que necesita y pedirlo sin pena o complejo a su profesor o compañeros.

Este proyecto como cualquier otro está sometido a variar en cada aula, a funcionar o no, porque estoy consiente de que toda actividad que lleve más tiempo al profesor o requiera de un mayor esfuerzo por parte de este, no siempre se está dispuesto a dar, otros quizá tengan temor a lo nuevo o diferente, sin embargo como pedagogos tenemos el compromiso, más que como docentes, de poner en práctica nuestras habilidades y ganas de querer dar y que haya personas más sanas, con mejor desarrollo y calidad de vida, formando y elevando así una mejor educación en nuestro país.

Bibliografía

- 1.- Aberastury Arminda, El niño y sus juegos, ed. Paidós, Buenos Aires, 1977.
- 2.- Arnaiz Sánchez Pilar, Evolución y contexto de la práctica psicomotriz, ed. Murcia, España, 1984.
- 3.- Axlina Virginia M, Terapia de juego, ed. Diana, México, 1979.
- 4.- Ball Samuel, La motivación educativa, ed. Narcea, Madrid, 1988.
- 5- Chazin Sergio Mario-Quero Margarita, Juegos, cantos y poesías, ed. Escuela Española, España, 1995, 2ª edición.
- 6.- De Ajuriaguerra J, Manual de psiquiatría infantil.
- 7.- Deval Juan, El desarrollo humano, ed. Soglo XXI, España, 1996, 4ª edición.
- 8.- Díaz Vega José Luis, El juego y el juguete en el desarrollo del niño, ed. Trillas, México, 1997.
- 9.- Freinet Celestin, El equilibrio mental del niño, ed. Laia, Barcelona, 1983, 3ª edición.
- 10.- Furth Watch Harry, La teoría de Piaget en la práctica.
- 11.- Guyton Hall, Tratado de fisiología médica, ed. Mc Graw Hil, México, 1997, 9ª edición.
- 12.- Ibarra Luz María, Aprende mejor con gimnasia cerebral, ed. Garnik, México, 1999.
- 13.- Le Boulch Jean, El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años, ed. Paidós, España, 1995.
- 14.- Lawrence M. Elson-Wynn Kapit, Anatomía cromodinámica, ed. Fernández, México, 1997.

- 15.- Madrigal Llorente Alfredo, Los niños son así, ed. Jus, México, 1963.
- 16.- Martínez López P. Y García Nuñez J. A., Psicomotricidad y educación preescolar, Madrid, 1986.
- 17.- Martínez P., García María y Montoro J. Ma., Primeros pasos en psicomotricidad infantil, ed. Narcea.
- 18.- Moor Paul, El juego en la educación, Barcelona, ed. Herder, 1981.
- 19.- Moyles J. R., El juego en la educación infantil y primaria, ed. Morata, España, 1990.
- 20.- Newman y Newman, Desarrollo del niño, ed. Noriega, México, 1991.
- 21.- Piaget Jean, La formación del símbolo en el niño, México FCE, 1987.
- Psicología y pedagogía, ed. Ariel, México, 1985
 - Seis estudios de psicología, ed. Ariel, Seix Barral, México, 1981.
- 22.- Ruíz Anaya Armando, Todos los niños pueden aprender, ed. I:I:P:A, México, 1995
- 23.- Schukina G. I. (versión al español José Ma Bravo y Fernández Hermosa), Los intereses cognoscitivos en los escolares, ed. Grijalbo, México, 1968.
- 24.- Sheldon White y Barbara Notkin W., Niñez caminos de descubrimiento, ed. Harper, México, 1980.
- 25.- Speier Anny, Los procesos de simbolización en la infancia, ed. Proteo, Buenos Aires, 1972.
- 26.- Tasset Jean Marie, Teoría y práctica de la psicomotricidad, ed. Paidós, Barcelona, 1972.
- 27.- Vayer Pierre, El niño frente al mundo, cuadro resumido, N. De los Angeles.
- 28.- Wallon Henri, La evolución psicológica del niño, ed. Crítica, Barcelona, 1979.
- Los orígenes del pensamiento en el niño, ed. Lautaro, Argentina, 1965.
 - Psicología y educación del niño, ed. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia y Visor, España, 1987.

29.- Zapata Oscar, La psicomotricidad y el niño, ed. Trillas, México, 1991.

- Psicopedagogía de la psicomotricidad etapa del aprendizaje escolar, ed. Trillas, México, 1980.