



Universidad de Baja California

TESIS DOCTORAL

**EVALUACIÓN DEL PERFIL DE JUEGO EN LA CLASE DE
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

QUE PRESENTA

Eddy Jacobb Tolano Fierros

**PARA OBTENER EL GRADO DE
Doctor en Educación Deportiva
y Ciencias del Deporte**

DIRECTOR DE TESIS DOCTORAL

Dra. Anicia Álvarez Guerra

Tepic, Nayarit; Julio 31 de 2015

ÍNDICE GENERAL

	Página
AGRADECIMIENTOS.....	4
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLA.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA.....	10
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.2. Objetivos de la investigación.....	11
1.2.1. Objetivo general.....	11
1.2.2. Objetivos específicos.....	11
1.3. Hipótesis.....	11
1.4. Justificación.....	11
1.5. Alcances y limitaciones.....	13
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	14
2.1. Características generales de niños de preescolar.....	14
2.1.1. Características psicológicas.....	14
2.1.2. Características físicas.....	15
2.1.3. Características cognitivas.....	16
2.1.4. Características sociales.....	18
2.2. Motricidad.....	19
2.2.1. Definición de motricidad.....	19
2.2.2. Motricidad gruesa.....	20
2.2.3. Motricidad fina.....	20
2.2.4. Desarrollo y beneficios de la motricidad.....	20
2.3. Psicomotricidad.....	21
2.4. Psicomotricidad vivenciada.....	22
2.5. El papel de la psicomotricidad en preescolar.....	23
2.6. Expresividad psicomotriz.....	23
2.7. Trastornos del desarrollo psicomotor.....	24
2.7.1. La inestabilidad motriz.....	25
2.7.2. Trastornos del esquema corporal.....	25
2.7.3. Trastorno de la lateralidad.....	25
2.7.4. Apraxias.....	26
2.7.5. Dispraxias.....	27

2.7.6. Disgrafía.....	27
2.8. Teorías y estadios de desarrollo.....	28
2.9. Áreas de la psicomotricidad.....	30
2.9.1. Comunicación.....	30
2.9.2. Conciencia corporal.....	31
2.9.3. Nivel de pensamiento.....	31
2.9.4. Creatividad.....	32
2.10. Aspectos de la psicomotricidad.....	32
2.10.1. Esquema corporal.....	32
2.10.2. Lateralidad.....	33
2.10.3. Equilibrio.....	34
2.10.4. Estructuración espacio temporal.....	35
2.11. La evaluación.....	36
2.12. El juego.....	37
2.12.1. Relación entre el juego y psicomotricidad.....	38
2.12.2. La importancia del juego.....	38
2.12.3. Clasificación de los juegos.....	41
2.13. Estudios realizados en el ámbito de la psicomotricidad.....	42
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	45
3.1. Diseño de investigación.....	45
3.1.1. Variables.....	45
3.2. Población y muestra.....	45
3.3. Instrumentos.....	46
3.4. Técnicas y métodos.....	48
3.5. Procesamiento de los datos.....	48
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	50
4.1. Resultados obtenidos.....	50
4.2. Discusión.....	54
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS.....	64
Anexo 1.....	64
Anexo 2.....	66
Anexo 3.....	67
Anexo 4.....	69

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo, no es cualquier trabajo, es una Tesis Doctoral, que por supuesto no fue nada fácil iniciarla, desarrollarla y culminarla, en la cual doy mi agradecimiento total y mi dedicatoria a mis padres, Carlota y Homero, a ustedes agradezco y dedico éste logro que en algún momento me propuse cumplir, ya que ustedes siempre me han apoyado en cada una de mis metas, y estas no terminan aquí, esto apenas comienza, algún día les compensaré todo lo que me han dado, los amo.

Agradezco y dedico éste trabajo a mi esposa Ivett, que con su incondicional apoyo he cumplido con éste objetivo y que estoy seguro que de la mano seguiremos paso a paso hasta lograr cada una de las metas propuestas, sabiendo que todo llega a su debido tiempo, ni antes ni después, gracias por todo el apoyo que me brindas en cada una de las tareas que realizo, te amo amor.

Dedico este trabajo a mis suegros, Abraham y Marcela, ya que ustedes también han sido parte de esto con el apoyo que nos brindan a su hija y a mí, muchas gracias por todo y seguimos avanzando. De igual manera dedico éste logro a los hermanos de mi esposa, Melissa y Chito, así como toda la familia Pérez, y Rivera, por ser parte de ésta historia. Gracias.

También dedico éste trabajo a mi mascota “Kukis”.

Dedico éste logro a toda mi familia ya que con ellos crecí, me desarrollé y seguiré avanzando en todo lo propuesto, muchas gracias a todos.

Y sobre todo, agradezco a Dios, por ser mi guía y cuidar de todos mis seres queridos.

Agradezco a mi Directora de Tesis, Dra. Anicia Álvarez Guerra, por todo su apoyo y dedicación a éste proyecto, que sin duda por medio de sus conocimientos favoreció en la mejora del mismo.

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLA

	Pág.
Gráficos.	
Gráfico 1. Los estadios del desarrollo de la inteligencia según Piaget.....	28
Gráfico 2. Teoría y etapas de Sigmund Freud.....	30
Gráfico 3. Proceso de evaluación.....	36
Gráfico 4. Conductas observadas en el área de creatividad.....	50
Gráfico 5. Conductas observadas en el área de comunicación.....	51
Gráfico 6. Conductas observadas en el área de conciencia corporal.....	51
Gráfico 7. Conductas observadas en el área de nivel de pensamiento.....	52
Gráfico 8. Perfil del juego.....	53
Tabla.	
Tabla 1. Exploración de la apraxia.....	27

RESUMEN

La psicomotricidad, es la base del desarrollo motor durante las primeras etapas de la vida, por lo que resulta imprescindible estimular todas las capacidades propias de la edad, fortaleciendo las áreas cognitivas, sociales, físicas y afectivas del niño, a través de experiencias y vivencias que le permitan alcanzar un desarrollo integral. La presente investigación nace de la idea de que actualmente existen jóvenes y adultos, que a tales edades no lograron satisfacer las necesidades de movimiento en su tiempo efectivo, y por ende presentan dificultades en algunas de sus capacidades motrices.

Se vive en una época en la que existen actividades que entorpecen el desarrollo motriz del niño, como lo son los avances tecnológicos, que sin duda a establecido un cambio significativo entre el moverse y no moverse, y esto es un problema grave que debe preocuparnos, ya que esto evita darnos cuenta si el niño presenta un problema motor y poder solucionarlo a tiempo.

El presente trabajo consistió en la aplicación de una sesión de psicomotricidad vivenciada, en la cual el niño se expresaba motriz y verbalmente de acuerdo a sus necesidades, donde participaron 45 alumnos del Jardín de Niños Amanda Labarca H. y fueron observadas sus conductas en las áreas de creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento, por medio del instrumento "Pauta para evaluar el juego" propuesto por Valdés (1999).

La intención del trabajo fue evaluar cada una de las áreas anteriormente mencionadas, para obtener el perfil de juego del niño a través de la identificación de los estadios de desarrollo en que se encontraba cada uno, teniendo como conclusión que las áreas evaluadas presentaron variaciones, tanto positivas como negativas, siendo la comunicación un área de oportunidad debido a la frecuencia de aparición del estadio gestacional, el área de la creatividad necesita reforzarse, de igual manera la conciencia corporal; siendo el área del nivel de pensamiento la más beneficiada que en su mayoría se encontró en el estadio elemental.

PALABRAS CLAVE: psicomotricidad, desarrollo motriz, estadios de desarrollo.

ABSTRACT

Psychomotor, is the basis of motor development during the early stages of life, so it is essential to stimulate the capacities of all age, strengthening cognitive, social, physical and emotional child areas, through experiences that enable it to achieve an integral development. This research stems from the idea that there are now young and adults, ages such that failed to meet the needs of movement in its effective time, and therefore have difficulties with some of their motor skills.

We live in a time when there are activities that hinder the motor development of the child, such as technological advances, which certainly established a significant change between moving and not moving, and this is a serious problem that should concern us, as this avoids realize if your child has an engine problem and to fix it in time.

This work consisted of applying an experiencing psychomotor session in which the child driving and verbKally expressed according to their needs and feelings, where 45 students from kindergarten Amanda Labarca H. that were observed their behavior in the areas involved creativity, communication, body awareness and level of thinking, through the "Guideline for evaluating the game" instrument proposed by Valdes (1999).

The intention of the study was to evaluate each of the aforementioned areas for the game profile child through the identification of the stages of development that was each, with the conclusion that the areas evaluated showed variations both positive and negative, and communication is an area of opportunity because of the frequency of occurrence of gestational stage, the area of creativity needs to be strengthened, just as body awareness. It is the most benefited area level of thinking that are mostly found in the elementary stage.

KEYWORDS: psychomotor, motor development, developmental stages.

INTRODUCCIÓN

El movimiento es parte fundamental de la vida de todos, ya que a través de él se puede realizar cualquier tipo de actividad de la vida diaria, por medio de las experiencias y vivencias que se tienen en el transcurso de la vida. Sin duda, en edades tempranas se debe poner énfasis en el correcto desarrollo de cada una de las capacidades motrices del ser humano, atendiendo las fases sensibles del niño.

El tema que sobresale en el presente trabajo es la Psicomotricidad, que juega un papel sumamente importante en la vida del niño, ya que por medio de ella se puede trabajar en un desarrollo integral de la persona, donde no solamente se desarrolle físicamente, sino que también se tome en cuenta la capacidad cognitiva, social y afectiva del niño.

De acuerdo a lo anterior, surge la necesidad de trabajar en ésta investigación y por ende darle al profesor la herramienta necesaria para trabajar con el niño aspectos relacionados a la psicomotricidad y lograr que sea competente en cada una de las problemáticas que se le presenten, dándole solución.

La presente investigación se compone de cuatro capítulos, en donde se describen cada uno de sus apartados. De esta manera, en el primer capítulo se expone el planteamiento del problema, indicando los objetivos y el desarrollo del mismo, tomando en cuenta los alcances y limitaciones.

En el segundo capítulo se presenta el sustento teórico, en base al título del trabajo, fundamentando los contenidos relacionados a la psicomotricidad, el juego, la motricidad, teorías y etapas del desarrollo del niño, entre otras.

El tercer capítulo se refiere a los métodos y procedimientos de la presente investigación, para llevar a cabo la aplicación de la sesión de psicomotricidad vivenciada, así como su respectiva evaluación a través de la observación, tomando como apoyo un instrumento, se indica la población el tipo de estudio y se explica el procedimiento de todo el trabajo de investigación.

Por último, en el cuarto capítulo se explican los resultados obtenidos, tomando en cuenta la discusión y análisis de resultados, una vez obtenido los datos necesarios para ello, también se incluyen las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas consultadas.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A temprana edad, es de suma importancia prestar atención a todas las actitudes y expresiones que manifiestan los niños al estar realizando actividades y juegos dentro de su clase de Educación Física. Sin embargo, en una institución de nivel preescolar de Cd. Obregón, en muchas ocasiones no se presta tanta atención por parte de los maestros hacia la forma de comunicarse de los niños, la conciencia con la que desarrollan las actividades, la manipulación de objetos, la creatividad con la que manifiestan sus posibilidades de juego y la conciencia corporal, es decir, las maneras y formas en que utilizan las partes de su cuerpo de una forma lógica, y esto no es capturado en evidencia para poder dictaminar la necesidad presentada, y esto puede ser debido a que los mismos maestros de aula son los que imparten la clase de Educación Física. Es necesario que en todas las escuelas se cuente con un docente especialista en Educación Física o cualquier otro tipo de actividad física, para que éste plantee estrategias adecuadas para trabajar con los alumnos y que el aprendizaje y desarrollo sea lo más significativo posible, sobre todo atendiendo las características y necesidades propias de cada alumno, utilizando como su mejor método la observación para verificar clase a clase los avances o retrocesos que pudieran estar presente en el grupo, sin embargo se conoce que en gran cantidad de escuelas carecen de docentes del área mencionada, ésta problemática puede ser debido a la cultura y creencias falsas que se tienen sobre la Educación Física, vista como una materia de “relleno” y que solo sirve para cansar y/o agotar a los alumnos para que estén atentos a las clases de aula, inclusive los mismos maestros del área no han sabido defender dichas creencias con respeto y ética de la profesión, ya que hay maestros que no siguen una planeación apropiada para la necesidad del alumno y solo les implementa deportes. Sabemos que el principal motor del niño es el juego, y es por éste que aprende de una mejor manera ya que se divierte, goza y disfruta sin darse cuenta del aprendizaje que adquiere. Cuando el proceso del desarrollo del niño no se lleva de buena forma tienden a tener problemas o dificultades en diferentes aspectos importantes en la vida, como lo son el motriz, afectivo, cognitivo y social, los cuáles son fundamentales para el desarrollo integral del alumno. A través de la psicomotricidad se pueden aprovechar al máximo cada una de las áreas mencionadas anteriormente, tratando que en un futuro disminuyan las posibilidades de presentar dificultades evaluando constantemente al

alumnado. A partir de lo expresado anteriormente se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cuál es el perfil de juego que presentan los alumnos, a partir de la evaluación en la clase de psicomotricidad?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.2.1. OBJETIVO GENERAL.

Evaluar el perfil de juego de niños de una escuela de educación preescolar por medio del instrumento de Valdés (1999), que permita reafirmar desde la ciencia la importancia de la actividad lúdica y motriz en la etapa preescolar.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Profundizar desde la ciencia la importancia que tiene la actividad física y el juego para el desarrollo integral del niño de preescolar.
- Observar a los niños de educación preescolar en la clase de psicomotricidad vivenciada.
- Obtener resultados por medio de la observación, anotados en el instrumento de Valdés.
- Analizar los resultados a través del instrumento de Valdés.
- Dar a conocer a la comunidad educativa y padres de familia los resultados obtenidos.

1.3. HIPÓTESIS.

El perfil de juego en niños de preescolar al evaluarlo por medio de un instrumento validado, permitirá demostrar la importancia que tiene la actividad de juego para el desarrollo integral del niño de este nivel.

1.4. JUSTIFICACIÓN.

Berruezo (1995), sostiene que la comunicación entre profesor y alumno se debe entender como la capacidad de acoger y responder lo más adecuadamente a las acciones y demandas del niño.

En este sentido, Urrutia (2008) afirma que el juego es la actividad principal del niño, éste juega por una necesidad interna. Nadie tiene que enseñarle a jugar. El juego es la manera más natural de utilizar sus capacidades, de manifestar su impulso natural de explorar, descubrir y crear. Este concepto será la base de todo el proceso debido a que en múltiples ocasiones los niños experimentaran tal concepto en el desarrollo de la actividad.

Una manera de poder observar cada una de las formas anteriores es por medio de la psicomotricidad, según Núñez y Fernández (1994) la definen como la técnica o conjunto de técnicas que tienden a incluir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica, la cual puede agregarse a la clase de Educación Física como una estrategia para obtener una pauta, la cual dará iniciativa para poder detectar alguna situación en donde los alumnos necesiten algún apoyo y trabajarlo dando énfasis en el aspecto negativo presentado, esta puede ser una excelente herramienta para los educadores, ya que propicia la interacción del educando con el medio. Al respecto, Aucouturier (1985) afirma que en psicomotricidad, la comunicación no verbal es siempre fuente de placer inmediato de comunicar.

Según Piaget (1975), desde la óptica constructivista afirma que las actividades motrices del niño o niña van a desarrollar la inteligencia en sus primeros años de vida. Llevar a cabo ésta intervención, se colaborará en la creación de estrategias destinadas a estimular cada uno de los aspectos del desarrollo del niño. Esta actividad se basa en el juego espontáneo, el cual es la puerta abierta a la creatividad sin fronteras, a la libre expresión del descubrimiento y la exploración a nivel imaginario, simbólico y al desarrollo libre de la comunicación (Valdés, 1999).

Hernández y Ribas (2004), en este sentido, consideran que la acción motriz es el elemento común que aparece en todas las prácticas físicas y deportivas. Hoy en día es de suma importancia supervisar al alumno desde una óptica integral, donde se observen cada uno de los componentes psicomotrices que determinan las propias expresiones de los niños. La presente investigación contribuirá al impulso por mejorar el proceso de la Educación Física en las escuelas utilizando medios como la psicomotricidad, así como propiciar la evaluación constante de habilidades motoras, cognitivas, sociales y afectivas.

1.5. ALCANCES Y LIMITACIONES.

En el presente trabajo de investigación se aplicará una clase de psicomotricidad vivenciada, donde se analizará desde una perspectiva del juego, todas aquellas conductas que se presenten y sean de utilidad para la obtención de datos.

Desde éste enfoque la investigación pretendió alcanzar lo siguiente:

- Analizar el perfil de juego obtenido.
- Conocer el área de desarrollo del niño con mejor resultado.
- Conocer el área de desarrollo del niño con peor resultado.
- Analizar cada uno de los estadios en los cuales se encuentran los niños, de acuerdo al área evaluada.

Entiéndase por área, “La creatividad”, “la comunicación”, “la conciencia corporal” y el “nivel de pensamiento”.

Entiéndase por estadio, “Gestacional”, “inicial”, “elemental” y “maduro”.

Desde una perspectiva del desarrollo del estudio, se tuvo como posible limitante:

- Que los padres de familia no aceptaran que sus hijos fuesen observados para el estudio.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.

2.1.1. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS.

Las destrezas que el niño ha adquirido a los 2 años de edad, le permiten desempeñar un papel mucho más activo en su relación con el ambiente: se desplaza libremente, siente gran curiosidad por el mundo que lo rodea y lo explora con entusiasmo, es autosuficiente y busca ser independiente. La etapa preescolar se inicia alrededor de los 2 años, con el surgimiento de la marcha y el lenguaje y se prolonga hasta los 5 o 6 años.

La edad preescolar constituye una etapa fundamental en el desarrollo psicológico del niño. No obstante, también existen particularidades en el desarrollo que la distinguen como tal. Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego. La vida del niño se encuentra bajo la influencia de una serie de factores constantes, las influencias provienen de las personas que rodean al niño, la situación, las cosas que utiliza en niño, los juguetes, el orden que regula la vida del pequeño, las conversaciones que escucha y, un gran número de otros factores. Entre los factores de la vida cotidiana esta, por ejemplo, el mobiliario de la habitación donde vive, su organización y el modo en que los estímulos que inciden sobre el niño susciten en él reacciones positivas desde el punto de vista educativo, y ejerciten y, por consiguiente consoliden, sus conocimientos, acciones, sentimientos y hábitos positivos (Liublinskaia, 1971).

Al respecto, Leontiev (2010) plantea que:

“Los primeros nudos en la actividad del niño son los que conectan los diferentes procesos dirigidos a objetivos, se incluyen en las relaciones de subordinación de la actividad, sobre las cuales se distinguen gradualmente las líneas básicas del sentido de la actividad del hombre que caracterizan a su personalidad”.

La etapa preescolar es sumamente importante en la formación de la personalidad del niño, pues cuando no se observa una subordinación de los motivos y cuando los impulsos se incluyen en una simple interacción de uno con el otro, se observa un cuadro de desintegración de la personalidad, reflejándose en una conducta puramente reactiva (Bonilla, 2013).

Es así como el niño, durante su desarrollo, va penetrando al mundo de las relaciones humanas que lo rodean, las funciones sociales de las personas, las normas elaboradas en la sociedad y las reglas del comportamiento. El aspecto determinante en este desarrollo lo constituye la relación consciente (con sentido) entre el impulso del niño y la acción que él debe someter a este impulso (Petrovski, 1986).

2.1.2. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS.

El desarrollo físico aumenta rápidamente durante los años preescolares sin diferencias importantes en el crecimiento de niños y niñas. Los sistemas muscular y nervioso y la estructura ósea están en proceso de maduración y están presentes todos los dientes de leche. Los niños muestran progreso en la coordinación de los músculos grandes y pequeños y en la coordinación viso motora.

Por tanto, Mussen, Conger, y Kagan (1969) plantean que el desarrollo motor mejora considerablemente en esta etapa. El desarrollo físico aumenta rápidamente durante los años preescolares sin diferencias importantes en el crecimiento de niños y niñas. Los sistemas muscular y nervioso y la estructura ósea están en proceso de maduración y están presentes todos los dientes de leche. Los niños muestran progreso en la coordinación de los músculos grandes y pequeños y en la coordinación viso motora. Podemos observar algunas características de este desarrollo en las siguientes conductas:

- Camina, corre, salta en dos pies, camina en punta de pies, sube y baja escaleras.
- No lanza bien pero no pierde el equilibrio.
- No ataja la pelota.
- Comienza a abrochar y desabrochar botones.
- Copia figuras geométricas simples.

Son muchos y diversos los factores que influyen en el desarrollo físico, en el niño que evoluciona normalmente, crecimiento y desarrollo marchan coordinados y conforman un aspecto esencial de la personalidad. Ambos factores permiten inferir las capacidades, la conducta y la personalidad del niño en etapas diferentes.

La estatura del niño en la etapa preescolar proporciona información para predecir la estatura que tendrá en su vida adulta. Por lo general, en este periodo los niños tienden a estabilizar el desarrollo de su estatura y peso. El

crecimiento de la cabeza es lento, mediano el del tronco y rápido el de las extremidades inferiores. Los sistemas óseos y muscular se desarrollan paralelamente a estos cambios de las proporciones del cuerpo; el proceso de osificación provoca que los cartílagos del sistema óseo se sustituyan por huesos (Zapata, 2011).

Con respecto a esto, Sánchez (1975) considera algunas características del desarrollo que nos dan un panorama suficiente acerca éste proceso básico, y nos permiten la adecuación didáctica de nuestro trabajo. Es característica general del desarrollo el que se lleva a cabo en una dirección cefalocaudal -primero se desarrolla la cabeza, y luego las extremidades-. Por otro lado el desarrollo parte del centro del cuerpo hacia los lados -los órganos más próximos al eje del cuerpo se desarrollan primero-

2.1.3. CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS.

La teoría piagetiana nos permite comprender cómo aprenden y piensan los niños durante el periodo preescolar; desde el punto de vista cognoscitivo esta etapa, que va desde los dos años hasta los seis aproximadamente, se denomina preoperatoria de acuerdo con las características de Piaget. Menciona Piaget, que los niños tienen su propia manera de averiguar acerca del mundo y las cosas, lo mismo que de recordar una presentación visual u organizar ideas, tal como los adultos interpretan el medio social o físico desde una perspectiva totalmente distinta (Zapata, 2011).

Por tanto, Erikson (1963) plantea que la creciente facilidad que el preescolar adquiere para manejar el lenguaje y las ideas le permite formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. Desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio. Sin embargo, aún no logra separar completamente lo real de lo irreal, y su lenguaje es básicamente egocéntrico, dificultando aceptar el punto de vista de otra persona. Piaget, quien es uno de los estudiosos más importantes del desarrollo cognitivo, plantea que esta es la etapa del pensamiento pre operacional, es decir, la etapa en la cual se empiezan a utilizar los símbolos y el pensamiento se hace más flexible. La función simbólica se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. En esta etapa, los niños comienzan a entender identidades, funciones y algunos aspectos de clases y relaciones, pero todo se ve limitado por el egocentrismo. Las principales características del desarrollo cognitivo en esta etapa pueden reunirse en:

1. Desarrollo de la función simbólica, es decir de la capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cenestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representativo.
2. Comprensión de identidades: comprensión de que ciertas cosas siguen siendo iguales aunque cambien de forma, tamaño o apariencia. El desarrollo y convencimiento de esto no es definitivo pero es progresivo.
3. Comprensión de funciones. El niño comienza a establecer relaciones básicas entre dos hechos de manera general y vaga, no con absoluta precisión. Esto apunta a que su mundo ya es más predecible y ordenado, pero aún existen características que hacen que el pensamiento pre operacional esté desprovisto de lógica.
 - a. Centraje: el niño se centra en un aspecto de la situación, sin prestar atención a la importancia de otros aspectos.
 - b. Irreversibilidad: si le preguntamos a un preescolar si tiene una hermana, puede decir si. Si le preguntamos si su hermana tiene un hermano dirá no.
 - c. Acción más que abstracción: el niño aprende y piensa mediante un despliegue de secuencias de la realidad en su mente.
 - d. Razonamiento transductivo: ni deductivo, ni inductivo. Pasa de un específico a otro no específico, sin tener en cuenta lo general. Puede atribuir una relación de causa-efecto a dos sucesos no relacionados entre sí.
 - e. Egocentrismo: un niño a esta edad se molesta con una mosca negra y grande que zumba y le dice mosca, ándate a tu casa con tu mamá. Piensa que otras criaturas tienen vida y sentimientos como él y que puede obligarlos a hacer lo que él quiere. Entre los 3 y los 6 años, el preescolar comienza a dominar varios conceptos:
 1. Tiempo: maneja cualquier día pasado como ayer y cualquier día futuro como mañana.
 2. Espacio: comienza a comprender la diferencia entre cerca y lejos, entre pequeño y grande.
 3. Comienza a relacionar objetos por serie, a clasificar objetos en categorías lógicas.

El niño demuestra que puede percibir características específicas como olor, forma y tamaño y comprende el concepto general de la categorización. La capacidad verbal juega aquí un rol muy importante para que el niño pueda calificar lo que percibe. Los preescolares recuerdan, procesan información.

En general se dice que su capacidad de reconocimiento es buena y su recuerdo es pobre pero ambos mejoran entre los 2 y los 5 años.

La creciente facilidad que el preescolar adquiere para manejar el lenguaje y las ideas le permite formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. Desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio. Sin embargo, aún no logra separar completamente lo real de lo irreal, y su lenguaje es básicamente egocéntrico. Todavía le cuesta aceptar el punto de vista de otra persona, quien es uno de los estudiosos más importantes del desarrollo cognitivo, plantea que esta es la etapa del pensamiento pre operacional, es decir, la etapa en la cual se empiezan a utilizar los símbolos y el pensamiento se hace más flexible. La función simbólica se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. En esta etapa, los niños comienzan a entender identidades, funciones y algunos aspectos de clases y relaciones, pero todo se ve limitado por el egocentrismo.

2.1.4. CARACTERÍSTICAS SOCIALES.

En el primer período de esta etapa, se va consolidando el sentido de autonomía. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más independientes. Comienzan a diferenciarse más claramente del mundo. El conflicto básico a esta edad es, según Erikson (1963), el de la iniciativa, que les permite emprender, planear y llevar a cabo sus actividades, versus la culpa por las cosas que quieren hacer. Esta culpa se debe en parte a la rigidez del súper yo. Los niños tienen que aprender a equilibrar el sentido de responsabilidad y la capacidad de gozar la vida. Los niños comienzan a jugar con pares a esta edad, pero si consideramos que su pensamiento es muy egocéntrico, y que tienen dificultad para distinguir entre una acción física y la intención psicológica que hay detrás de esa acción, podemos observar que estos juegos se producen junto a otros, no con otros. Si bien, a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad verdadera, las relaciones fundamentales son con sus padres.

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo, generalmente con el padre del mismo sexo. Se produce así en estos años, un proceso de tipificación sexual en el cual los niños van captando mensajes de la sociedad acerca de cómo se deben

diferenciar niños y niñas. Los niños son recompensados por comportamientos de estereotipos del género -masculino o femenino- al que pertenecen, que los padres creen apropiados, y son castigados por comportamientos inapropiados. Al mismo tiempo que el niño va aprendiendo a través de la obediencia y el castigo, aprende a evaluar de acuerdo a las consecuencias y va formando sus primeros criterios morales.

En las relaciones sociales, toda conducta surge a partir de la conducta de otros y, puesto que el pensar se desarrolla por medio de símbolos, los pensamientos siempre operan con símbolos que provocan en los demás sujetos la misma reacción que se produce en el sujeto pensante.

2.2. MOTRICIDAD.

2.2.1. DEFINICIÓN DE MOTRICIDAD.

La motricidad es la base para la determinación de la persona, es por ella que se crea y desarrolla, en el ámbito de un deseo de ser mejor, desempeña un papel muy importante en el desarrollo humano, una forma concreta de relación del ser humano con su cuerpo, con el mundo y con los individuos que lo rodean, una forma de relación que se da a través de nuestra corporeidad, de la acción humana, caracterizada por la intencionalidad y por el significado (Sergio, 1999). La motricidad se configura, parafraseando a Kolyniak (2005), como proceso que envuelve la realización del movimiento intencional desde la reflexión, y la creación de nuevas formas de interacción a partir de la reproducción de patrones aprendidos, de la acción contextualizada en la historia, por tanto, relacionada al pasado vivido y al futuro proyectado; expresando y construyendo la totalidad de las múltiples y complejas determinaciones de la continua construcción de lo humano.

No obstante, Gesell (1985) menciona que la motricidad involucra el estudio de todos los movimientos, lo que supone adecuaciones del organismo total a las condiciones del entorno. Todas las formas de conducta motriz constituyen actividades postulares; es decir, que cualquier forma de locomoción o presión es en esencia una serie de sucesivas adecuaciones postulares.

Desde una perspectiva diferente, Eisenberg (2004) afirma que la motricidad es concebida como la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consiente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana,

en esta perspectiva el cuerpo no es objeto, sino conciencia de sí como sujeto.

2.2.2. MOTRICIDAD GRUESA.

Mejía (1989), contextualiza que la motricidad gruesa es la habilidad para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que poco a poco pueda mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo.

La motricidad gruesa constituye uno de los aspectos más importantes en la evolución integral del niño. Esta sub-área de la motricidad brinda una estimulación completa de este para lograr un buen desarrollo a nivel motor, también le permite adquirir habilidades como saltar, brincar, subir y bajar escaleras, entre otras; que enriquecen sus capacidades motoras.

2.2.3. MOTRICIDAD FINA.

La motricidad fina son todas aquellas actividades motrices manuales o manipulativas -utilización de dedos, a veces los dedos de los pies- normalmente guiadas de forma visual y que necesitan destreza (Rigal, 2006).

En este sentido, Zapata (1995) sostiene que la motricidad fina se apoya en la coordinación sensorio-motriz, consiste en movimientos amplios que pueden ser de distintos segmentos corporales como: la pierna, y el pie o el brazo y la mano que son controlados por la coordinación de la vista.

2.2.4. DESARROLLO Y BENEFICIOS DE LA MOTRICIDAD.

Según Durivage (1999), el desarrollo motor que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono. La maduración del sistema nervioso, siguen dos leyes: la cefalocaudal -de la cabeza al glúteo- y el próximo distante -del eje a las extremidades-. Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración. El tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en sus comportamientos; en los niños de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan

mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar, también favorecen los sentimiento de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades.

2.3. PSICOMOTRICIDAD.

La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea (De Lièvre, 1992).

Por tanto, Pérez (2004) define la psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve.

El término psicomotricidad, por sí mismo, posee la cualidad de recordar que ya existe una unión entre la motricidad, la afectividad y el proceso intelectual; unión que está presente en todas las actividades y comportamientos de una persona (Aucouturier, 1985).

El desarrollo de la psicomotricidad en el ámbito educativo, forma parte de un desarrollo integral en la estructura crítica del niño, por tanto se puede decir que la psicomotricidad se considera una pieza útil en el desarrollo lúdico infantil y favorecedora en la evolución armónica de las capacidades intelectuales, cognitivas, motoras y afectivas de todo individuo (Berruezo, 2000).

Por otro lado, Calmels (2004) considera la psicomotricidad como el conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimular o modificar al ser humano, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente de

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

Berruezo (1997), plantea que la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a través del cuerpo; lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, entre otros.

Por tanto el desarrollo psicomotor constituye un área crucial dentro del desarrollo global del niño, entendido este como un proceso dinámico, sumamente complejo, fruto entre la interacción entre factores genéticos y ambientales, que se sustenta en la evolución biológica, psicológica y social, dando como resultado, la maduración orgánica y funcional del sistema nervioso, el desarrollo de funciones psíquicas y la estructuración de la personalidad (Keller, 2002).

2.4. PSICOMOTRICIDAD VIVENCIADA.

La psicomotricidad vivenciada se lleva a la práctica por medio de la pedagogía del descubrimiento, donde el niño/a a través del juego espontáneo con los objetos y mediante las consignas que va dando el psicomotricista irá llegando a la abstracción -pensamiento Piagetiano de la etapa de las operaciones formales-

Aucouturier (1985), asienta sus trabajos en la pedagogía del descubrimiento, es decir, en situaciones espontáneas siempre cambiantes, que pueden conducir de acuerdo con la personalidad de cada niño/a y las motivaciones del momento a formas de expresión y grados de abstracción muy diferentes.

Se busca una educación que comience de la vivencia, que use el descubrimiento progresivo de las nociones fundamentales y de sus múltiples combinaciones, que explote todas las posibilidades de expresión para desarrollar todas las estructuras que conforman al niño, planteándose como objetivos: el desarrollo de la creatividad, la comunicación y el pensamiento operatorio.

Vivenciada significa que al niño/a no se le impone nada, sino que es el niño/a el que propone por su deseo para hacerlo evolucionar; es decir, el niño juega y se comunica de la manera que se le ocurra en el momento, sin

prejuicios por parte del psicomotricista, y en ella crea y forma su propia manera de accionar en el espacio determinado.

Este concepto permite que el niño se exprese de forma libre y auténtica, partiendo de las necesidades y experiencias vividas a través del contacto con otros niños, profesor, objetos y espacio, donde éste último debe ser un lugar seguro que propicie la participación del niño de una forma segura y por ende obtener situaciones reales.

2.5. EL PAPEL DE LA PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

Desde diversas perspectivas, la psicomotricidad beneficia en las siguientes áreas:

A nivel motor: Permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo: Permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo: Permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás (SEP, 2004).

2.6. EXPRESIVIDAD PSICOMOTRIZ.

Arnaiz (2000), plantea que el niño posee determinadas estructuras íntimamente unidas que conforman su personalidad, por lo tanto, sería un único ser en el que estructura motriz, la afectiva y la cognitiva, se encuentran perfectamente imbricadas, funcionando como un todo esencialmente hasta los siete y ocho años, edad en las que se produce el paso del pensamiento preoperatorio al pensamiento operatorio.

Por su parte, Aucouturier (1994) la define como noción de expresividad motriz, cuyas estructuras pueden analizarse mediante la observación del aspecto neuromotor, aspecto afectivo y dimensión cognitiva, las cuáles se explican a continuación:

Aspecto neuromotor.

El aspecto neuromotor proporciona información sobre las posibilidades de movimiento que tiene nuestro cuerpo respecto a él mismo, los objetos y el espacio.

Aspecto afectivo.

El aspecto afectivo permite conocer cuál es el estado emocional en que se encuentra el niño. Analizar el fondo tónico-emocional, sobre el que se inscribe la acción, nos ayudará a conocer la historia profunda del desarrollo, el placer-displacer de moverse en el espacio y de actuar sobre los objetos o de relacionarse con otras personas.

Dimensión cognitiva.

Indica la capacidad del niño para captar el mundo que le rodea desde parámetros cognitivos, tales como el conocimiento de los conceptos básicos de forma, tamaño, color, espacio, tiempo, entre otros.

2.7. TRASTORNOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR.

Durante el proceso de la psicomotricidad, pueden detectarse algunos trastornos del desarrollo del niño a través de la observación diaria, por esto es importante que se conozcan en gran medida, las características específicas para cada problema en cuestión.

La noción de los trastornos psicomotores, repartiéndose de lo neurológico a lo psiquiátrico (Ajuriaguerra, 1974; Calza y Contant, 1999), se aplica a distintas perturbaciones o disfunciones de las funciones psíquicas y motrices afectando la motricidad voluntaria y expresiva, resultando o no de una disfunción cerebral mínima y acompañándose a menudo de trastornos afectivos (Corraze, 1981).

No obstante, Bucher (1988) considera que la noción del trastorno psicomotor es una de las más difíciles de definir: intrincación de los factores, carácter evolutivo de las manifestaciones, multiplicidad de las formas y los contenidos. La gravedad de los casos no es siempre proporcionada al trastorno comprobado, al fondo más o menos atormentado sobre el que se desarrolla, la molestia más o menos acentuada que suscita, la vivencia más o menos catastrófica que entraña, y que modifica notablemente su expresión y su alcance.

2.7.1. LA INESTABILIDAD MOTRIZ.

Los niños con inestabilidad motriz presentan retraso escolar y suelen ser exigidos por los demás, sin que estos estén preparados para ello. Suelen presentar problemas de disciplina en el aula y en la familia y como consecuencia conflictos en la relación familiar.

Al respecto, Pérez (2004) considera que:

“En la inestabilidad motriz el niño inquieto o inestable a nivel psicomotriz es aquel incapaz de inhibir sus movimientos, pues todo lo que le rodea le resulta motivante y le produce la necesidad de toquetearlo. Esa continua expansividad hacia el exterior le resulta incontrolable, ya que le atraen todos los estímulos circundantes y su satisfacción estriba en modificarlos. Sus impulsos han de llevarlo a la acción inmediata y continua, buscando distraerse tocando todo, destruyéndolo o cambiándolo de lugar”.

2.7.2. TRASTORNOS DEL ESQUEMA CORPORAL.

Bucher (1988), afirma que los trastornos del esquema corporal cubren toda una serie de posibilidades, todas las cuales no son no son accesibles a una observación objetiva, y nuestra apreciación se hace casi siempre a partir de datos extremadamente fragmentarios y fluctuantes.

En este tipo de trastornos se diferencian dos grupos:

1. Los trastornos referentes al conocimiento y representación mental del propio cuerpo.
2. Los trastornos referidos a la utilización del cuerpo.

En la asomatognosia, la cual pertenece a uno de los trastornos del esquema corporal, es cuando el niño es incapaz de reconocer y nombrar en su cuerpo alguna de sus partes, suele esconder alguna lesión neurológica, suelen haber otras alteraciones motrices acompañando a ésta.

2.7.3. TRASTORNOS DE LA LATERALIDAD.

Estos trastornos son causa de alteraciones en la estructuración espacial y por tanto, suelen afectar en la lectoescritura y por ende ocasionar el fracaso escolar.

Los más frecuentes son:

1. Zurdería contrariada: es cuando por influencias sociales pasa a encubrirse con una falsa dominancia diestra.
2. Ambidextrismo: el niño utiliza indistintamente los dos lados de su cuerpo para realizar cosas; también origina serios trastornos espaciales en el niño y en sus aprendizajes.
3. Lateralidad cruzada: es cuando el niño no tiene una lateralidad claramente definida, hay que ayudar a resolverlo en algún sentido.

2.7.4. APRAXIAS.

La apraxia se define como un déficit de la actividad gestual que no puede explicarse ni por una alteración motora, ni por un problema sensitivo, ni por una alteración intelectual. Se trata de un problema adquirido de la ejecución intencional de un comportamiento motor, como consecuencia de una lesión cerebral (Ajuriaguerra, 1960).

La apraxia es una alteración que puede ser debida a lesiones cerebrales focales o difusas de distinta etiología. En la exploración de la apraxia deberá realizarse, en primer lugar, una exploración neurológica general y cognoscitiva que permita conocer la situación neurológica real del paciente, así como su dominancia manual.

Los gestos que se deben explorar pueden ser transitivos o intransitivos. Los gestos transitivos implican la utilización de un objeto o herramienta, debiéndose examinar con el uso real del objeto o, por el contrario, ejecutando en tal caso una representación o pantomima. Los gestos intransitivos, sin uso de objetos, suelen tener valor comunicativo no-verbal o bien, cuando se exploran a la imitación, pueden además utilizarse gestos sin valor comunicativo.

Para realizar una exploración de la apraxia, se puede tomar como referencia alguna de las acciones cotidianas que se suelen realizar, tal como se muestra en la siguiente tabla -Tabla 1-.

Tabla 1. Exploración de la apraxia.

GESTOS INTRANSITIVOS	GESTOS TRANSITIVOS	ACTOS SERIADOS
-Adiós -Victoria -Stop -Váyase -Saludo -Loco	-Lavarse los dientes -Usar un martillo -Usar una sierra -Cortar con tijeras -Peinarse -Usar un sacacorchos	-Encender una vela con cerillos -Enviar una carta

Fuente: Elaboración propia.

2.7.5. DISPRAXIAS.

La dispraxia tiende a emerger por problemas en la integración sensorial y psíquica: de las referencias tónico vestibulares, tónico posturales y tónico emocionales, de la seguridad gravitacional, de la imagen del cuerpo, de la lateralización y direccionalidad, de la estructuración espacio - temporal, de la elaboración y planificación macro y micro motora (Da Fonseca, 2004).

2.7.6. DISGRAFÍA.

Según Bravo (1990), considera la disgrafía como un trastorno en la organización psicomotora que controla la mano, el brazo y la regulación visual motora que permite corregir los errores que se cometen al escribir. La disgrafía implica una inhabilidad para controlar adecuadamente el ritmo y el ordenamiento de la escritura en una línea, a consecuencia de una alteración del proceso psicomotor.

Entre las características propias de la disgrafía se encuentran:

1. Escritura irreconocible o ilegible: fallos en los trazados de las letras.
2. Trastornos en los trazos direccionalidad de los giros: posición inadecuada para escribir.
3. Progresivo deterioro de la calidad en la ejecución de la escritura a medida que avanzan en un texto.
4. Trazado de determinadas letras y números de abajo a arriba.
5. Numerosos borrones.
6. Dificultades para mantenerse en un mismo renglón.
7. Espaciamiento incorrecto de letras, palabras y renglones.
8. Escritura temblorosa.
9. Letras demasiado grandes o demasiado pequeñas.

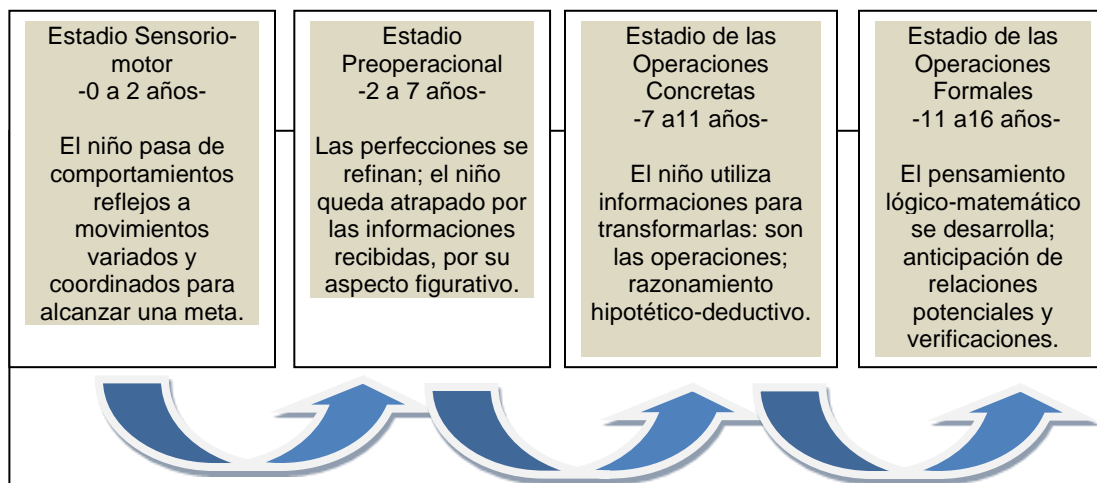
2.8. TEORÍAS Y ESTADIOS DE DESARROLLO.

Rigal (2006), menciona que el desarrollo cognitivo de los niños va unido, en gran medida, a su edad fisiológica y a su grado de madurez. Dichas adquisiciones se basan en la madurez nerviosa, la experiencia activa y las interacciones con el medio. En esta evolución pueden manifestarse etapas o estadios.

Piaget propuso y destacó, que el conocimiento se construye en la interacción de las acciones del sujeto y el medio en un doble objetivo de organización y adaptación. La organización de las conductas asegura la adaptación del organismo al medio en un proceso permanente de equilibración y ajuste dinámico del desarrollo.

La evolución del pensamiento infantil, su desarrollo y la adquisición de los conocimientos se dividen en cuatro grandes estadios sucesivos según Piaget, estos son el estadio sensorio-motor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, tal como se muestra en el siguiente gráfico –Gráfico 1-.

Gráfico 1. Los estadios del desarrollo de la inteligencia según Piaget.



Fuente: Elaboración propia.

En tanto, Wallon (1942) estudia el desarrollo del niño según un enfoque global que combina los aspectos motor, afectivo y cognitivo, y la motricidad constituye la base del desarrollo de la percepción, las emociones, el pensamiento, y finalmente, el lenguaje. Los estadios ilustran niveles

secuenciales de conciencia donde interactúan tono, postura y actitudes, reflejos de las sensaciones interoceptivas, propioceptivas y exteroceptivas.

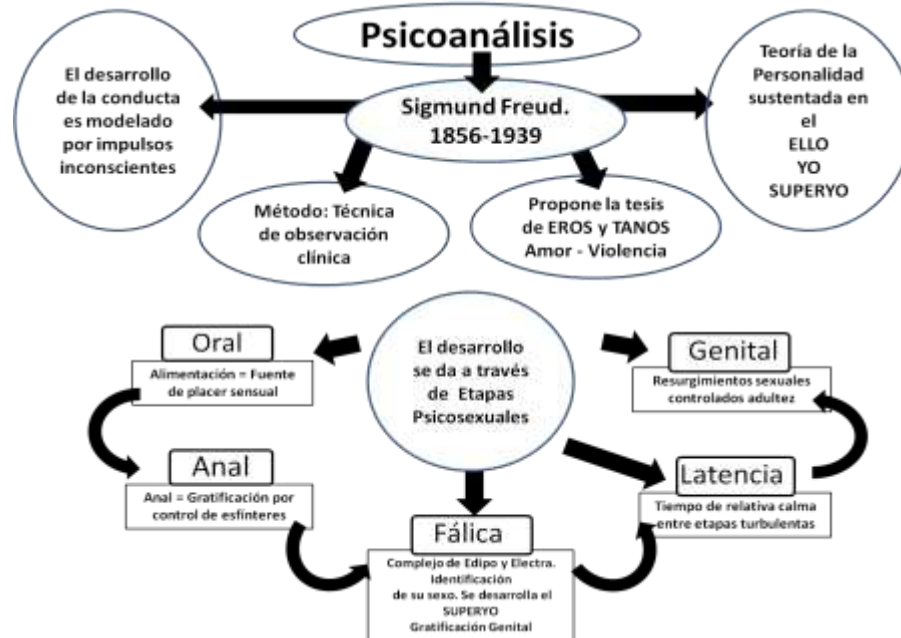
En este sentido, Marti (1991) menciona y explica los estadios del desarrollo según Wallon:

- Impulsividad motriz -0 a 6 meses-: El nacimiento marca para el niño su separación biológica del organismo materno, quedando expuesto, al medio ambiente. En el recién nacido la primera característica es el sueño. La segunda característica que se presenta es la alimentación y la tercera es el movimiento, donde en éste último se distinguen dos componentes: manifestaciones de hambre y la inestabilidad y cuando un niño llora y da signos de malestar.
- Estadio emocional -6 meses a 1 año-: La característica esencial de este periodo es la aparición de la emoción, la cual acontece por la maduración del cerebro medio, esta maduración supone en el niño pasó de las reacciones puramente fisiológicas a los modos de expresión. Entre los rasgos motores de éste periodo están la función tónica, la actividad postural y el establecimiento de relaciones exteroceptivas entre la boca, manos y pies.
- Estadio sensoriomotor y proyectivo -1 a 3 años-: La actividad sensoriomotriz toma dos direcciones independientes y complementarias: la manipulación de los objetos y la exploración del espacio. Durante éste periodo, las principales características que se presentan son: la adquisición de la marcha, el acto motor y las praxis, la imitación o función simbólica y la representación.
- Estadio del personalismo -3 a 6 años-: Los logros psicomotores más importantes en este periodo son: la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilita la orientación espacial y consolidan la estructura del esquema corporal, mejoran la motricidad fina y se establece la dominancia lateral del niño.
- Estadio del pensamiento categorial -6 a 11 años-: Determinado por la aparición del poder de autodisciplina mental, más conocida como atención. El niño experimenta una evolución que le permite tener una visión más objetiva del mundo y orientar su propio cuerpo a nivel de representaciones y significaciones propias.
- Estadio de la pubertad y de la adolescencia -12 años en adelante-: Contradicción entre lo conocido y lo que se quiere conocer, acceso a los valores sociales y se presenta un retorno al yo corporal y al yo psíquico.

Por su parte Freud propone su teoría psicosexual, explicándolas a través de diferentes etapas las cuales explican el desarrollo del niño desde

una perspectiva sexual, estas son. La etapa oral, la anal, fálica, latencia y genital, donde cada una de ellas posee características específicas, tal como se muestra en el siguiente gráfico -Gráfico 2-.

Gráfico 2. Teoría y etapas de Sigmund Freud.



2.9. ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

2.9.1. COMUNICACIÓN.

La comunicación se desarrolla desde el nacimiento en la relación tónico-afectiva entre el niño/a y la madre, sobre una base no verbal con el medio y el otro, sentándose las bases de la expresividad psicomotriz -formas de expresión: tensión tónica, movimiento y gesto-, y supone una apertura hacia el exterior que lleva a la liberación del gesto y a la proyección en el espacio por parte del niño/a, lo que conlleva su afirmación como ser en el mundo.

El niño (a) descubre su capacidad de actuar sobre su cuerpo y los objetos tras perder esa unión con el cuerpo de la madre. A ello contribuye el placer de la acción y el movimiento y así se explica la sucesión de un estadio a otro. En la práctica psicomotriz la comunicación supone una evolución en la relación entre el niño/a y el terapeuta, ya que se dan situaciones de seguridad, aumentando la disponibilidad y capacidad de escucha hacia el otro.

No obstante, Berruezo (1995) define a la comunicación como proceso de interrelación con el otro. El lenguaje es el medio principal por el cual las personas nos comunicamos, y más concretamente, a través del lenguaje hablado. Pero debemos reconocer otras formas de comunicación no verbal: el gesto, la mirada, la apariencia, la postura.

La comunicación entre profesor y alumno se debe entender como la capacidad de acoger y responder lo mas adecuadamente a las acciones y demandas del niño. Comunicar es vivir un bienestar en el que quedan borradas todas las tensiones y relaciones de fuerza que encuentran su plenitud en el placer de dar y recibir. Comunicar es un intercambio grato que debe comprometer a cada participante en una dinámica de cambio. En psicomotricidad la comunicación no verbal es siempre fuente de placer inmediato de comunicar (Aucouturier, 1985).

2.9.2. CONCIENCIA CORPORAL.

Ballesteros (1982), señala que la conciencia corporal implica la intuición global representativa o conocimiento inmediato del cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en función de la interrelación de sus pares y sobre todo de su relación con el espacio que lo rodea.

A partir de lo señalado por el autor, se puede intuir que la conciencia corporal está relacionada al conocimiento de nuestro propio esquema corporal, donde esto implica el conocer la función de cada parte de nuestro cuerpo, así como la forma en llevar a cabo la acción.

2.9.3. NIVEL DE PENSAMIENTO.

Mateo, Diez y Menchen (1983), definen al nivel de pensamiento como la capacidad de análisis y síntesis. La acción de operar no debe entenderse como limitado únicamente a las operaciones aritméticas, si no que abarcan un contenido mucho más extenso.

Por su parte, Aucouturier (1985) indica que esta capacidad no puede adquirirse si no es a partir de un distanciamiento sensomotriz y emocional respecto del espacio y los objetos, cuya consecuencia es el descubrimiento de sus respectivos componentes físicos. Sólo gracias a éste análisis el niño puede convertirse en un ser operante.

2.9.4. CREATIVIDAD.

La creatividad se puede entender como una producción amplia, gestual, vocal, gráfica, verbal e incluso cognitiva, destinada personal y mediatizadamente al otro. La creación, en su fase de desarrollo, es una liberación de nuestras tensiones que evoluciona siempre hacia un bienestar a la comunicación y reconocimiento. Se puede entender también por creatividad a la capacidad para captar estímulos sensoriales y convertirlos en ideas con características de originalidad e imaginación y expresarlas con fluidez y estilo personal con la finalidad de dotar las cosas y al mundo de una nueva significación (Mateo, Diez y Menchen, 1983).

Rogers (2004) considera que:

“La creatividad, además de ser una cuestión de auto crearse y ser un asunto de vida, menciona que el móvil de la creatividad parece ser la misma tendencia que en la psicoterapia se revela como la fuerza creativa más profunda: la tendencia del hombre a realizarse, a llegar a ser sus potencialidades”.

De acuerdo a lo planteado por el autor, consideramos que a medida que el niño/alumno experimente, realice, cree y destruya, su creatividad se desarrollará con mayor fuerza, debido a que cuando surja un movimiento y/o actividad nueva, la experiencia previa sirve de base para generar ideas más complejas.

Las condiciones internas que favorecen la creatividad son la apertura a la experiencia, un foco de evaluación interno y la capacidad de jugar con elementos y conceptos; así como propiciar la libertad psicológica, es decir, dejar ser a cada quien lo que es, pensar, sentir y expresarse con todo su ser de manera simbólica.

2.10. ASPECTOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

2.10.1. ESQUEMA CORPORAL.

Schilder (1958), en referencia al esquema corporal menciona que la imagen del cuerpo es la figura de nuestro propio cuerpo que formamos en nuestra mente, es decir, la forma en la cual nuestro cuerpo se nos representa a nosotros mismos. El autor define el esquema corporal como la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo. Esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integran dinámicamente en una totalidad del propio

cuerpo. Esta totalidad, o estructuración de acuerdo con los movimientos corporales, se modifica constantemente y, por lo tanto, dicha imagen está en permanente integración y desintegración.

En este sentido, teniendo como referencia la definición del autor anterior, se puede definir al esquema corporal como el conocimiento que una persona tiene sobre su propio cuerpo, tomando en cuenta sus capacidades y sus limitantes.

Sin embargo, Dolto (1984) considera que la imagen del cuerpo debe distinguirse del esquema corporal. Define a la imagen corporal como la síntesis viva de nuestras experiencias emocionales. En cambio el esquema corporal especificaría al individuo en cuanto representante de la especie, sea cual fuere el lugar, la época o las condiciones en que vive.

2.10.2. LATERALIDAD.

Rodríguez (2006), define la lateralidad como un predominio motor relacionado con las partes del cuerpo, que integran sus mitades derecha e izquierda y está determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro y si existe una lateralidad irregular o deficiente, pueden ocurrir alteraciones en la lectura y escritura, trastornos en la orientación espacial, tartamudez, dislexia y otros. Sobre este tema, Romero (2000) plantea que:

“La lateralidad es el dominio de un lado del cuerpo sobre otro a la hora de realizar ciertas acciones motrices, por la dominancia del hemisferio contrario al de uso, y como consecuencia de la maduración del sistema nervioso y de la experimentación”.

Al respecto, Le Boulch (1969) la considera como la traducción de una predominancia motriz general manifestada a través de los segmentos derecho e izquierdo.

En tanto, para Lázaro y Berruezo (2009) citando a Le Boulch (1969), contextualizan que la lateralidad hace referencia al conjunto de las predominancias particulares de una u otra parte simétrica del cuerpo, a nivel de la mano, pie, ojo, oído, y también vestíbulo. Su desarrollo está conectado con la organización, por un lado del esquema corporal, y por otro, con los conceptos de espacio y tiempo.

Para una adecuada identificación de la lateralidad del niño, es necesario que éste experimente diferentes acciones y logre seleccionar el lado izquierdo o derecho como preferido en dependencia del sentir del niño.

En tanto, Bradshaw y Nettleton (1983), afirman que la práctica y su entrenamiento podrían determinar la preferencia por una u otra mano.

El proceso de lateralización del niño presenta diferentes momentos o etapas en las cuales se manifiestan características específicas. Así pues, la consciencia cognitiva de las orientaciones izquierda-derecha del cuerpo se alcanza hacia los seis o siete años. A los cinco, el niño sabe que existe la izquierda y derecha pero no puede localizarlas correctamente. A los seis, localiza derecha e izquierda detallando las partes corporales. Entre siete y ocho localiza con exactitud la izquierda y derecha en sí mismo y en el espacio. Con nueve y diez puede adoptar el sistema de referencias izquierda y derecha de otro (Oña, 1987). No obstante, para Cratty (1986), a los siete años, los niños normales son capaces de identificar correctamente y regularmente las partes y lados izquierdos y derecho de sus cuerpos.

En consecuencia, Bucher (1988) contextualiza que una formación defectuosa de la dominancia lateral puede estar muy relacionada con una dislexia. Una ambigüedad a nivel de la dominancia cerebral ocasiona una engramación defectuosa y puede explicar retrasos del lenguaje, tartamudez, y dificultades en el aprendizaje de la lectura.

2.10.3. EQUILIBRIO.

El equilibrio es una condición básica en la organización motora. Implica una multiplicidad de ajustes posturales anti gravitatorios, que dan soporte a cualquier respuesta motriz (Da Fonseca, 1998). De esta manera, podemos definir que el equilibrio implica su práctica, tanto en movimiento como en una misma posición, donde su clasificación está determinada por ser estático y/o dinámico.

Conde y Viciano (1997), definen al equilibrio estático como el control de una postura sin desplazamiento, y al equilibrio dinámico es el que se establece cuando nuestro centro de gravedad sale de la verticalidad del cuerpo y tras una acción equilibrante, vuelve sobre la base de sustentación.

El equilibrio está integrado en cada una de las acciones que integra la vida cotidiana de cada ser humano y que necesita un ajuste psico-sensorial complejo para su ejecución y esto ira en dependencia de las capacidades neuromusculares el cual se define como la capacidad que tiene el organismo para mantener el centro de gravedad a pesar de las fuerzas tanto internas como externas, así como para adoptar posturas correctas (López, 2004).

En consecuencia, Da Fonseca (2004) plantea que:

“El equilibrio, que implica el control postural, revela el nivel de integridad de importantes centros y circuitos neurológicos, estructuras de la base del cerebro como el tallo cerebral y el cerebelo que son los que mantienen la postura y la tonicidad, que en el desarrollo del niño son las responsables de las primeras adquisiciones, y más tarde preparan y facilitan los procesos de aprendizaje complejos”.

2.10.4. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO TEMPORAL.

La estructuración espacio temporal supone básicamente la integración cortical de datos espaciales, pero referenciados con el sistema visual -lóbulo occipital- y de los datos temporales, pero referenciados con el sistema auditivo -lóbulo temporal- (Da Fonseca, 2005).

Al respecto, Berruezo y Lázaro (2009), afirman que:

“El binomio de tiempo y espacio, es el responsable de poner al ser humano de cara al mundo sensible, es a través de las relaciones entre los objetos, las personas, los eventos y las acciones de cada individuo como el hombre puede conocer y entender no sólo su propio ser, sino también el mundo y los acontecimientos que lo envuelven”.

La fusión del espacio con el tiempo implica un proceso, por tal motivo refiere una corriente de acontecimientos más que una propiedad particular, de esta manera la estructuración espacio temporal está unida al potencial de aprendizaje de un niño, ya que está inserta en la lectura, la escritura y el cálculo, por tal motivo es un área muy importante en el desarrollo del niño.

En tanto, Zapata (2011) contextualiza que la mayoría de los psicólogos y científicos dedicados a estudiar la captación cognoscitiva de la realidad por parte del niño, afirman que ésta se relaciona con la conformación de las estructuras espaciales y temporales. Para poder percibir la realidad exterior, los seres humanos necesitan captarla espacialmente, y adoptar como punto de referencia su propio cuerpo.

La concepción del espacio pasa por varias etapas, debido a que tanto la noción de espacio como la del tiempo no son independientes de la experiencia, sino que se conforman evolutivamente en los sujetos. Es necesario un largo proceso de construcción de las estructuras mentales, para que los niños capten las estructuras espaciales y temporales de las personas adultas.

La coordinación de los movimientos del cuerpo, de los objetos y entre los objetos permite captar el espacio sensoriomotor, sobre el que

posteriormente se apoyarán las representaciones espaciales concretas y, posteriormente, las operaciones geométricas del pensamiento. Hasta los cuatro años, los niños solo cuentan con una percepción del espacio dividido en espacios visuales, espacios táctiles y espacios auditivos, sin integrarse; estos espacios topológicos vivenciados por el niño tienen como referente los de su propio cuerpo. Entre los tres y seis años aproximadamente se conforma el espacio representativo euclidiano, que va a permitir al niño reconocimiento de las formas geométricas.

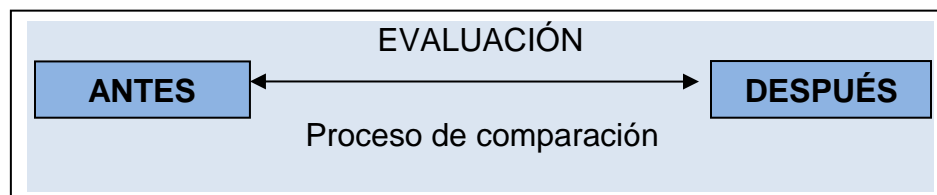
De la misma forma que la adquisición de la noción de espacio va a suceder con el tiempo, gracias al movimiento, el niño desarrolla la estructuración temporal, que consiste en duración, orden y sucesión. La correcta adaptación de los sujetos al medio ambiente es coordinada por la adquisición de las nociones de espacio y tiempo, por cuanto le permite moverse, orientarse en el espacio y dar secuencia a los movimientos, al localizar las partes de su propio cuerpo y las de las otras personas.

2.11. LA EVALUACIÓN.

Según Valdés (1999), la evaluación debe ser un proceso continuo, dinámico e individual, mediante el cual el profesor se va configurando una idea de las capacidades actuales de cada niño, y, por tanto, de su situación personal.

Asimismo, Espinoza (1986) sostiene que evaluar es comparar en un instante determinado lo que se ha alcanzado mediante una acción con lo que se debería haber desarrollado de acuerdo a una programación previa, tal como se muestra en el siguiente gráfico –Gráfico 3 -.

Gráfico 3. Proceso de evaluación.



Fuente: Elaboración propia.

La evaluación psicomotriz pretende obtener datos relevantes sobre el desarrollo psicomotor del niño, ésta puede ser a través de la observación diaria de campo, estableciendo el lugar y las condiciones necesarias para llevarla a cabo.

2.12. EL JUEGO.

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, entre otros.

El juego es un impulso de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples, es una forma de actividad individual, los juegos en parejas, hasta los juegos colectivos. Los niños recorren toda esa gama de formas en cualquier edad, aunque puede observarse una pauta de temporalidad, conforme a tal cual las niñas y los niños más pequeños practican con mayor frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada (SEP, 2004). En este sentido, afirma que la intervención educativa debe propiciar que los niños y las niñas amplíen sus capacidades de control y conciencia corporal, donde experimenten estilos diversos de movimiento”. Actualmente se observa en las aulas a docentes que enfocan el desarrollo de la psicomotricidad con situaciones didácticas que sólo tienden a favorecer algunos aspectos y no se ve favorecida en su totalidad. Tal es el caso al realizar actividades donde se enfoca la coordinación óculo-manual o al desarrollo de juegos organizados que no poseen un propósito y no brindan el soporte que el alumno necesita para el desarrollo de sus capacidades.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y auto reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (SEP, 2011).

En tanto, Garaigordobil (2002) incluye al juego dentro de las leyes de maduración psicofisiológicas, y lo define como un pre ejercicio preparatorio y preciso en el desarrollo de las funciones, y desarrollo de las actividades en el transcurso de la vida, desde la etapa infantil a la adulta.

2.12.1. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD.

La relación que existe entre el juego y la psicomotricidad es que los niños la utilizan de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. La psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización (Le Boulch, 1969).

2.12.2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO.

El juego representa una función muy importante en la vida de un niño, el juego es la principal vía por la que se comunican con ellos mismos y con las demás personas, además de ser una vía eficaz de aprendizaje. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar habilidades o destrezas, que éstas a su vez serán muy necesarias en la vida diaria. La forma en la que el niño aprende es a través del juego, es la forma más eficaz de aprendizaje en los primeros años de vida.

Además, Garvey (1977) considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

En este sentido, Vygotsky (1934) sostiene que:

“Lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas, donde la esencia del juego estriba fundamentalmente en una situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria”.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

Las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional del niño, propiciando una mejora constante en el crecimiento y maduración de cada una de las áreas involucradas.

En efecto, Lee (1977) afirma que el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

Por su parte, Martínez (2010) plantea que el juego es una actividad natural de los niños y las niñas que ayuda en su desarrollo humano, un motor que hace que el niño se adapte a diferentes realidades: social, moral, física... Además, es la forma que tienen los niños y las niñas de explorar y conocer el mundo que le rodea, siendo un aspecto primordial del crecimiento y caracterizado por su espontaneidad.

El juego cumple con todos y cada uno de los principios de intervención educativa. Es decir, el niño interacciona con el medio que le rodea, se parte del nivel de desarrollo del niño, se producen experiencias de interacción social, hace que el alumno se sienta responsable de sus decisiones y afronte las consecuencias formándose su autonomía, y aprende a decidir libremente. A través del juego se pretende mostrar al niño un entorno seguro y un clima afectivo saludable lo que hace que el niño muestre su curiosidad y su deseo de aprender. Además con el juego el alumno aprende de forma globalizada y no ve la realidad fragmentada y lo que aprende lo puede poner en práctica en el entorno que le rodea.

En consecuencia, Pérez (2010) coincide que el juego es una actividad inherente del ser humano. Es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos... es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él.

A continuación se presentan las principales características del juego:

- Es una actividad espontánea y placentera.
- Favorece el aprendizaje.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Favorece la socialización y la comunicación.
- Permite al niño afirmarse como persona independiente de las otras.
- Permite el uso de diferentes capacidades y exige esfuerzo.

- Se localiza en unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisados en el momento del juego.
- No exige la utilización de un material específico.
- Favorece la observación y la exploración del entorno.
- Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que le debe dar una solución.
- Se elige libremente, los niños no se sienten obligados a jugar.
- Evoluciona con el desarrollo del niño.
- Es catártico, pues permite liberar tensiones.
- Es integradora y compensadora de dificultades.
- Estimula la expresión de ideas y sentimientos.
- Es un recurso educativo atrayente y motivador que permite el aprendizaje.
- Representa la realidad.

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Para Winnicott (1993), el juego es una experiencia siempre creadora, es una forma básica de la vida, y enfatiza que lo universal en el niño es el

juego y concierne al ámbito de la salud, ya que facilita el crecimiento y conduce al niño a relacionarse con el grupo además, lo compara con el hecho de hacer cosas, enfatiza que no sólo hay que pensar y desear hacer cosas, en realidad hay que hacer cosas porque el jugar es hacer.

En tanto, Rodulfo (1989) señala que el juego remite al producto con determinados contenidos de cierta actividad, mientras que el jugar indica su carácter de producción. En el niño, el juego parece un comportamiento espontáneo. Sin embargo, esto no es posible sin el establecimiento de un sentimiento de seguridad, lo cual fundamenta la aptitud para jugar.

2.12.3. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Cada juego, por sus características pone de manifiesto al jugarlo el mundo interno del niño: alegrías, logros, desarrollo, problemas, conflictos, afectos, etc. Clasificarlos permite orientar a padres, terapeutas a conocer la evolución del mismo (Padilla, 2003).

Juegos configurativos. En éstos se materializa la tendencia general de la infancia a dar forma a los materiales que manipula por ejemplo, arena, plastilina, etc. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de manera que la obra resultante depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada de configurar algo concreto. Ejemplo de ello es el garabateo, el dibujo libre, juegos de construcción y modelado.

Juegos de entrega. Este tipo de juegos poseen un carácter íntimo y la expresión afectiva por parte del niño es más intensa. Las propiedades de los objetos ejercen su influencia en el curso del proceso porque tienen una connotación afectiva, ya sea por la textura, la forma y el tamaño del objeto, persiguen la innovación o renovación del juego.

Juegos simbólicos. El niño entra en el juego simbólico cuando tiene presentes simultáneamente las representaciones de dos objetos y es capaz de captar las diferencias y semejanzas de estas representaciones. Mediante el juego simbólico el niño expresa sus emociones y su vida de fantasías, manifestando su mundo interior, lo que le ayuda a desarrollar su personalidad, en la medida que vive los personajes de la vida familiar y social, superando así las normas y conflictos que le impone el adulto (Arnaiz, Rabadán y Vives, 2001).

Juegos tradicionales. Son otro tipo de juegos que merece una mención especial dada la trascendencia de éstos en el desarrollo psíquico del niño y porque a través de ellos se pueden transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones de los diferentes lugares

Juegos regulados. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran medida libre del yo. Este tipo de juegos va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño, y se caracterizan, precisamente, por estar regidos por una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, las cuales se establecen entre ellos y al mismo tiempo representan una competencia (Delval, 1994).

Juegos sensorios motrices. Son aquellos cuyos patrones de acción se realizan con un alto nivel de actividad y en los que predomina el esfuerzo físico. Son principalmente juegos con placer funcional, sensoriales, auditivos, perceptuales, táctiles los juegos de ejercicio simple, juegos de combate que tienen que ver con los aspectos motores básicos y sus combinaciones que requieren movimientos, este tipo de juego no desaparece sino se integra a otros juegos de etapas posteriores.

2.13. ESTUDIOS REALIZADOS EN EL ÁMBITO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Rodríguez y Márquez (1996) realizaron una evaluación con el test Lincon Oseretsky (1948) en niños de edad de 6 a 12 años en un total de 1,083 (588 niños y 495 niñas). Donde el estado de desarrollo se encontró con valores normales, con relación a la edad cronológica y edad motora en todos los grupos de niños y niñas. La edad influyó progresivamente en el desarrollo de algunas actividades. Sin embargo en lo que respecta a acciones motoras en función de la edad y sexo, la primera es mayormente relacionada con el desarrollo de la ejecución motora con respecto al sexo.

Por su parte, Prado (2010) realizó un estudio con objetivos dirigido en la aplicación de un programa psicomotor en 15 niños y niñas del nivel inicial de una unidad educativa bolivariana “La poderosa”. Donde se requirió planear el programa en base de un diagnóstico y apoyándose en Educación física, deporte y recreación, estimulando la lateralidad, coordinación visomotora, orientación espacial, construcción de conceptos y madurez escolar, con fines de mejorar su estado de diagnóstico. Como resultado se obtuvo una mejora en la madurez escolar, esto ayudo a su proceso de

enseñanza y aprendizaje de la lectura, escritura, operaciones básicas matemáticas, a su desarrollo y convivencia en el ámbito social e intelectual. El fin es el fortalecimiento del desarrollo y habilidades necesarias para enfrentar la primera etapa de educación básica. Aportando además conocimiento teórico y aplicado en el desarrollo psicomotor, en la práctica educativa para las instituciones educativas.

En tanto, Maya (1996) sostiene que un alumno de la Universidad Nacional Abierta en Venezuela, decidió estudiar la influencia de los juegos pedagógicos en el desarrollo de la Psicomotricidad en niños de 5 y 6 años del Preescolar, llamado “Los Papagayos” de la Ciudad de Bolívar. En esta investigación seleccionó una muestra de 62 niños, la cual fue dividida en grupo control y grupo experimental; posteriormente realizó el siguiente procedimiento: evaluó el desarrollo psicomotor de los dos grupos de niños, diseñó un programa de actividades pedagógicas que estimulaban el desarrollo psicomotor y finalmente determinó el efecto del programa durante seis semanas con el grupo experimental. Esta investigación llegó a los siguientes resultados: 1.- Los juegos pedagógicos influyen en el desarrollo de la Psicomotricidad; 2.- El programa permitió un desarrollo progresivo tanto físico como psíquico de los niños; 3.- Es necesario estimular al niño en actividades que involucren el juego, ya que le permiten adquirir libertad de acción, exploración y descubrimiento de sus movimientos; y por último, 4.- El desarrollo de la Psicomotricidad en los primeros años de vida, está sujeto a una profunda interacción con el docente como propiciador de experiencias en el ambiente de aprendizaje.

Además, López y otros (2002) realizaron un estudio en el que se deseaba evaluar la estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana en niños de 0 a 6 años, con una población total de 478 niños, repartidos en un grupo experimental y control, donde los resultados muestran una evolución positiva global de promedios del nivel de desarrollo psicomotor, del 59,47 por ciento al 83,48 por ciento en la Reacción Motriz-, del 61,90 por ciento al 86,34 por ciento en Coordinación Sensomotriz-, del 52,79 por ciento al 81,25 por ciento, en la Motricidad Somática y del 68,34 por ciento al 87,11 por ciento en el desarrollo sensomotor. Los resultados arrojados nuevamente por el grupo experimental, resultan muy significativos, los cambios en la reacción motriz experimentados por niños de 0 a 6 meses -del 63,1 por ciento al 86,68 por ciento- 1 año -del 75,36 por ciento al 91,58 por ciento- y 3 años -del 68,83 por ciento al 82,1 por ciento- y en coordinación sensomotriz, por niños de 0 a 6 meses -del 70,02 por ciento al 85 por ciento-, 2, 3 y 4 años -del

76,13 por ciento al 87,55 por ciento, del 70,58 por ciento al 84,27 por ciento y del 85,08 por ciento al 92,2 por ciento, respectivamente.

En este sentido, Domínguez (2010) realizó una investigación en el ámbito educativo y deportivo, referente a la psicomotricidad que se llevó a cabo en la escuela Fiscal Mixta Dos de Marzo de la Ciudad de Atuntaqui. El objetivo fue lograr el desarrollo de las cualidades motrices a través del juego del mini baloncesto en los niños y niñas de 8 a 10 años, se contó con una población de 138 alumnos, y dos docentes. Se aplicaron dos encuestas, una para los niños la cual tiene como objetivo: Desarrollar las cualidades motrices a través del juego del mini baloncesto en los niños y niñas de 8 a 10 años. La otra encuesta fue para los docentes de educación física la cual tiene como objetivo: Determinar la incidencia de las cualidades motrices a través del juego del mini baloncesto en los niños y niñas de 8 a 10 años, así como también se utilizó una ficha de observación con cinco ejes que son, equilibrio, coordinación, bote, tiro y pase. Como conclusión se encontró que en la escuela Fiscal Mixta Dos de Marzo del Cantón Antonio Ante, no desarrollan las cualidades motrices en los niños y niñas de 8 a 10 años de edad, de forma técnica y saludable. También se concluyó que aunque los docentes cuentan con suficientes conocimientos para instruir a los niños, no los aplican de una manera correcta, poniendo así en riesgo su condición física y generando inclusive insatisfacción y perdiendo la armonía en el desarrollo de sus cualidades motrices.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

La presente investigación es un diseño de carácter cualitativo, ya que se busca adquirir información en profundidad, y se maneja una estrategia descriptiva buscando especificar todas las propiedades del objeto estudiado, según Hernández, Fernández y Baptista (2001), siendo una investigación en que se relacionan la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza del fenómeno investigado, tal como ocurren en la realidad, a su vez se utiliza un diseño transversal, ya que se obtienen los datos en un solo momento durante el proceso investigativo.

3.1.1. VARIABLES.

Independiente:

- Aplicación de la sesión de psicomotricidad vivenciada.

Dependientes:

- Creatividad.
- Comunicación.
- Conciencia corporal.
- Nivel de pensamiento.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.

En esta investigación se trabajó con un muestreo intencional, pues se seleccionaron dos grupos para efectuar la investigación en el Jardín de Niños Amanda Labarca H. que según criterios de las maestras y la dirección mostraban con mayor frecuencia dificultades en aspectos relacionados a la interacción con los demás como: la creatividad, conciencia corporal, comunicación y pensamiento, teniendo una muestra total de 45 alumnos de ambos sexos, entre los 4 y 6 años de edad.

La presente investigación se llevó a cabo en el Jardín de niños Amanda Labarca H. que cuenta con una población de 67 alumnos, por lo cual la muestra con la que se trabajó, representó el 67% de esa población, y los grupos se encuentran divididos de la siguiente manera, un grupo de

1ro, un grupo de 2do y un grupo de 3ro., ésta institución se encuentra en la colonia Casa Blanca, en Ciudad Obregón, Sonora, México.

3.3. INSTRUMENTOS.

Se utilizó el instrumento Pauta para evaluar el juego en psicomotricidad de Valdés (1999) –Ver anexo 1-. El instrumento en mención se caracteriza en su generalidad por presentar un componente preliminar de observación y, seguidamente, otro de interpretación de los datos de acuerdo a diversas conductas que caracterizan el estadio de desarrollo del niño. Las variables a evaluar en éste instrumento son la creatividad, la comunicación, la conciencia corporal y el nivel de pensamiento. La pauta de observación parte de una serie de conductas observables las cuales están clasificadas por medio de tres categorías básicas que son:

Nunca -N-: En ningún momento ocurre la conducta en el niño.

A veces, con apoyo -AP-: Presenta la conducta con apoyo del profesor o de otros niños

A Veces -A-: En ciertas oportunidades se presenta la conducta.

Siempre -S-: En todo o cualquier tiempo se observa la conducta.

Para la obtención del perfil de juego que presenta el niño, se asignaron diversos componentes tomando en cuenta la categoría para definir los estadios de desarrollo en que se encuentran, éstos son los siguientes:

Gestacional -G-

Inicial -I-

Elemental -E-

Maduro -M-

Para la identificación de cada uno de los estadios se tienen las siguientes características propias de cada uno, según Valdés (2000).

Estadio gestacional: En este estadio no se siente capaz de iniciar ni participar en una actividad de juego, ni tampoco aborda el entorno por sí mismo.

Conductas:

- Niño motrizmente pasivo, permanece estático.
- No responde a la invitación del profesor, para iniciar una actividad.
- Lenguaje verbal y gestual casi nulos.
- No explora los objetos ni el espacio.
- No se interesa por las actividades que realizan otros niños.
- No acoge la consigna de los diferentes ritos.

Estadio Inicial: En este estadio manifiesta deseos de actuar y participar de las actividades de juego. Sin embargo, no hay un abordaje directo de ellas.

Conductas:

- Niño que circula por el espacio sin abordarlo.
- Observa los diferentes objetos y el juego que los otros efectúan.
- Es un espectador pasivo.
- Niño que acoge la invitación hecha por el educador, pero que requiere de su constante apoyo y seducción.
- No respeta las consignas dadas por el educador en los distintos ritos.
- Lenguaje verbal y gestual poco elaborado.

Estadio elemental: En este estadio el niño actúa y participa del juego, pero de manera muy superficial, es decir, no se implica directamente o no asume el juego.

Conductas:

- Imita las conductas de los demás niños.
- Manipula gran cantidad de objetos en corto tiempo -no explora-.
- Recorre todo el espacio, pero sin abordarlo.
- Acoge la invitación del profesor y es muy posible que asuma un rol simple.
- No conserva por mucho tiempo roles ni significados.
- Retiene por poco tiempo las consignas.
- En algunos momentos se observa lenguaje gestual y verbal coherente con su juego.

Estadio maduro: Es un niño que actúa, asume y participa activamente del juego que él mismo construye armónicamente con los demás.

Conductas:

- Gran independencia y toma de decisiones autónomas.
- Respeto a consignas e intencionalidades dadas.
- Denota un estado de gran concentración y placer.
- Aborda significativamente el espacio, el tiempo y los objetos.
- Establece relaciones interactivas con otros niños -diálogos, contactos corporales, juegos de conjuntos-.
- Asume y conserva roles y significados dentro de su juego.

- Acoge las invitaciones hechas por el educador.
- Su lenguaje verbal y gestual es coherente a su juego.

3.4. TÉCNICAS Y MÉTODOS.

Para obtener la información de los sujetos de estudio se utilizó como método empírico la observación, a fin de conocer las competencias de creatividad, conciencia corporal, nivel de pensamiento y comunicación en el ámbito psicomotor. Sabino (2000), define la observación como percibir activamente la realidad exterior, orientándola hacia la recolección de datos previamente definidos como de interés en el curso de la investigación.

Para la presente investigación, se utilizó el método teórico de análisis y síntesis para el análisis de los resultados.

3.5. PROCESAMIENTO DE LOS DATOS.

Para llevar a cabo la presente investigación, se realizaron los siguientes pasos:

Paso 1. Se planeó una reunión con la directora y maestras del Jardín de niños, a fin de darles a conocer el objetivo de la investigación.

Paso 2. Se llevó a cabo una reunión con los padres de los alumnos, a fin de informarles sobre el estudio y la importancia del mismo.

Paso 3. Se aplicó una clase de psicomotricidad vivenciada.

Paso 4. Con apoyo de alumnos de la Licenciatura en Ciencias del Ejercicio Físico de ITSON -Instituto Tecnológico de Sonora-, se seleccionó a un niño por alumno de apoyo para centrarse en sus competencias, para lo cual se tuvo previamente una preparación de esos alumnos, mediante un pilotaje con un grupo pequeño de niños.

Paso 5. Se realizó la observación a los niños, con apoyo de los alumnos de la Licenciatura en Ciencias del Ejercicio Físico de ITSON, con base en el instrumento a utilizar.

Paso 6. A la par de la observación, se anotaron resultados en la hoja de anotación, alineada al instrumento de Pauta para evaluar un juego de Valdés (1999) –Ver anexo 3-.

Paso 7. Se realizó el análisis de los resultados, a partir de los datos obtenidos.

Para realizar el análisis de los datos obtenidos en la aplicación del instrumento que permitió identificar los estadios en referencia al comportamiento del niño en las áreas analizadas, se utilizó la estadística descriptiva, tomando en cuenta la frecuencia y el porcentaje de cada una de las áreas investigadas. Para el procesamiento estadístico de los datos se utilizó el programa Microsoft Office Excel 2007.

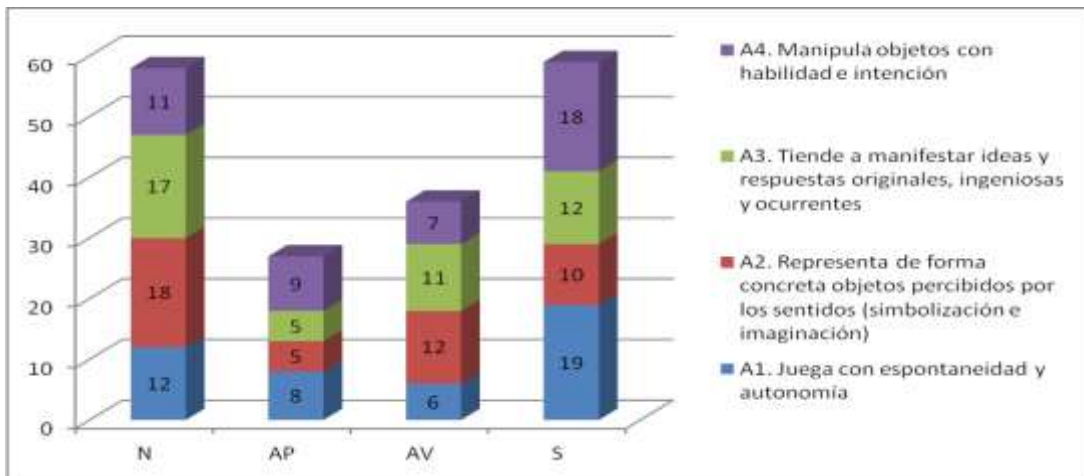
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS.

Los resultados obtenidos de acuerdo a la aplicación del instrumento “Pauta de observación del juego” a los alumnos del preescolar Amanda Labarca, se presentan en relación a las áreas de creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento.

Cabe señalar que los grupos fueron observados en un solo momento, para definir la manera de actuar del niño al momento de la ejecución de cada una de las actividades.

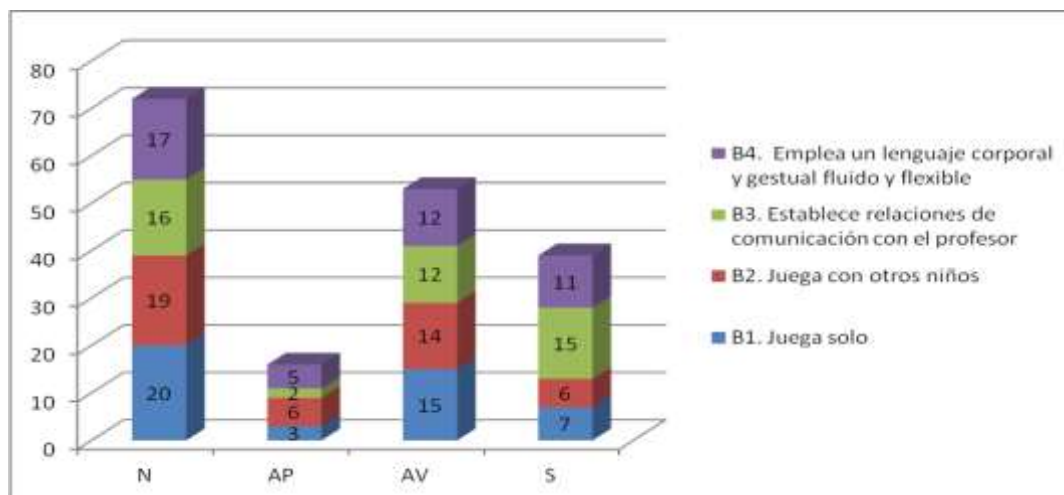
Gráfico 4. Conductas observadas en el área de “creatividad”.



Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 4, se muestran los resultados de la evaluación del área de creatividad, en el cuál se puede apreciar una mayor frecuencia en el rubro de “siempre” del “A1”-juega con espontaneidad y autonomía- con un 42%, en el “A2” -representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos - sobresale el rubro de “nunca” con 40%, en lo que respecta al “A3” -tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes- de igual manera destaca el “nunca” con un 38%, y en el “A4” -manipula objetos con habilidad e intención- predomina el “siempre” con el 40%. Cabe señalar que los resultados que menos destacaron fueron del “A2” y “A3” “A veces, asistida” ambos con 11%.

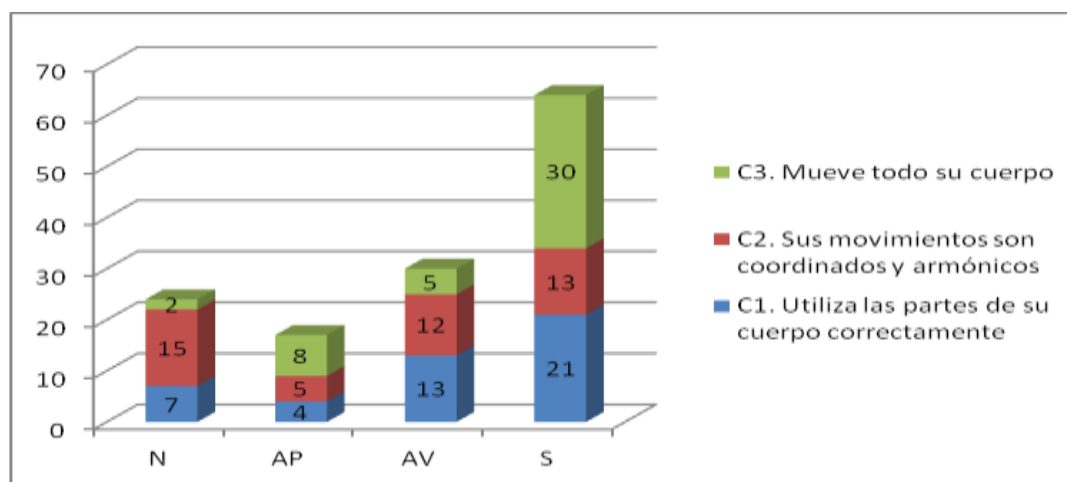
Gráfico 5. Conductas observadas en el área de “comunicación”.



Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 5, se logra apreciar los resultados obtenidos del área de “comunicación”, donde en cada uno de los apartados sobresale el rubro de “nunca”, siendo así el “B1” -juega solo- con 44%, el “B2” -juega con otros niños- con 43%, el “B3” -establece relaciones de comunicación con el profesor- con 36% y el “B4” -emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible- con un 38%. Esto indica que en los últimos dos apartados es necesario en mayor medida trabajar con los niños a través de estrategias que ayuden a establecer relaciones de comunicación con el profesor, así como emplear un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.

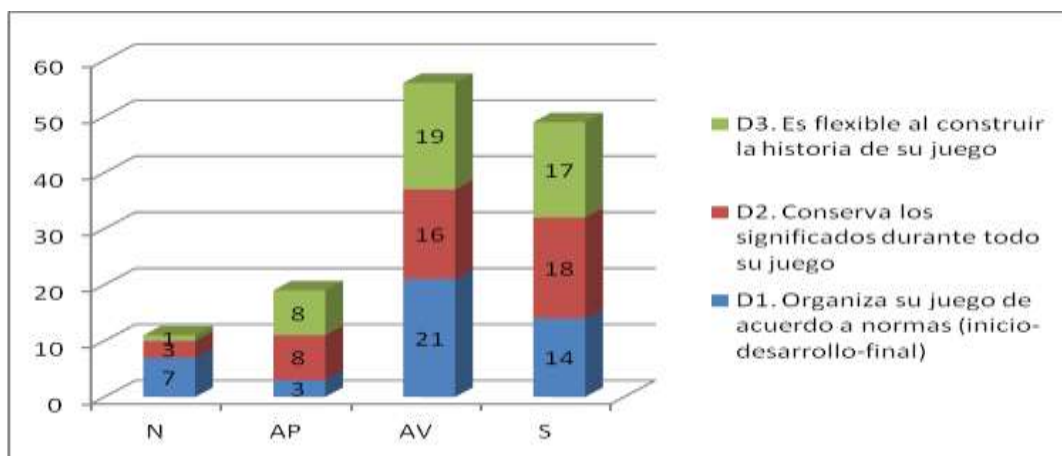
Gráfico 6. Conductas observadas en el área de “conciencia corporal”.



Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 6, se presentan los resultados del área de “conciencia corporal”, donde se aprecia que en el “C1” -utiliza las partes de su cuerpo correctamente- el dato sobresaliente es de “siempre” con un 46%, en el “C2” -sus movimientos son coordinados y armónicos- predomina el “nunca” con el 33% y en el “C3” -mueve todo su cuerpo- con gran diferencia sobre los demás, el rubro de “siempre” con 67%.

Gráfico 7. Conductas observadas en el área de “nivel de pensamiento”.

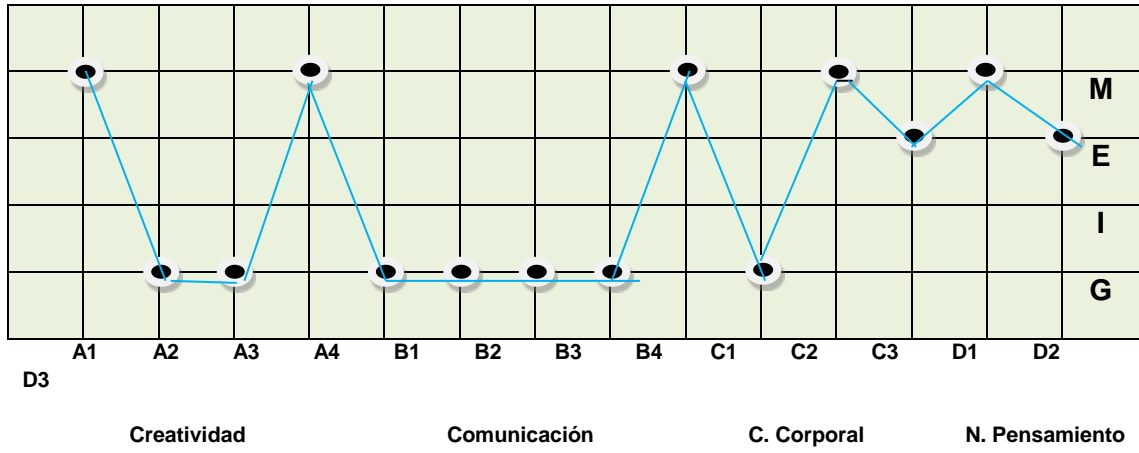


Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 7, se observan los resultados del área “nivel de pensamiento”, donde en el “D1” -organiza su juego de acuerdo a normas- es el que presenta mayor frecuencia con el 47% en el rubro de “A veces”, en el “D2” -conserva los significados durante todo su juego- se tiene un predominio en el rubro de “siempre” con 40%, y en el “D3” -es flexible al construir la historia de su juego- existe mayor reiteración en el rubro “A veces” con 42%.

Una vez obtenidos los resultados, se procedió a realizar el análisis de los mismos a través de un gráfico lineal -Gráfico 8- donde se identifica el perfil de juego del niño por medio de las cuatro áreas evaluadas -creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento-, donde en dependencia del resultado se incorporó al sujeto en alguno de los estadios de desarrollo como lo son: el estadio gestacional, el Inicial, el elemental y el maduro.

Gráfico 8. Perfil del juego.



D3

Fuente: Elaboración propia.

4.2. DISCUSIÓN.

Los resultados indican que los alumnos del Jardín de Niños Amanda Labarca H., presentan algunas áreas que necesitan de un mayor énfasis en su aplicación diaria para que éstas se refuercen y no se queden aisladas en comparación a las áreas que presentaron un mejor resultado.

Las áreas evaluadas en los niños fueron: la creatividad, la comunicación, la conciencia corporal y el nivel de pensamiento. Cabe señalar que para poder caracterizar a cada niño fue necesario identificar su estadio de desarrollo.

En el área de creatividad, es necesario que se trabaje con mayor énfasis en estrategias para lograr que el niño manifieste ideas originales e ingeniosas, así como la imaginación al momento de crear sus propios juegos, ya que en ambos procesos se presentaron en el estadio gestacional.

Para el área de comunicación, será pertinente crear un equilibrio entre el jugar solo y el jugar con otros niños, ya que debe de existir diferentes momentos de compañía o no, en el juego del niño, según la circunstancia del mismo, ya que los resultados arrojan datos extremos, esto es que el mayor porcentaje de niños nunca juega solo, así como nunca juega con otros niños. De igual manera, es necesario que se trabaje arduamente con actividades cuyos objetivos sean que el alumno establezca relaciones de comunicación con el profesor, ya que en su mayoría se encuentran en el estadio gestacional.

Con respecto al área de conciencia corporal se manifiestan dos resultados que pertenecen al estadio gestacional y un resultado al estadio maduro. El niño es capaz de utilizar las partes de su cuerpo de forma correcta y por ende de mover todo su cuerpo, sin embargo, sus movimientos no son coordinados ni armónicos, por ello es necesario trabajar con ejercicios que permitan el logro de movimientos mejor estructurados, hablando desde una perspectiva motriz.

Se presenta el área de nivel de pensamiento con resultados favorables en cada uno de sus rubros, ya que dos resultados pertenecen al estadio elemental y un resultado al estadio maduro. En este caso, el niño es capaz de organizar adecuadamente su juego, de acuerdo a la estructura de inicio, desarrollo y final de proceso, por medio de normas establecidas para

ello. De igual forma, conserva el significado del juego en todo momento, sin perder la coherencia del mismo y construyendo la historia de su juego.

Para concluir, a través de la identificación del perfil de juego del niño, se logra apreciar que existen cambios y diferencias entre cada una de las áreas evaluadas. –Creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento-, donde se logra identificar a través de un gráfico, cada una de las áreas en correspondencia con los estadios –Estadio gestacional, elemental, inicial y maduro-, tomando en cuenta que lo ideal es que todos o el mayor porcentaje de niños se encontraran en el último estadio mencionado.

CONCLUSIONES.

Para cumplir con el objetivo general de este estudio, se afirma que el trabajo de la psicomotricidad siempre debe tener lugar en los contextos preescolares, debido a que en ésta etapa, el niño requiere de jugar con un sentido propio, es decir, con un objetivo orientado por su profesor, donde lo aprendido en la escuela se vincule con la vida diaria.

Por lo tanto, a través de los hallazgos significativos en la presente investigación, se concluye que el niño se divierte y aprende a través del juego, por ello se debe aprovechar tal herramienta para favorecer el crecimiento y desarrollo del alumno a través de técnicas, estrategias, juegos y objetivos que permitan la obtención de un aprendizaje significativo.

Los profesores de Educación Física, pueden aprovechar actividades de psicomotricidad para aplicarlas en sus clases, y poder identificar necesidades por parte de los niños, a través de la utilización de diferentes instrumentos de evaluación, que permitan prevenir y mejorar algunas áreas de desarrollo del niño.

Al apreciar los resultados obtenidos en el presente estudio, se puede afirmar que con un trabajo adecuado de juegos, actividades y formas jugadas se puede mejorar en cada una de las áreas de interés, siempre y cuando se cumpla con todo lo estipulado en su planificación. Los datos demuestran que existen áreas en las que un niño está en ventaja sobre otro, por ende, se debe buscar la estrategia adecuada para poder atender a cada uno de ellos, tomando en cuenta las capacidades, habilidades y aptitudes que presentan, de esta manera satisfacer las necesidades específicas de cada uno, sin descuidar a nadie.

Este tipo de investigación reporta aspectos que deben preocupar tanto a padres, docentes y directivos, debido a que se evidencian las dificultades de cada alumno, y si en una Institución Educativa no se le da seguimiento a ello a través de evaluaciones constantes, que permitan identificar a tiempo algún problema psicomotor, éste persistirá y en consecuencia, se convertirá en una barrera que difícilmente sea eliminada en tardías intervenciones. La psicomotricidad es un tema muy complejo que necesita de un trato especial en la práctica, debido a que una enseñanza errónea sobre alguna acción motriz, podría ser perjudicial en la vida del niño, afectándole en el ámbito escolar, así como en lo cotidiano.

RECOMENDACIONES.

La presente investigación ha analizado el juego del niño de preescolar, a través de una sesión de psicomotricidad vivenciada, en atención a los resultados obtenidos y las conclusiones presentadas, las recomendaciones son:

- Se debe aplicar en diferentes preescolares, a fin de comparar resultados entre distintas instituciones educativas de la misma región..
- Se propone dar seguimiento, con la implementación de actividades psicomotrices por varios meses, a fin de tener un pre y un post test de resultados.
- Evaluar otras áreas de interés, como lo son, el esquema corporal, la estructuración tiempo-espacio, la lateralidad, el ritmo, entre otras.
- Se debe proponer la aplicación de la Educación Física con una frecuencia de por lo menos tres días a la semana, ya que la institución evaluada solo lo hace una vez por semana.
- Se debe de tener a un maestro especialista en Educación Física o psicomotricidad impartiendo las clases, ya que en la institución quien aplica la clase de Educación Física es la maestra de aula.
- Crear un plan de estrategias para que los padres de familia colaboren desde su contexto con la actividad física, a través de juegos tradicionales, a fin de incrementar el gusto por la práctica.
- Concientizar a la dirección de la institución sobre la importancia de contar con un maestro experto en la Educación Física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Ajuriaguerra, J. (1960). Les apraxies: variétés cliniques et l'athérisation lésionnelle. Neural. Recuperado en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/1511/10/09CAPI08.pdf> (12/02/2014).
- Ajuriaguerra, J. (1974). Manuel de psychiatrie de l'enfant. Paris: Masson.
- Arnaiz, P. (2000). La práctica psicomotriz, una estrategia para aprender y comunicar. Madrid: Asociación de psicomotricistas del Estado Español. Recuperado en: file:///C:/Users/lvett%20Perez/Downloads/dfe452_00-nov2000.pdf (14/06/2015).
- Arnaiz, P., Rabadán, M. y Vives, I. (2001). La psicomotricidad en la escuela, una práctica preventiva y educativa. Málaga: Aljibe.
- Aucouturier, B. (1985). La práctica psicomotriz. Barcelona: Científico-medica.
- Ballesteros, S. (1982). El esquema corporal. Madrid: S.A. Tea Ediciones.
- Berruezo, P. (1995). La pelota en el desarrollo psicomotor. Madrid: CEPE.
- Berruezo, P. (1997). Que es la psicomotricidad. Recuperado de: <http://www.terra.es/personal/psicomot/defpscmt.html> (08/01/2015).
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad, Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales.
- Berruezo, P. y Lázaro, A. (2009). Jugar por jugar, el juego en el desarrollo psicomotor y aprendizaje infantil. Sevilla: MAD.
- Bonilla, R. (2013). Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego. (Tesis Doctoral). México: Universidad Iberoamericana Puebla. Recuperado en: http://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2 (13/06/2015).

- Bradshaw, J. y Nettleton, N. (1983). Human cerebral asymmetry, Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-hall.
- Bravo, L. (1990). Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar, Introducción a la educación especial. Chile: Universitaria.
- Bucher, H. (1988). Trastornos psicomotores en el niño, Práctica de la educación psicomotriz. Barcelona: Masson.
- Calmels, D. (2004). El cuerpo cuenta. Buenos Aires: Biblos.
- Calza, A. y Contant, M. (1999). Psychomotricité. París: Masson.
- Corraze, J. (1981). Les troubles psychomoteurs de l'enfant. París: Masson.
- Conde, C. y Viciano, G. (1997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Granada: Aljibe.
- Cratty, B. (1986). Perceptual and motor efficiency in children, the measurement and improvement of movement attributes. Filadelfia: Lea and Febiger.
- Da Fonseca, V. (1998). Educación física, recreación y deportes: Equilibrio. Recuperado de: <http://meduapa.mex.tl/imagesnew2/0/0/0/1/0/0/6/8/5/2/equilibrio%202.pdf> (15/06/2015).
- Da Fonseca, V. (2004). Psicomotricidad, Paradigmas del estudio del cuerpo y de la motricidad humana. México: Trillas.
- Da Fonseca, V. (2005). Manual de Observación Psicomotriz, Significación psiconeurológica de los factores psicomotores. República Pereira: INDE.
- De Lièvre, S. (1992). Qué es la psicomotricidad. Recuperado de: <http://www.terra.es/personal/psicomot/defpscmt.html> (12/12/2014).
- Delval, J. (1994). El desarrollo Humano. Madrid: Siglo XXI.
- Department of Education and Science. (1967). The plowden report, Children and their primary school, central advisory council for education. Londres: HMSO.
- Dolto, F. (1984). La imagen inconsciente del cuerpo. Barcelona: Paidós.

- Domínguez, G. (2010). La lateralidad en el tenis y sus consecuencias como deporte asimétrico. Argentina: Revista digital Buenos Aires. Recuperado de: <http://www.efdeprotes.com> (24/05/2014).
- Durivage, J. (1999). Educación y psicomotricidad. México: Trillas.
- Erikson, E. (1963). Infancia y Sociedad. Nueva York: Norton.
- Eisenberg, R. (2004). Consejo Mexicano de Investigación Educativa, Corporeidad, movimiento y educación física, Estudios conceptuales. México: Grupo Ideograma Editores.
- Espinoza, M. (1986). Evaluación de Proyectos Sociales. Buenos Aires: Humanitas.
- Garaigordobil, M. (2002). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil, juego, conducta pro-social y creatividad. Madrid: Pirámide.
- Garvey, C. (1977). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gesell, A. (1985). El niño de 1 a 5 años, Guía para el estudio del niño preescolar. Argentina: Paidós.
- Hernández, J. y Ribas, J. (2004). La praxiología motriz, fundamentos y aplicaciones. Barcelona: INDE.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2001). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.
- Keller, H. (2002). The role of motor stimulation in parental ethno theories: the case of Cameroonian nso and german women. Journal of cross-cultural psychology.
- Kolyniak, K. (2005). Propuesta de un glosario inicial para la ciencia de la motricidad humana. Popayán: Universidad del Cauca.
- Lázaro, L. y Berruezo, P. (2009). La Pirámide del desarrollo humano. Barcelona: Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales. Recuperado en: <http://www.colegiogloriafuertes.es/articulos/articulo2piramide.pdf> (18/05/2014).

- Le Boulch, J. (1969). La educación por el movimiento en la edad escolar. Buenos Aires: Paidós.
- Lee, C. (1977). The growth and development of children. Londres: Logman.
- Leontiev, N. (2010). El desarrollo psicológico del niño en la edad preescolar. México: Trillas.
- Liublinskaia, A. (1971). Desarrollo psíquico del niño. México: Grijalbo.
- López, I. y otros (2002). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid: Educación XXI.
- López, J. (2004). Conocimiento y desarrollo corporal en el cuerpo, imagen y percepción. Granada: Grupo editorial universitario.
- Marti, E. (1991). Psicología evolutiva, teorías y ámbitos de investigación. Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre.
- Martínez, M. (2010). El juego como método de aprendizaje. Jaén: Enfoques Educativos S.L. Recuperado en: http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_71.pdf#page=102 (28/06/2015).
- Mateo, E., Diez, M. y Menchen, F. (1983). Cómo fomentar la creatividad en la familia y la escuela. Madrid: Marisiega.
- Maya, M. (1996). Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años. Universidad Metropolitana Facultad de ciencias y Artes Carácas: Escuela de educación. Recuperado de: <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140O73P4.pdf>
- Mejía, M. (1989). Guía práctica para el desarrollo de la psicomotricidad. Guatemala: Piedra Santa.
- Mussen, P., Conger, J. y Kagan, J. (1969). Desarrollo del niño y su personalidad. New York: Harper y Row.

- Núñez, G. y Fernández, V. (1994). Psicomotricidad y educación física. Recuperado de: <http://www.plazadedeportes.com/imgnoticias/10100.pdf> (15/06/2015).
- Oña, A. (1987). Desarrollo y motricidad, Fundamentos evolutivos de la educación física. Granada: Club Deportivo I.N.E.F.
- Padilla, V. (2003). Psicoterapia de juego. México: Plaza y Valdés.
- Pérez, C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Extremadura: ANPE. Recuperado de: http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf (28/06/2015).
- Pérez, R. (2004). Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia. España: Ideaspropias.
- Petrovski, A. (1986). El colectivo, la comunicación y el desarrollo de la personalidad, Antología de la psicología pedagógica y de las edades. La Habana: Pueblo Nuevo y Educación.
- Piaget, J. (1975). El nacimiento de la inteligencia en el niño. Madrid: Aguilar.
- Prado, J. (2010). Modelos exploratorios de la discapacidad psicomotriz del niño. Conferencia a presentar en el I Congreso de Educación Física, Deporte y Recreación de Educación Especial. Mérida.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Rodríguez, D. (2006). La lateralidad. Recuperado de: http://www.espaciologopedico.com/articulos2.php?Id_articulo=219 (12/10/2006).
- Rodolfo, R. (1989). El niño y el significante. Buenos Aires: Paidós.
- Rogers, C. (2004). El proceso de convertirse en persona. México: Paidós.
- Romero, C. (2000). Las capacidades perceptivo motoras y su desarrollo, Lateralidad. Granada: Proyecto sur ediciones.

- Rodríguez, L. y Márquez, S. (1996). Evaluación de la ejecución motora. Madrid: Revista motricidad. Recuperado de: http://articulos-apunts.edittec.com/89/es/089_031-039ES.pdf (25/01/2012).
- Sabino, C. (2000). El Proceso de Investigación. Caracas: El Cid Editor.
- Sánchez, E. (1975). Psicología educativa. San Juan: Universidad de Puerto Rico.
- Schilder, P. (1958). La Imagen y apariencia del cuerpo humano. Buenos Aires: Paidós.
- SEP (2004). Programa de Educación Preescolar. México: Offset.
- SEP (2011). Programa de estudio, Educación Básica Preescolar. México: SEP.
- Sergio, M. (1999). Um corte epistemológico. Da educacao física a motricidade humana. Lisboa: Instituto Piaget.
- Urrutia, T. (2008). El juego en el niño como parte de su desarrollo integral: Derechos y leyes que lo protegen. México: Sanit Milid. Recuperado de: <http://www.medigraphic.com/pdfs/sanmil/sm-2008/sm086e.pdf> (24/07/2014).
- Valdés, M. (1999). Psicomotricidad vivenciada, una estrategia educativa para trabajar en el aula. Chile: Consejo editorial UCM.
- Valdés, M. (2000). La Psicomotricidad vivenciada como propuesta educativa en el contexto de la reforma educativa chilena. España: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
- Vygotsky, L. (1934). El problema del desarrollo en la psicología estructural: Estudio crítico. Madrid: Aprendizaje visor.
- Wallon, H. (1942). De l'acte á la pensée. Essai de psychologie comparée. París: Flammarion.
- Winnicott, D. (1993). El niño y el mundo externo. Buenos Aires: Hormé.
- Zapata, O. (1995). Juego y aprendizaje escolar. México: Editorial Pax.
- Zapata, O. (2011). Psicomotricidad y el niño, Etapa maternal y preescolar. México: Trillas.

ANEXOS.

Anexo 1. Pauta para evaluar el juego en psicomotricidad (Valdés, 1999).

NOMBRE DEL NIÑO/A:		
EDAD:	FECHA:	CIUDAD:
ESCUELA:		GRADO:
NOMBRE DEL EVALUADOR:		

Durante la clase de Psicomotricidad observe al niño y marque una X donde corresponda, según las siguientes frecuencias de su conducta:

N: Nunca se presenta la conducta.

AP: Presenta la conducta con apoyo del profesor o de otros niños

AV: A veces se presenta la conducta.

S: Siempre se presenta la conducta.

A. CREATIVIDAD	N	AP	AV	S
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.				
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes -simbolización e imaginación-.				
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.				
A4. Manipula objetos con habilidad e intención.				
B. COMUNICACIÓN				
B1. Juega solo.				
B2. Juega con otros niños.				
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.				

B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.				
C. CONCIENCIA CORPORAL				
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente				
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos				
C3. Mueve todo su cuerpo.				
D. NIVEL DE PENSAMIENTO				
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas –inicio, desarrollo y final-.				
D2. Conserva los significados durante todo su juego.				
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.				

Anexo 3. Formato de vaciado de datos.

N: Nunca, **AP: Con apoyo, ***AV: A veces, *S: Siempre**

CREATIVIDAD

	*N	**AP	***AV	****S
A1	12	8	6	19
A2	18	5	12	10
A4	17	5	11	12
A4	11	9	7	18

COMUNICACIÓN

	N	AP	AV	S
B1	20	3	15	7
B2	19	6	14	6
B4	16	2	12	15
B4	17	5	12	11

CONCIENCIA CORPORAL

	N	AP	AV	S
C1	7	4	13	21
C2	15	5	12	13
C3	2	8	5	30

NIVEL DE PENSAMIENTO

	N	AP	AV	S
D1	7	3	21	14
D2	3	8	16	18
D3	1	8	19	17

Anexo 4. Fotografías de la aplicación de la sesión de psicomotricidad.











