

La psicomotricidad, una aplicación curricular en Educación Infantil

Maite Labarga

Maestra, Pedagoga y Psicomotricista. Centro de Atención psicomotriz y psicopedagógica Alalba

Lourdes Gómez y Talía Morillo

Pedagogas, Psicomotricistas

Colaboradora del Seminario Permanente de Psicomotricidad de la Universidad de La Laguna

Resumen

Entendemos que la Psicomotricidad vivencial - relacional es una propuesta curricular válida para la Educación Infantil, ya que permite abordar a la persona de manera global, tomando como punto de partida metodológico el juego espontáneo, lo que potencia el desarrollo de las capacidades mentales necesarias para la adquisición de aprendizajes escolares. El paralelismo establecido entre las áreas curriculares de la etapa y los momentos en que se estructuran las sesiones, nos permite organizar y sistematizar los contenidos que se elaboran con el uso de los diferentes materiales propuestos, en: motrices, relacionales y conceptuales; y vincularlos a los objetivos y contenidos propios de la misma. Encontramos también, contenidos simbólicos en los materiales.

Palabras clave

Psicomotricidad vivencial - relacional, aprendizaje, Educación Infantil, metodología globalizadora, contenidos educativos de los materiales.

Abstract

We understand that experiential rela-

tional Psychomotors is a valid curricular proposal for Infant Education, because it permits to deal with the person globally, taking spontaneous playing as the methodological starting point, which boosts the development of the mental capacities necessary for the acquisition of school learning. The parallelism established between the stage's curricular areas and the moments when the sessions are structured, allows us to organise and systematise the contents elaborated with the use of the different material proposed, into: motor, relational and conceptual; and link them to its objectives and contents. We also find symbolic contents in the materials.

Key words

Experiential-relational Psychomotors, learning, Infant Education, globalising methodology, material's educational contents.

Introducción

Encontramos en la Educación Psicomotriz un modelo alternativo que permite abordar globalmente al niño y a la niña (entendiendo la globalidad

desde su dimensión motriz, afectiva-emocional y cognitiva), partiendo de una situación motivadora y cercana para dar respuesta al ideal de escuela comprensiva y abierta que plantea la LOGSE. Tener en cuenta las competencias de l@s niñ@ -no sus déficits-, respetar su espontaneidad y diversidad, mediante una propuesta de trabajo global que surja y se desarrolle a partir del juego, son aspectos que reflejan tanto la LOGSE como la práctica psicomotriz. No sólo necesitamos compartir con la ley referentes filosóficos, sino también, que se manifieste coherente nuestro planteamiento de intervención educativa con el Diseño Curricular Base de la Comunidad Autónoma a la que pertenece el grupo de implementación.

Nuestra exposición se centra en cómo la intervención psicomotriz potencia el desarrollo de las capacidades mentales, necesarias para los aprendizajes escolares, tales como: análisis, síntesis, simbolización, abstracción, etc.; facilitando que el/la niñ@ pueda transferir dichos aprendizajes a las tareas que realiza en el aula y que están vinculadas a los objetivos y bloques de contenidos de etapa establecidos en el currículo.

Descripción del grupo

La propuesta tiene como protagonista a un grupo de 13 niños y 16 niñas que cursan el primer año de Educación Infantil, en un colegio concertado de la ciudad de La Laguna (Santa Cruz de Tenerife). La práctica psicomotriz está contemplada dentro del horario escolar con una sesión semanal, lo que no quiere decir que esté contemplada dentro del currículo de Infantil.

Objetivos

Para establecer los objetivos que guían nuestra propuesta, planteamos el paralelismo de las áreas prescritas en el currículo de infantil y la secuenciación de la sesión con los distintos momentos que posteriormente se citarán.

En el área de Identidad y Autonomía Personal se establecen los objetivos que a continuación se relacionan; correspondiéndose con los momentos de los rituales de entrada y salida, y de juego sensoriomotor.

- Desarrollar la competencia corporal de l@s niñ@s partiendo de sus posibilidades.
- Potenciar la autonomía de l@s niñ@s a través del reconocimiento del adulto, aportándole seguridad afectiva y emocional.
- Favorecer una imagen positiva de sí mismos, con el control de su propio cuerpo a través del juego sensoriomotor.
- Establecer relaciones en un marco de libertad en el que se les permita la autoafirmación y la autoregulación a través de las normas que establece el grupo y, con ello, entender que hay diferentes puntos de vista y de competencias, pero que todos tienen que ser respetados.
- Favorecer el reconocimiento y la valoración de las personas que componen el grupo.
- Entablar relaciones con sus iguales y con el adulto, poniendo de manifiesto su dimensión afectiva.

- Dejar al niñ@ expresarse libremente a través del juego espontáneo, de manera que éste irá evolucionando y permitiéndole ser cada vez más autónom@.
- Favorecer a partir de la mediación el compartir juegos, materiales y espacio.
- Aprovechar las propuestas de l@s niñ@s individualmente para crear situaciones de grupo.
- Posibilitar la exploración, utilización y vivencia del placer de las sensaciones sensoriomotrices.
- Romper los agrupamientos por sexo o discapacidad y propiciar agrupamientos heterogéneos.
- Desarrollar las habilidades de motricidad fina.

En el área de Descubrimiento del Medio Físico y Social se detallan los objetivos que a continuación se enumeran; estando vinculados al momento de juego simbólico.

- Acceder al conocimiento de la procedencia, utilidad, características, etc. de diversos materiales a partir de las vivencias de los mismos.
- Favorecer la aparición de juegos simbólicos que reflejen tanto su cotidianeidad como los eventos de su entorno más inmediato (cumpleaños, Navidades, Carnavales, etc.).
- Favorecer la relación con los objetos y el uso funcional de éstos.

En el área de Comunicación y Representación se definen los objetivos que a continuación se mencionan; relacionándose con el momento de la

representación.

- Expresar sus vivencias a través del dibujo, pintura, plastilina, el modelado, las construcciones, etc. posibilitando formas de expresión más elaborada que llevan al niñ@ del simbolismo al uso del lenguaje verbal y gráfico.
- Favorecer la comunicación verbal y no verbal, tanto en el desarrollo de su juego espontáneo, como el lenguaje oral en las verbalizaciones al inicio y al final de la sesión.

Metodología

La propuesta de trabajo que presentamos se basa en el juego libre y espontáneo, con el uso de mediadores para la relación. Estos mediadores son el cuerpo del niñ@ y del adult@, el espacio y los objetos.

Las sesiones tienen una hora de duración y están estructuradas en diferentes momentos, con el objetivo de ofrecer a l@s niñ@s herramientas para la secuenciación espacio-temporal de sus acciones; favoreciendo, de manera artificial, la extrapolación de esta capacidad a otros contextos.

Ritual de entrada

En este primer momento l@s niñ@s entran a la sala y nos quitamos los zapatos. Con ello, además de experimentar la autonomía personal, la motricidad fina (atar y desatar cordones) o conceptos matemáticos (colocarlos en pareja), se trabajan las sensaciones plantares. Lo ideal es que en la sala existan diferentes tipos de superficies, donde l@s niñ@s puedan realizar distintos tipos de apoyos para, así, propiciar la estimulación y la vivencia de este tipo de sensaciones, con el fin de

enriquecer la capacidad de equilibración.

Posteriormente nos sentamos en círculo (formas geométricas y tamaños) y, por orden, nos presentamos y decimos a lo que vamos a jugar (planificación, capacidad de anticipación, secuenciación de la acción, expresión y escucha del grupo). Después se enumeran las normas que elaboramos entre tod@s, tales como no romper, no pegar, escuchar cuando alguien habla en el círculo..., de forma que se trabaje el lenguaje en su expresión oral o el turno de palabra, entre otros.

Se trata de un momento que permite acceder y pone en disposición para una actividad que tiene características propias con un sistema de normas específico.

Juegos de reaseguramiento profundo

Una vez finalizado el ritual de entrada, l@s niñ@s se colocan en la pared del fondo de la sala, desde donde contamos hasta tres antes de dirigirse hasta la barrera y empezar a jugar. Este momento de empuje inicial, se propicia con torres de cojines y colchonetas que permiten al niñ@ vivenciar el hecho de destruir, los equilibrios y desequilibrios, los juegos de oposición, la desestructuración del espacio... Estos juegos conllevan grandes descargas emocionales y también atenúan las tensiones de todo el cuerpo, disminuyendo la agresividad y abriendo a l@s niñ@s a la relación con los demás; posibilitando la posterior estructuración, construcción y reequilibración de su persona en la sala y con respecto al grupo (Aucouturier, 1985).

Momento del juego sensoriomotor

El placer sensoriomotor se basa en las estimulaciones del laberinto y del siste-

ma del equilibrio, propiciando el surgimiento de las sensaciones propioceptivas y vestibulares. La sala se convierte en el lugar para que l@s niñ@s vivan el placer sensoriomotor a través del juego libre y espontáneo. Hay total libertad para que se desplacen por la sala, liberen su impulsividad sin ser culpabilizados y exploren el espacio y sus posibilidades. De este modo, se propicia la vivencia del placer de sensaciones sensoriomotrices a través de acciones tales como: caídas, giros, balanceos, marcha, carrera, saltos, trepa, etc. Por tanto, estamos trabajando las conductas motrices de base, pero respetando el desarrollo madurativo del niñ@, su deseo, su momento y sus demandas, sin forzarl@ a realizar actividades para las que aún no está preparad@. El/la adult@ ayuda y atiende a las peticiones de cada niñ@, sirviendo de cuña y teniendo en cuenta el ritmo de cada un@, sin forzar ni pretender que tod@s estén en el mismo estado, en el mismo momento de maduración.

Momento del juego simbólico

La simbolización es la capacidad de transformar algo real en algo imaginario, que se favorece a través del juego del "como si", también denominado por Piaget juego simbólico (Houdé, O. y Meljac, C., 2001). Se fomenta el surgimiento y elaboración del juego presimbólico y simbólico mediante la introducción de determinados materiales, que irán variando según las sesiones (aros, cuerdas, telas, coquillas, pelotas, cacharritos...). La variable crítica para conocer la evolución de este juego, es la diferencia de la conducta simbólica respecto de la conducta patrón (así, ponerse en cuadrupedia es un acto motor, mientras que hacer de caballito es un acto simbólico).

También se favorecen las relaciones

con los objetos y el uso funcional de éstos, así como el compartir juegos, espacio y materiales con l@s demás.

Este es un lugar privilegiado para que el niño y la niña puedan vivir sus deseos y fantasías sin ser culpabilizados (ej.: deseo de volar, de convertirse en una princesa). Además, la utilización del lenguaje verbal y corporal nos permite introducir distintos componentes de la realidad a partir del juego del niñ@, de forma que vaya tomando conciencia de esta realidad, favoreciendo: la toma de distancia, la descentración y el acceso al mundo de lo cognitivo (Llorca y Vega, 1998, 41).

Por último, destacar la importancia que tiene la progresiva elaboración del juego presimbólico y simbólico, permitiendo el acceso a la capacidad de abstracción y dando lugar a la aparición y evolución del lenguaje, ya que este último también es un simbolismo.

Momento de la vuelta a la calma

Podemos hacer uso de distintas estrategias (poner música suave, contar un cuento...) para indicar que se ha acabado el tiempo de juego en las colchonetas, y que es el momento de buscar un sitio cómodo en la sala donde relajarse y descansar, donde volver a la calma. La finalidad es bajar el tono muscular, así como favorecer otro tipo de relaciones más afectivas, de cariño y respeto para con l@s iguales y con l@s adult@s. Se trata de un momento de transición para el acceso a la representación.

Posteriormente pasamos a recoger, entre tod@s, los materiales que hemos utilizado durante la sesión (conceptos matemáticos: formas, superficies, tamaños, fracciones, simetría, organización espacial, direccionalidad; coordinación segmentaria: doblar; cooperación).

Momento de la representación y verbalización

Este espacio de la sala se destina a actividades que favorezcan la distanciaci3n. Nos sirve de gran ayuda para manifestar lo vivido en la sala, pero tomando distancia de lo experimentado en la misma. El niñ@ tiene la posibilidad de representar a trav3s del dibujo, el modelado y las construcciones lo que ha vivido, a lo que ha jugado. En este momento se plantea la verbalizaci3n acerca de lo ocurrido durante la sesi3n, de forma que tomen conciencia de sus vivencias, trabajando no s3lo el lenguaje expresivo, sino tambi3n la memoria a corto plazo y la capacidad de abstracci3n. Estas producciones nos servir3n como instrumento de evaluaci3n, para observar la evoluci3n del dibujo, del modelado y/o la construcci3n, as3 como la madurez de cada niñ@.

Los materiales

Los materiales utilizados en la sesi3n de psicomotricidad.

La elecci3n de los materiales para trabajar en la sesi3n de psicomotricidad nos permiten conectar con los contenidos que se est3n desarrollando en el aula, ya que cada material favorece el surgimiento y elaboraci3n de distintos contenidos pedag3gicos, relacionales, motrices y simb3licos. Y adem3s est3n en funci3n de los objetivos que nos hemos planificado previamente, objetivos que, sin duda, vendr3n determinados por el momento evolutivo en que se encuentre el grupo y cada niñ@ dentro del mismo.

Para la presentaci3n de nuestra comunicaci3n hemos seleccionado como materiales para intervenir en el momento de juego simb3lico: telas y pelotas, y para la representaci3n: maderas. Nos centraremos, teniendo como referente la propuesta de

Sánchez, J. (2002), en la observación de los siguientes conceptos que se indican a continuación:

	PELOTAS	TELAS	MADERAS
Contenidos motrices	- Coordinación dinámica general y segmentaria (comer, tirar, botar, chutar, lanzar, recepcionar). - Sensaciones propioceptivas (balanceos, giros). - Velocidad. - Fuerza. - Equilibrio con los objetos. - Percepciones espacio-temporales.	- Sensaciones propioceptivas (arrastres, balanceos y giros). - Fuerza (tirar /soltar). - Coordinación dinámica general y segmentaria (anudar, doblar, lanzar, recoger). - Velocidad. - Percepciones espacio-temporales.	- Coordinación segmentaria (meter/sacar). - Motricidad fina (construir/destruir). - Equilibrio con los objetos. - Percepciones espacio-temporales.
Contenidos conceptuales	- Conceptos matemáticos: formas geométricas, numeración, seriación (alineal), cuantificación (muchas/pocas, amontonar), tamaños. - Color. - Organización y orientación espacio-temporal: vertical/horizontal/ curvo, arriba/abajo, dentro/fuera, lleno/vacío, cerca/lejos, delante/detrás. - Dura/blanda. - Fuerte/lojo. - Ritmos: rápido/lento.	- Conceptos matemáticos: formas geométricas, numeración, cuantificación (muchas/pocas, amontonar), tamaños, simetría/asimetría, fracciones (partes/todo). - Color. - Organización y orientación espacial: tapar, rodear, envolver. - Discriminación de los sentidos. - Organización espacio-temporal: verticalidad/horizontalidad.	- Conceptos matemáticos: formas geométricas, numeración, seriación (alineal), cuantificación (muchos/pocos, amontonar), tamaños, superficies, altura, longitud, volumen, clasificaciones, simetría/asimetría. - Organización y orientación espacio-temporal: vertical/horizontal. - Color. - Ritmos. - Búsqueda de alternativas. - Construir/destruir. - Lenguaje verbal.
Contenidos relacionales	- Facilitador de la implicación y del juego. - Familiaridad con el objeto. - Relaciones dinámicas. - Compartir materiales y espacio. - Posibilidad de encuentro con los otros. - Liberación y control de la pulsionalidad. - Expresión de las emociones. - Relaciones simbólicas.	- Relaciones simbólicas. - Compartir materiales y espacios. - Expresión de las emociones. - Imitación.	- Control de la impulsividad. - Respeto del turno. - Compartir materiales y espacios. - Imitación. - Comunicación. - Expresión de las emociones.

Evaluación

Partiendo de la propuesta de Sánchez, J. (2002), para valorar el proceso evolutivo del grupo y de cada niño y niña dentro del mismo, establecemos una serie de categorías con sus parámetros de observación, que también están relacionados con los objetivos de las áreas.

- Juego:
 - Flexibilidad de género.
 - Juego funcional.
 - Juego presimbólico.
 - Significado simbólico al objeto.
 - Asunción de roles, personajes.
 - Uso de diferentes roles, contrarios.
 - Uso en registro simbólico del lenguaje.

- Expresividad psicomotriz:
 - Expresión de lo que le gusta o molesta.
 - Seguridad en las capacidades motoras.
 - Reconocimiento de los límites de sus capacidades motoras.
 - Ampliación de competencias; diversificación.
 - Placer sensoriomotor.
 - Ajuste a los tiempos de la sesión.
 - Capacidad de inhibición motriz; autorregulación.

- Capacidad de relacionarse:
 - Sensibilidad emocional con los otros y las otras.
 - Capacidad de escucha.
 - Establecer relaciones con divers@s niñ@s.
 - Tener iniciativas.
 - Capacidad de jugar sol@.
 - Aceptar propuestas, prohibiciones.
 - Responder adecuadamente a las provocaciones de los otros@s.

- Expresividad emocional:
 - Tolerancia a la frustración.
 - Alegría.
 - Tristeza.
 - Apatía.
 - Miedo.
 - Rabia.
 - Afecto.
 - Inestabilidad.

- Relación con el objeto:
 - Compartir.
 - Acaparar.
 - Defender.
 - Luchar.
 - Aislarse.
 - Uso creativo.
 - Uso fusional.

- Actitud en la representación:
 - Destruir.
 - Planificar.
 - Creatividad.
 - Imitación.

- Denominar lo que hace.
- Permanecer.
- Expresar satisfacción.

• Construcciones:

- Destruir.
- Alinear.
- Apilar.
- Dos planos.
- Figuras cerradas.
- Dar funcionalidad.

Conclusiones

Como hemos podido observar a lo largo del discurso, los materiales que utilizamos en nuestras prácticas psicomotrices, nos facilitan el desarrollo de diferentes contenidos: motrices, conceptuales y relacionales, lo cual enri-

quece nuestras interacciones educativas. Además, el uso de los materiales en el marco de una práctica vivencial y relacional, posibilitan el surgimiento y elaboración de contenidos simbólicos; ¿No es cierto que si me pongo una tela a modo de capa y juego a ser un superhéroe, me es más fácil, por ejemplo, conquistar las alturas y saltar?; hablamos entonces del carácter simbólico del material.

Atendiendo todos estos aspectos, estaremos en condiciones de abordar el desarrollo del niño y la niña desde una perspectiva global e integradora, finalidad para la que, se supone, surge la escuela. Si esto es así, no cabe duda que la psicomotricidad debe contemplarse en el currículo, y no sólo ser una actividad aislada del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

Bibliografía

AUCOUTURIER, B. y otros (1985): La práctica psicomotriz. Reeducción y terapia. Científico Médica. Barcelona

HOUDÉ, O. y MELJAC, C. (2001): El espíritu Piaget. Popular. Madrid

LLORCA, M. y VEGA, A. (1998): Psicomotricidad y globalización del currículum de Educación Infantil. Aljibe. Málaga.

SANCHEZ, J. (2002): Parámetros de evaluación grupo. Inédito.

SANCHEZ, J. (2002): Parámetros de observación grupo. Inédito.

VV.AA. (1991): Diseños curriculares. Educación Infantil. Gobierno de Canarias. Consejería de Educación y Cultura.