

ESCUELA INFANTIL MUNICIPAL FUENTE DEL JARRO

PRÁCTICA PSICOMOTRIZ: LOS JUEGOS DE MADURACIÓN Y EL AMBIENTE FACILITADOR

- ¿Qué es esta práctica?
- ¿Cómo entiende al ser humano?
- ¿Qué ofrece a la maduración del niño?
- ¿Qué ofrece a la educación y entorno escolar?

CONCEPTO DE PSICO-MOTRICIDAD

¿Qué idea tenemos del concepto de psicomotricidad?

El concepto de psicomotricidad surge para destacar la estrecha relación que existe entre lo psicológico y lo corporal. El individuo desarrolla su psiquismo a partir del cuerpo, movimiento y acción. Es decir, aprende/madura a través de la experiencia. *Un niño tiene curiosidad, deseo por saber que hay en un agujero y para ello utiliza su motricidad, su dedo. No mete su dedo para desarrollar su motricidad. La motricidad es la vía que permite desarrollar el propio deseo. Y juntos son la psicomotricidad.*

La idea de psicomotricidad tal y como la entendemos aquí, rompe con el planteamiento de entender al individuo como una dualidad cuerpo – mente, que nos ha acompañado durante más de 20 Siglos. Donde se ha tratado el "Cuerpo como pecador y alma como salvadora", y esto ha hecho desarrollar, entre muchas otras cosas, una idea peyorativa sobre el placer, que nace del cuerpo. Este placer es fundamental para llegar al placer de pensar. Pero gracias a psicólogos y especialistas de la infancia como; Winnicott , Piaget, Henry Wallon y más recientemente Bernat Aucouturier se introduce la idea de entender a la persona como una globalidad, donde lo corporal, lo afectivo y lo cognitivo están relacionados entre sí.

En el ámbito educativo, esta dualidad ha hecho que tradicionalmente se

pensara que el movimiento era un elemento que dificultaba el aprendizaje y por ello se ha castigado y reprimido. Se creía que cuanto mas quieto estuviera un niño mas favorecería su aprendizaje. Ello ha dado lugar a que el cuerpo sea el gran olvidado en las escuelas y cuando ha sido tomado en cuenta, fuera de una manera instrumental.

Pero, ¿qué tipo de sujetos queremos ayudar a ser y crecer en las escuelas? Esto implica un elección y una ética de que imagen tenemos y queremos construir como ser humano.

Por ello, la P.P. tiene unos principios, unas ideas que fundamentan esta práctica, en el que entendemos al niño como:

- Sujeto de deseo y no como objeto de deseo.
- Sujeto de acción y no solo de reacción.
- Ser global, donde lo corporal, afectivo y cognitivo esta relacionado entre sí.

Dos conceptos clave en esta manera de entender al individuo:

- **PLACER:** El placer nace de lo biológico, del movimiento, favoreciendo la integración de lo corporal y lo mental. El placer esta intimamente ligado al deseo. El deseo nace del placer.
- **ACCIÓN:** A través de la acción el niño se va adaptando al entorno, pero también adapta el entorno a sus necesidades, a él. La acción favorece las transformaciones necesarias para la maduración. La acción es un proceso dialéctico. Se crea un dialogo con el entorno, entendiendo el proceso de enseñanza-aprendizaje como un diálogo y no como un monologo.

Esta es otra imagen del niño, un niño potente, capaz, con recursos, en el que es parte activa, protagonista de su propio proceso. Y para que los pueda desarrollar, el medio social, tiene que pensar cómo hacerlo.

¿Qué método pedagogico utilizar?

- La P.P.E. no trata de hacer un ser competente a nivel motriz, sino competente en el pensar. Y para ello utiliza el movimiento y la acción. En la formación del psiquismo, que va principalmente de 0 a 6/7 años, los niños pasan gran parte de su tiempo en las escuelas. Por ello, es fundamental crear un marco pedagógico y metodológico adecuado para que estos procesos puedan desarrollarse de manera estructurada y estructurante.

Podemos resumir diciendo que: *La psicomotricidad hace referencia a la maduración del niño, mas exactamente a la maduración psicológica del niño. Durante un periodo en el que la sensoriomotriciad es la base de la formación de los procesos psíquico. Bernard Aucouturier*

LA MADURACIÓN DEL NIÑO

El proceso de maduración del niño le lleva de una etapa de total dependencia hasta ir alcanzando cuotas cada vez de mayor autonomía. En este proceso encontramos diferentes momentos:

1. **Unidad dual de placer.** (de 0 a 1 año)
2. **Continuidad de sí mismo**, primera representación de la persona entera, que engloba lo somático y lo psíquico. (de 1 a 2 años)
3. **Representación de sí mismo** (de 3 a 6 años)
4. **Identidad.** A partir de 6 años. Estructura mas permanente.

Un camino esencial para ir desarrollando el proceso madurativo que acabamos de ver, es el juego.

La característica principal del juego es que todo organismo se desarrolla al funcionar.

1. **Organiza y moviliza** al organismo por una necesidad intrínseca del desarrollo. Este movimiento da el **placer de existir**. Existo porque siento y tengo sensaciones porque me muevo y actúo (y actúan sobre mi) y eso me hace sentir.

2. El juego **organiza y ordena**, da el **placer de funcionar**. Al funcionar el organismo y tener acción sobre el entorno, lo transforma. Y este fenómeno es comprendido por el sujeto, provocando el **placer de ser causa**. Yo actúo sobre el mundo, **placer de actuar**. En este actuar en el juego da el **placer del descubrimiento y la novedad**. Es decir, aplicar esquemas de acción conocidos a situaciones nuevas. Movilidad de esquemas, movilidad del pensamiento.

LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO PASA POR TRES ETAPAS:

1. **Juego presimbólico / sensoriomotor:** Esta etapa va de 0 a 3 años y es un momento sensible en la formación de la representación de la unidad corporal.

A nivel psicomotriz encontramos:

1. El proceso ontogénico, que va del nacimiento hasta la conquista de la verticalidad y con ello el equilibrio.
2. Control de esfínteres.
3. Continuidad de sí mismo.
4. Lenguaje, acceso al mundo simbólico.

Los tipos de juego que salen en esta etapa son los que llamamos juegos de placer sensoriomotriz y en la P.P. se conocen como Juegos de Reaseguración Profunda. Porque favorece intensas sensaciones y emociones de integración corporal.

- Juegos de llenar/vaciar, reunir/separar, abrir/cerrar.
- Juegos de desequilibrio.
- Juegos de saltar sobre duro y al vacío.
- Juegos de trepar, conquistar la altura.
- Juegos de rodar, girar.
- Juegos de empujar
- Juegos de esconderse.
- Juegos a ser preseguidos.

En esta etapa actuar es pensar. Va del yo al yo soy

2. **Juego simbólico:** Esta etapa va de los 3 a los 6 años.
 1. La aceleración de los movimientos que libera la pulsión,
 2. la toma de conciencia que desarrolla en la comprobación del juego y
 3. la socialización del juego que acompaña a sus acciones son condiciones que aparecen y favorecen el juego simbólico.

Para definir el juego simbólico, podríamos decir que se trata del juego de "**hacer como si**", en el que la realidad se transforma en ficción. Piaget habla que el origen de la función simbólica consiste en presentar algo por medio de un significante diferenciado. Re – presentar, volver a presentar. Este momento se sitúa en el final del periodo sensoriomotor y el principio del estadio preoperatorio.

Gracias a la capacidad recién adquirida de manejar símbolos y significados, el niño puede distanciarse de la realidad para crear una situación ficticia.

Algunas **características** de este juego

El verdadero juego necesita que sea **espontáneo y libre**. No debe estar orientado a alcanzar resultados o planteamientos instrumentales. En el juego libre es donde está el verdadero acto de crear y no reproducir.

El **juego proporciona placer** que está ligado a las emociones. Como dijo Wallon "**la emoción nos vincula a lo social y funciona como mecanismo de adaptación al entorno**".

Según Piaget contribuye a cumplir funciones, **compensatorias o curativas**, el niño realiza ficticiamente lo que no puede realizar en la realidad o se le ha prohibido, asimilar y superar situaciones difíciles o que le dan miedo y ayuda a **gestionar los conflictos. Los adultos lo hacemos mediante la palabra, pero el niño lo hace a través del juego. La creación de historias a través del juego, es la manera que tienen de dar sentido a las experiencias y**

crear una imagen del mundo y de sí mismos.

Otra función importante es que en el juego simbólico **las equivocaciones no están penalizadas**. Poder cometer errores y fallar sin miedo, para experimentar y aprender. La educación es un riesgo que hay que permitir. Es una búsqueda permanente donde no tendría que existir el "lo has hecho bien o lo has hecho mal", que es una mirada que más que comprender, juzga al niño y se fija en su conducta externa, no la interna. Y si queremos educar seres humanos empáticos, para que comprendan, primero tienen que sentirse comprendidos y no juzgados.

Es una **tarea transformadora**. Recrea el entorno y le da un significado. Al ser una actividad mental, es ilimitada.

El juego simbólico es un **lugar de socialización por excelencia** de grupos de iguales, donde van apareciendo las reglas. No solo aprender y practicar la realidad de la vida, sino que la comprenden y la conocen.

Contribución del juego a la maduración del niño:

- La **capacidad de simbolizar** está en la base de las combinaciones mentales y estas a su vez en la combinaciones sensoriomotrices. El juego abre zonas de desarrollo potencial (Vigotsky).
- El juego de roles es un **ejercicio de descentración**. Cuando un niño se pone simbólicamente en lugar de un personaje, asumir e imitar un punto de vista diferente al suyo. Realizar estas acciones supone tener un pensamiento reversible, abierto y creativo, que favorece los diferentes puntos de vista.
- El juego simbólico **favorece la comunicación**;
 - Comunicación no verbal, base de la comunicación.
 - Evolución del lenguaje.

- Amplia la competencia lingüística (sintáctica, vocabulario, nuevas expresiones...)

Las relaciones sociales por el juego desarrollado, mejoran el aprendizaje lingüístico por la necesidad de comunicarse y hacerse entender por los compañeros.

- El juego de roles permite el **desarrollo afectivo del niño**, ya que, a través del juego expresa sus temores, emociones, conflictos, alegrías... y lo más importante, los pueden compartir. Sentirse sentidos les da seguridad y confianza. Sin embargo, la soledad y la desconexión hacen que los niños experimenten temor e inquietud y su reacción suele ser la inhibición o la agresividad.
- Se va definiendo la **identidad sexual**. Juegos diferenciados...

A nivel psicomotriz encontramos:

1. A nivel expresivo merece la pena atender que en este momento se separa el juego de los niños y las niñas. Los niños juegan con un movimiento más centrípeto, hacia fuera y los niños con un movimiento más centrífugo, hacia dentro.
2. Formación de la identidad.
3. Omnipotencia.
4. Superación del miedo.
5. Simbolización de la agresividad.
6. Lateralidad.

Es la etapa que va del yo soy al como soy. Dicen lo que hacen cargado de emoción.

3. Juego de reglas:

Empiezan a pensar sin mover el cuerpo. Siente las emociones con las imágenes y no con el cuerpo. Poder pensar sin emoción, que es poder acceder al pensamiento objetivo, leer, escribir...

El pensamiento simbólico va dando lugar al pensamiento lógico.

Hacia el final del periodo egocéntrico, pensamiento intuitivo o juego simbólico es cuando, al lograr disociar los puntos de vista, el niño aprende a tener en cuenta el punto de vista propio, diferente del otro.

Hacia los 7,8 años con la aparición de las primeras operaciones concretas, el juego simbólico se transforma en el sentido de los símbolos a la imagen real, es decir, de una reducción del símbolo a la imagen simple. Esto es lo que se ve en la transformación de los juegos simbólicos en juegos de construcción en los que el objeto construido simboliza ya al objeto representado, de manera analoga al dibujo.

Aspectos madurativos:

- Desarrolla su personalidad, se desarrolla en relación a quienes le rodean. Empieza a disociar su pequeña persona del medio familiar. Empieza a tener relaciones diversas con personas de su entorno.
- Pensamiento de clasificación, antes era global.