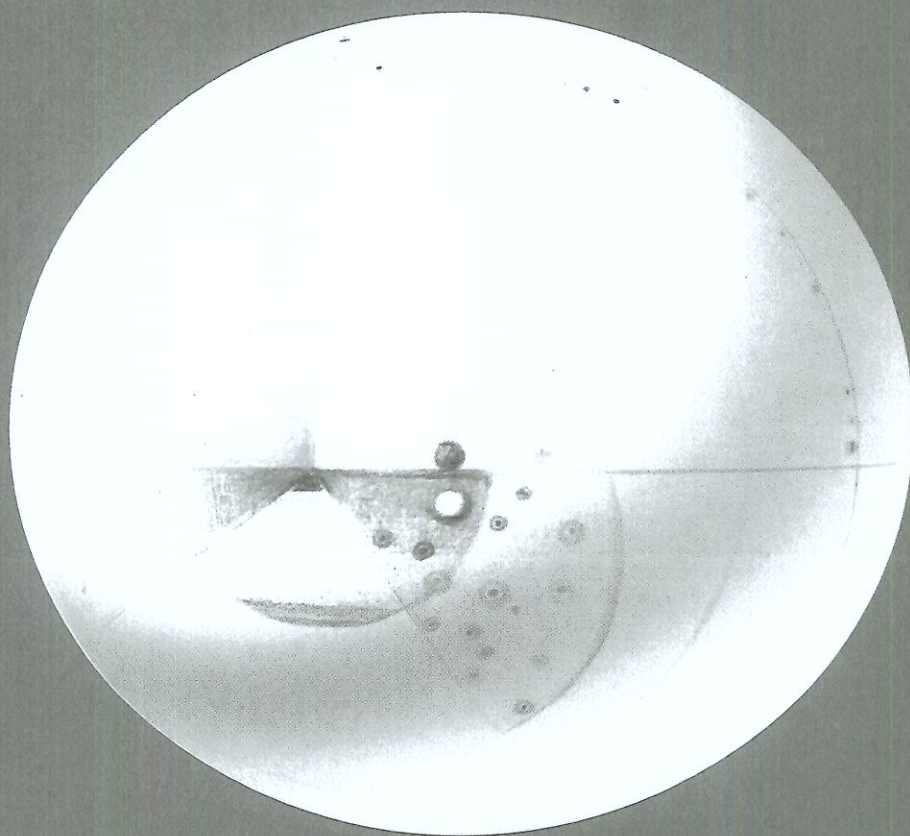


Maite Garaigordobil Landazabal



un
instrumento
para la
evaluación-intervención
en el
desarrollo psicomotriz

Una propuesta de observación
y estimulación sistemática de situaciones de juego
para primer ciclo de educación primaria

músicaarteyp^{c o l e c c i ó n}proceso

UN INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN- INTERVENCIÓN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

UNA PROPUESTA DE OBSERVACIÓN Y ESTIMULACIÓN SISTEMÁTICA DE
SITUACIONES DE JUEGO PARA PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

COLECCIÓN MÚSICA, ARTE Y PROCESO

DIRECTOR
PATXI DEL CAMPO

UN INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN - INTERVENCIÓN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

UNA PROPUESTA DE OBSERVACIÓN Y ESTIMULACIÓN SISTEMÁTICA DE
SITUACIONES DE JUEGO PARA PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

MAITE GARAIGORDOBIL LANDAZABAL

Estudio financiado por el Vicerrectorado de Investigación de la
Universidad del País Vasco
(UPV 006.231-HA 174/97)

AGRUPARTE
VITORIA
1999

Diseño de cubierta: Rajna Llopis

© AgrupArte,
y autora

AGRUPARTE

San Antonio, 13-1º dcha.

Teléfono (945) 148385. Fax (945) 144224

01005 Vitoria-Gasteiz

E-mail: espemap@correo.cop.es

<http://agruparte.interbook.net>

Printed in Spain. Impreso en España

ISBN Producciones AgrupArte: 84-923593-5-8

Depósito Legal: S. 584-1999

1ª edición 1999

Imprime:

Gráficas VARONA

Polígono "El Montalvo", parcela, 49,

Teléfono (923) 190036. Fax (923) 190027

37008 Salamanca (España)

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de esta publicación puede reproducirse, registrarse o transmitirse, por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea electrónico, mecánico, fotoquímico, magnético o electroóptico, por fotocopia, grabación o cualquier otro, sin permiso previo por escrito de los titulares del Copyright.

INDICE

Introducción.....	9
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: CONCEPTO, DESARROLLO Y EVALUACIÓN PSICOMOTRIZ	13
1.1. El concepto de psicomotricidad.....	13
1.2. Evolución general del desarrollo psicomotriz.....	14
1.3. La perspectiva de Wallon y Piaget en el estudio de la psicomotricidad	19
1.4. Estado actual de la evaluación psicomotriz.....	36
2. OBJETIVO, METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO EN LA ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.....	39
2.1. Objetivo del trabajo.....	39
2.2. Metodología del estudio.....	40
2.3. Procedimiento de elaboración del instrumento.....	40
3. DESCRIPCIÓN DE LA BATERÍA DE EVALUACIÓN.....	45
3.1. Ficha técnica del instrumento de evaluación.....	45
3.2. Listado de la batería de juegos para la evaluación de funciones psicomotrices.....	49
3.3. Descripción de los juegos de la batería y de sus indicadores de observación.....	51
3.4. Sistematización de las sesiones de evaluación.....	103
3.5. Ficha para la recogida de datos observacionales de la batería de juegos (FRDO).....	105
3.6. Ficha de integración de resultados individuales (FIRI)	113
3.7. Procedimiento de corrección e interpretación.....	119
3.8. Análisis y resultados.....	125
3.9. Algunas conclusiones en torno al desarrollo psicomotriz al final del primer ciclo de educación primaria.....	139
4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE 6 A 8 AÑOS.....	143
4.1. Objetivos, características y procedimiento de aplicación del programa.....	143
4.2. Listado de la batería de juegos para entrenamiento de funciones psicomotrices.....	145
4.3. Descripción y análisis de los juegos del programa de intervención.....	149
4.3.1. Juegos para la coordinación y control motriz.....	149
4.3.2. Juegos para la estructuración perceptiva y el esquema corporal.....	183
4.3.3. Actividades de consolidación de la lateralización.....	218
Referencias bibliográficas.....	221

INTRODUCCIÓN

El trabajo que se presenta en este libro es una propuesta que tiene la plasticidad de permitir tanto la evaluación del desarrollo psicomotriz como la intervención en éste ámbito del desarrollo. El estudio llevado a cabo para materializar la propuesta ha tenido 2 grandes objetivos. El primero ha consistido en diseñar una herramienta de evaluación del desarrollo psicomotriz que permita al profesor/a o al psicólogo/a realizar una valoración rápida de este área, al finalizar el primer ciclo de educación primaria (7'5-8 años). Esta valoración posibilitará detectar deficiencias e intervenir en ellas, a fin de evitar problemas posteriores en el desarrollo integral del niño/a. El instrumento de evaluación se configura con una batería de 39 juegos psicomotrices grupales con los que se registran 90 indicadores de observación de las ejecuciones de cada niño en diversas situaciones de juego. La información obtenida con estos indicadores permite valorar el nivel de desarrollo de cada niño en 19 variables psicomotrices agrupadas en torno a 4 ejes: coordinación-control motriz, lateralidad, estructuración perceptiva y esquema corporal. Como segundo objetivo, el trabajo se ha propuesto diseñar una batería de actividades que estimulen el desarrollo psicomotriz de niños/as 6 a 8 años, es decir, un programa lúdico de intervención que posibilite el entrenamiento de variadas funciones psicomotrices en este nivel de edad.

El estudio llevado a cabo para cubrir ambos objetivos y sus resultados se describen en este libro, estructurando la información en 4 secciones o bloques. En la primera sección, se expone la fundamentación teórica de la propuesta de evaluación-intervención estructurada, detallándose: (1) el concepto de psicomotricidad, (2) la evolución que cursa el desarrollo psicomotriz de 0 a 8 años, (3) la importancia de las obras de Wallón y Piaget en el estudio de la psicomotricidad, así como el papel que ambos autores atribuyen al juego infantil; y (4) la justificación del diseño de este instrumento de evaluación, previo análisis del estado actual de la evaluación psicomotriz. En la segunda sección se clarifica: (1) el primer objetivo de este estudio, es decir, la creación de un instrumento de evaluación psicomotriz, (2) la metodología observacional utilizada, y (3) el procedimiento

seguido en el proceso de configuración de esta batería lúdica de evaluación.

En la tercera sección, se explica la batería de evaluación. En primer lugar, se expone su ficha técnica, clarificándose la significación de la prueba, las funciones psicomotrices evaluadas y el procedimiento de aplicación con un grupo. Posteriormente, se describen los 39 juegos tal cual han sido realizados en su administración experimental, en el transcurso de 8 sesiones de evaluación. Así mismo, se presenta la ficha elaborada para la recogida de datos observacionales de cada juego de la batería (FRDO), y la ficha de integración de los resultados individuales (FIRI), después de haber sido redefinidas mediante una metodología observacional en una perspectiva de investigación-acción. El estudio realizado ha tenido por finalidad diseñar y poner a prueba el instrumento, tanto en relación a los juegos que configuran la batería como en relación a los indicadores de observación, a fin de ajustar ambos elementos de esta herramienta. Con los datos recogidos en la administración al grupo experimental, se han realizado varios análisis estadísticos con el programa SPSS PC+ 6.0. (medias, desviaciones típicas, frecuencias y porcentajes, valores mínimos y máximos, percentiles...) por lo que, en último lugar, se comentan los resultados obtenidos. Estos resultados permiten delimitar algunas conclusiones en relación al nivel de desarrollo psicomotriz esperable al final del primer ciclo de educación primaria, siempre teniendo en cuenta la limitación de inferir estas conclusiones con los datos de un único grupo de sujetos. El desarrollo de baremos con muestras más amplias, y la realización de análisis psicométricos suplementarios (validez concurrente, consistencia interna...) serán objeto de futuros trabajos continuación de este estudio.

Aunque la primera batería de juegos ha sido diseñada para ser utilizada como instrumento de evaluación, también puede ser aplicada con fines de intervención, es decir, con el objetivo de estimular en los niños/as diversas funciones psicomotrices implicadas en los juegos seleccionados. Para facilitar la aplicación de los juegos como instrumento de intervención se han incorporado algunas modificaciones en el modo de plantearlos, reseñadas en formato de notas junto a la descripción de los mismos. Por otro lado, para cubrir el segundo objetivo de este trabajo, y después de haber revisado más de 2000 actividades psicomotrices, en la cuarta sección de este libro, se exponen un conjunto de ideas de juego con la finalidad de ampliar el número de actividades, de tal modo que posibilite emplear esta herramienta como programa de intervención, de estimulación del desarrollo de las funciones psicomotrices bási-

cas durante el primer ciclo de educación primaria. De forma complementaria a los 39 juegos para la evaluación, se describen y analizan 101 juegos estructurados en tres grupos: (1) juegos para la coordinación y el control motriz, (2) Juegos de estructuración perceptiva y esquema corporal, y (3) actividades para la consolidación de la lateralización. En su conjunto se aportan 140 actividades que espero sean de utilidad para los profesionales de la Psicología y la Educación que trabajan en estas edades.

En última instancia, me gustaría expresar mi agradecimiento a diversas personas que han contribuido a la realización de este trabajo, sin cuya colaboración nunca hubiera sido posible. A Jone Errazkin y Elena Urruzola, profesoras de la Ikastola Lagile de Hernani, por su apoyo en la administración experimental de la batería de juegos. A Igor Esnaola, María del Mar Jiménez, y Mari Paz García-Gracia, alumnos/as de 5º curso de Psicología, por su contribución como observadores en el registro sistemático de los indicadores de observación de los juegos durante su administración. Asimismo, me gustaría agradecer al Vicerrectorado de Investigación de la Universidad del País Vasco la ayuda brindada al financiar el proyecto de investigación, que ha dado como resultante el libro que ahora se presenta.

Capítulo 1

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: CONCEPTO, DESARROLLO Y EVALUACIÓN PSICOMOTRIZ

1.1. EL CONCEPTO DE PSICOMOTRICIDAD

El término psicomotricidad se aplica tanto al desarrollo psicológico de las primeras edades como a una determinada concepción educativa más o menos integradora. En ambos casos, el término implica un especial énfasis en las conductas motoras (Márquez, 1992). La configuración de este espacio conceptual se realiza en base a distintas aportaciones que tienen en común el esfuerzo por establecer de distintos modos la relación existente entre la actividad motora y la actividad psíquica. Así, la psicomotricidad aparece como un nuevo espacio de encuentro interdisciplinar.

La psicomotricidad se ha definido como la capacidad para realizar movimientos voluntarios dentro de un orden y una coordinación. Es una acción motora organizada en el tiempo y en el espacio, que incluye coordinación del cuerpo, orientación espacio-temporal, consciencia del esquema corporal y ritmo (De la Cruz y Mazaira, 1990). El concepto de psicomotricidad se contextualiza en una concepción global del hombre, desde la que se considera lo psíquico y lo corporal como un todo integrado. Desde un punto de vista epistemológico, se puede definir *motricidad* como “movimiento considerado en sus estructuras anatómicas y en sus mismas funciones orgánicas, que atiende esencialmente al cuerpo y que favorece el desarrollo orgánico del sujeto”, mientras que *psicomotricidad* hace referencia a “movimiento examinado en su realización como actividad total del organismo que se expresa de una manera global a través de la personalidad constituyendo una respuesta total del organismo” (Queralt, 1989, pp. 11-12).

Así, la psicomotricidad implicaría al conjunto unitario de actividad psíquica-actividad motriz, pudiéndose definir como el

desarrollo psíquico que se opera en el sujeto a través de movimiento. Este concepto supone una concepción del desarrollo según la cual se considera que existe una identidad entre las funciones neuromotrices del organismo y sus funciones psíquicas. Como destaca Queralt (1989) los beneficios que aporta a la vida mental el movimiento se enmarcan en una serie de áreas concretas relativas al esquema corporal, a la preferencia lateral, al objeto, al espacio y al tiempo que se configuran siempre en un contexto comunicativo de relaciones. Estas adquisiciones constituyen los aprendizajes más importantes de la primera época infantil, y esta evolución psicomotriz inicial tiene un lugar predominante desde los tres a los siete años, ya que en esta fase se adquieren las nociones fundamentales propias de la misma.

La contribución de esta perspectiva teórica aporta la idea de que la información recabada sobre el cuerpo suministra información de naturaleza psicológica, al mismo tiempo que la estimulación del comportamiento motor permite incidir en el desarrollo psicológico. Así mismo, supone una importante contribución en cuanto a la determinación de contenidos evaluativos y el desarrollo de técnicas de evaluación (Márquez, 1992, p. 285).

En este contexto, el movimiento es el núcleo fundamental del desarrollo psicomotor presidiendo el desarrollo evolutivo a través del cual los individuos se adaptan, se comunican con el medio y conforman progresivamente sus capacidades. Así, todas las formas de conducta se apoyan en el movimiento y, a través de él, se aprende a organizar la acción (Márquez, 1992, p. 315). Al principio, el aprendizaje consiste en saber moverse y, posteriormente, en saber mover los objetos, introduciendo variaciones en su manejo y aprendiendo a adecuarse al espacio y al tiempo.

Desde este trabajo se entiende la psicomotricidad como el estudio de la evolución y forma de manifestarse las vivencias del individuo consigo mismo y con el medio ambiente, expresadas a través del cuerpo al que se considera como órgano de expresión, relación y comunicación.

1.2. EVOLUCIÓN GENERAL DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

El desarrollo psicomotriz se encuentra entre lo estrictamente físico-madurativo y lo relacional, por lo que tiene que ver tanto con unas leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. Su meta será el control del propio cuerpo e implica un componente externo

(acción) y uno interno o simbólico (la representación del cuerpo y de sus posibilidades de acción).

Como observa Cobos (1997, pp. 21-22) el desarrollo físico o crecimiento es un proceso muy organizado que obedece a una trayectoria (genéticamente determinada) y que sigue un calendario de maduración, regulado mayoritariamente por mecanismos endógenos (internos al organismo), pero influenciados hasta un punto por factores externos (como la alimentación, por ejemplo). Si aparece algún problema o trastorno el crecimiento se aparta de su trayectoria, se enlentece o se detiene y, posteriormente, una vez eliminado el mismo, se dará un proceso de recuperación o tendencia a recuperar el camino perdido. Cuanto más temprano sea el trastorno, más difícil será la recuperación. El cerebro, como cualquier órgano del cuerpo, también se desarrolla y madura guardando una estrecha relación dicho desarrollo con la evolución del control postural y con el autocontrol motor, por lo que es un aspecto clave en la maduración de la conducta en general. Además, tiene también una estrecha relación con los procesos psicológicos, ya que el cerebro es la base física de los mismos (Palacios y Mora, 1990).

También se debe contemplar que el proceso del control postural se ajusta a dos leyes fundamentales: (1) la ley céfalo-caudal, por la cual se controlan antes las partes del cuerpo que están más próximas a la cabeza (brazos y piernas), y (2) la ley próximo-distal, por la que se controlan antes las partes que están más próximas al eje corporal o línea imaginaria que divide el cuerpo de arriba abajo en dos mitades simétricas (antes el brazo que los dedos). Por la misma razón se controla antes la psicomotricidad gruesa que hace referencia a la coordinación de grandes grupos musculares implicados en actividades como el equilibrio, la locomoción, el salto..., que la psicomotricidad fina que se refiere a la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente movimientos de los dedos. Ambos conceptos son complementarios e indicativos del grado de desarrollo psicomotriz.

En la psicomotricidad, como expresión del desarrollo psicomotriz, tienen que ver tanto los componentes madurativos, relacionados con el calendario madurativo cerebral, como los relacionales, mediante los cuales el niño entra en contacto con los objetos y con las personas a través de su movimiento y de sus acciones.

La representación del cuerpo y sus posibilidades de acción tiene que ver con el desarrollo de los procesos simbólicos que tiene lugar a partir del segundo año de vida, y que significan la culminación de un estadio de desarrollo de la inteligencia, el sensoriomotor. En

este estadio, que va de los 0 a los 2 años aproximadamente, las unidades básicas del comportamiento son los esquemas, palabra que designa pautas de comportamiento que son repetibles y perfeccionables, que se irán coordinando y combinando hasta dar lugar a las representaciones mentales. Al final del período las exploraciones sensoriomotoras de tanteo son sustituidas por una especie de experimentación interna en la que el niño puede representarse simbólicamente un esquema potencial. Podrá representarse a sí mismo, a los objetos y a su propia interacción. Así, al finalizar la primera infancia, una vez establecida la representación del propio cuerpo y de sus posibilidades, una vez que el niño es capaz de controlar los grupos musculares más importantes (anda, coge, arrastra, lanza, corretea...), el desarrollo psicomotriz continúa hasta la consecución de una coordinación y finura de movimientos. Habrá que conseguir el establecimiento de la preferencia lateral y el dominio del esquema corporal, para los que cumplen un papel esencial otros componentes psicomotores como son: el tono muscular, la independencia motriz, coordinación motora, control respiratorio, equilibrio y estructuración del tiempo y del espacio. El desarrollo y perfeccionamiento de todo ello tendrá lugar a lo largo de los años preescolares y siguientes, y culminará en la pubertad, estando en parte condicionado por aspectos motivacionales y educativos (Cobos, 1997, 4-25).

Las etapas del desarrollo psicomotriz han sido caracterizadas por distintos autores utilizando diversas denominaciones. No obstante, los estudios que han analizado la evolución del desarrollo psicomotriz confirman que las destrezas y las nociones psicomotrices básicas se desarrollan desde el nacimiento hasta los 7 años. Esta es precisamente una de las razones por las que se diseña una herramienta para evaluar un abanico amplio de funciones psicomotrices en este momento evolutivo, esperando que estén básicamente desarrolladas en este nivel de edad. En aras de sintetizar la evolución de los progresos en este ámbito del desarrollo, a continuación se describen algunos hitos que perfilan el desarrollo psicomotor hasta los 8 años, diferenciando tres grandes etapas (Garaigordobil, 1990).

Etapas de adquisición de cierto control del cuerpo y de coordinación óculo-manual (0-3 años)

Durante los tres primeros años el niño/a adquiere un uso coordinado de manos y ojos en cooperación y un control preciso de sus músculos. Hasta los 6 meses realiza movimientos

este estadio, que va de los 0 a los 2 años aproximadamente, las unidades básicas del comportamiento son los esquemas, palabra que designa pautas de comportamiento que son repetibles y perfeccionables, que se irán coordinando y combinando hasta dar lugar a las representaciones mentales. Al final del período las exploraciones sensoriomotoras de tanteo son sustituidas por una especie de experimentación interna en la que el niño puede representarse simbólicamente un esquema potencial. Podrá representarse a sí mismo, a los objetos y a su propia interacción. Así, al finalizar la primera infancia, una vez establecida la representación del propio cuerpo y de sus posibilidades, una vez que el niño es capaz de controlar los grupos musculares más importantes (anda, coge, arrastra, lanza, corretea...), el desarrollo psicomotriz continúa hasta la consecución de una coordinación y finura de movimientos. Habrá que conseguir el establecimiento de la preferencia lateral y el dominio del esquema corporal, para los que cumplen un papel esencial otros componentes psicomotores como son: el tono muscular, la independencia motriz, coordinación motora, control respiratorio, equilibrio y estructuración del tiempo y del espacio. El desarrollo y perfeccionamiento de todo ello tendrá lugar a lo largo de los años preescolares y siguientes, y culminará en la pubertad, estando en parte condicionado por aspectos motivacionales y educativos (Cobos, 1997, 4-25).

Las etapas del desarrollo psicomotriz han sido caracterizadas por distintos autores utilizando diversas denominaciones. No obstante, los estudios que han analizado la evolución del desarrollo psicomotriz confirman que las destrezas y las nociones psicomotrices básicas se desarrollan desde el nacimiento hasta los 7 años. Esta es precisamente una de las razones por las que se diseña una herramienta para evaluar un abanico amplio de funciones psicomotrices en este momento evolutivo, esperando que estén básicamente desarrolladas en este nivel de edad. En aras de sintetizar la evolución de los progresos en este ámbito del desarrollo, a continuación se describen algunos hitos que perfilan el desarrollo psicomotor hasta los 8 años, diferenciando tres grandes etapas (Garaigordobil, 1990).

Etapas de adquisición de cierto control del cuerpo y de coordinación óculo-manual (0-3 años)

Durante los tres primeros años el niño/a adquiere un uso coordinado de manos y ojos en cooperación y un control preciso de sus músculos. Hasta los 6 meses realiza movimientos

corporales con los dedos, las manos, los pies... e innumerables experiencias de tocar, palpar, chupar o arañar sólo por diversión y por el placer táctil que le procuran. Cuando puede sentarse empieza a observar el movimiento de sus manos y a interesarse por el aspecto que presentan los objetos, siendo una etapa de manipulación en la que aprieta, balancea, gira objetos, mete unos dentro de otros, y lleva a cabo múltiples actividades de vaciar y llenar.

Al año comienza a desplazarse, empujando y arrastrando los objetos que encuentra a su paso. Hacia los 20 meses este aprendizaje de la marcha se hace estable y supone un gran progreso en la coordinación global. La prensión y manipulación a partir de los 15 meses se va haciendo más precisa ya que el niño puede abrir una caja o manejar una cuchara, aunque con algunos tropiezos. Hacia los 2 años es capaz de construir una torre con cinco cubos.

Al final del tercer año puede comer sólo, lanzar la pelota y trazar un círculo con el lápiz. Está constantemente en movimiento, inventa, descubre, mejora sus gestos y establece nuevas coordinaciones. Salta, corre, hace guiños, empuja y tira objetos en sus múltiples juegos, gracias a los cuales descubre nuevas sensaciones y explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas.

De los 0 a los 3 años el niño/a ha ido adquiriendo en el plano de la motricidad gruesa gran control del cuerpo, corre y se detiene cuando quiere, sube y baja escaleras, lanza una pelota... disfrutando mucho de las actividades motrices en las que se ejercita. En el plano de la motricidad fina se observa cierto uso coordinado entre las manos y los ojos que progresivamente se hará más preciso.

Etapas de intensa actividad motórica y sensorial (3-6 años)

En éste momento evolutivo saltan, corren, brincan, trepan, y realizan infinidad de juegos corporales que les llevarán hacia una mayor coordinación de las partes del cuerpo. A los 3 años su coordinación le permite montar en un triciclo aunque aún con torpeza. A los 4 años su coordinación es más armoniosa, salta a la pata coja, dibuja un círculo y un cuadrado, lleva el vaso de un lado a otro sin derramar el líquido... A los 5 hace lo que quiere físicamente, salta a la comba, con la cuerda, patina, monta en bicicleta, se sube a la mesa y salta...

En el transcurso de esta etapa, la actividad motórica domina, por lo que ha sido denominada como la "edad de la gracia" ya que el

niño de preescolar está en continua movilidad espontánea imitando todos los movimientos que observa, y como "la edad salvaje" por los rasponazos frecuentes que se observan en su cuerpo producto de ésta exuberancia motriz y sensorial.

Etapas de la mecánica y de la manipulación constructiva (6-8 años)

Este estadio se caracteriza por una intensa expansión motriz, produciéndose un gran progreso en la coordinación motora, tanto en el plano de la motricidad gruesa como en la fina. El niño de esta edad es capaz de trepar a los árboles, botar la pelota con gran dominio y coser puntadas con habilidad.

A los 6 años desaparece algo la espontaneidad de movimiento que se observaba en la etapa anterior. Ahora el niño se impone a sí mismo actividades más precisas que restringen la libertad de sus movimientos (a los 8 años la escritura se ha regularizado y adquirido soltura), y el desarrollo va a proseguir en el sentido de la precisión y la resistencia. No obstante, su actividad motora es importante, y el papel de la fuerza, la acrobacia, es decir, de las proezas físicas, sobre todo en los chicos, destaca manifiestamente.

Esta etapa se ha denominado como la "edad de la mecánica y de la manipulación constructiva", por el placer que el niño obtiene al construir con piezas de madera, al modelar con barro, al pintar o dibujar... Estas elaboraciones son fuente de grandes satisfacciones y contribuyen de manera importante en el autoconcepto o valorización de la personalidad infantil.

Lo destacado previamente encuadra globalmente la evolución general que cursa el desarrollo psicomotriz. Si bien el tema del desarrollo motor ha estado durante muchos años moribundo en la psicología evolutiva, en los últimos años se han realizado diversos estudios sobre esta dimensión del desarrollo. El reciente interés por el estudio de la adquisición de las habilidades motrices en la última década, ha estado inspirado por los trabajos contemporáneos en el ámbito de la ciencia del movimiento, la psicología perceptual, o la neurociencia. Han sido estos enfoques multidisciplinarios los que han aportado nuevos conocimientos sobre los procesos por los cuales los niños aprenden a controlar sus cuerpos.

En esta dirección, Thelen (1995, p. 79) ha realizado una nueva síntesis sobre el desarrollo motor enfatizando la multicausalidad, la fluidez o variabilidad, lo contextual, la auto-organización natural en los cambios del desarrollo, la unidad de percepción, acción y la cognición; y el rol de la exploración en la nueva conducta emergente. La nueva síntesis que realiza esta autora sobre el desarrollo

motor es un trabajo de gran interés cuya lectura se recomienda a fin de profundizar en este campo.

En el contexto del desarrollo psicomotor, otro grupo de trabajos se ha dirigido al estudio del papel del entrenamiento en esta dimensión del desarrollo confirmándose que el entrenamiento temprano genera beneficios para este desarrollo, ya sea a través de programas de entrenamiento kinestésico, espacial y temporal (Laszlo y Sinsbury, 1993), a través de técnicas de expresión corporal (Moreno y Del barrio, 1991), programas de educación física (Kelly y otros, 1989), programas de movimiento (Pica, 1995), o a través del juego (Bunker, 1991; Garaigordobil, 1992ab; Garaigordobil y otros, 1995; Patrick, 1996; Pellegrini, 1995).

1.3. LA PERSPECTIVA DE WALLON Y PIAGET EN EL ESTUDIO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Piaget y Wallon se aproximan a la psicología genética con distintos enfoques. Los dos aspectos claves de la obra de Piaget son el proceso dialéctico de asimilación - acomodación y el principio de la acción sobre la realidad como camino para el conocimiento, mientras que para Wallon el individuo es un todo que se va desarrollando en íntima relación dialéctica con el medio físico y humano (familia, escuela, sociedad), atribuyendo un importante papel de la vida social en la génesis de la representación. Un interesante análisis de la relevancia de las aportaciones de Piaget y Wallon en el estudio de la génesis de la psicomotricidad ha sido realizado recientemente por Da Fonseca (1996). De la integración de estas reflexiones con las referidas al relevante papel que Piaget y Wallon atribuyen al juego sensoriomotriz en el desarrollo psicológico infantil (Garaigordobil, 1995a), se desprende la relevancia del entrenamiento del desarrollo psicomotriz en las primeras etapas de la vida.

1.3.1. LAS APORTACIONES DE WALLON

a) La importancia de la obra de Wallon en el estudio de la génesis de la psicomotricidad

Wallon es el primer filósofo adherido al materialismo dialéctico, fundador de la psicología histórica, que se opone a las corrientes filosóficas y científicas tradicionales. Admite el basamiento fisiológico, pero señala que es el "medio" el que permite a la "función" manifestarse cuando ésta alcanza su maduración. Rechaza el dua-

lismo individuo - sociedad, orgánico - psíquico, herencia - medio, ya que en su planteamiento lo social se amalgama con lo orgánico. Viendo las relaciones hombre-medio como una interrelación dialéctica señala que "no existe individuo psíquico con anterioridad a las relaciones sociales que lo constituyen". En contraposición a Piaget considera que la evolución mental no sólo nace de las relaciones entre el individuo y la naturaleza física, sino también entre el individuo y la sociedad en la que vive.

La obra de Wallon subraya la importancia de la motricidad en la emergencia de la consciencia, poniendo de relieve la reciprocidad constante de los aspectos cinéticos y tónicos de la motricidad, así como las interacciones entre las actitudes, los movimientos, la sensibilidad, y la acomodación perceptiva y mental en el transcurso del desarrollo del niño.

Como subraya Da Fonseca (1996) el carácter emotivo de la relación tónico-emocional fue planteado por Wallon, entendiendo esta relación como una simbiosis afectiva que surge después de la simbiosis fisiológica que existe en la relación madre-hijo, y que es responsable de los comportamientos de llanto y sonrisa. A partir de esta relación se generan los procesos de imitación, y de diferenciación del Yo. Para Wallon, los aspectos afectivos están en la base de cualquier tipo de comportamiento posterior. En cualquier movimiento existe un condicionante afectivo que le insufla algo de intencionalidad. Existe, por lo tanto, toda una evolución tónica y corporal que constituye el origen de la comunicación verbal, a la que el autor llamó diálogo tónico. El diálogo tónico, tiene gran importancia en la génesis psicomotora y tiene en el cuerpo su instrumento operativo y de relación.

Además, desde esta perspectiva, la acción desempeña el papel fundamental de estructuración cortical y está en la base de la representación. La teoría que construye Wallon sobre la motricidad tiene un enfoque muy psicológico, siendo uno de los primeros en subrayar el importante papel que desempeña la motricidad en el desarrollo mental del niño/a. En su trabajo "la importancia del movimiento en el desarrollo psicológico del niño" (Wallon, 1956) clasifica y define diversos *Estados del desarrollo del movimiento* (Da Fonseca, 1996, pp. 35-44):

Estado Impulsivo: Caracterizado por descargas ineficientes de energía muscular, espasmos, y gestos estereotipados y desordenados. La agitación global es suscitada por necesidades, por los estados de bienestar o malestar, y por las emociones. Esta expresión motora está plenamente ligada a la esfera afectiva, es básicamente

el mundo de las emociones que, posteriormente, originará el mundo de la representación.

Estado Tónico-Emocional: La relación con el medio dominante da un estilo particular al comportamiento del niño. La coexistencia de diferentes actividades traduce el enriquecimiento específico de las relaciones del niño con su medio ambiente. El dominio afectivo y la propia subjetividad del niño dan paso al siguiente estado.

Estado Sensoriomotor: Este estado tiene un carácter más subjetivo y afectivo, su finalidad es la de relacionar el movimiento con sus consecuencias sensibles, y hacer operativa una riqueza de datos sensoriales que provoca una percepción más fina y precisa de las excitaciones causadas por los objetos exteriores. Ahora el niño palpa su cuerpo, balancea su cabeza y tronco. Gracias a las tentativas cinestésicas y auditivas provocadas por el contacto entre los objetos, se esboza la primera forma de repertorio fonético. Wallon subraya 3 niveles de actividad sensoriomotora. En la primera fase puramente subjetiva, la mano llega al campo visual, retiene la mirada y ésta la sigue en todos los desplazamientos. La visión comienza progresivamente a guiar la mano y ésta elabora los primeros contactos con los objetos de su entorno. La mano se vuelve un órgano cortical y por sus posibilidades sensitivas se transforma en un órgano analizador.

El aspecto evolucionado, intelectualizado y práxico de la motricidad se continuará desarrollando a partir de los tres años. Hay como un perfeccionamiento continuo de los aprendizajes y una revolución en el dominio de la maduración. El movimiento, como medio de expresión, suministra el aspecto cinético de la imagen de uno mismo y proyecta en el mundo de los hombres una nueva dimensión de vida.

En este período, se instalan los gestos precursores de la prensión fina. En una primera fase los objetos son manipulados globalmente con las dos manos. A esta prensión le sigue la prensión de mano a mano, que fija la prensión unilateral, de gran importancia para la definición del hemisferio piloto. Wallon llamó a esta prensión palpación estructural, en la que la actividad de una mano se completa con la otra, una toma las iniciativas y la otra tiene función de auxiliar. Surge una fase muy importante en el desarrollo psicomotor del niño, la bipartición diferencial del movimiento, en la que cada mano es capaz de acciones combinadas, cada una con su papel.

Estado Proyectivo: La representación mental sirve de soporte a la intencionalidad del gesto, ésta se impone a la consciencia aún

dominada por las impresiones del momento y relacionada con el juego de las asociaciones sensoriales. El niño se expresa con gestos y palabras, en los que parece organizar el mimetismo del pensamiento. Estamos ante el simulacro en el que la actividad motriz está al servicio de la representación. Siempre es la acción motriz la que regula la aparición y el desarrollo de las formaciones mentales. El acto, el movimiento se mezcla con la propia realidad. De esto se deriva una figuración motriz que se destaca de la acción propiamente dicha, y que podrá cada vez más tomar el aspecto de un simulacro, pero que está aún lejos de ser una representación pura.

En esta fase, el niño tiene una necesidad enorme de comunicar sus experiencias a través de gestos, la mayoría de las veces no hay otra cosa que el gesto. Es expresividad interior. Wallon destaca el hecho de que un niño de tres años y medio se divierta lavando a un oso de peluche, pero que apenas simule enjabonarlo. Ejecuta los actos de alcanzar la toalla, de coger el jabón y destaparlo, de friccionar y enjuagar el juguete, sin tener otra cosa entre las manos que el oso. El gesto puede volver presente al objeto ausente y sustituirlo. Surge entonces la imitación, que sólo es la repetición de un gesto ejecutado por ella misma, como forma de resistencia de una excitación reciente y fácilmente renovada en el aparato psicomotor. La imitación es una forma de actividad que parece implicar, de manera irrefutable, las relaciones entre el movimiento y la representación. El niño esboza ya el movimiento en relación con algo exterior a sí mismo y los movimientos dejan de responder inmediatamente a una necesidad impulsiva para ajustarse a las situaciones exteriores. El modelo de otro inicia la importancia de la similitud gestual, fundamental en la evolución psicológica del niño. La imitación corresponde al preludio de la representación psicológica. La imitación, tras ser una simple repetición, establece un sistema de relaciones perceptivo-motoras y se proyecta en una reacción convergente. Toda esta dimensión de expresión es posible por medio de la marcha y de la palabra. Estas dos adquisiciones sociales encaminan al niño hacia su autonomía.

El movimiento, que proyecta en el medio una realidad humana, permite al niño una atenuación de grupos musculares que proporcionarán una progresiva coordinación y una mejor habilidad manual. Es por el movimiento que el niño integra la relación significativa de las primeras formas de lenguaje (simbolismo). Es por el aspecto motor que el niño reivindica una porción de espacio, a través del cual establece los primeros contactos con el lenguaje socializado. Las nociones de "aquí, allí, izquierda, derecha, dentro,

fuera, encima, debajo..." son fundamentales para la orientación del ser humano, en el sentido de su autonomía y su independencia.

Para Wallon, el movimiento no sólo interviene en el desarrollo psíquico y en las relaciones con el otro sino que también influye en el comportamiento habitual. Es un factor importante en el temperamento de una persona. El movimiento está relacionado con los progresos de las nociones culturales y con las capacidades fundamentales y, cuando pasa al control dominante de la inteligencia, continúa implicado con las formas de exteriorización de la actividad psíquica. La modificación del medio provocada por el movimiento que en sí operó una modificación de la propia persona, encamina a ésta en la representación como forma creadora de relaciones.

Es la representación la que libera al hombre de los datos inmediatos de la naturaleza y de los datos inmediatos de su experiencia individual. La representación con base en una simbolización no pertenece al mundo de las cosas. Constituye el entendimiento con el prójimo y tiene por lo tanto significado social. Como resultado de la representación, nacen todas las formas de comunicabilidad y el lenguaje da origen a la inteligencia. Después de la motricidad y basado en ella, el lenguaje introduce al niño en el mundo y en la sociedad, y recíprocamente, introduce el mundo en la personalidad del niño (Da Fonseca, 1996).

Wallon no disocia la acción de la representación, en la medida que es vista como el estado superior de la inteligencia de las situaciones. La evolución acción-simbolización-representación da lugar a la aparición del lenguaje, así, se constata la interdependencia entre el movimiento y el pensamiento. El movimiento es el pensamiento en acto y el pensamiento es un movimiento sin acto. En Wallon a diferencia de Piaget, movimiento, pensamiento y lenguaje son una unidad inseparable.

Este investigador defiende una dialéctica nunca acabada, en la que cada factor de desarrollo es simultáneamente, condición de progreso y condición de dificultad. Esta doble dimensión garantiza al pensamiento una organización de los factores afectivos, sensoriales y motores, en constante reestructuración. La obra de Wallon es una dialéctica de la personalidad total, consustancial en contradicciones que van siendo sucesivamente superadas y creadas. Contradicciones que se producen entre lo real y lo imaginario, la intuición y la abstracción, entre el pensamiento y la acción... Es la contradicción de todos estos factores lo que incita al pensamiento a nuevas estructuraciones y sistematizaciones.

Wallon otorgó gran importancia al estudio del movimiento, no sólo por representar la manera de reaccionar de cualquier ser vivo

a través de su medio sino también por testimoniar la vida psíquica y traducirla en términos de totalidad e intención. El movimiento en Wallon no depende de circunstancias espaciales ni de capacidades motoras del individuo. Traduce un simbolismo y se refiere al proyecto de la representación y del conocimiento. Esta condición del movimiento sólo pertenece al hombre y es una de las características principales que lo diferencian del animal, al mismo tiempo que le produce una brusca maduración de actitudes de gran significado para su desarrollo psicológico. Básicamente, en la obra de Wallon se relaciona el movimiento en sus interacciones con otros aspectos de comportamiento humano, no sólo aspectos de orden motor, sino esencialmente en los aspectos de la inteligencia, de la afectividad y de la percepción.

b) Papel del juego en el desarrollo psicológico del niño en la obra de Wallon

Wallon en varios de sus trabajos (Wallon, 1941/1980, 1963) destaca el importante papel que el juego desempeña en la evolución psicológica del niño. Una revisión de estas observaciones ha sido realizado previamente (Garaigordobil, 1995a, pp. 53-57). De éstas, a continuación se presenta una reseña de algunos de los datos que relacionan juego, psicomotricidad y evolución psicológica.

Al analizar el desarrollo infantil Wallon observa que las diversas funciones biopsicológicas van apareciendo al compás de la maduración progresiva. En un primer momento cada función actúa espontánea y libremente, para luego perder su autonomía funcional e integrarse en funciones superiores, o sea, en funciones que se ejercen bajo un control. Desde su punto de vista cualquiera de estas funciones al aparecer en el niño, sin tender a la eficacia, teniendo algo de gratuito e inútil, son actividades lúdicas (Wallon, 1941/1980). Esto pone de relieve que las primeras actividades del niño, expresión de las funciones que han ido apareciendo y que todavía no han podido ser integradas en formas superiores de acción, son juego.

En contraposición a Piaget que sitúa el juego en el momento subsiguiente al aprendizaje (habría gozo en el ejercicio de esa función por el placer de dominarla), Wallon dará primacía al factor acomodación, de ahí la importancia que atribuye a los juegos de exploración con su goce, y que tienen mucho de adaptación, situando el juego en el momento del pre-aprendizaje cuando la función no se ha integrado en otra superior, es decir, no es ejercida con control. El juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se

integra "el juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas" (1941/1980, p. 88).

Wallon (1941/1980), reproduce su esquema fundamental de alternancias y de la integración progresiva de las diversas funciones, teniendo en cuenta su base fisiológica. El juego sería el ejercicio libre de cada nueva función, antes de que ésta se integre en el proceso de la realidad. De ahí su carácter de espontaneidad, libertad, goce y progreso en el niño, porque en el adulto tendría un carácter de regresión buscada y consentida, pero siempre ocasional. Resalta el carácter de exploración del juego infantil: "El juego del niño normal, se parece a una exploración jubilosa y apasionada, que tiende a probar una función en todas sus posibilidades" (p. 82).

Por otro lado, enfatizó otra característica del juego conceptualizándolo como oposición con la función de lo real: "El juego es apreciado como expansión y también como un recobramiento del impulso, pues protegido de las exigencias de éstos, el juego es el libre inventario, y constituye la precisión de tales o cuales disponibilidades fundamentales. No existe juego si no hay una satisfacción que consiste en sustraer momentáneamente el ejercicio de una función a las imposiciones o limitaciones que esta sufre normalmente en razón de actividades más responsables" (1941/1980, p. 82).

Para Wallon el juego del niño desempeña un importante papel en la evolución psíquica infantil: "Junto con la ficción se introduce en la vida mental el uso de los simulacros, que constituye la transición necesaria entre el índice, aún ligado a la cosa y el símbolo, soporte de las puras combinaciones intelectuales. El juego al ayudar al niño a franquear este umbral, revela su importante papel en esta evolución" (Wallon, 1941/1980) p. 88). Sus conclusiones subrayan la importancia del juego para el crecimiento por la incidencia de éste en el desarrollo de esquemas y funciones motrices, así como por su papel en el desarrollo intelectual y afectivo.

Wallon (1941/1980) realizó una clasificación de los juegos según su orden de sucesión cronológica, al menos de las predominancias, adecuándose a la actividad espontánea del niño. Retomando la postura de Ch. Buhler los clasifica en cuatro grandes grupos:

Juegos Funcionales (0-2 años): Durante el primer año son poco significativos, son manifestaciones de funciones en ejercicio que tienen un valor biológico y psicomotor, más que social o afectivo. Suelen ser movimientos simples, generalmente una actividad que busca efectos. Serían juegos funcionales el extender y doblar los brazos y/o las piernas, los balanceos, el producir ruidos, es decir, todos los juegos con su cuerpo y, posteriormente, las primeras

manipulaciones con los objetos. Alrededor del año, cuando el tipo predominante de juego es el de arrojar objetos, rasgar papeles, Wallon, en "Los orígenes del carácter en el niño" (1934) observa en esta época los juegos de espejo. En ellos el niño se sonríe, toca, lame el espejo, golpea su imagen, se divierte mostrando su imagen especular, sugiriendo que el juego realiza un movimiento de vaivén entre la imagen especular vivida como real y omnipotente y la imagen especular vivida como manipulable. Sería el aprendizaje de la no-omnipotencia. Con relación a la función de los juegos funcionales, opina que gracias a ellos el niño construye esquemas motrices que se ejercita en repetir e integra progresivamente en su nuevo comportamiento.

Juegos de Ficción (2 años...): El niño hacia los dos años, ya no juega más al vacío, sus acciones comienzan a ser significativas (andar a caballo sobre un palo, jugar con las muñecas...). Una de las actividades del niño son las figuraciones-ficción. En el esquema de Wallon entra aquí la noción de simulacro y símbolo que llevará a la función de la representación a través de los juegos de ficción (tanto de imitación como simbólicos) a un progreso. Además considera que los juegos de ficción son búsqueda de la persecución de un efecto, de una realización, de una sorpresa a llevar a cabo, de una emoción a reencontrar. Estos juegos de ficción simbólica marcan un progreso funcional y son origen de una nueva gama de juegos. Más adelante se introducen las reglas, las reglas que a veces son tan estrictas como la misma necesidad con la que forman contraste, pero Wallon advierte que esta dificultad es buscada, o sea que el niño se crea unos obstáculos que es menester resolver por sí mismo y no por la presión de la realidad. Sin embargo, cuando el carácter de regla se hace muy rígido (la dificultad de las reglas inspira más miedo al fracaso que al éxito, no hay esperanza de triunfo ni placer) se pierde la característica de juego.

Juegos de Adquisición (9 meses...): Desde que el lactante comienza a escrutar el rostro del adulto para percibir en él la articulación de fonemas, desde que repite los gestos que se le muestran, los juegos de adquisición comienzan. Se basan en la observación e imitación, aunque sin dejar de lado la ficción. El niño en estos juegos mira, escucha, realiza esfuerzos para percibir y comprender. Cosas, seres, escenas, imágenes, relatos y canciones parecen absorberlo. A los 9 meses algunos manifiestan la posibilidad de adquirir por medio de la imitación nuevos gestos y sonidos todavía desconocidos en su boca. Entre los 12 y los 14 meses reconocen cansioncillas que se les cantan, y parecen hacer un esfuerzo en

registrarlas y a los 20 meses comienzan a repetirlas. A los dos años les gusta ojear álbumes de cromos y repetir con el adulto los nombres de los objetos que reconocen, o escuchar cuentos e historias completamente absorto. A los 5 años, Wallon incluye en este grupo de juegos el dominó, los dados, etc.

Juegos de Fabricación (4 años...): Suelen ser consecuencia del juego de ficción y aparecen hacia los 4 años, permitiéndole al niño experimentar con los materiales transformándolos. En estos juegos el niño se complace en reunir, combinar objetos entre ellos, modificarlos, transformarlos y crear nuevos (hacer vestidos a las muñecas, construir marionetas). Son juegos de transformación de la materia. Lejos de ser eclipsadas por los juegos de fabricación, la ficción y la adquisición desempeñan aquí su papel.

1.3.2. LA CONTRIBUCIÓN DE PIAGET

a) La aportación de la obra de Piaget en el estudio de la génesis de la psicomotricidad

Como señala Da Fonseca (1996, pp. 45-54) Piaget ha sido uno de los autores que más ha estudiado las relaciones entre la motricidad y la percepción. Piaget relacionó la percepción visual con la motricidad del globo ocular y constató que la percepción surge primero en una fusión poco definida con los objetos en movimiento, y sólo tardíamente los movimientos del ojo consiguen acompañar la velocidad de los objetos para clasificar y precisar la percepción.

Piaget considera que la motricidad interfiere en la inteligencia antes de la adquisición del lenguaje. La inteligencia verbal o reflexiva se sustenta en una inteligencia sensorio-motórica o práctica. El movimiento construye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio-temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje, y éste último dará origen a la representación y al pensamiento. La coordinación de los sistemas sensorio-motores se establece y se concretiza en el movimiento, que de forma acumulativa da lugar a la actividad organizada como consecuencia de la asimilación de los estímulos exteriores.

Piaget subraya la importancia de la motricidad en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido, integrado por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo, refleja todo un equilibrio cinético con el medio, que tras valorar las representaciones psicológicas del mun-



do da lugar al lenguaje. La constante interacción que el individuo establece con el mundo a través del movimiento le permite, sucesivamente, un control y una intencionalidad progresiva que posibilita los conocimientos de los pormenores de la acción, es decir, el tránsito entre la acción y la representación.

Aquí se pone de relieve la importancia psicológica del movimiento ya que la formación de la vida mental está basada en una inteligencia práctica que define una imitación interiorizada que prepara la imagen verbal y sonora. Las actividades perceptivo-motoras prolongan la interiorización de imágenes visuales que preparan los primeros esquemas operatorios que dan soporte al lenguaje y a la reflexión. Desde esta perspectiva, la operación es la acción coordinada que implica una estructuración lógica de la inteligencia humana, produciéndose una cadena evolutiva movimiento-lenguaje-inteligencia.

La noción de objeto y el significado de su utilización conducen al progreso de la noción de orden, propiedad fundamental de la coordinación de las acciones. Esta noción de orden origina el sistema lógico de la inteligencia, fundamentada en la lógica de la motricidad. Los trabajos de Piaget verifican que la motricidad interviene en todos los niveles del desarrollo de las funciones cognitivas, en la percepción y en los esquemas sensorio-motores, parte esencial de la imagen mental, de las representaciones preoperatorias y de las operaciones propiamente dichas. Así, la inteligencia sería el resultado de la experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento.

Definiendo la inteligencia como adaptación entiende la vida como creación continua de formas cada vez más complejas y la búsqueda de un equilibrio progresivo entre las formas y el medio. Considera que el proceso de adaptación es un equilibrio entre asimilación y acomodación. La inteligencia, es asimilación, en la medida que incorpora todos los datos de la experiencia. La adaptación intelectual comporta un elemento de asimilación, o sea, una estructuración por incorporación de la realidad exterior mediante la actividad del sujeto. A través del movimiento se estructura la inteligencia sensorio-motora (práctica), la cual, organizando los actos asimila los comportamientos motores de las diversas situaciones ofrecidas por el medio. Posteriormente a la experiencia motora, el individuo construye formas de pensamiento basadas en la incorporación de los datos suministrados por medio de ella, asimila sus propios objetos y se esboza lo que Piaget denominó inteligencia reflexiva.

En su obra "El nacimiento de la inteligencia en el niño" pone de relieve que el acuerdo del movimiento con las cosas y el acuerdo

del pensamiento consigo mismo, expresan la constante funcional de la adaptación y de la organización "Los dos aspectos del pensamiento son indisociables: es adaptándose a las cosas que se organiza el pensamiento y es organizándose que éste estructura las cosas".

En Piaget, a diferencia de Wallon, el lenguaje se explica en términos de génesis lógica y de maduración cerebral, que lo transforman en un nuevo instrumento de vida y de acción. El lenguaje aparece como forma social del conocimiento y de preconocimiento diferenciado de la forma sensorio-motora. Sin embargo, como destaca Da Fonseca (1996) entre la continuidad de Piaget y la discontinuidad de Wallon se producen puntos de encuentro, como una tendencia a percibir cómo se opera la evolución de la inteligencia práctica o sensorio-motora hacia la inteligencia discursiva y hasta la eclosión del pensamiento. La inteligencia no sólo tiene un origen, o sea, aquél en el que se apoya la vivencia sensorio-motora (en la que el movimiento constituye un elemento básico) sino que también depende del lenguaje. No obstante, la posibilidad de acceso a la lógica sólo se dará si previamente se ha producido un amplio período de actividad sensorio-motora.

b) Concepto y papel del juego en el desarrollo psicológico del niño en la obra de Piaget

Piaget en varios trabajos (Piaget, 1945/1979, Piaget y Inhelder, 1969/1984) subraya el importante papel que el juego desempeña en el desarrollo infantil. Este psicólogo estudió el juego infantil como una parte orgánica de su teoría del desarrollo del intelecto, planteando que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y que el juego es básicamente un relación entre el niño y el entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo, de construirlo. Esta adaptación presenta dos momentos: (1) Acomodación: Supondrá el ajuste del organismo al medio, y proporciona los primeros significantes, y (2) Asimilación: Supondrá la transformación de la información recibida, información que por esta transformación pasa a formar parte del organismo, proporcionando el significado al cual se refiere el significante (juego). Y la interacción de estos dos aspectos, siguiendo la ley de equilibración progresiva que lo empuja hacia adelante, marca el desarrollo de la inteligencia. En esta equilibración hay momentos en que prevalece la acomodación y en otros predomina la asimilación (juego). Este investigador, distingue el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura. El acto intelectual persigue metas que se hallan

fuera de él, en cambio el juego tiene su fin en sí mismo (Garaigordobil, 1995a),

Piaget expone sus conclusiones sobre el juego infantil en su obra "La formación del símbolo en el niño" (1945/1979) planteando que el juego es pura asimilación consistente en cambiar la información de entrada de acuerdo con las exigencias del individuo, es decir, sitúa al juego en el momento asimilador en el que el individuo relaciona lo que capta con sus experiencias previas, adaptándolo así a sus necesidades. La determinante del juego para Piaget es el momento de la asimilación, el equilibrio variable entre "lo real" y el "Yo", que marca el proceso evolutivo de la inteligencia. El juego comienza en el momento en el que la asimilación supera la acomodación. Su tesis enfatiza el papel del juego en el desarrollo intelectual, afirmando que las actividades lúdicas son instrumentos para investigar cognoscitivamente el entorno y que a través del juego el niño elabora, construye, y desarrolla las sucesivas estructuras mentales.

Desde esta perspectiva propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, es decir, de las estructuras del pensamiento del niño. Según sea la estructura del pensamiento en cada etapa del desarrollo, así será su juego, ya que éste no es sino la asimilación de la realidad conforme a la estructura del pensamiento. Desde esta panorámica evolutiva, siempre en función del desarrollo de la inteligencia, y en ella del momento asimilador, elabora la siguiente clasificación del juego infantil:

Juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 Años)

Piaget opina que casi todos los comportamientos que se han estudiado a propósito de la inteligencia son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por "asimilación pura", es decir, por simple placer funcional. Cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control sobre sus movimientos, y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos, su juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos, obteniendo su placer a partir de su dominio de las capacidades motoras y de experimentar el mundo con el tacto, la vista, el sonido... placer que experimenta por ser capaz de repetir acontecimientos y provocar efectos: "El juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de actividades, por el sólo placer de dominarlas" (1945/1979, p. 126). Los juegos de ejercicio son ante todo placer, que se deriva de los nuevos poderes adquiridos, por el dominio de sus capacidades, por el "placer de ser

causa". Estas actividades se realizan cuando el niño es capaz de hacer que se repitan acontecimientos descubiertos al principio de forma casual. En este sentido será juego la repetición de una conducta aprendida (ahora sin esfuerzo), sólo por el placer de darse el espectáculo de su poderío, por el "placer funcional de someter el universo".

En el período sensoriomotor la imitación prolonga la acomodación, siendo el juego el que prolonga la asimilación, y será la asimilación puramente funcional la fuente de los juegos de ejercicio. Desde esta perspectiva, el juego sería el momento subsiguiente al aprendizaje de una función que tiene de suyo un carácter anabólico-co-asimilador y penoso. Una vez conseguido el aprendizaje, habrá gozo en el ejercicio, será el juego que libera la atención, que se opera con gozo, facilidad y placer funcional. Aunque ello a simple vista parezca lo opuesto a lo planteado por Wallon que sitúa el juego en el momento del pre-aprendizaje, no lo es totalmente, porque en ambos se resalta la situación de goce, de libertad, liberación y espontaneidad que caracteriza lo lúdico.

Para Piaget el comienzo del juego se produce cuando surgen las acciones en las que predomina la asimilación, excluyendo por ello los juegos funcionales con el propio cuerpo de los primeros meses. Este momento lúdico-co-asimilador es observado en los distintos estadios del período sensoriomotor.

<i>Estadio</i>	<i>Características</i>
Primer estadio: Estadio de los reflejos (0-1 mes)	No considera juegos a los ejercicios del reflejo.
Segundo estadio: Reacciones circulares primarias (1-4 mes)	Si todas las reacciones circulares primarias no presentan éste carácter lúdico, señala que la mayor parte de ellas se continúan en juegos. Ahora repite lo casual y en ésta repetición ve Piaget la actitud precursora del juego.
Tercer estadio: Reacciones circulares secundarias (4-8 meses)	Ahora repite con intencionalidad post-actum, dándose una imitación sistemática y de los movimientos visibles de su cuerpo. La acción sobre las cosas se torna en juego, siendo fuente de un placer funcional, "el placer de ser causa y provocar efectos".
Cuarto estadio: Coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses)	En este se observan dos novedades: a) Aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas, susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar, sin esfuerzo de adaptación. Tira obstáculos por placer, sin intención de coger lo que hay detrás. b) La movilidad de los esquemas le permitirá combinaciones lúdicas. Se da una ritualización de esquemas que sacados de un contexto adaptativo son jugados. El niño realiza los gestos habituales de iniciación al sueño, sin embargo, éste ritual lúdico aún no es símbolo, porque aún no hay conciencia de ficción, de hacer "como si", ni diferenciación clara entre <i>significante</i> y <i>significado</i> .
Quinto estadio: Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses)	Estadio de la "experiencia para ver", de la imitación sistemática y exploración de lo nuevo. Los juegos se convierten en tales. Las ritualizaciones lúdicas avanzan en el sentido del simbolismo, pero aún no hay conciencia del "como sí" (no se diferencia <i>significado</i> y <i>significante</i>).
Sexto estadio: Invención de nuevos medios (18 a 24 meses)	Ahora se opera la transición del juego motor al juego simbólico. El símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un progreso decisivo en el sentido de la representación. La investigación de la imitación sugiere a Piaget la idea de que el modo de pensar naciente es la imitación interiorizada, es decir, que al interiorizar la acción, el niño la hace mental, pudiéndola así reproducir en ausencia del objeto, de este modo surge la simbolización: "La aplicación de esquemas a objetos inadecuados y la evocación por placer caracteriza el comienzo de la ficción" (1945/1979, p. 135)

Juegos simbólicos (2-7 años)

Estos juegos aparecen en el último estadio del pensamiento sensoriomotriz y declinan al final del período preoperacional hacia los 7 años, con importantes transformaciones cualitativas en este proceso. Se caracterizan por hacer "como si" con conciencia de ficción y por la utilización de símbolos propios. El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. Comienza a jugar con los símbolos y las combinaciones de éstos, finge que lleva un nido de huevos apilando canicas en un sombrero...

Piaget (1945/1979) enuncia su "Teoría del Egocentrismo" al analizar el juego simbólico. En su opinión, este tipo de juego representa el pensamiento egocéntrico puro y ahora el egocentrismo deforma la realidad. Así, el juego simbólico es una de las manifestaciones de esta peculiaridad del pensamiento infantil, y la asimilación simbólica (supeditación de la realidad a la idea egocéntrica) la fuente de este tipo de juego. En relación a la función del juego simbólico considera que es ante todo "asimilación de la realidad al Yo por medio de la ficción simbólica" (p. 181). Es decir, el niño deforma la realidad en función de sus necesidades del momento, y en este proceso va asimilándola progresivamente.

En un trabajo posterior, Piaget e Inhelder (1969/1984) señalan que el juego simbólico tiene por función defender el Yo infantil de las acomodaciones obligadas a la realidad, considerando que el símbolo es el idioma afectivo, personal e individual del niño que constituye el medio fundamental de esa asimilación egocéntrica: "El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil.... El niño obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siendo exteriores, y a un mundo físico que aún no comprende, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su Yo en estas adaptaciones..... Resulta por tanto indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual, disponer de un sector de su actividad, cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino lo contrario, la asimilación de lo real al Yo" (p. 65).

Así, por el juego transformará lo real por asimilación a las necesidades de su Yo: "En el juego simbólico la asimilación sistemática se traduce en una utilización particular de la función semiótica consistente en construir símbolos a voluntad para expresar lo que en la experiencia vivida no podría ser formulado y asimilado por los medios del lenguaje" (Piaget & Inhelder, 1969/1984, p. 68). Para ambos investigadores el lenguaje es un instrumento de adaptación

que no le permite al niño expresar las necesidades y las experiencias de su Yo.

El juego simbólico tiene para Piaget una gran trascendencia para el desarrollo intelectual del niño porque considera que este juego es la primera manera de simbolizar del niño, y que con él se inicia y desarrolla la capacidad de simbolizar, que se haya en la base de las puras combinaciones intelectuales. En los juegos simbólicos que ocupan de los 2 a 7 años se observan dos etapas diferenciadas por la evolución que cursa la naturaleza del símbolo. El período de 2 a 4 años señala el apogeo del juego infantil siendo habitualmente individual y de simbolismo egocéntrico. El período de 4 a 7 años se caracteriza por el juego colectivo y la simbolización que se transforma progresivamente en representación imitativa de la realidad.

Apogeo del Juego Simbólico (2-4 años): A los dos años el símbolo es muy egocéntrico (una caja de cerillas puede representar cualquier cosa, ora una casa ora un elefante..) como lo es el pensamiento del niño, esto es, no requiere casi proximidad visoperceptiva entre significado y significante. Después de la forma de transición constituida por el "esquema simbólico" en la que el niño se limitaba a hacer "como si" de sus acciones habituales (hace como que duerme, come, se lava..) aplica esquemas simbólicos a otros objetos (hace comer, dormir... a su muñeco). En su opinión, este paso separa definitivamente el símbolo del ejercicio sensoriomotor, y lo proyecta como representación independiente. En este nivel de desarrollo observa otra forma de juego complementaria a la anterior. Ahora "proyecta esquemas de imitación sobre objetos nuevos" pero estos son tomados por imitación en lugar de pertenecer al conjunto de la acción propia (hace como que lee o telefonea..), para más tarde proyectarlo (hace leer o telefonear al muñeco). En el siguiente nivel no sólo imita conductas de otros, sino que se identifica con lo que representa (hace como si fuera un gato, o una campana...). Para Piaget (1945/1979) a partir de los 3 años el juego simbólico se enriquece notablemente y se impregna de gran imaginación: "Se construyen escenas enteras y complejas, que van de la simple transposición de la vida real hasta la invención de seres imaginarios" (p. 180). Esta nueva capacidad va a dar lugar a combinaciones lúdicas donde aparecen deseos reprimidos de la realidad que se satisfacen en el juego.

Declinación del Juego Simbólico (4-7 años): Progresivamente, el símbolo presenta un carácter menos egocéntrico, transformado en la dirección de representación imitativa de la realidad. En niño se acerca más a lo real y el símbolo llega a perder el carácter de de-

formación para tornarse en simple representación imitativa de la realidad (tenderá a utilizar un tren de juguete para simbolizar un tren en un juego de viaje). Piaget (1945/1979) destaca tres nuevos caracteres que diferencian los juegos simbólicos de este estadio con relación al anterior (pp. 186-187): (1) Orden relativo a las construcciones lúdicas por oposición a la incoherencia de las anteriores combinaciones simbólicas. Ahora las combinaciones simbólicas van a ser coherentes en cuanto a la secuencia y orden de los hechos en el juego de papeles; (2) Preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real; y (3) Comienzo del simbolismo colectivo propiamente dicho con diferenciación y adecuación de papeles. Entre los 7 y los 12 años las construcciones simbólicas son cada vez menos deformantes, estando cada vez más cercanas al trabajo adaptado: "A medida que el niño se adapta a las realidades físicas y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones, y a las transposiciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su Yo, progresivamente somete éste a la realidad" (1945/1979, p. 198).

En sus análisis concluye que este simbolismo colectivo dará lugar a la regla. El deseo de jugar con otros conduce al establecimiento progresivo de reglas de conducta. Pero antes de analizar los juegos de reglas propiamente dichos, se ha de resaltar la atención que este investigador ha prestado a los juegos de construcción, que se desarrollan en el período preoperacional, los cuales han sido vistos por él como juegos, pero cuestionándose la idea de si las construcciones son juego, imitación o trabajo espontáneo. Estos juegos los considera a caballo entre la acomodación y la asimilación, constituyendo la transición entre el ejercicio, el símbolo, la regla y las conductas adaptadas.

Juegos de Reglas (7-12... años)

Los juegos de reglas aparecen en el segundo estadio (4-7 años), pero sobre todo se constituyen de los 7 en adelante, subsistiendo durante toda la vida. Se caracterizan por estar estructurados en base a reglas objetivas cuya transgresión constituye una falta. Piaget (1932/1974) estudiando "el juego de canicas" (lanzar para sacar canicas fuera de un cuadrado), analiza el modo en que los niños de diversas edades se representan el carácter obligatorio de las reglas, su autonomía a la hora de crear nuevas, es decir, la conciencia de las reglas y la práctica de las mismas. Para Piaget (1945/1979), a diferencia del símbolo, la regla implica relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, siendo una falta la violación de la misma. Define los juegos de reglas como juegos de combinacio-

nes sensoriomotoras (carreras, lanzamiento de canicas..) o intelectuales (cartas, damas...), con competencia de los individuos y regulados por un código (p. 196). En esta etapa, el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición. Está empezando a ser capaz de trabajar y pensar más objetivamente, por ello las actividades lúdicas están estructuradas en base a reglas objetivas y pueden implicar actuaciones de grupo. En su opinión, a pesar de que estos juegos de reglas muestran una mayor adaptación a la realidad, con todo son juegos, y predomina el momento asimilador, ya que éstas reglas y su cumplimiento no son un equivalente pleno de la adaptación de la inteligencia a la realidad. Actúan de un modo sustitutivo, de ahí su carácter lúdico. Sin embargo, a medida que predomina la realidad objetiva y se va superando el egocentrismo infantil, el juego propiamente como tal modelo asimilador va cesando.

1.4. ESTADO ACTUAL DE LA EVALUACIÓN PSICOMOTRIZ

Debido al importante número de niños que presentan al mismo tiempo algún tipo de retraso o trastorno psicomotriz y dificultades en la adquisición de los primeros aprendizajes (lectura, escritura, cálculo...), evaluar el desarrollo psicomotriz proporcionará información significativa para organizar un plan de reeducación y con él evitar que los problemas aumenten.

La evaluación del desarrollo psicomotor permite conceptualizar los comportamientos observados en el desarrollo según una clasificación amplia que va desde los movimientos reflejos mecánicos y automáticos hasta los movimientos coordinados complejos. Las técnicas construidas para evaluar este proceso suponen una pluralidad de alternativas metodológicas, concepciones teóricas y énfasis en distintos aspectos. Por un lado, existen algunos instrumentos tradicionales cuyo objetivo es la obtención de una medida global del desarrollo, y por otro lado, algunos procedimientos para evaluar áreas específicas de desarrollo.

Se han construido instrumentos tradicionales cuyo objetivo es la obtención de medidas globales del desarrollo, tales como, cocientes de desarrollo y cocientes madurativos. Las técnicas más utilizadas de los años 50 a los 70 fueron instrumentos estandarizados, basados en tests situacionales mediante los cuales se extraen observaciones precisas, que referenciados a unos criterios normativo-evolutivos permiten establecer un cociente de desarrollo global. Ejemplos de estos instrumentos pueden ser:

- Las técnicas de Ozeretzky (1936) que permiten obtener la Edad motora y el Cociente motor;
- La escala de Brunet-Lèzine (1976/1978) para aplicarse únicamente a niños de 0 a 5 años con la posibilidad de determinar un Cociente de Desarrollo;
- Las escalas Bayley (1977) destinada a niños de 0 a 30 meses;
- Las Escalas McCarthy (1972/1977) con su escala perceptivo-manipulativa, y la escala de motricidad para ser administrada a niños de dos años y medio a ocho y medio.
- La escala observacional del desarrollo Secadas (1992) que permite ser aplicada desde el nacimiento hasta la adolescencia incluyendo en el perfil información sobre el desarrollo físico, desarrollo sensorial, coordinación motriz, y desarrollo sensorio-motor.

Este tipo de instrumentos pretende una evaluación global del sujeto, incluyendo en esta globalidad aspectos cognitivos. Habitualmente, estas escalas son instrumentos con los que se puede extraer un diagnóstico general, en términos de cociente y/o perfil, que establezcan el ajuste o desajuste de un determinado sujeto con un patrón evolutivo previo.

En cuanto a los procedimientos de evaluación psicomotriz específicos puede destacarse las pruebas de psicomotricidad de Picq y Vayer (1969) con las que se puede obtener un perfil psicomotor para niños de 2 a 11 años. Esta prueba permite la exploración de diversas funciones psicomotrices (coordinación dinámica global, coordinación dinámica de las manos, equilibrio, rapidez visomotora, organización del espacio, estructuración espacio-temporal, lateralidad, sincinesias, conductas respiratorias y ritmo) en la misma dirección que el instrumento de evaluación que se diseña en este trabajo, en el que se adopta diferencialmente una perspectiva lúdica de la evaluación.

En los últimos años, se ha revalorizado la importancia de estimular el desarrollo psicomotor en contextos escolares, y se han diseñado varios programas con esta finalidad (De la cruz y Mazaira, 1990; Gomendio, 1997; Laszlo y Sinsbury, 1993; Moreno y Del barrio, 1991; Patrick, 1996; Pellegrini, 1995; Pica, 1995). Sin embargo, se observa un menor auge de instrumentos de evaluación del desarrollo psicomotor infantil y los que existen aunque de calidad, algunos son limitados en el número de funciones que miden; requieren administraciones individuales que implican gran cantidad de tiempo para la evaluación de un grupo; o son antiguos y sus tareas para determinadas edades no son muy adecuados en la actualidad. Esta situación es efecto, en parte, de la poca atención que

el área de la evaluación psicomotriz ha tenido durante los últimos años en la psicología. Una revisión de los manuales más recientes de evaluación psicológica infantil (Silva, 1995) o la búsqueda de información a través de bases de datos (Psyclit, ERIC) sobre la producción en esta área durante los últimos cinco años, pone este hecho de relieve. Debido principalmente a esta razón, el trabajo que se plantea pretende, en primer lugar, sistematizar un conjunto de actividades lúdicas, estructuradas en ocho sesiones de evaluación, mediante las cuales registrar datos observacionales de las ejecuciones de todos los componentes de un grupo que permitan clarificar las destrezas psicomotoras de cada niño. Esta evaluación posibilitará, en caso de detectar deficiencias, plantear programas individuales o grupales con claros objetivos de intervención. Esta herramienta puede ser de utilidad para profesores/as, psicólogos/as y psicopedagogos/as que operan en contextos educativos evaluando e interviniendo en este nivel de edad, ya que la detección de deficiencias y la intervención de las mismas en este momento evolutivo, pueden prevenir posteriores problemas vinculados al desarrollo académico e integral del niño. Este trabajo que integra 3 parámetros "juego infantil, evaluación e intervención en la infancia", utiliza una metodología observacional y representa una evolución más en una línea de investigación desarrollada en la última década (Garaigordobil, 1990, 1992ab, 1995abc, 1996abc, Garaigordobil y otros, 1995, 1996). Esta línea de investigación subyacente a este estudio, emplea el juego como instrumento de evaluación y de intervención, ratificando la validez de esta actividad como medio de observación y estimulación del desarrollo infantil.

Capítulo 2

OBJETIVO, METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO EN LA ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

2.1. OBJETIVO DEL TRABAJO

Este trabajo tiene como principal objetivo diseñar un instrumento de evaluación del desarrollo psicomotor para niños/as de 8 años (final de 2º curso de educación primaria). El instrumento se configura con una batería de 39 juegos y actividades con los que se registran 90 indicadores de observación que permiten la recogida de datos referentes a 19 funciones psicomotrices relacionadas con la coordinación y el control motriz (coordinación dinámica global, equilibrio, respiración, coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz, velocidad, control del movimiento, precisión y tonicidad), con factores neuromotrices (lateralidad o predominancia cerebral), con la estructuración perceptiva (percepción visual, orientación espacial, relaciones espaciales entre los objetos, percepción auditiva, ritmo, orientación temporal, percepción táctil, organización perceptiva) y con el esquema corporal (conocimiento de las partes del cuerpo y del eje de simetría). Esta batería se diseña con la finalidad de evaluar el desarrollo psicomotor en el contexto de variadas situaciones de juego, mediante una metodología observacional (observación sistemática) con la que se registran indicadores de ejecución (conductas, productos de conducta, tiempos de ejecución...) en base a los cuales se realiza la evaluación psicomotriz de cada niño.

El instrumento tiene la ventaja de facilitar una rápida evaluación del desarrollo psicomotor de los niños de un grupo, considerándose que el conjunto de actividades y tareas que contiene la batería son tendencialmente superadas en este período evolutivo en el que, en situación de evolución normal, se encuentran desarrolladas y delimitadas las funciones psicomotrices que se exploran. Esta he-

ramienta permite captar la existencia de alguna dificultad en el área del desarrollo psicomotriz, antes del inicio de una etapa (2º ciclo) en la que los posteriores aprendizajes se sustentarán en gran medida sobre la adecuada evolución de estas funciones psicomotoras. Si bien la batería ha sido diseñada con fines de evaluación, no obstante, tiene la plasticidad de poder utilizarse como programa de intervención para estimular el desarrollo psicomotriz.

2.2. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

Para la realización de este trabajo se ha utilizado una metodología observacional llevándose a cabo un registro de datos mediante la observación sistemática, es decir, mediante un procedimiento encaminado a la percepción deliberada de una realidad conductual de forma que mediante su registro, codificación y análisis nos proporcione resultados significativos del sujeto en evaluación (Anguera, 1985, 1986, 1988, 1989, 1990, 1993/1991; 1994).

Las unidades de observación estudiadas son fundamentalmente conductas y productos de conducta, que se ponen de relieve en los diversos juegos que se plantean en el transcurso de las 8 sesiones de evaluación en las que se administran 39 juegos psicomotores al grupo. Mientras los juegos se desenvuelven en esta administración experimental, dos observadores registran diversos indicadores de observación (tiempos de ejecución, aciertos, errores, calidad de las ejecuciones en arrastre, carrera, equilibrio...), determinados y definidos para cada juego. Así mismo se filman las ejecuciones de cada niño en las diversas situaciones lúdicas, que posteriormente son nuevamente codificadas por dos observadores diferentes con la finalidad de fiabilizar la recogida de los datos de los registros observacionales.

La muestra piloto experimental utilizada está constituida por un grupo infantil de 2º curso de Educación Primaria, compuesto por 21 sujetos, 12 chicos y 9 chicas. El grupo está inscrito en un centro público de nivel socio-económico y cultural medio, no incluyendo niños con retrasos importantes en el desarrollo.

2.3. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO

Para elaborar este instrumento de evaluación psicomotriz se ha utilizado la metodología observacional en la perspectiva del modelo de investigación-acción. Procedimentalmente se han llevado a cabo las siguientes fases:

PRIMERA FASE: DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Selección y definición de las 19 variables psicomotrices objeto de evaluación estructuradas en 4 ejes: coordinación y control motriz, estructuración perceptiva, lateralidad y esquema corporal.
- Selección de las 39 actividades lúdicas que configuran la batería de evaluación y descripción inicial de las mismas.
- Definición de los preliminares indicadores de observación de cada juego y clarificación de la variable psicomotriz medida con cada indicador. Elaboración preliminar de la ficha para la recogida de datos observacionales de la batería de juegos (FRDO).
- Sistematización de las 8 sesiones de evaluación: Organización de las secuencias de juego en cada sesión de evaluación.
- Formación del equipo investigador: Con esta finalidad se realizaron varios seminarios previos a la administración de la batería de juegos, y durante la misma. La formación se articuló con una doble perspectiva: (1) Formación para la aplicación de los juegos dirigidos por la profesora del grupo (instrucciones de juego, maneras de estructurar el grupo en cada actividad...); y (2) Formación para la definición y clarificación de los indicadores de observación de cada juego que son registrados por los observadores.

SEGUNDA FASE: ADMINISTRACIÓN PILOTO EXPERIMENTAL DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- En el último trimestre del curso escolar se desarrolló la batería de juegos y se registraron los indicadores de observación, con una muestra experimental piloto de 21 niños/as de 2º Curso de Educación primaria. Se realizaron 8 sesiones de evaluación de 2 horas de duración respectivamente, una sesión semanal.
- La profesora dirigió la situación de juego y los observadores cumplimentaron la ficha para la recogida de datos observacionales. Mientras los juegos se desenvolvían en esta administración experimental, dos observadores registraron los indicadores de observación (tiempos de ejecución, aciertos,

errores, calidad de las ejecuciones en arrastre, carrera, equilibrio...), determinados y definidos para cada juego.

- Como mecanismo de control de la fiabilidad de la recogida de datos se utilizaron dos cámaras de vídeo con las que se filmaron las sesiones de evaluación. Después de la recogida directa de datos por parte de los observadores se procedió a una nueva codificación de los mismos mediante el visionado de la sesión en vídeo. El grado de acuerdo interjueces en las dos evaluaciones fue muy alto, ya que apenas se dieron discrepancias entre ambas codificaciones. Así, además de fiabilizar la recogida de datos, se puso de relieve que la definición de los indicadores de observación era adecuada y fácil de codificar para cualquier profesional de la educación.

TERCERA FASE: FORMULACIÓN DEFINITIVA DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- Formulación definitiva de las consignas-instrucciones y estructuración de la situación de cada juego de la batería.
- Formulación definitiva de los 90 indicadores de observación: Eliminación de ítems inadecuados e incorporación de otros más discriminativos.
- Elaboración definitiva de la ficha para la recogida de datos observacionales de la batería de juegos (FRDO) y de la ficha de integración de los resultados individuales (FIRI).
- Descripción del procedimiento de corrección: (1) traspaso de los datos de la ficha de recogida de los datos observacionales a la ficha de integración de resultados individuales; (2) puntuación de variables siguiendo el procedimiento de valoración cuantitativa diseñado (ver apto 3.7); (3) Sumatorio de resultados para las 19 variables psicomotrices y obtención de puntuaciones totales; (4) Valoración e interpretación de los resultados tomando como referencia las puntuaciones del grupo.

CUARTA FASE: ANÁLISIS Y CONCLUSIONES

- Realización de análisis descriptivos con los datos registrados en la administración experimental de la batería (medias, desviaciones típicas, frecuencias y porcentajes, valores mínimos y

máximos, percentiles...), y descripción de los resultados obtenidos.

- Exposición de algunas conclusiones referidas a los niveles de desarrollo encontrados en cada variable tomando como referencia los resultados obtenidos en el grupo experimental y con el contraste de otros trabajos en los que se proponen objetivos psicomotores para esta etapa.

Capítulo 3

DESCRIPCIÓN DE LA BATERÍA DE EVALUACIÓN

3.1. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

En esta ficha técnica se describe la significación de la prueba, se clasifican y definen las funciones psicomotrices evaluadas con este instrumento, las edades de aplicación, el procedimiento a seguir para administrar los juegos y para recoger datos mediante diversos indicadores de observación de los mismos, así como el tipo de espacio físico requerido para la aplicación de la batería de juegos.

3.1.1. Significación de la prueba

El modelo lúdico que se plantea tiene como principal objetivo evaluar el desarrollo psicomotriz de niños/as de 8 años, en base a la recogida de datos observacionales de las ejecuciones de los niños en situaciones de juego que se proponen directivamente. El conjunto de actividades lúdicas que contiene esta prueba permite evaluar 19 funciones psicomotrices relacionadas con la coordinación y el control motriz, con factores neuromotrices, con la estructuración perceptiva y con el esquema corporal (ver Cuadro 1. Clasificación y definición de las funciones psicomotrices evaluadas con la batería).

Aunque la descripción de las situaciones lúdicas ha sido planteada en función de su objetivo primario, es decir, el de evaluar el desarrollo psicomotriz, esta batería de juegos puede ser también utilizada con fines de intervención, es decir, con la finalidad de estimular diversas funciones psicomotrices durante el primer ciclo de educación primaria (primer y segundo curso). Debido a que el objetivo de las sesiones de juego consiste en observar la ejecución y recoger datos sobre el desarrollo psicomotor de los niños/as del grupo, en algunos juegos las acciones de los jugadores se plantean sucesivamente con la finalidad de facilitar la recogida de datos. Sin embargo, si los juegos se proponen como programa de interven-

ción se pueden realizar adaptaciones en algunos de ellos (por ejemplo, operar la situación lúdica simultáneamente todos los jugadores, sustituir al profesor/a como director de juego por jugadores/as que van rotando sucesivamente este rol, etc.). En el apartado en el que se describen los juegos de la batería de evaluación, se ofrecen sugerencias en formato de notas proponiéndose algunas modificaciones a las actividades lúdicas cuando vayan a ser planteadas con la finalidad de estimular el desarrollo psicomotriz.

Cuadro 1. Clasificación y definición de las funciones psicomotrices evaluadas con la batería

COORDINACIÓN Y CONTROL MOTRIZ (Enlace armonioso de movimientos y control de los mismos. Presupone integridad y madurez del sistema nervioso)	<i>Coordinación dinámica global:</i> Aptitud para integrar capacidades distintas en una tarea compleja. Uso simultáneo y ordenado de varios músculos o grupos de músculos. Organización de los movimientos que se realizan simultáneamente con diferentes grupos musculares y con una finalidad ya conocida. En esta actividad interviene todo el cuerpo (caminar, correr, trepar, saltar...). <i>Equilibrio:</i> Capacidad para mantener una posición determinada, reduciendo al mínimo el contacto con la superficie. <i>Respiración:</i> Dominio voluntario de la aspiración o inspiración (acción de entrar el aire en las vías respiratorias) y espiración (salida del aire). <i>Coordinación óculo-manual:</i> Integración de movimientos coordinados entre ojos y manos. <i>Coordinación óculo-motriz:</i> Integración de movimientos coordinados entre ojos y pies. <i>Velocidad, rapidez de movimiento:</i> Reacción rápida en el movimiento, al iniciarlo, al cambiar de dirección o al hacer ajustes de posición. <i>Control del movimiento, reflejos:</i> Control de la paralización del movimiento del cuerpo ante diversos estímulos auditivos, visuales, ... <i>Precisión, puntería:</i> Destreza en el lanzamiento de un objeto para dar en un blanco.
---	--

	<i>Tonicidad (fuerza muscular):</i> Se refiere a la fuerza que se ejerce con todo el cuerpo o con una parte del mismo.
FACTORES NEUROMOTRICES	<i>Lateralidad:</i> Predominancia Mano, Ojo, Oído, Pie (diestro, zurdo, ambidiestro).
ESTRUCTURACIÓN PERCEPTIVA (Organización de las sensaciones y toma de conciencia de lo real)	<i>Percepción Visual:</i> Organización y estructuración de las percepciones captadas por la vista. <i>Orientación espacial:</i> Reconocimiento derecha - izquierda del propio cuerpo, reconocimiento de conceptos espaciales básicos en relación a sí mismo (delante, detrás, arriba, abajo...). <i>Relaciones espaciales entre los objetos:</i> Reconocimiento de las relaciones espaciales existentes entre los objetos (a la izquierda de... a la derecha de...). <i>Percepción auditiva:</i> Organización y estructuración de las percepciones captadas por el oído. <i>Ritmo:</i> Noción relacionada con la percepción de una sucesión de sonidos. <i>Orientación temporal:</i> Organización mental de la sucesión de acontecimientos. <i>Percepción táctil:</i> Reconocimiento y discriminación de objetos a través del tacto. <i>Organización perceptiva:</i> Capacidad de sintetizar partes en un todo.
ESTRUCTURACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL (Representación mental del propio cuerpo)	<i>Esquema corporal:</i> Representación mental del propio cuerpo como un conjunto de elementos que forman un todo único, tanto en reposo como en movimiento. En su formación contribuyen las sensaciones externas que actúan sobre el cuerpo y las propias impresiones perceptivas, y las sensaciones kinestésicas. En su primer nivel implica reconocimiento de las partes del cuerpo y noción del eje central de simetría, es decir, la idea de la línea vertical imaginaria que separa las dos partes simétricas del cuerpo.

3.1.2. Edades de aplicación

La batería de juegos se puede utilizar desde el último curso de preescolar si se aplica con fines de intervención. Sin embargo, para ser administrado como instrumento de evaluación debe aplicarse en el último trimestre de 2º curso de educación primaria (7,5 - 8 años). La selección de los juegos se ha realizado teniendo en cuenta que los niveles de desarrollo psicomotriz que implican, están tendencialmente adquiridos en niños de aproximadamente 8 años, por lo que representa una medida flexible del techo del desarrollo psicomotor en esta edad, es decir, un punto de corte.

3.1.3. Procedimiento de administración y recogida de datos

La batería está configurada por 39 juegos que son planteados de forma grupal por el profesor/a del grupo (director/a de juego). Sin embargo, la recogida de datos de las ejecuciones de los niños es individual, y la llevan a cabo dos observadores/as no participantes. La batería se administra en 8 sesiones de juego de 2 horas de duración. La estructuración de estas sesiones se expone como propuesta concreta para el diseño de las mismas en el apartado 4 de esta sección (ver apto. 3.4. Sistematización de las sesiones de evaluación). Esta sistematización ha sido administrada de forma piloto con la finalidad de probar y ajustar el instrumento, no obstante, las sesiones pueden estructurarse libremente por el profesor/a o el psicólogo/a en función del tiempo disponible, recogiendo en el transcurso de los últimos meses del curso, la información referida a los 90 indicadores de observación.

El modelo de evaluación está diseñado para recoger datos simultáneamente de todos los niños de un grupo de, aproximadamente, 20 participantes. No obstante, también puede ser utilizado para recoger datos de un sólo individuo tomando nota de sus ejecuciones en las sucesivas secuencias de juego que se proponen al grupo.

3.1.4. Espacio de aplicación

La administración de las 7 primeras sesiones de juego se lleva a cabo en el aula de psicomotricidad o gimnasio, es decir, en un espacio libre de obstáculos que posibilite correr, saltar o bailar libremente. La última sesión se puede realizar en un aula normal, administrando dos de los juegos de forma individual.

3.2. LISTADO DE LA BATERÍA DE JUEGOS PARA LA EVALUACIÓN DE FUNCIONES PSICOMOTRICES

La prueba de evaluación psicomotriz que se propone está configurada con 39 actividades psicomotrices a través de los cuales se exploran 19 variables o factores relacionados con el desarrollo psicomotriz. En el Cuadro 2, que se presenta a continuación, se expone un listado de los juegos que componen esta batería de evaluación, destacando la principal función psicomotriz evaluada por cada juego, así como el código de la función psicomotriz que será utilizado en las fichas o matrices de recogida de datos.

Cuadro 2. Listado de la batería de juegos para la evaluación de funciones psicomotrices

<i>CÓDIGO FUNCIÓN PSICO- MOTRIZ</i>	<i>FUNCIÓN PSICOMOTRIZ</i>	<i>JUEGOS PARA SU EVALUACIÓN</i>
<i>CDG V</i>	<i>Coordinación Dinámica Global Velocidad, rapidez de movimiento</i>	1. Roles en carrera de relevos 2. El túnel 3. Estatuas griegas
<i>E</i>	<i>Equilibrio</i>	4. Funambulistas 5. La estatua coja
<i>RES</i>	<i>Respiración</i>	6. Sopla gol 7. De nariz a nariz 8. Los globos
<i>COM</i>	<i>Coordinación óculo-manual (ojo-mano)</i>	9. Laberintos 10. Muñecos recortables 11. Dibujos de figuras bender
<i>COP</i>	<i>Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)</i>	12. Alturitas con la cuerda o la goma 13. Saltos sobre la colchoneta
<i>CM</i>	<i>Control del movimiento, reflejos</i>	14. Un, dos, tres pajarito inglés 15. Stop pies juntos 16. Antón pirulero
<i>P</i>	<i>Precisión, puntería</i>	17. La rana 18. Canastas 19. Los bolos
<i>T</i>	<i>Tonicidad (fuerza muscular)</i>	20. La carretilla 21. Gol en portería
<i>LA</i>	<i>Lateralidad (ojo-pie-mano-oído)</i>	22. Usa tus sentidos
<i>PV</i>	<i>Percepción visual</i>	23. Cada figura su color 24. Busca los errores
<i>OE</i>	<i>Orientación espacial</i>	25. Robots 26. Enredados
<i>RE</i>	<i>Relaciones espaciales</i>	27. El espejo 28. A izquierda y derecha
<i>PA</i>	<i>Percepción auditiva</i>	29. Kim auditivo 30. Donde está la campanilla
<i>RI</i>	<i>Ritmo</i>	31. Los músicos 32. Tan Tan
<i>OT</i>	<i>Orientación temporal</i>	33. Viñetas wisc 34. Láminas cat
<i>PT</i>	<i>Percepción táctil</i>	35. Gallina ciega 36. Busca la pareja
<i>OP</i>	<i>Organización perceptiva</i>	37. Rompecabezas wisc
<i>EC</i>	<i>Esquema Corporal: conocimiento partes y noción del eje de simetría</i>	38. Dónde te toqué 39. Mi silueta

3.3. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS DE LA BATERÍA Y DE SUS INDICADORES DE OBSERVACIÓN

En este apartado se describen los juegos que configuran la batería de evaluación y los indicadores de observación de los mismos, tal como se han planteado en su aplicación experimental. Para esta aplicación se ha contado con la participación de la profesora del grupo, de 2 observadores/as, 2 cámaras, y de la diseñadora-coordinadora del proyecto. Sin embargo, esta batería puede ser administrada por un único adulto, por ejemplo, el profesor/a o el psicólogo/a, que dirige las situaciones de juego y toma nota de las ejecuciones de los niños/as al mismo tiempo. Administrar la batería de este modo requerirá pequeñas modificaciones en el planteamiento de las situaciones lúdicas, de tal modo que faciliten la recogida de datos. La principal modificación cuando vaya a ser aplicado por un solo adulto consistirá en proponer los juegos en gran grupo haciendo en algunos de ellos que los jugadores realicen las acciones sucesivamente.

1. ROLES EN CARRERAS DE RELEVOS

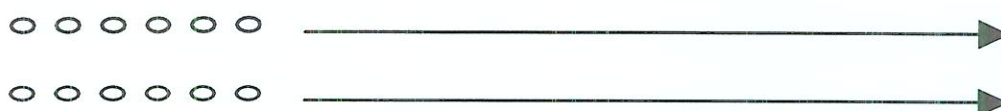
Los jugadores se distribuyen en dos equipos y se colocan en la línea de salida. Todos los jugadores realizarán 3 carreras en cada una de las cuales representarán tres roles: serpientes, canguros, y cojos. A una señal dada por el director de juego los jugadores 1 de cada equipo se desplazan hacia la meta representando el primer rol (serpiente). Cuando llegan a la meta (a 5 metros de distancia) giran y vuelven de nuevo a la línea de salida en la que tocan la mano de los jugadores 2 de cada equipo, que inician la carrera. Así sucesivamente hasta que todos los jugadores/as realicen la carrera representando este rol. Posteriormente, llevan a cabo el mismo proceso representando el rol de canguro y en una tercera ronda el rol de cojo que hace el recorrido de ida con la pierna derecha y el de vuelta con la izquierda. Mientras cada pareja de jugadores se desplaza, el resto de los compañeros de su equipo corea su nombre animando a la pareja que realiza la carrera. En la transmisión de la consigna o instrucciones del juego es importante enfatizar la calidad del movimiento en el desplazamiento.

Notas:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro.

- Si se aplica el programa de juego como entrenamiento, la mitad de los jugadores pueden realizar el rol simultáneamente, y se amplían los roles para carrera (carrera en paso maratón, rol de rana, perros, gatos, osos, camarero, bailarina...).

5 metros



Materiales:

2 Cronómetros

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación dinámica global	• Arrastre coordinando brazos y piernas en el rol de serpiente si-no • Saltos uniformes y con coordinación en el rol de canguro si-no
Velocidad, rapidez de movimientos	• Tiempos de carrera en los tres roles
Equilibrio	• Número de veces que pone el pie derecho y el pie izquierdo en el suelo en el rol de cojo

2. EL TÚNEL

Se forman dos equipos, asignándose un equipo a cada observador. Los niños/as del equipo 1 se colocan en fila india con las piernas abiertas formando un túnel, y los del equipo 2 se ponen frente al túnel. Cuando el director de juego da la señal, el jugador 1 se arrastra y atraviesa el túnel; cuando termina da una palmada y sale el jugador 2, y así sucesivamente. Cuando todos los niños del equipo terminan de pasar el túnel, los roles se invierten y el equipo 1 atraviesa el túnel realizando la misma secuencia de actividad, mientras que el equipo 2 representa el rol de túnel.

Materiales:

2 Cronómetros

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación Dinámica global	• Arrastre coordinando brazos y piernas si-no
------------------------------	---

Materiales:

Magnetofón. Cinta con pieza musical animada, rítmica y alegre.
Cinta adhesiva.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación dinámica global	• Coordinación y armonía del movimiento durante la danza si-no
Control del movimiento	• Número de veces en las que el tiempo de reacción a la paralización es alto • Número de veces en las que se observa movimiento durante los tiempos de paralización



Estatuas griegas

4. FUNAMBULISTAS

En primer lugar, se debe informar al grupo sobre el rol a representar, es decir, quien es y qué hace un funambulista. Posteriormente, todos los jugadores se transforman en funambulistas. Se adhiere una cinta adhesiva de color en el suelo, y los funambulistas deberán atravesarla poniendo el talón delante de la punta del pie que precede, es decir, uniendo punta y talón, y evitando balancear los brazos. Posteriormente, realizan el mismo ejercicio pero con dos cuerdas de escaso grosor. Las cuerdas se extienden y se adhieren con cello en el suelo en varios puntos, realizando con cada una de ellas una figura. Deben andar por encima de la cuerda, apoyando el talón al lado de la punta del pie que precede y tratando de no balancear los brazos. Realizar figuras conocidas y abstractas (cuadrado, serpiente...). Para el desenvolvimiento del juego se pueden organizar dos equipos que juegan simultáneamente, asignándose un observador a cada equipo.

Nota:

- Si el juego se plantea como entrenamiento, los jugadores/as pueden realizar simultáneamente la actividad (múltiples marcas con cinta adhesiva por el aula y diversas cuerdas distribuidas arbitrariamente para realizar recorridos).

Materiales:

Cinta adhesiva de color rojo. 2 cuerdas de 3 metros cada una. 2 cuerdas de 4 metros cada una.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Equilibrio	• Número de veces que pierde el equilibrio (más del 60% de la superficie del pie queda fuera de la cinta adhesiva y de la cuerda) • Número de veces que no une punta y talón • Balanceo de los brazos si-no
------------	---



Funambulista



La estatua coja

5. LA ESTATUA COJA

Se pregunta al grupo si ha visto en alguna ocasión a esos artistas de calle que se quedan en posición estática, como estatuas, durante periodos muy prolongados de tiempo. Se deja que comenten sus experiencias (cuando lo vieron, qué representaba la estatua, qué pretendía con esa actitud...). Después de un tiempo de diálogo los jugadores/as se transforman en estatuas cojas. Se ofrece modelo de esta posición (a la pata coja manteniéndose con la pierna derecha, cabeza cabizbaja con mirada hacia abajo y brazos posición en cruz a la altura del cuerpo). El objetivo del juego consiste en soportar esta postura el máximo tiempo posible. Cuando colocan los dos pies en el suelo dicen su nombre en alto lo que facilita el registro del tiempo de equilibrio. Cuando todos tienen los dos pies en el suelo se repite con la otra pierna. En una segunda fase, se solicita a los jugadores que adopten la siguiente posición: En pie, brazos en cruz, cuerpo inclinado hacia adelante, levantando una pierna hacia atrás, hasta conseguir que esa pierna y el tronco queden paralelos al suelo, en línea recta. Después de presentar el modelo se forman dos equipos, por turnos van saliendo al centro (2 de cada equipo simultáneamente), y adoptan esta posición. El objetivo consiste en mantener esta postura hasta contar 3. Después se repite con la otra pierna.

Nota:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro, para la primera fase. En la segunda cada observador registra las conductas de 2 jugadores simultáneamente.

Materiales:

2 Cronómetros.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

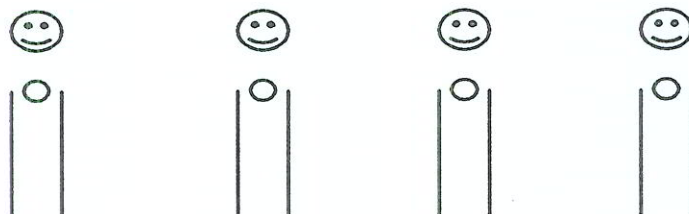
Equilibrio	• Tiempos de mantenimiento en posición estática (tiempo que se mantiene sin poner los dos pies en el suelo) (derecha-izquierda) • Adopta la posición de la fase 2 adecuadamente, sin desestabilizarse (derecha-izquierda) • Se mantiene en posición de fase 2 hasta contar tres sin desestabilizarse (derecha-izquierda) si-no
------------	--

6. SOPLA GOL

El juego consiste en soplar una pelota de ping-pong (de poco peso), sin que salga del camino trazado con palillos adheridos al suelo con cello. Si el jugador sopla demasiado fuerte y saca la pelota fuera, la coloca de nuevo en el punto del circuito donde se salió y sigue soplando. Se preparan con palillos los circuitos o caminos (1 metro de longitud) que deberá recorrer la pelota, y ésta se coloca en el punto de salida. El juego se realiza de 4 en 4 jugadores, y a una señal dada los jugadores soplan la pelota que tienen en su circuito para hacerla llegar al final del recorrido. Los circuitos tienen 1 metro de longitud y 5 centímetros de anchura.

Notas:

- Cada observador lleva a cabo el registro simultáneo de 2 niños en cada ronda.
- Si el juego se plantea como entrenamiento se pueden formar dos equipos y todos los jugadores realizan la actividad simultáneamente (un equipo frente a otro).



Materiales:

Palillos. 4 pelotas pequeñas (ping-pong). Cello.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Respiración (control espiración)	• Número de veces que la pelota sale del camino trazado • Número de veces que sopla hasta conseguir que la pelota realice el recorrido
----------------------------------	--

7. DE NARIZ A NARIZ

Los jugadores/as se colocan de pie en posición circular. Uno de ellos coge un papel (de consistencia suave y de poco peso, por ejemplo, un papel de fumar), lo coloca contra su nariz y lo sostiene por aspiración y sin ayuda de la mano. Entonces acerca frontalmente su cara a la cara del jugador situado a su izquierda para que éste aspirando por la nariz, a la vez que el primero deja de aspirar, se ponga el papel en su nariz, y pueda pasarlo posteriormente al siguiente jugador. El traspaso del papel de uno a otro implica un alto grado de dificultad en esta edad, siendo un pequeño porcentaje de jugadores los que consiguen recogerlo y, entregarlo correctamente. Por ello, cuando un niño pasa el papel a otro compañero y este cae al suelo, no intenta realizar el pase de nuevo. El compañero que debía recogerlo lo adhiere a su nariz e intenta pasarlo al siguiente compañero.

En una segunda fase, el grupo se divide en dos equipos. Los equipos se ponen frente a frente a una distancia de 4 pasos, y los miembros de cada equipo se alinean dejando entre ellos un pequeño espacio de separación. Los 5 primeros jugadores del equipo 1 aspiran colocando el papel de fumar en su nariz, y se desplazan hasta los compañeros del otro equipo que tienen en frente. Cuando llegan frente a ellos, los 5 primeros jugadores del equipo 2 realizan el recorrido inverso a los del equipo 1, manteniendo el papel en su nariz a lo largo del desplazamiento. Posteriormente, salen los siguientes jugadores del equipo 1 y los del equipo 2 invierten el recorrido con el papel en su nariz, y así sucesivamente todos los jugadores.

Notas:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro.
- Si el juego se plantea como entrenamiento en la fase 2 los jugadores del equipo 1 se pueden desplazar al mismo tiempo situándose frente a los jugadores del equipo 2 que simultáneamente recogen el papel e invierten el recorrido.

Materiales:

1 paquete de papel de fumar de tamaño grande.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Respiración (control inspiración)	• Mantiene el papel correctamente (primera ronda en círculo) si-no
-----------------------------------	--

- Recoge el papel correctamente (primera ronda en círculo) si-no
- Se desplaza sin perder el papel de su nariz y sin utilizar en ningún momento la mano para su mantenimiento si-no



De nariz a nariz

8. LOS GLOBOS

Cada jugador hincha el globo que se le entrega a la mayor velocidad posible y cuando termina dice su nombre en alto (lo que facilita registrar el tiempo de ejecución de cada jugador). Posteriormente, cuando todos los jugadores tienen sus globos hinchados se da la siguiente consigna de juego: "Ahora debéis lanzar el globo a otro compañero. El objetivo del juego consiste en mantener en el aire continuamente todos los globos. No importa dónde esté vuestro globo, cuando recibáis o tengáis cerca un globo golpearlo con la mano y reenviarlo a otro compañero. El juego consiste en mantener en el aire todos los globos. Procurar que los globos suban lo más alto posible, estirando el cuerpo". El juego se detiene después de 3 o 4 minutos de duración.

Nota:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro.

Materiales:

1 globo por jugador.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Respiración (fuerza espiración)	• Tiempo utilizado para hinchar el globo • Hincha el globo sin ayuda si-no
Coordinación óculo-manual (mano)	• Anuda el globo sin ayuda si-no

9. LABERINTOS

Se entrega a cada jugador/a una lámina con 7 laberintos. Individualmente deben trazar el camino (una línea) en el laberinto, evitando tocar los laterales o paredes que delimitan su recorrido y, sin levantar el lápiz del papel. Después de realizar el laberinto de ejemplo con todo el grupo (dibujar el ejemplo en una cartulina y realizarlo con la observación de todos), los jugadores/as, a la señal del director, comienzan la ejecución. Cuando terminan todos los laberintos avisan al observador que anota el tiempo de ejecución global.

Notas:

- Distribuir 10 jugadores a cada observador para el registro de la mano empleada y del tiempo de ejecución.
- Evaluación del resto de las variables mediante el análisis del producto.

Materiales:

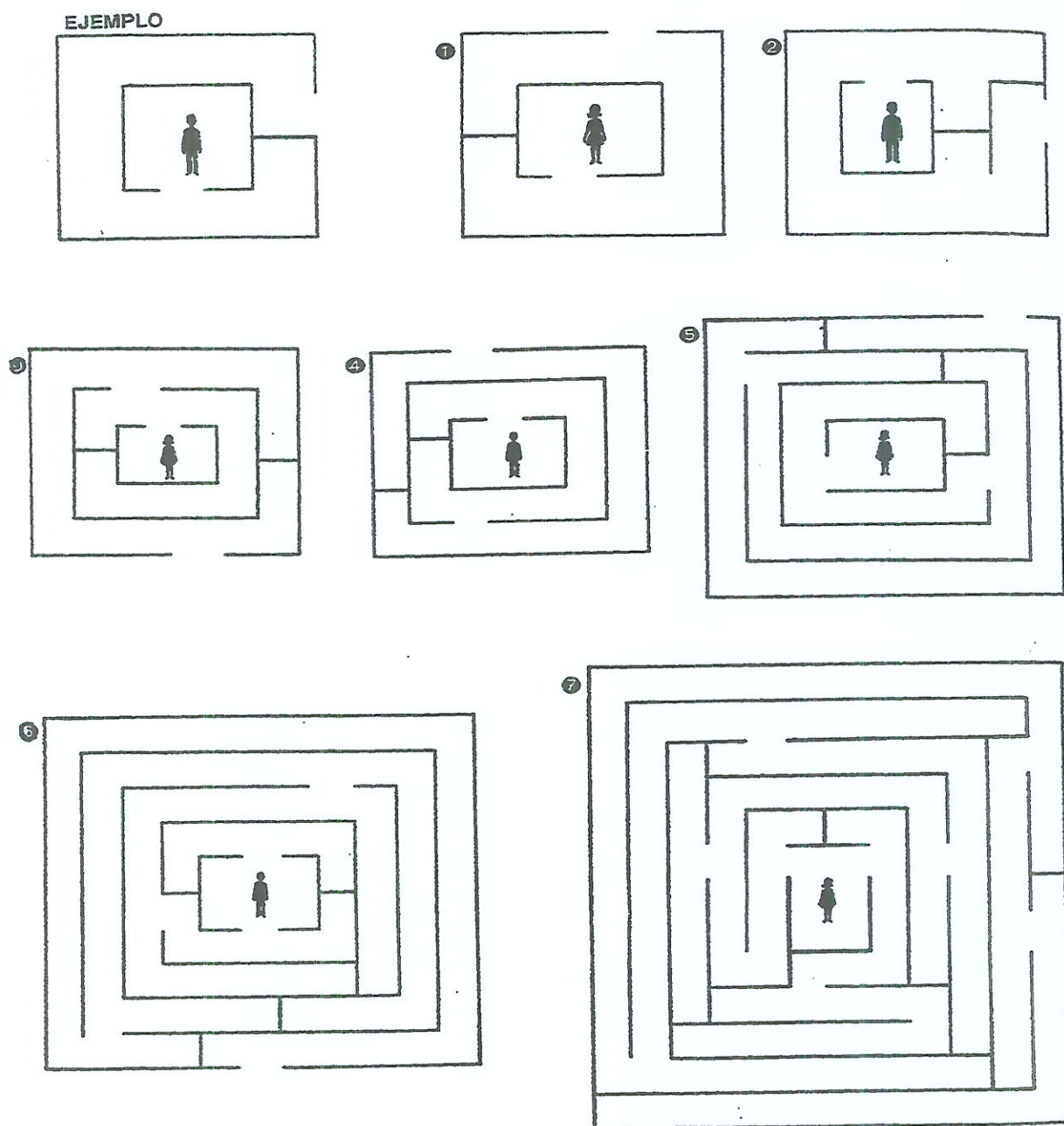
1 lamina con 7 laberintos (Wisc) por jugador (ver ejemplo nº 1)
2 Cronómetros.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación óculo-manual (ojo-mano)	• Número de veces que se tocan las paredes
Percepción visual: Capacidad de anticipación visual	• Errores en el recorrido (número de veces que debe volver atrás por desplazamiento incorrecto) • Tiempo de ejecución

Tonicidad (fuerza muscular brazos)	• Intensidad del trazo: fuerte-normal-débil
Lateralidad (mano)	• Mano empleada izquierda-derecha

EJEMPLO 1



10. MUÑECOS RECORTABLES

Los participantes individualmente recortan 3 figuras dadas (una figura humana, una figura circular y una mariposa). En la consigna se subraya la importancia de recortar por la línea-contorno de las figuras. Posteriormente, todos los jugadores organizan una escena con todos los recortables. El director de juego guía esta configuración planteando preguntas, por ejemplo: "¿qué personajes tenemos?... ¿qué pueden estar haciendo o diciendo?... vamos a ponerlos juntos en función de la relación que tienen.... ¿qué más figuras tenemos?... ¿cómo las podemos colocar....?". Guiando este proceso se relacionan unas figuras con otras y se crea con ellas una especie de cuadro o composición sobre un trozo de papel de embalar que hace de fondo y encuadre a la composición grupal.

Notas:

- Distribuir 10 jugadores a cada observador para el registro de la mano empleada.
- Anotar el nombre del jugador o su número de identificación detrás de las figuras antes de entregar el material para realizar posteriormente la evaluación del producto.
- La evaluación de la coordinación óculo-manual se realiza mediante el análisis del producto.

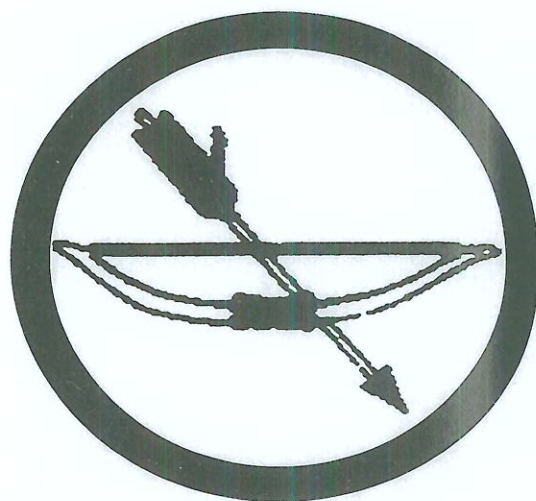
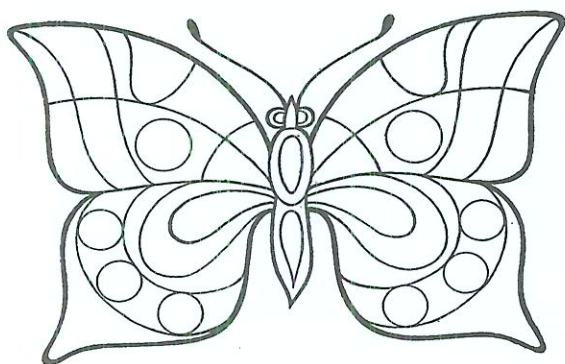
Materiales:

Papel de embalar 5 metros. 3 figuras recortables y 1 tijera por participante (ver ejemplo n° 2).

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación óculo-manual (ojo-mano)	• Calidad del recortado Alta (A) – Media (M) - Media Baja (MB) - Baja (B) (alta = delimitación correcta del contorno, buen control; media = delimitación algo imprecisa en algunas partes; media-baja = delimitación imprecisa en bastantes zonas del contorno de la figura; baja = delimitación incorrecta del contorno de la figura, no se bordea el contorno y la tijera pierde globalmente el contorno de la figura)
Lateralidad (mano)	• Mano empleada izquierda-derecha

EJEMPLO 2



11. DIBUJO DE FIGURAS BENDER

Los jugadores/as se distribuyen por el aula de forma arbitraria y a cada jugador se le entrega un folio, un lapicero y una fotocopia en la que aparecen 6 figuras geométricas. La tarea consiste en dibujar estas figuras geométricas dadas: círculo, cuadrado, puntos, líneas onduladas, rombos... que han sido seleccionadas del test de Bender. En esta actividad los niños reciben el modelo a copiar y deben dibujarlo en un folio en blanco que se les entrega. Cuando todos han terminado, se sientan en el suelo en posición circular. El director de juego les sugiere pensar y comentar qué dibujos se imaginan a partir de las figuras dibujadas (por ejemplo, líneas curvas = serpientes).

Notas:

- Distribuir 10 jugadores a cada observador para el registro de la mano empleada.
- Evaluación del resto de las variables mediante el análisis del producto.

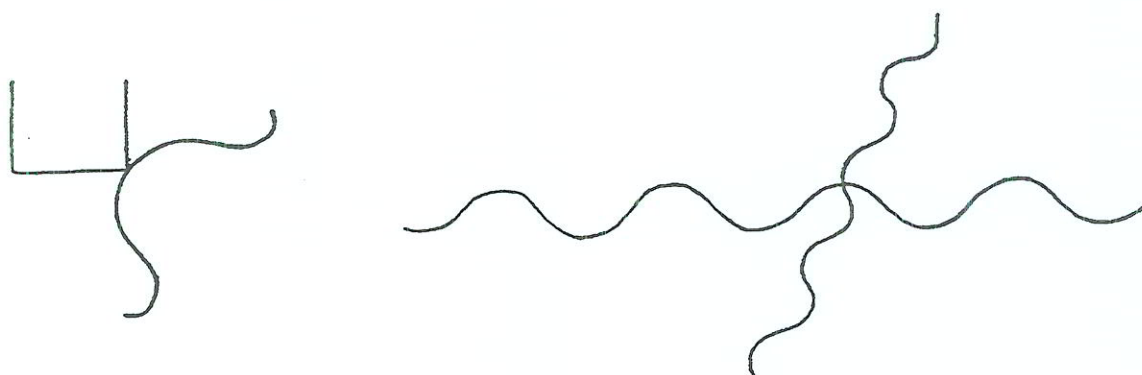
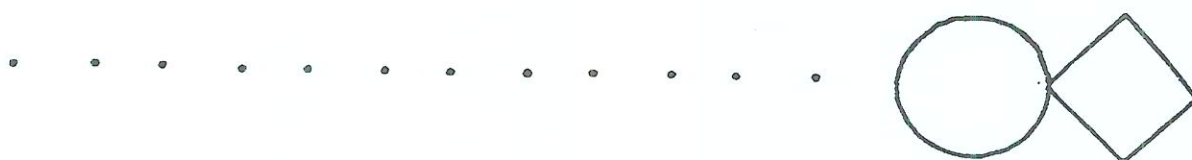
Materiales:

1 Composición con 6 figuras Bender (ver ejemplo nº 3), 1 Folio, 1 Lápiz y 1 Goma de borrar por participante.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación óculo-manual	• Número de distorsiones: distorsión de la forma, adición u omisiones de ángulos, desproporción de las partes, cinco o más puntos convertidos en círculos, desproporción del tamaño de las figuras compuestas. • Número de rotaciones: rotación de la figura completa o parte de la misma mayor de 45°. • Número de fallos de integración: pérdida de la forma de la figura, superposiciones o separaciones de las dos figuras superior a 3 mm, las dos líneas de la figura 4 no se superponen. • Número total de errores • Tiempo de ejecución
Lateralidad (mano)	• Mano empleada izquierda-derecha

EJEMPLO 3



8 metros	
0 0 0 0 0 0	
Materiales: 2 colchonetas. Cinta adhesiva de color rojo. Un metro.	
Variables objeto de evaluación e indicadores de observación	
Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)	• Longitud del salto
Coordinación dinámica global	• Carrera coordinando el movimiento de brazos y piernas si-no

14. UN DOS TRES PAJARITO INGLÉS

El director de juego (profesor/a) se coloca frente a una pared y de espaldas al resto de los jugadores/as que se sitúan a 7 metros de la misma. El director/a de juego dice en alto “un dos tres pajarito inglés” y cuando termina gira su cuerpo tratando de coger a alguno de los jugadores en movimiento. El juego consiste en desplazarse en la dirección de la pared evitando ser vistos en movimiento por el director. El director puede decir el estribillo a gran velocidad, lo que dificulta el desplazamiento de los otros jugadores que deben detenerse bruscamente cuando el director/a finaliza el estribillo “un dos tres pajarito inglés”. Cuando un jugador es visto en movimiento debe volver a la línea de salida y comenzar de nuevo. Con la finalidad de facilitar la observación se distribuye a los jugadores en dos equipos que juegan sucesivamente, en dos turnos o rondas.

Notas:

- Distribuir 5 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro en cada ronda.
- Si el juego se plantea como entrenamiento, es decir, con fines de intervención, el rol de director de juego va rotando entre los jugadores. El primer jugador que llega a la pared donde se encuentra el director de juego, cambia el rol con éste y comienza una nueva ronda de juego. Además, en las sucesivas ocasiones que se realice el juego pueden aplicarse variantes tales como: desplazarse portando un saquito de arena sobre la

cabeza, gateando, saltando, tocando el sueño con tres partes del cuerpo, a la pata coja, desplazarse coordinadamente por parejas unidas por los pies...

7 metros



Materiales:

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Control del movimiento (reflejos)	Número de veces que se vuelve a la línea de salida.
-----------------------------------	---

15. STOP PIES JUNTOS

Los jugadores deben correr en una dirección a bastante velocidad y a la señal de STOP detenerse con los pies juntos. El director de juego propone 6 momentos de paralización. Con la finalidad de facilitar la observación se distribuyen los jugadores en dos equipos que realizan el juego en dos turnos.

Nota:

- Distribuir 5 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro en cada ronda.

Materiales:

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Control de movimiento (reflejos)	Número de veces en las que el Tiempo de reacción a la orden de stop es alto (movimiento después de la orden en las 6 rondas)
Coordinación dinámica global	Carrera coordinando el movimiento de brazos y piernas si-no

16. ANTÓN PIRULERO

Cada jugador elige un oficio y efectúa el gesto característico del mismo, es decir, una acción representativa del mismo (planchar, tocar el piano, coser, barrer, tocar el violín, martillear...). Todos se ponen en círculo y Antón (director de juego) "se la queda" en el centro frente a los jugadores. Cada uno realiza su gesto y en grupo entonan la siguiente canción: "Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual, atiende a su juego, y el que no lo atiende pagará una prenda". Antón en el centro del círculo hace un movimiento repetitivo con su pulgar en la barbilla al son de la canción y de repente realiza el gesto del rol de alguno de los jugadores. Cuando lo hace, el chico que representa ese oficio, deberá rápidamente adoptar el gesto de Antón hasta que éste decida volver a su gesto propio. Antón se va desplazando y hace cambio de rol con cada uno de los jugadores pero de forma alternativa e improvisada. Los jugadores se distribuyen arbitrariamente en círculo y con la finalidad de facilitar el registro observacional Antón lleva a cabo la siguiente secuencia de cambio de rol:

- 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,
- 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20

Notas:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro.
- El conocimiento de la secuencia que seguirá Antón facilita que el observador enfoque su atención observando al niño unos segundos antes de que Antón se coloque frente a él.
- Si el juego se realiza como entrenamiento el rol de Antón va rotando entre los jugadores. Un jugador saldrá al centro a sustituir a Antón cuando éste cambie de rol con el jugador y este jugador distraído no haga inmediatamente el cambio de rol con Antón.

Materiales:

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

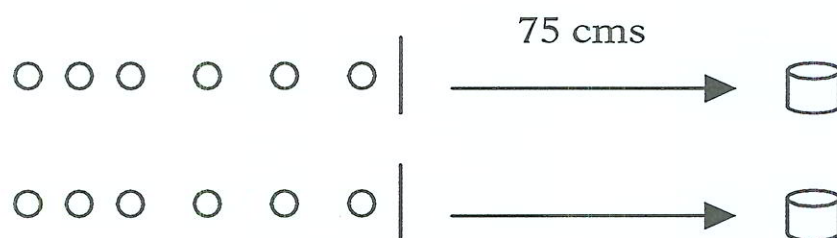
Ritmo	• Coordinación del ritmo de la canción y el movimiento si-no
Control del movimiento (reflejos)	• Tiempo de reacción alto en el cambio de rol con Antón

17. LA RANA

Si no se dispone de una rana de plástico, se dibuja sobre un panel de cartulina una rana con la boca abierta y se recorta la boca de forma que resulte un agujero circular de 10 cm de diámetro. El panel se apoya sobre una mesa, inclinado, y los jugadores se colocan a una distancia de 75 cm, tratando de introducir unas fichas de plástico en la boca de la rana con 3 lanzamientos sucesivos por jugador. Para este juego se organizan dos equipos que juegan simultáneamente, asignándose uno a cada observador.

Notas:

- Si el juego se plantea con fines de intervención pueden realizarse varios equipos de 3 o 4 jugadores que juegan simultáneamente.
- Existen ranas de plástico comercializadas que pueden ser utilizadas en este juego



Materiales:

2 ranas de juguete o 2 paneles de cartulina en los que se dibuja una rana con una boca-agujero de 10 cm de diámetro (Con cartulinas). 6 fichas de plástico.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Precisión, puntería	• Número de aciertos en los tres lanzamientos
Lateralidad (mano)	• Mano empleada derecha-izquierda

18. CANASTAS

Con un aro de tamaño medio se simula una canasta y se coloca a 1,70 metros de altura, en contacto con la pared. Cada jugador lanza con las dos manos la pelota a la canasta en tres ocasiones o rondas, situándose a una distancia de 2 metros de la canasta.

Materiales:

2 Cronómetros. 2 juegos de bolos. 6 pelotas pequeñas

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Precisión, puntería	• Número de bolos derribados en las tres tiradas
Lateralidad (mano)	• Mano empleada derecha-izquierda

20. LA CARRETILLA

Los jugadores/as se colocan por parejas y en la línea de salida. Un jugador hace de carretilla, andando con los manos, y el otro le agarra de los pies que van por el aire. El juego consiste en realizar un recorrido por parejas y luego intercambiar los roles. El juego se puede plantear de manera que 2 parejas recorran el camino simultáneamente

Notas:

- Asignar una pareja a cada observador en cada ronda.
- Estructurar las parejas en función del peso, es decir, niños con pesos y estaturas similares.

Materiales:

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Tonicidad (fuerza muscular brazos)	• Realización del recorrido sin interrupciones debidas a caídas en el rol de carretilla si-no • Número de veces que dobla totalmente los brazos en el rol de carretilla
--	---

<i>Materiales:</i> 2 Cronómetros. 2 juegos de bolos. 6 pelotas pequeñas	
<i>Variables objeto de evaluación e indicadores de observación</i>	
Precisión, puntería	• Número de bolos derribados en las tres tiradas
Lateralidad (mano)	• Mano empleada derecha-izquierda

20. LA CARRETILLA

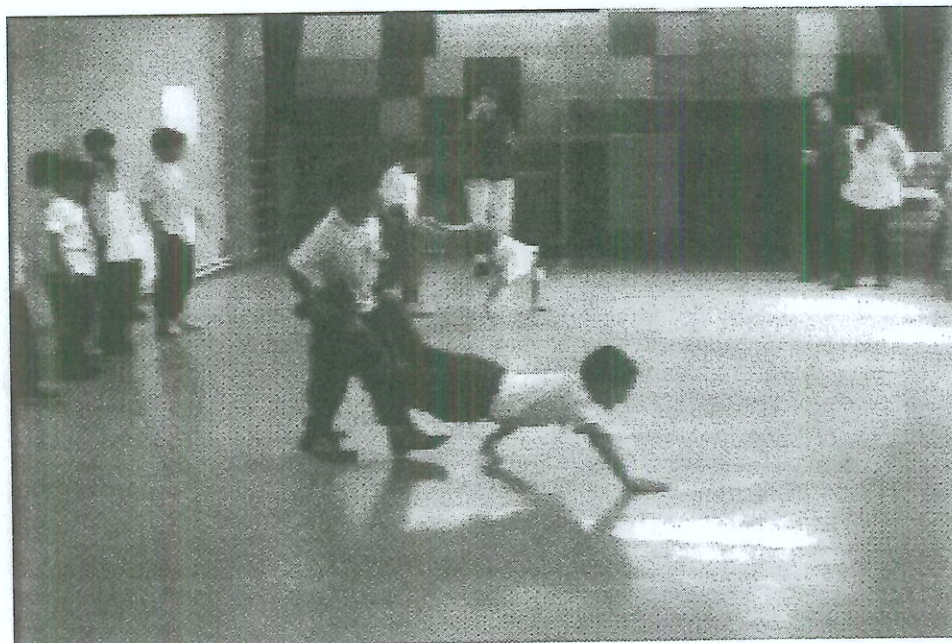
Los jugadores/as se colocan por parejas y en la línea de salida. Un jugador hace de carretilla, andando con los manos, y el otro le agarra de los pies que van por el aire. El juego consiste en realizar un recorrido por parejas y luego intercambiar los roles. El juego se puede plantear de manera que 2 parejas recorran el camino simultáneamente

Notas:

- Asignar una pareja a cada observador en cada ronda.
- Estructurar las parejas en función del peso, es decir, niños con pesos y estaturas similares.

Materiales:

<i>Variable objeto de evaluación e indicadores de observación</i>	
Tonicidad (fuerza muscular brazos)	• Realización del recorrido sin interrupciones debidas a caídas en el rol de carretilla si-no • Número de veces que dobla totalmente los brazos en el rol de carretilla



La carretilla

21. GOL EN PORTERÍA

Se indica con cinta adhesiva una portería de 1,5 metros de longitud, los jugadores se colocan a 4 metros de distancia y sucesivamente intentan meter la pelota en la portería chutándola con el pie. Uno tras otro, rápidamente chutan el balón realizando tres tiradas sucesivas por jugador. Para realizar este juego se organizan dos equipos que realizan la actividad simultáneamente, asignándose uno a cada observador.

Materiales:

Cinta adhesiva para delimitar la portería. 6 pelotas.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)	• Número de aciertos o veces introducida la pelota en la portería
Lateralidad Pie	• Pies empleados derecho-izquierdo-ambos.
Tonicidad (fuerza muscular piernas)	• Fuerza del lanzamiento fuerte-normal-débil.

22. USA TUS SETIDOS

Este juego se desarrolla en tres fases. En primer lugar, se entrega un folio a cada jugador y se solicita que realicen un catalejo con el mismo. Después de construir el catalejo (cucurucho) el director de juego, situado frente al grupo y a una distancia de dos metros, muestra varios objetos que tienen que identificar. Se presentan 4 objetos, todos observan y cuando identifican el objeto lo nombran en alto (ojo). En segundo lugar, se organizan dos equipos y los jugadores de cada uno se sitúan en fila, a 1 metro de distancia de una silla. Sucesivamente, se aproximan y sacan con el pie una pelota que se encuentra debajo de la silla (dos rondas sucesivas) (pie). En último lugar, se colocan en fila frente a una de las paredes del aula y en voz baja, con tono de misterio, el director de juego indica al grupo que se han oído ruidos extraños detrás de la puerta (se induce a fantasear sobre la posible fuente de esos ruidos). Se solicita a los miembros del grupo que se aproximen, de dos en dos, sucesivamente a la puerta que se encuentra frente a ellos y escuchen durante unos segundos atentamente (este proceso se lleva a cabo 2 veces) (oído). Cuando todos los jugadores han realizado las rondas de escucha, se dialoga en grupo sobre lo escuchado e imaginado en este tiempo.

Notas:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro.
- Para la segunda y tercera fase del juego, en las que dos jugadores avanzan por parejas, asignar un jugador a cada observador.

Materiales:

Folios blancos. 2 sillas. 2 pelotas de fútbol. 4 objetos, por ejemplo, pelota, rotulador, palo, campanilla.

<i>Variable objeto de evaluación e indicadores de observación</i>	
Lateralidad Ojo	• Ojos utilizados con el catalejo derecho-izquierdo-ambos
Lateralidad Pie	• Pies utilizados para sacar la pelota derecho-izquierdo-ambos
Lateralidad Oído	• Oídos utilizados derecho-izquierdo-ambos



Usa tus sentidos

23. CADA FIGURA CON SU COLOR

Cada jugador recibe un folio en el que se encuentra impreso un dibujo que contiene figuras geométricas superpuestas (círculo, cuadrado, rombo, estrella, semicírculo...), y junto al mismo aparecen las diferentes formas que se encuentran en la composición. La tarea consiste en encontrar-identificar cuatro figuras (rombo, cuadrado, semicírculo, estrella) y pintarlas de amarillo, verde, rojo y azul respectivamente. Cuando terminan dicen su nombre en alto lo que facilita la toma registro del tiempo utilizado para la ejecución. Posteriormente, se les entrega otra composición en la que se superponen objetos representativos (pájaros, jarrones, tinajas...) teniendo que identificar y colorear con verde y rojo respectivamente dos figuras (pájaro, tinaja). Al terminar se anota de nuevo el tiempo de ejecución.

Notas:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para el registro de los tiempos de ejecución.
- La variable percepción visual se evalúa con el producto a posteriori de la realización.

Materiales:

2 Composiciones Piaar por participante (ver ejemplos n° 4, seleccionados del programa piaar)

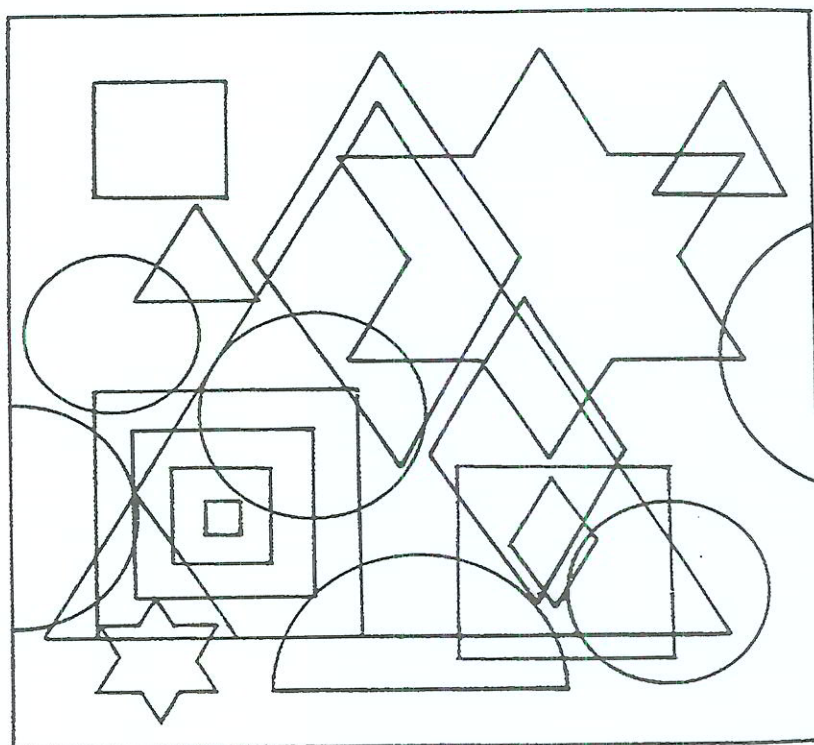
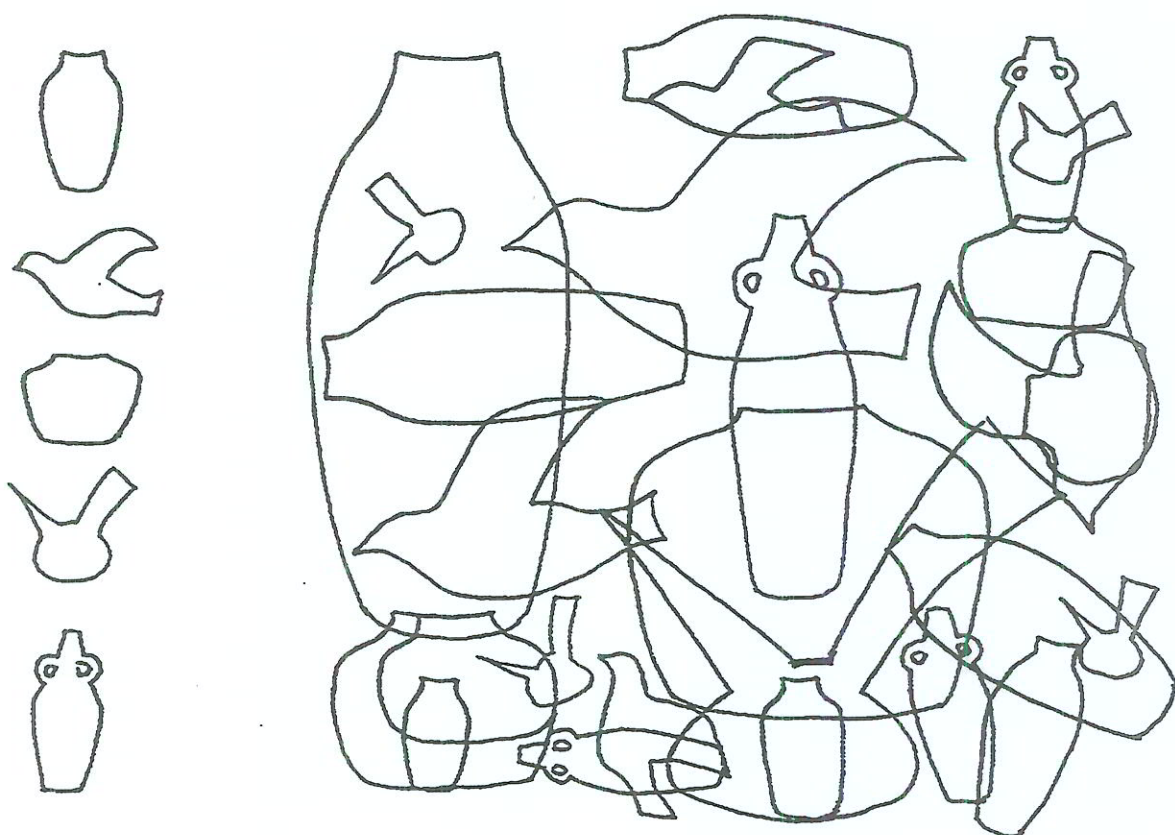
Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Percepción Visual	• Número de errores o figuras no detectadas en los modelos 1 y 2 • Número de errores o figuras mal pintadas en los modelos 1 y 2 • Tiempos de ejecución en los modelos 1 y 2
-------------------	--



Cada figura con su color

EJEMPLO 4



24. BUSCA LOS ERRORES

Cada jugador/a recibe 1 rotulador de color y 1 folio en el que aparecen 2 dibujos casi idénticos. La tarea consiste en encontrar los errores o diferencias entre ambos dibujos (7 errores), marcando estos errores con una cruz. Cuando terminan dicen su nombre en alto y se anota el tiempo de ejecución. Cuando todos han terminado, se entrega el segundo modelo con un nivel de dificultad superior (10 errores), realizando nuevamente el proceso de detección de errores que inician todos al mismo tiempo. Así mismo se registran los tiempos de ejecución en los modelos 1 y 2.

Notas:

- Asignar 10 jugadores/as a cada observador para el registro del tiempo de ejecución.
- La variable percepción visual se evalúa mediante el análisis del producto.

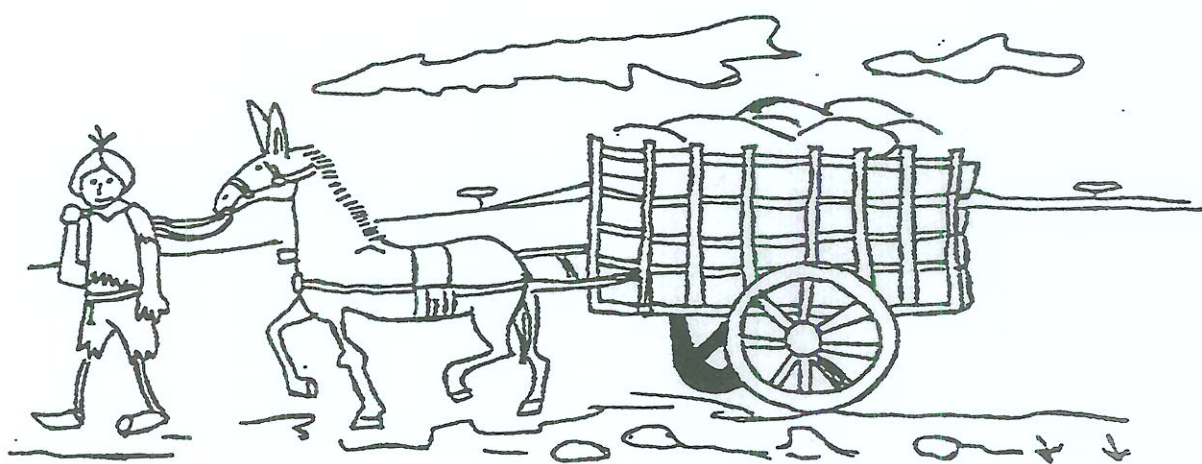
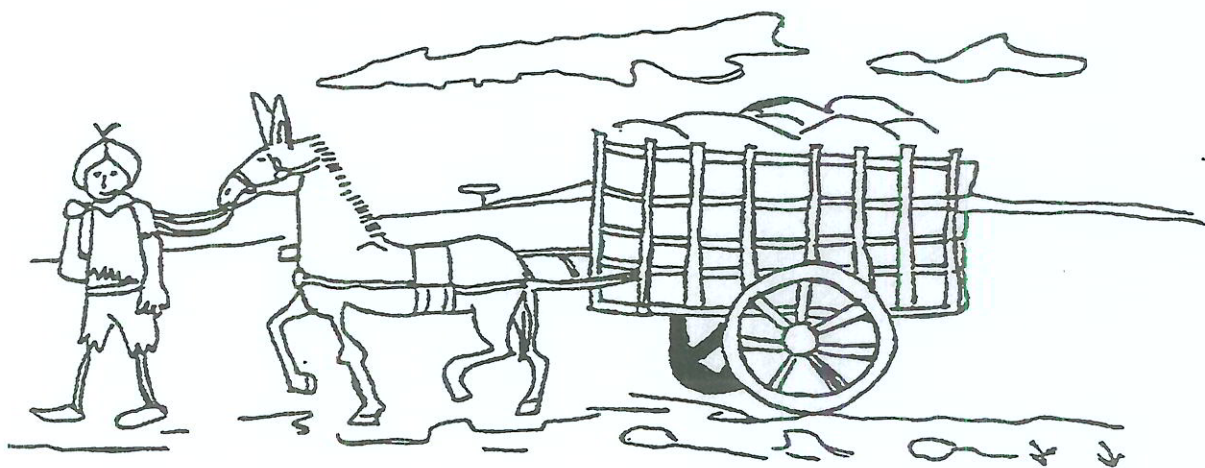
Materiales:

2 Composiciones por jugador (ver ejemplo nº 5). 1 Rotulador negro por jugador. 2 Cronómetros.

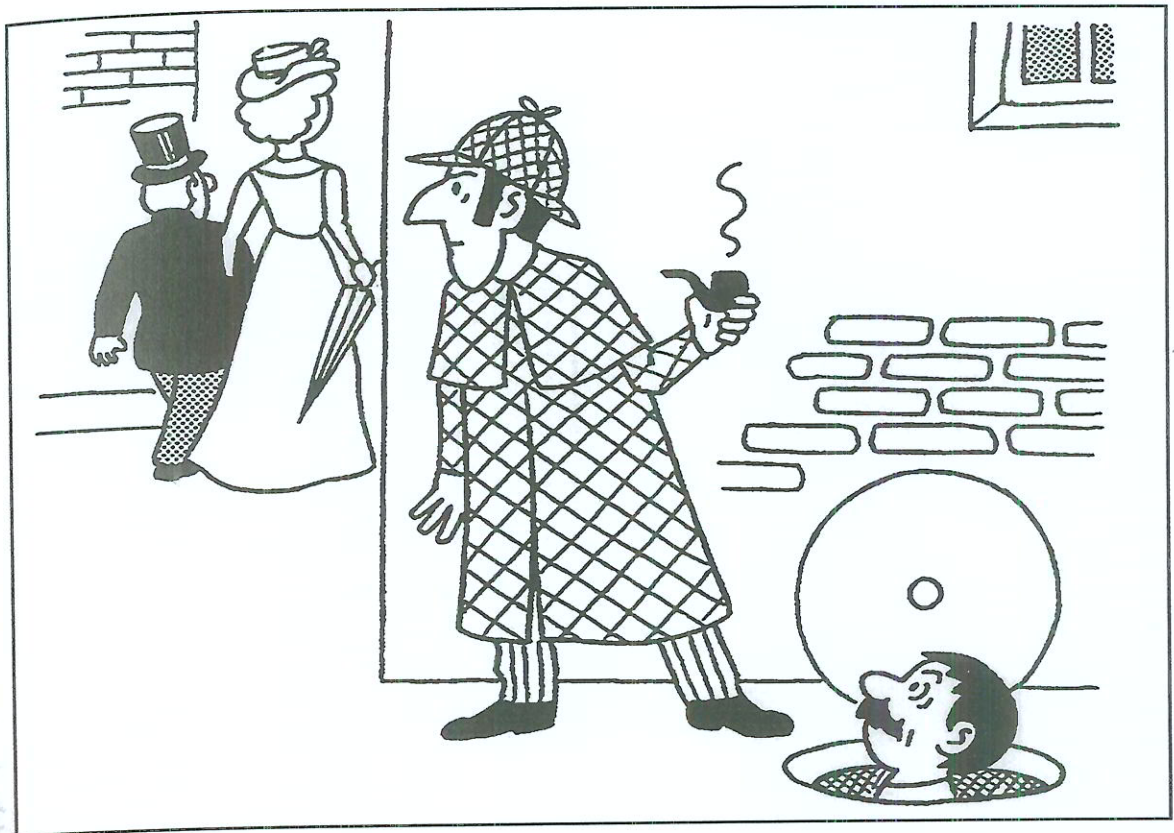
Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Percepción Visual	• Número de errores o detalles no detectados en los modelos 1 y 2 • Tiempos de ejecución en los modelos 1 y 2
-------------------	---

EJEMPLO 5



EJEMPLO 5



25. ROBOTS

El juego se realiza en gran grupo, todos los jugadores/as cierran los ojos y se ponen en fila a cierta distancia unos de otros. El director de juego (profesora) empieza a dar órdenes a los robots para que no se oxiden. Las instrucciones se dan lentamente, repitiéndose, y no se pasa a la siguiente instrucción hasta que todos los jugadores hayan realizado el movimiento. Las instrucciones de movimiento son: "levantamos la pierna derecha, la bajamos, levantamos la pierna izquierda, la bajamos, damos dos pasos adelante y dos pasos atrás, giramos a la izquierda media vuelta, giramos hacia la derecha completamente sobre nosotros mismos, levantamos la mano derecha a la altura del cuerpo, levantamos la mano izquierda, hacemos un círculo en el aire con la derecha, bajamos las dos manos, brazo derecho arriba, brazo izquierdo en cruz, bajamos los brazos...". Después de dar las 10 instrucciones que implican el reconocimiento de la orientación espacial desde el propio cuerpo, se pregunta a los robots como se encuentran después del ejercicio.

Nota:

- Asignar 10 jugadores a cada observador para cumplimentar el registro.

Materiales:

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Orientación espacial (desde su propio cuerpo)	• Número de errores en el reconocimiento de la derecha y la izquierda en su propio cuerpo
--	---

26. ENREDADOS

En este juego los jugadores se sientan en círculo en el centro del cual se coloca el material de plástico comercializado para este juego, o en su defecto se colocan varias hileras de aros de diferentes tamaños y colores en el suelo. El juego se realiza por parejas que salen al centro sucesivamente. La primera pareja sale al centro y el director de juego da 4 instrucciones u órdenes espaciales (mano-pierna-derecha-izquierda) a cada jugador de la misma para que adopte diversas posturas (por ejemplo: X pon el

pie izquierdo en el círculo rojo más pequeño; Y el pie derecho en el círculo verde grande; X la mano derecha en el círculo verde...). Progresivamente los cuerpos de los dos niños se van entremezclando y formando posiciones y posturas enredadas muy divertidas. Sin que esta pareja se mueva del centro, sale otra nueva pareja a la que se dan las instrucciones de tal modo que se mezclan entre ellos y con la pareja anterior. Se pueden formar configuraciones o esculturas con los cuerpos de 4 o 6 niños. Más tarde los jugadores/as se sientan en el círculo, y se inicia el proceso con las nuevas parejas.

Nota:

- Asignar 1 jugador de cada pareja a cada observador sucesivamente.

Materiales:

Material de plástico comercializado para este juego o varios aros de distinto color o varios círculos elaborados con cartulinas de colores recortadas con distintos tamaños.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Orientación espacial (a partir del propio cuerpo)	• Número de errores en el reconocimiento derecha-izquierda
--	--

27. EL ESPEJO

El grupo se divide en dos equipos que juegan simultáneamente, a cada uno de los cuales se asigna un observador. Los jugadores de cada equipo se sientan en el suelo en posición circular. Por parejas, sucesivamente, van saliendo al centro, asignándose roles de personaje y espejo. El personaje realiza gestos representando una secuencia de 6 acciones (por ejemplo, a la mañana frente al espejo: lavarse las manos, cara y dientes, peinarse, sonreír; vestirse, estirarse, levantar los brazos y piernas.....) y el compañero le imita como si de un espejo se tratara. El espejo debe realizar las acciones del personaje al mismo tiempo que éste. Luego intercambian los roles.

Materiales:

<i>Variables objeto de evaluación e indicadores de observación</i>	
Orientación espacial / Relaciones espaciales (transposición del cuerpo en el espacio)	• Número de errores izquierda-derecha
Control del movimiento (reflejos)	• Grado de simultaneidad con los movimientos del espejo alto-medio-bajo



El espejo

28. A IZQUIERDA Y DERECHA

Los participantes se dividen en dos equipos, a cada uno de los cuales se asigna un observador. Los jugadores de cada equipo se sientan en fila y delante de ellos, a 2 metros de distancia, se colocan 5 objetos (reloj, palo, pelota, lápiz, cuerda). Mientras los jugadores permanecen con los ojos cerrados, por turnos, el director de juego va nombrando a un jugador de cada equipo sucesivamente, abren los ojos, se sitúan frente a los objetos y deben señalar con la mano el objeto correspondiente a las instrucciones dadas: el que está a la derecha de... el que está a la izquierda de.... Cada jugador recibe 4 instrucciones por parte del director. Cuando todos los jugadores han salido al centro y han respondido a las instrucciones dadas, abren los ojos y se comenta en gran gru-

po los sentimientos y pensamientos que se han tenido mientras se permanecía con los ojos cerrados a la espera de ser nombrado por el director de juego.

Materiales:

2 Relojes, 2 Palos, 2 Pelotas, 2 lápices, 2 cuerdas.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Relaciones espaciales entre objetos	• Número de errores en el reconocimiento de objetos
-------------------------------------	---

29. KIM AUDITIVO

Antes de comenzar el juego se presentan los distintos instrumentos musicales y los objetos sonoros que se utilizarán, reconociendo los sonidos que emiten así como la denominación de cada objeto. Los jugadores/as se sientan en círculo con los ojos cerrados y se les solicita que escuchen atentamente todos los sonidos de los instrumentos musicales que sonarán en el aula. Fuera del círculo y a cierta distancia se situarán el observador y el director. Se llama por orden a los jugadores, y se presentan los estímulos sonoros mientras el jugador permanece con los ojos cerrados. El jugador con los ojos cerrados se sitúa junto al director y al observador, cierra los ojos y debe adivinar los diferentes instrumentos u objetos sonoros que se le presentan a través de sus sonidos. Sus respuestas serán registradas por el observador y no debe ser escuchadas por el resto de los jugadores. Los objetos sonoros empleados pueden ser diversos, por ejemplo, campanillas, tambor, pandereta, sonajero, papel arrugado, madera golpeada con madera, cristal, llavero... Se presentan 5 instrumentos a cada jugador.

Materiales:

Instrumentos u objetos sonoros: campanillas, tambor, pandereta, sonajero, papel arrugado, madera golpeada con madera, cristal, llavero...

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Percepción auditiva	• Número de errores en el reconocimiento de objetos sonoros
---------------------	---

30. DÓNDE ESTÁ LA CAMPANILLA

Los jugadores/as sentados en posición circular salen al centro por turnos. El director de juego colocará una campanilla en 6 distintas posiciones espaciales que hará sonar solicitando al jugador del centro, que se encuentra ciego, que indique dónde está la campanilla arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-detrás. El resto de los jugadores permanecen ciegos escuchando los sonidos.

Materiales:

1 Campanilla.

Variables objeto de evaluación e indicadores de observación

Percepción auditiva

- Número de errores

31. LOS MÚSICOS

En este juego los jugadores se sientan en semicírculo y por turnos se van colocando frente al grupo para representar el rol de músico. Se entrega al jugador del centro 1 lámina con 12 ritmos codificados gráficamente y dos maracas, o en su defecto, dos recipientes cilíndricos contruidos con envases de yogurt cerrados que contienen varias piedras o huesos de frutas. El músico con una maraca en cada mano deberá decodificar la partitura creando una secuencia de sonidos mientras los demás escuchan la melodía producida por éste. Los jugadores van saliendo al centro por turnos y producen los ritmos indicados en la partitura, siguiendo para ello el esquema: "blanca = 1 movimiento con la mano izquierda; negra = 2 movimientos con la mano derecha". Se alternan diversas partituras en cada ronda y se sugiere al público (jugadores que escuchan las melodías) descubrir la primera partitura que aparecerá de improviso en posteriores rondas. Después de la primera ronda se repite varias veces la primera partitura para que los jugadores fijen en su memoria los ritmos que deberán descubrir. Está partitura se sacará de nuevo con el jugador 8 y con el jugador 18 y el resto de los jugadores deberán permanecer atentos para detectar la repetición. Posteriormente, después de que cada jugador haya salido al centro, todos los jugado-

res reciben 1 lámina con ritmos codificados (partitura) y deberán reproducir sus sonidos al mismo tiempo como si fueran una orquesta. El director de juego coordinará este proceso pudiéndose realizar diversas variantes (todos al mismo tiempo, cada músico sucesivamente comienza cuando termina el anterior, etc.).

Notas:

- Antes de comenzar el juego realizan una fase de ensayo. En esta fase se muestra una lámina de ejemplo y los jugadores juegan durante unos minutos con la asociación movimiento-color.

Materiales:

1 partitura por jugador. Cada partitura con distintos ritmos, excepto tres que son idénticas (ver ejemplo nº 6).
2 maracas por jugador o cilindros que contienen huesos o piedras de tamaño pequeño que producen sonoridad.

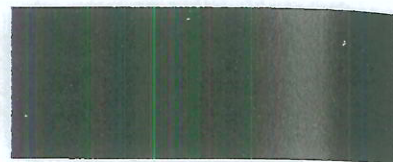
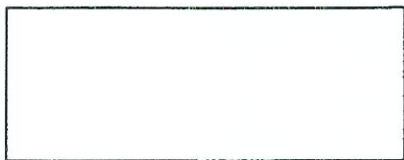
Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Ritmo	• Número de errores de decodificación • Armonía rítmica si-no
-------	--



Los músicos

EJEMPLO 6



32. TAN TAN

Se forman dos equipos que juegan simultáneamente, asignándose uno a cada observador. Los jugadores de cada equipo se sientan uno junto a otro formando una hilera. Cada jugador recibe un folio en el que están dibujadas 4 secuencias o estructuras rítmicas en base a círculos y rallas (por ejemplo, oo--oo--oo--). Por turnos los jugadores reproducen los sonidos de la secuencia golpeando en el suelo con un palo que se entrega y que se pasan rotativamente. Mientras el primer jugador de cada equipo reproduce sonoramente sus estructuras los otros escuchan. Posteriormente, el primer jugador entrega el palo al siguiente jugador que reproduce sus secuencias rítmicas y así sucesivamente todo el grupo (las estructuras son siempre las mismas pero se alterna el orden para cada jugador para evitar un efecto aprendizaje). Más tarde, se reúnen en gran grupo sentándose en el suelo en posición semicircular configurando una orquesta.

Notas:

- Si el juego se realiza con fines de intervención se puede realizar la primera fase en gran grupo y todos los jugadores reproducen con un palo los sonidos codificados gráficamente en su partitura al mismo tiempo, como una orquesta.

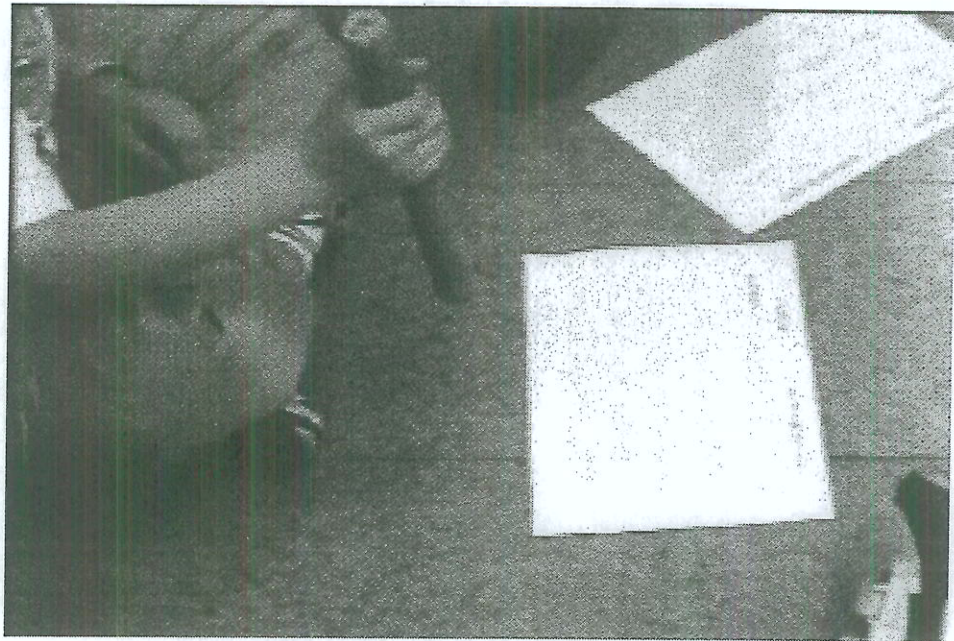
Material:

1 copia por jugador en las que aparezcan 4 estructuras rítmicas colocadas en distintas posiciones en cada copia (ver ejemplo n° 7).

2 palos de madera pequeño para percusionar las estructuras o secuencias rítmicas por jugador.

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Ritmo	• Número de errores en la reproducción
-------	--



Tan Tan

EJEMPLO 7

○ = GOLPEAR — = TIEMPO DE SILENCIO

EJEMPLO : ○ ○ — ○ ○ — ○ ○ — ○ ○ —

○ ○ ○ — ○ ○ ○ — ○ ○ ○ — ○ ○ ○

○ — ○ ○ — ○ ○ ○ — ○ ○ ○ ○

○ ○ — — ○ ○ — — ○ ○ — — ○ ○

○ — ○ ○ — ○ ○ — ○ — ○ — ○ ○

33. VIÑETAS WISC

En este juego cada niño recibe un sobre en el que se encuentran 4 secuencias de dibujos o viñetas seleccionadas del WISC-R que deben ordenar (1. merienda, 2. puente, 3. barca, 4. lluvia). Se extraen las secuencias de las 4 viñetas y se colocan frente al niño en el orden estándar de presentación. La tarea consiste en ordenar las viñetas de tal modo que tengan sentido.

Notas:

- Esta actividad se puede administrar individualmente en un aula normal a fin de evitar que los niños observen las ejecuciones de los compañeros.
- Ver ejemplos nº 8.

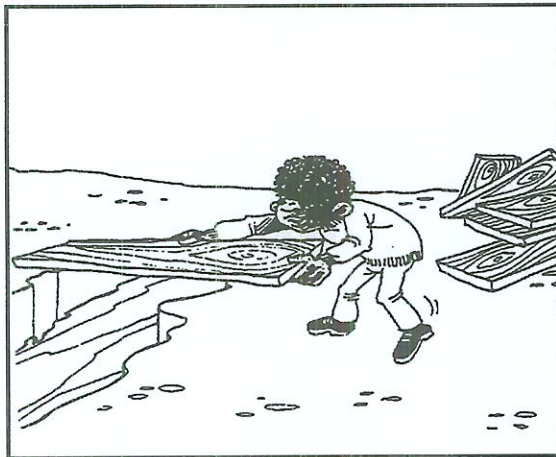
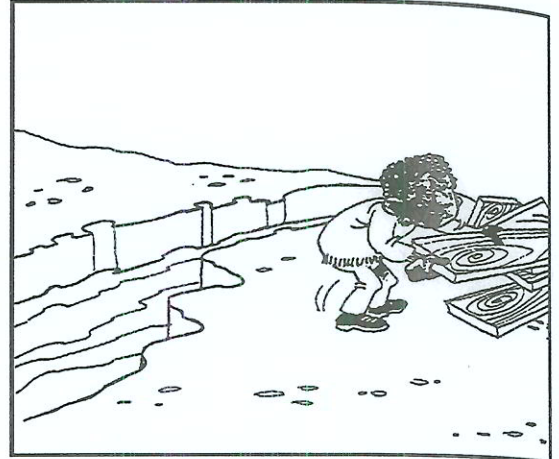
Materiales:

4 secuencias de la prueba Wisc de Wechler por cada jugador (merienda, puente, barca, lluvia).

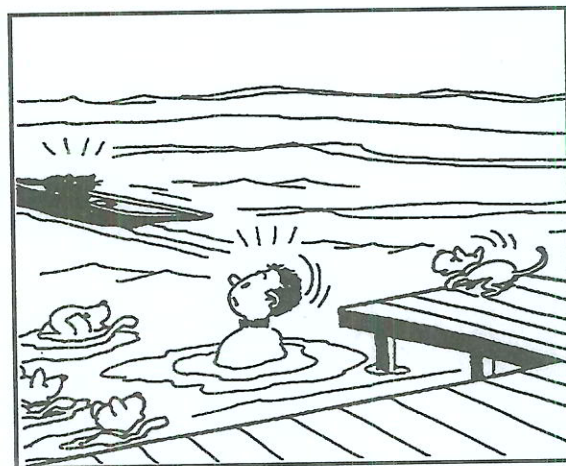
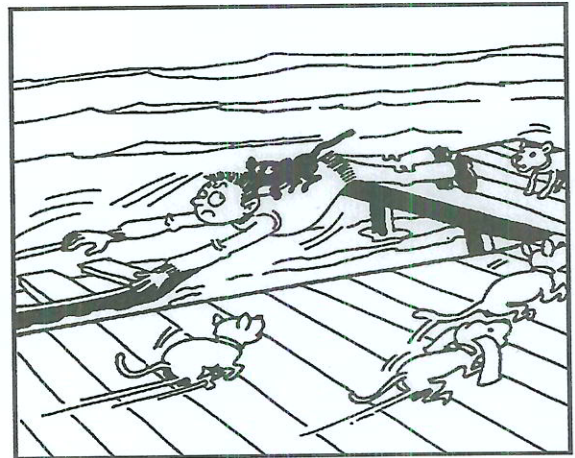
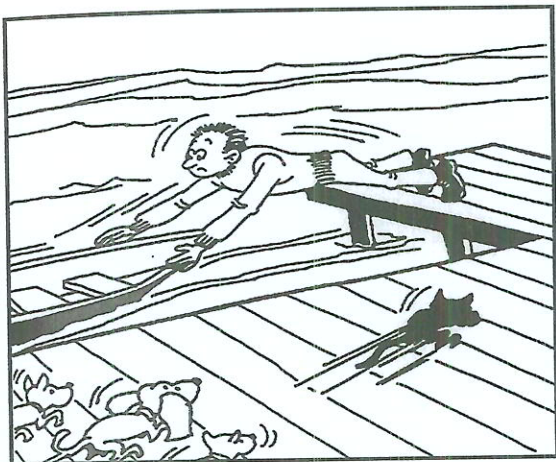
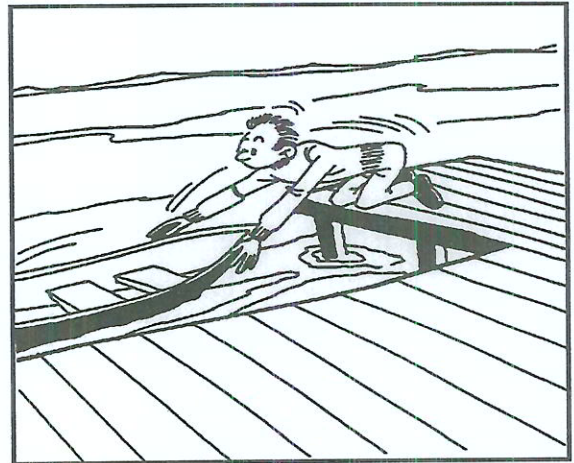
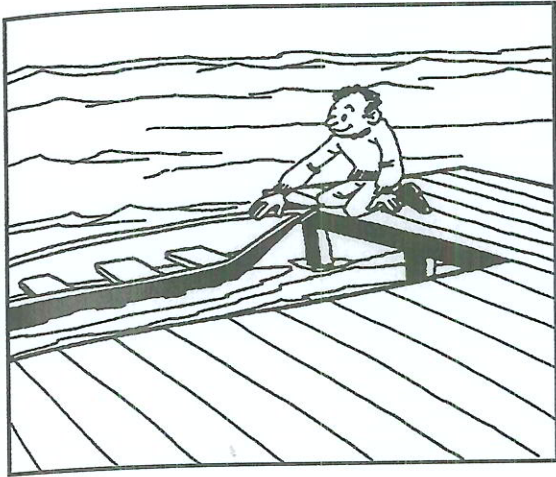
Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Orientación temporal	• Número de secuencias erróneas • Errores de ordenación en las secuencias 1(merienda), 2(puente), 3(barca), 4(lluvia). • Tiempo de ejecución
----------------------	--

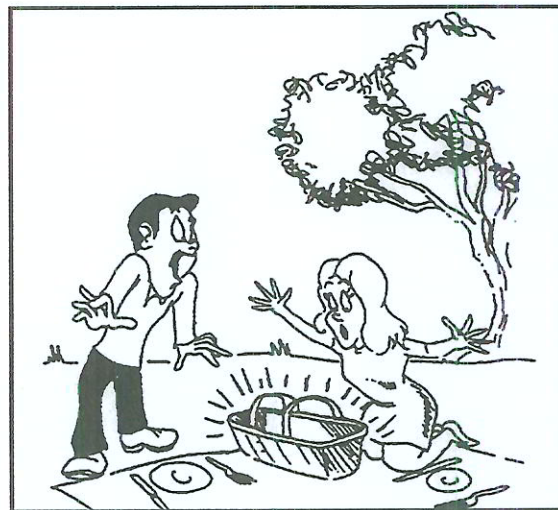
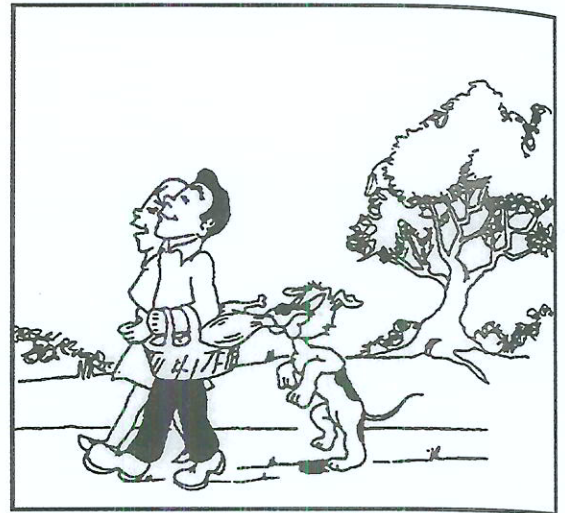
EJEMPLO 8.1



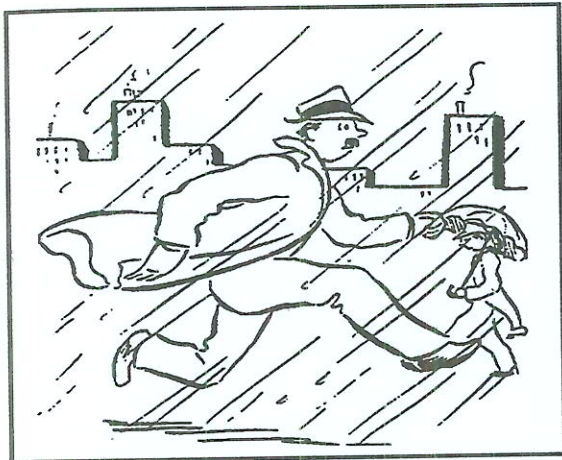
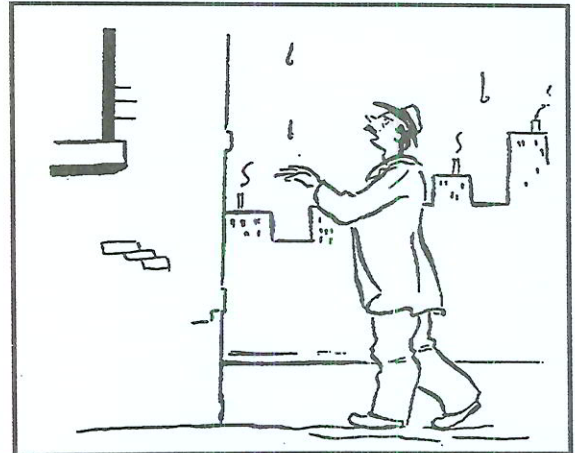
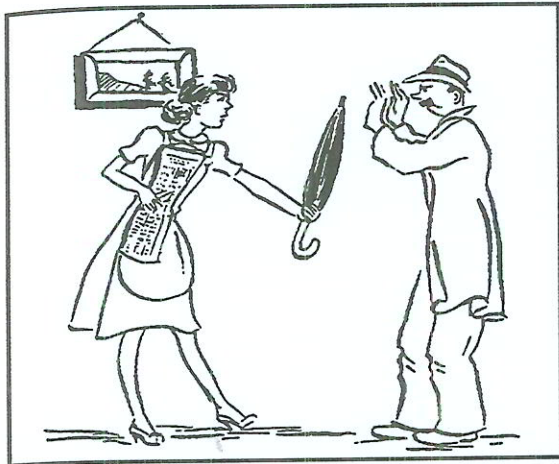
EJEMPLO 8.2



EJEMPLO 8.3



EJEMPLO 8.4



34. LÁMINAS CAT

En esta actividad cada jugador recibe dos láminas (4 y 7) del test de apercepción temática de Bellak CAT, un folio en blanco y un lápiz. Los jugadores deben inventar dos historias breves (no más de medio folio cada una) con las imágenes de las dos láminas, indicando en su redacción qué pasó antes, qué está pasando ahora, y qué pasará después (enfaticar la idea de describir los tres tiempos). Posteriormente, los jugadores en gran grupo leen algunas de las historias que han escrito. Se recogen los productos para su análisis posterior.

Notas:

- La variable orientación temporal se evalúa a posteriori mediante el análisis de los productos elaborados.
- La actividad se puede llevar a cabo en el aula normal o en el aula de psicomotricidad.
- Si se administra el juego con fines de intervención, puede realizarse de forma oral en grupo grande. Se muestra la lámina y se inventan distintas historias a partir de la misma imagen, insistiendo en estructurar los tres tiempos.

Materiales:

1 fotocopia por jugador de 2 láminas de la prueba CAT de Bellak (ver ejemplos nº 9).

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Orientación temporal	• Presencia de los tres tiempos en las dos narraciones si-no
----------------------	--

EJEMPLO 9



35. LA GALLINA CIEGA

Los jugadores se sientan en el suelo en posición circular, menos uno que se sitúa de pie en el centro y con los ojos vendados (gallina ciega). El director de juego indica silenciosamente a otro compañero para que se sitúe delante de la gallina ciega que debe palparle e identificar quién es. El juego consiste en reconocer al compañero tocándole con las manos. Si después de un tiempo no reconoce correctamente al compañero (no indica ningún nombre o indica nombres erróneos), se realiza un segundo intento seleccionando a otro jugador que deberá ser identificado. Si en esta oportunidad fracasa se le dan pistas verbales de ayuda codificándose el fallo en el reconocimiento. El rol de ciego se realiza rotativamente con todos los niños del grupo.

Nota:

- Si el juego se lleva a cabo como entrenamiento se puede plantear del siguiente modo: Los jugadores se desplazan libremente por el espacio del aula alrededor del que representa el rol de la gallina ciega. Cuando la gallina atrapa a algún jugador todos hacen silencio. La gallina ciega palpa al jugador atrapado y trata de identificarle indicando su nombre. Si lo identifica este jugador cambia de rol transformándose en la siguiente gallina ciega.

Materiales:

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Percepción y reconocimiento táctil	• Reconoce en el primer intento si-no • Reconoce en el segundo intento si-no • Falla en el reconocimiento si-no
------------------------------------	---



La gallina ciega

36. BUSCA LA PAREJA

Los jugadores se sientan en círculo y en el centro del mismo se colocan dos bolsas con pares de objetos familiares para los niños (peines, botones, bloques lógicos, bloques de madera, bolígrafos, tubos de cola adhesiva, pelotas pequeñas, cucharillas, bolitas, frutas de plástico, algodón...). En cada bolsa se introduce un elemento del par de cada objeto. Por turnos un jugador/a sale al centro. Se extraen sucesivamente 4 objetos de una bolsa que se le muestran visualmente, y debe buscar entre los objetos que se hallan en la otra bolsa, únicamente a través del tacto, su pareja. Rotativamente todos los jugadores intentan detectar mediante el tacto el par de los sucesivos objetos expuestos que se encuentran en la bolsa.

Materiales:

4 bolsas con 12 pares de objetos introduciendo un par en cada bolsa (por ejemplo: botón, frutas de plástico, regleta, bloque lógico, pieza construcción madera, llave, goma de borrar, lápiz, peine, bolígrafo, tubo de cola adhesiva, pelotas pequeñas, cucharilla, bolitas, algodón...)

<i>Variable objeto de evaluación e indicadores de observación</i>	
Percepción y reconocimiento táctil	• Número de objetos seleccionados erróneamente • Tiempo de búsqueda de un objeto alto (superior a 1 minuto) si-no

37. ROMPECABEZAS WISC

En este juego cada jugador debe componer dos rompecabezas seleccionados del WISC-R. Sucesivamente, se colocan las piezas ante el niño en posición estándar de presentación y se le solicita que estructure la figura. Cuando termina el primer rompecabezas (Cara), se verifica la realización anotando el número de errores y el tiempo de ejecución. Posteriormente, se presenta un segundo rompecabezas (Coche), realizándose el mismo proceso.

Notas:

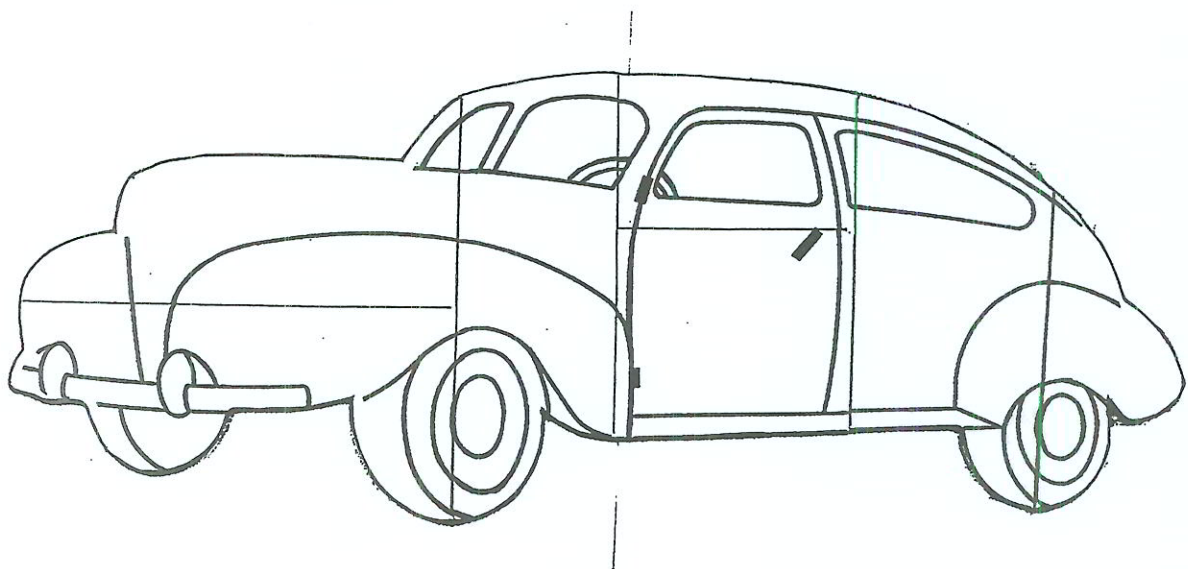
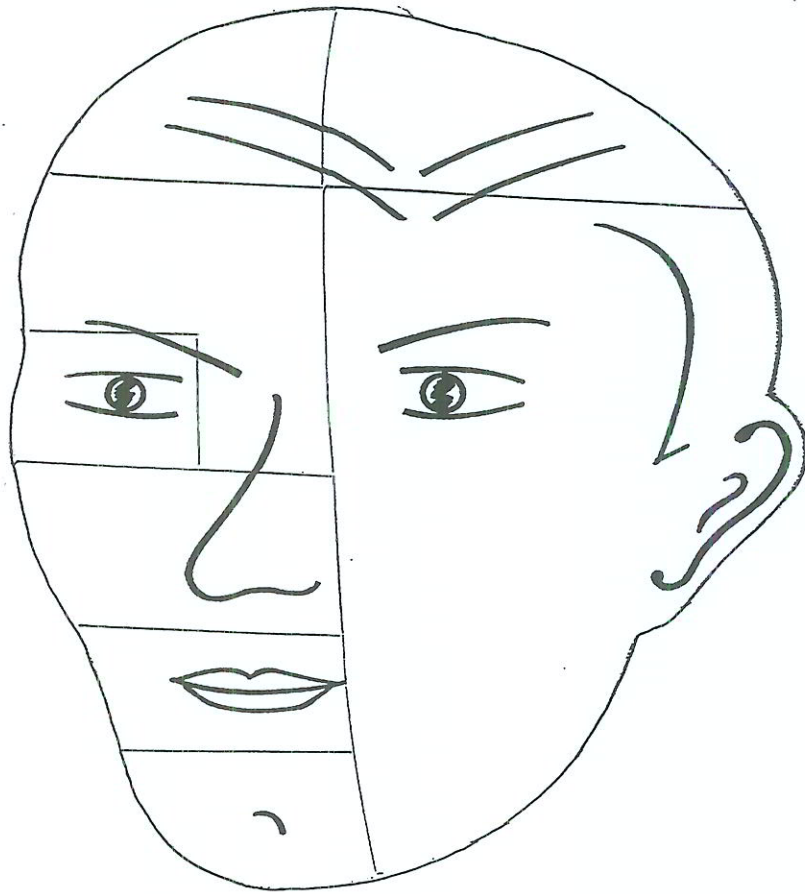
- Esta actividad se administra individualmente en el aula normal a fin de evitar que los niños observen las ejecuciones de los compañeros.

Materiales:

2 rompecabezas de la prueba Wisc de Wechsler por jugador (Cara y Coche) (ver ejemplos de los rompecabezas Wisc utilizados en los ejemplos nº 10). 2 Cronómetros.

<i>Variable objeto de evaluación e indicadores de observación</i>	
Organización perceptiva	• Número de piezas unidas incorrectamente en ambos rompecabezas • Tiempos de ejecución en ambos rompecabezas

EJEMPLO 10



38. DONDE TE TOQUÉ

Los jugadores se colocan de pie en posición circular. Por turnos cada jugador sale al centro del círculo y cierra los ojos. Mientras el jugador permanece ciego, cuatro participantes designados por el director de juego salen al centro, y por turnos tocan una parte del cuerpo del compañero, diciendo ¿dónde te toqué?. El jugador que está en el centro debe decir en alto las partes del cuerpo que los otros compañeros le han tocado. Sucesivamente todos los participantes van saliendo al centro y se repite el proceso.

Materiales:

Variable objeto de evaluación e indicadores de observación

Esquema corporal (conocimiento de las partes del cuerpo)	• Número de errores en reconocimiento de partes del cuerpo
---	--

39. MI SILUETA

Los jugadores se distribuyen por el aula a cierta distancia unos de otros. En primer lugar, se solicita que los niños dibujen con lápiz un dibujo de ellos mismos en una hoja DINA3 (doble del folio), de su cuerpo en gran tamaño, delimitando, silueteando todas las partes del cuerpo. Posteriormente, con rotulador negro deben anotar sobre la silueta el número que el director de juego va indicando para las distintas partes del cuerpo que se enuncian (el número 1 Frente 2 Ojos 3 Cejas 4 Mejillas 5 Boca 6 Brazo 7 Mano 8 Codo 9 Dedos 10 Pie 11 Pierna 12 Tobillo 13 Pelo 14 Orejas 15 Nariz 16 Cuello 17 Hombros 18 Cintura 19 Pecho 20 Rodilla). En última instancia dibujan el eje de simetría que divide el cuerpo en dos partes iguales. Posteriormente, todos los niños/as muestran sus dibujos a los compañeros y las producciones se recogen para evaluación.

Nota:

- La evaluación de la variable esquema corporal se realiza a posteriori mediante el análisis del producto.

Materiales:

1 folio Dina 3, 1 rotulador por participante.

<i>Variable objeto de evaluación e indicadores de observación</i>		
Esquema	Corporal	• Número de errores en la identificación de partes del cuerpo • Noción del eje de simetría si-no
(conocimiento de las partes del cuerpo)		

3.4. SISTEMATIZACIÓN DE LAS SESIONES DE EVALUACIÓN

Las 8 sesiones de evaluación se estructuran con las secuencias de juego que se indican en el Cuadro 3.

Cuadro 3. Sistematización de las sesiones de evaluación

SESIÓN 1 1. Roles en carrera de relevos 7. De nariz a nariz 14. Un, dos, tres Pajarito Inglés 9. Laberintos 2. El túnel	SESIÓN 5 19. Los bolos 23. Cada figura con su color 20. La Carretilla 29. Kim auditivo 21. Gol en portería
SESIÓN 2 4. Funambulistas 6. Sopla Gol 11. Dibujos sobre figuras bender 12. Alturitas con la cuerda 15. Stop pies juntos	SESIÓN 6 31. Los Músicos 22. Usa tus sentidos 36. Busca la pareja 39. Mi silueta 38. Dónde te toqué
SESIÓN 3 5. La Estatua coja 18. Canastas 24. Busca los errores 25. Robots 16. Antón pirulero	SESIÓN 7 26. Enredados 27. El espejo 28. A izquierda y derecha 17. La Rana 32. Tan Tan 13. Saltos en la colchoneta
SESIÓN 4 3. Estatuas griegas 30. Donde está la campanilla 10. Muñecas recortables 35. La Gallina Ciega 8. Los globos	SESIÓN 8 33. Viñetas WISC 34. Láminas CAT 37. Rompecabezas WISC

3.5. FICHA PARA LA RECOGIDA DE DATOS OBSERVACIONALES DE LA BATERÍA DE JUEGOS (FRDO)

[illegible]

FICHA PARA LA RECOGIDA DE DATOS OBSERVACIONALES DE LA BATERÍA DE JUEGOS											
JUEGOS	INDICADORES DE OBSERVACIÓN Y CÓDIGO DE LA FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
38. <i>Dónde te toqué</i>	Número de errores en el reconocimiento de partes del cuerpo EC										
39. <i>Mi silueta</i>	- Número de errores en la identificación de partes del cuerpo EC - Noción del eje de simetría si-no EC	S N	S N	S N	S N	S N	S N	S N	S N	S N	S N

- Notas:
- Anotar en la ficha, bajo los números, los nombres de los niños.
 - Fichas diseñadas para 10 participantes. Fotocopiar en función del número de miembros del grupo.

3.6. FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES (FIRI)

NOMBRE DEL ALUMNO/A..... EDAD..... FECHA.....

FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES				PUNTUACIONES TOTALES Y VALORACIÓN CUALITATIVA GLOBAL	
CÓDIGO	FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	INDICADORES DE OBSERVACIÓN EN CADA JUEGO	RESULTADOS		
CDG	Coordinación Dinámica Global	• Arrastre coordinando brazos y piernas en el rol de serpiente (relevos) • Arrastre coordinando brazos y piernas (túnel) • Saltos uniformes y con coordinación en el rol de canguro (relevos) • Coordinación y armonía del movimiento durante la danza (estatuas griegas) • Carrera coordinando el movimiento de brazos y piernas (alturitas) • Carrera coordinando el movimiento de brazos y piernas (saltos colchoneta) • Carrera coordinando el movimiento de brazos y piernas (stop pies juntos)	S N S N S N S N S N S N S N		
V	Velocidad, rapidez de movimiento	• Tiempos de carrera en los tres roles (relevos) • Tiempo de arrastre (túnel)			
E	Equilibrio	• Número de veces que pone el pie derecho y el pie izquierdo en el suelo en el rol de cojo (relevos) • Número de veces que pierde el equilibrio (más del 60% de la superficie del pie queda fuera de la cinta adhesiva o de la cuerda) (funambulistas)			

FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES			
CÓDIGO	FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	INDICADORES DE OBSERVACIÓN EN CADA JUEGO	RESULTADOS
			PUNTUACIONES TOTALES Y VALORACIÓN CUALITATIVA GLOBAL
		- Número de veces que no une punta y talón (funambulistas) - Balanceo de los brazos (funambulistas) - Tiempos de mantenimiento en posición estática (tiempo que se mantiene sin poner los dos pies en el suelo) (estatua coja) (d-i) - Adopta la posición de la fase 2 adecuadamente, sin desestabilizarse (estatua coja) (d-i) - Se mantiene en posición de fase 2 hasta contar tres, sin desestabilizarse (estatua coja) (d-i)	S N S N S N S N S N
RES	Respiración	- Número de veces que la pelota sale del camino trazado (sopla gol) - Número de veces que sopla hasta conseguir que la pelota realice el recorrido (sopla gol) - Mantiene el papel correctamente (de nariz a nariz) - Recoge el papel correctamente (de nariz a nariz) - Se desplaza sin perder el papel de su nariz y sin utilizar en ningún momento la mano para su mantenimiento (de nariz a nariz) - Hincha el globo sin ayuda (los globos) - Tiempo utilizado para hinchar el globo (los globos)	S N S N S N S N
COM	Coordinación óculo-manual (ojo-mano)	- Anuda el globo sin ayuda (los globos) - Número de veces que se tocan las paredes (laberintos) - Calidad del recortado alta-media-media/baja-baja (muñecas recortables) - Número de distorsiones: distorsión de la forma,	S N A M MB B A M MB B A M MB B

FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES				PUNTUACIONES TOTALES Y VALORACIÓN CUALITATIVA GLOBAL	
CÓDIGO	FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	INDICADORES DE OBSERVACIÓN EN CADA JUEGO	RESULTADOS		
		adición u omisiones de ángulos, desproporción de las partes, cinco o más puntos convertidos en círculos, desproporción del tamaño de las figuras compuestas (dibujos figuras Bender) - Número de rotaciones: rotación de la figura completa o parte de la misma mayor de 45° (dibujos figuras Bender) - Número de fallos de integración: pérdida de la forma de la figura, superposiciones o separaciones de las dos figuras superior a 3 mm, las dos líneas de la figura 4 no se cruzan (dibujos figuras Bender) - Número total de errores (dibujos figuras Bender) - Tiempo de ejecución (dibujo figuras Bender)			
COP	Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)	- Consigue superar 40 cm sin tocar la cuerda (alturitas) - Consigue superar 50 cm sin tocar la cuerda (alturitas) - Consigue superar 60 cm sin tocar la cuerda (alturitas) - Consigue superar 70 cm sin tocar la cuerda (alturitas) - Número de aciertos o veces introducida la pelota en la portería (gol en portería) - Longitud del salto (saltos colchoneta)	S N S N S N S N		

FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES			
CÓDIGO	FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	INDICADORES DE OBSERVACIÓN EN CADA JUEGO	RESULTADOS
PUNTUACIONES TOTALES Y VALORACIÓN CUALITATIVA GLOBAL			
CM	Control del movimiento, reflejos	- Número de veces que se vuelve a la línea de salida (un, dos, tres pajarito inglés) - Número de veces en las que el tiempo de reacción a la paralización es alto (estatuas griegas) - Número de veces que se observa movimiento durante los tiempos de paralización (estatuas griegas) - Número de veces en las que el tiempo de reacción a la orden de stop es alto (movimiento después de la orden en las 6 rondas) (stop pies juntos) - Tiempo de reacción alto en el cambio de rol con Antón (antón pirulero) - Grado de simultaneidad con los movimientos del espejo (espejo)	S N A M B
P	Precisión, puntería	- Número de aciertos en los tres lanzamientos (rana) - Número de aciertos en los tres lanzamientos (canastas) - Número de bolos derribados en las tres tiradas (bolos)	
T	Tonicidad (fuerza muscular)	- Intensidad del trazo (laberintos) - Realización del recorrido sin interrupciones debidas a caídas (la carretilla) - Número de veces que dobla totalmente los brazos (la carretilla) - Fuerza del lanzamiento (gol en portería)	F N D S N F N D
LA	Lateralidad (ojo-pie-mano-oído)	- Mano empleada (laberintos) - Mano empleada (muñecas recortables) - Mano empleada (dibujo figuras Bender) - Mano empleada (la rana) - Mano empleada (bolos)	I D I D I D I D I D

FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES				
CÓDIGO	FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	INDICADORES DE OBSERVACIÓN EN CADA JUEGO	RESULTADOS	PUNTUACIONES TOTALES Y VALORACIÓN CUALITATIVA GLOBAL
		• Pies empleados (gol en portería) • Ojos utilizados (usa tus sentidos) • Pies utilizados (usa tus sentidos) • Oídos utilizados (usa tus sentidos)	I D A I D A I D A I D A	
PV	Percepción visual	• Errores en el recorrido (número de veces que debe volver atrás por desplazamiento incorrecto) (laberintos) • Tiempo de ejecución (laberintos) • Número de errores o figuras no detectadas en los modelos 1 y 2 (cada figura su color) • Número de errores o figuras mal pintadas en los modelos 1 y 2 (cada figura su color) • Tiempos de ejecución (cada figura su color) • Número de errores o detalles no detectados en los modelos 1 y 2 (busca los errores) • Tiempos de ejecución en los modelos 1 y 2 (busca los errores)		
OE	Orientación espacial	• Número de errores en el reconocimiento de la derecha y la izquierda en su propio cuerpo (robots) • Número de errores en el reconocimiento derecha-izquierda (enredados) • Número de errores izquierda-derecha (espejos)		
RE	Relaciones espaciales	• Número de errores izquierda-derecha (espejos) • Número de errores en el reconocimiento de objetos (a izquierda y derecha)		
PA	Percepción auditiva	• Número de errores en el reconocimiento de objetos sonoros (kim auditivo) • Número de errores (dónde está la campanilla)		

FICHA DE INTEGRACIÓN DE RESULTADOS INDIVIDUALES				PUNTUACIONES TOTALES Y VALORACIÓN CUALITATIVA GLOBAL	
CÓDIGO	FUNCIÓN PSICOMOTRIZ	INDICADORES DE OBSERVACIÓN EN CADA JUEGO	RESULTADOS		
RI	Ritmo	• Coordinación del ritmo de la canción y el movimiento (antón pirulero) • Número de errores de decodificación (los músicos) • Armonía rítmica (los músicos) • Número de errores en la reproducción (tan tan) • Número de secuencias erróneas (viñetas wisc) • Tiempo de ejecución (viñetas wisc) • Presencia de los tres tiempos en las dos narraciones (láminas cat)	S N S N		
OT	Organización temporal	• Reconoce en el primer intento (gallina ciega) • Reconoce en el segundo intento (gallina ciega) • Falla en el reconocimiento (gallina ciega) • Número de objetos seleccionados erróneamente (busca la pareja) • Tiempo de búsqueda de un objeto alto (busca la pareja)	S N S N S N		
PT	Percepción táctil	• Reconoce en el primer intento (gallina ciega) • Reconoce en el segundo intento (gallina ciega) • Falla en el reconocimiento (gallina ciega) • Número de objetos seleccionados erróneamente (busca la pareja) • Tiempo de búsqueda de un objeto alto (busca la pareja)	S N S N S N		
OP	Organización perceptiva	• Número de piezas unidas incorrectamente en ambos rompecabezas (rompecabezas wisc) • Tiempos de ejecución en ambos rompecabezas (rompecabezas wisc)	S N		
EC	Esquema Corporal: conocimiento partes y noción del eje de simetría	• Número de errores en el reconocimiento de partes del cuerpo (dónde te toqué) • Número de errores en la identificación de partes del cuerpo (mi silueta) • Noción del eje de simetría (mi silueta)	S N		

3.7. PROCEDIMIENTO DE CORRECCIÓN E INTERPRETACIÓN

Esta batería de evaluación permite al profesor/a o al psicólogo/a que la administre obtener, de forma rápida, información del desarrollo psicomotriz de cada niño del grupo en un amplio abanico de funciones psicomotrices, mediante el *análisis cualitativo* de las fichas de integración de resultados individuales. Esta integración permite detectar a niños con retrasos en el desarrollo psicomotriz, para posteriormente intervenir en el desarrollo de las destrezas en las que se han detectado dificultades.

Además de esta opción cualitativa y global de análisis de los datos, se puede llevar a cabo un *análisis cuantitativo* ya que a partir de los resultados obtenidos en la aplicación de la batería al grupo experimental se ha desarrollado un procedimiento de cuantificación de los datos observacionales recogidos. Posteriormente, se ha realizado un procesamiento estadístico de esta información con el programa SPSS Windows 6.0. PC+, a fin de aportar algunas referencias sobre las ejecuciones psicomotrices en los juegos de la batería en este nivel de edad. Estos resultados pueden servir de referencia, como un punto de corte del desarrollo psicomotor en este momento evolutivo.

En el proceso de corrección e interpretación de los datos recogidos se llevan a cabo los siguientes pasos:

1. Traspaso de los datos de la ficha de recogida de datos observacionales de la batería de juegos (FRDO) a la ficha de integración de los resultados individuales (FIRI).

2. Observando los resultados del niño en su ficha de integración de los resultados individuales (FIRI):

- Se puntúan las variables con el procedimiento que se explica en este apartado.
- Se realiza el sumatorio de los resultados para las 19 variables psicomotrices y se obtienen las puntuaciones totales agrupadas para cada función.

3. Valoración e interpretación de los resultados tomando como referencia las puntuaciones del grupo experimental.

Con la finalidad de clarificar el procedimiento a seguir para cuantificar los datos registrados en la ficha de integración de resultados individuales, a continuación se especifican los criterios de corrección de las 19 variables psicomotrices evaluadas con esta batería

<i>Procedimiento de valoración de las variables para la obtención de puntuaciones globales</i>	
CDG <i>Coordinación dinámica global</i>	• 1 punto por acierto en cada uno de los 7 indicadores de esta variable (relevos, saltos colchoneta, stop pies juntos) • Sumatorio de los 7 indicadores que señalan el desarrollo de esta variable. • Interpretación: A mayor puntuación, mayor grado de coordinación global.
V <i>Velocidad, rapidez de movimiento</i>	• Sumatorio de los tiempos de ejecución en las 4 situaciones planteadas (relevos y túnel) • Interpretación: A mayor puntuación, menor velocidad o rapidez de movimiento
E <i>Equilibrio</i>	• El indicador balanceo de los brazos (funambulistas) se puntúa con 1 punto la respuesta Sí y con 0 puntos la respuesta No. • Los indicadores de adopción y mantenimiento de la posición 2 en el juego estatua coja se puntúan con 2 puntos la respuesta No con ambas piernas; con 1 punto las respuestas Sí pero sólo con una pierna; y 0 puntos cuando adopta y mantiene la posición en fase 2 con ambas piernas. • Para la variable equilibrio se obtienen 2 puntuaciones globales: ❑ E 1: Sumatorio de las puntuaciones en todos los indicadores de varios juegos (relevos, funambulistas, estatua coja) excepto los tiempos de mantenimiento en posición estática (estatua coja). Esta puntuación informa de la precisión del niño en actividades relacionadas con el equilibrio. Interpretación: A mayor puntuación, menor equilibrio. ❑ E 2: Sumatorio de los tiempos de mantenimiento con una pierna. Interpretación: A mayor puntuación, mayor capacidad de resistencia en el mantenimiento del equilibrio.
RES <i>Respiración</i>	• Puntuar las respuestas Sí con 0 puntos y las respuestas No con 1 punto (de nariz a nariz, globos). • Para la variable respiración se obtienen 2 puntuaciones globales: ❑ RES 1: Sumatorio de las puntuaciones en todos los indicadores excepto el tiempo para

	hinchar el globo (sopla gol, de nariz a nariz, globos). ❑ RES 2: Tiempo utilizado para hinchar el globo. • Interpretación: A mayor puntuación en ambos sumatorios, menor capacidad respiratoria para inspirar y espirar.
<i>COM</i> <i>Coordinación</i> <i>óculo-manual</i> <i>(ojo-mano)</i>	• En el indicador anudar el globo la respuesta Sí se puntúa con 0 puntos y la respuesta No con 1 punto. • En el indicador calidad del recortado se integran las 3 tareas valorándose 4 categorías: Alta 0 puntos, Media 1 punto, Media-Baja 2 puntos, y Baja 3 puntos. • Para la variable coordinación óculo-manual se obtienen dos puntuaciones globales: ❑ COM 1: Sumatorio de las puntuaciones de varios indicadores de diversos juegos (juego de los globos, laberintos, muñecas recortables), y del número total de errores del juego dibujos de figuras Bender. ❑ COM 2: Tiempo de ejecución del juego dibujo de figuras Bender • Interpretación: El sumatorio de los 4 indicadores informa de la precisión en la coordinación óculo-manual, asociándose puntuaciones altas a menor calidad en la realización de tareas que requieren esta coordinación. El tiempo de ejecución habrá de relacionarse con la calidad de la ejecución en dibujo de figuras bender.
<i>COP</i> <i>Coordinación</i> <i>óculo-motriz</i> <i>(ojo-pie)</i>	• Puntuar en el indicador del juego alturitas con 1 punto cuando sólo consigue superar 40 cm, 2 puntos cuando supera 50 cm, 3 puntos al superar 60 cm, y 4 puntos al superar los 70 cm. • Sumatorio de la puntuación obtenida en alturitas y del número de aciertos en el juego gol en portería (COP 1). • Interpretación: Tanto este sumatorio (COP 1), como el indicador longitud del salto en saltos colchoneta (COP 2), que se valora diferencialmente, se interpretan positivamente, ya que a mayor puntuación, mayor coordinación óculo-motriz, es decir, entre los ojos y las piernas.

<i>CM</i> <i>Control del movimiento</i>	• Puntuar en el indicador tiempo de reacción del juego antón pirulero la respuesta Sí con 1 punto y la respuesta No con 0 puntos. • Puntuar en el indicador grado de simultaneidad en el juego de los espejos la respuesta Alto con 0 puntos, Medio con 1 punto y Bajo con 2 puntos. • Sumatorio de las puntuaciones en 6 de los indicadores que permiten valorar esta variable en diversos juegos (un dos tres pajarito inglés, estatuas griegas, stop pies juntos, antón pirulero y espejo). • Interpretación: A mayor puntuación, menor control del movimiento.
<i>P</i> <i>Precisión, Puntería</i>	• Sumatorio de las puntuaciones en los tres indicadores que informan del desarrollo de esta variable, en diversos juegos (rana, canastas, bolos). • Interpretación: A mayor puntuación, mayor precisión o puntería.
<i>T</i> <i>Tonicidad (fuerza muscular)</i>	• Puntuar en el indicador intensidad del trazo del juego laberintos la respuesta Fuerte con 0 puntos, la respuesta Normal con 1 punto y Débil con 2 puntos. • Puntuar el indicador realización del recorrido sin caídas en el juego de la carretilla la respuesta Sí con 0 puntos y la respuesta No con 1 punto. • Puntuar en el indicador fuerza de lanzamiento en el juego gol en portería la respuesta Fuerte con 0 puntos, la respuesta Normal con 1 punto y la respuesta Débil con 2 puntos. • Sumatorio de las puntuaciones en los 4 indicadores que miden esta variable en varios juegos (laberintos, carretilla, gol en portería). • Interpretación: A mayor puntuación, menor fuerza muscular en los brazos y en las piernas.

<i>LA</i> <i>Lateralidad</i>	• Observar cualitativamente la predominancia de la Mano, el Oído, el Ojo y el Pie en las sucesivas tareas. • Valoración: Diestro, Zurdo, Ambidiestro.
<i>PV</i> <i>Percepción Visual</i>	□ PV 2: Sumatorio de las puntuaciones en los 3 indicadores que informan de tiempos de ejecución en varios juegos (laberintos, cada figura con su color, busca los errores). □ PV 1: Sumatorio de las puntuaciones en el resto de los indicadores (errores en varios juegos: laberintos, cada figura con su color, busca los errores). • Interpretación: A mayor puntuación total de errores, menor percepción visual. El resultado de este sumatorio se relacionará con los tiempos de ejecución.
<i>OE</i> <i>Orientación Espacial</i>	• Sumatorio de las puntuaciones en los 3 indicadores que delimitan la variable (errores en los juegos robots, enredados, espejos). • Interpretación: A mayor puntuación total en el sumatorio, menor capacidad para orientarse en el espacio desde su propio cuerpo.
<i>RE</i> <i>Relaciones Espaciales</i>	• Sumatorio de las puntuaciones en los 2 indicadores que delimitan la variable (errores en los juegos espejos y a izquierda y derecha). • Interpretación: A mayor puntuación total, menor capacidad para determinar relaciones espaciales entre los objetos.
<i>PA</i> <i>Percepción Auditiva</i>	• Sumatorio de las puntuaciones obtenidas en los 2 indicadores que delimitan la variable (errores en los juegos kim auditivo y dónde está la campanilla) • Interpretación: A mayor puntuación total, menor capacidad para percibir y reconocer auditivamente diversos objetos sonoros (cristal, madera, llaves, campanilla, tambor, sonajero, papel, pandereta...).
<i>RI</i> <i>Ritmo</i>	• Puntuar el indicador coordinación (antón pi-rulero) y armonía rítmica (músicos) con 1 punto la respuesta No y 0 puntos las respuestas Sí. • Sumatorio de las puntuaciones de los 4 indicadores de varios juegos (antón, músicos y tan tan) que evalúan esta variable.

	• Interpretación: A mayor puntuación total, menor capacidad de ritmo, de captar y reproducir estructuras rítmicas.
<i>OT</i> <i>Orientación</i> <i>Temporal</i>	• Valorar en el indicador presencia de los 3 tiempos en el juego láminas cat, la respuesta Sí en ambas historias con 0 puntos, No en una historia con 1 punto, y No en las dos historias con 2 puntos. • Sumatorio de las puntuaciones en los indicadores secuencias erróneas en viñetas wisc y presencia de los tiempos en láminas cat (OT1). • Valorar independientemente el tiempo de ejecución en el juego viñetas wisc (OT2) • Interpretación: A mayor puntuación de los dos indicadores, menor capacidad de orientación temporal o de organización mental de la secuencia de acontecimientos. • Relacionar esta puntuación con el tiempo de ejecución empleado en viñetas wisc.
<i>PT</i> <i>Percepción</i> <i>Táctil</i>	• Puntuar en el juego la gallina ciega la respuesta reconoce en el primer intento con 1 punto, reconoce en el segundo intento con 2 puntos, y falla con 3 puntos. • En el indicador tiempo de búsqueda alto del juego busca la pareja se puntúa con 1 punto la respuesta Sí, y con 0 puntos la respuesta No. • Sumatorio de las puntuaciones en los 3 indicadores que miden esta variable (reconocimiento en gallina ciega y errores y tiempo en el juego busca la pareja). • Interpretación: A mayor puntuación, menor percepción táctil o capacidad de reconocimiento de objetos a través del tacto.
<i>OP</i> <i>Organización</i> <i>Perceptiva</i>	• Número de piezas unidas incorrectamente en el rompecabezas wisc (OP 1). • Tiempos de ejecución en el rompecabezas wisc (OP 2). • Interpretación: A mayor puntuación en el número de piezas mal unidas, menor capacidad de organización perceptiva o capacidad para realizar procesos de análisis y síntesis. Relacionar el número de piezas unidas incorrectamente en el rompecabezas wisc con el tiempo de ejecución.

<i>EC</i> <i>Esquema</i> <i>Corporal</i>	• Puntuar en el indicador noción del eje de simetría (mi silueta) la respuesta Sí con 0 puntos y la respuesta No con 1 punto. • Sumatorio de las puntuaciones en los 3 indicadores que evalúan la variable en dos juegos (mi silueta y dónde te toqué). • Interpretación: A mayor puntuación en el sumatorio de los indicadores, menor desarrollo de la estructuración del esquema corporal (reconocimiento de las partes del cuerpo, eje de simetría).
--	---

3.8. ANÁLISIS Y RESULTADOS

La finalidad de este trabajo ha sido poner a prueba una batería de juegos con los que evaluar observacionalmente el desarrollo psicomotriz en niños de aproximadamente 8 años. La aplicación experimental de la batería ha permitido clarificar la estructuración de la situación lúdica, así como los indicadores de observación válidos y discriminativos. No obstante, se han realizado diversos análisis estadísticos con los resultados obtenidos en la administración de la batería al grupo experimental, que posibilitan una guía orientativa de los niveles de desarrollo esperables en un grupo de niños de esta edad que evolucionan con normalidad. Con el objeto de analizar los resultados, se han llevado a cabo análisis descriptivos (frecuencias, porcentajes, medias, desviaciones típicas, valores máximos y mínimos, percentiles...) con las puntuaciones obtenidas por los 21 niños/as que componen el grupo. Estos datos se han procesado con el programa SPSS Windows 6.0. PC+, y sus resultados se presentan en las tablas 1 y 2.

Tabla 1. Medias, Desviaciones Típicas, Valores mínimos y máximos de las funciones psicomotrices

	<i>M</i>	<i>DT</i>	<i>VMI</i>	<i>VMA</i>
+ CDG	5,67	1,02	4	7
- V	74,10	8,35	61	95
- E 1	4,35	2,83	1	10
+ E 2	2,46	1,57	0,33	6
- RES 1	3,52	1,17	1	6
- RES 2	17,9	19,10	5	60
- COM 1	6,81	4,50	0	14
- COM 2	6,29	2,61	3	15
+ COP 1	4,81	1,08	3	7
+ COP 2	1,78	0,25	1,30	2,20
- CM	5,10	3,52	1	16
+ P	7,95	2,11	4	11
- T	1,52	0,68	0	3
LA	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa
- PV 1	10,33	3,99	6	18
- PV 2	28,67	6,16	15	39
- OE	3,30	2,15	1	8
- RE	3,19	1,69	1	6
- PA	2,33	1,68	0	6
- RI	1,75	1,83	0	7
- OT1	1,43	1,25	0	5
- OT2	3,43	1,12	2	6
- PT	1,14	1,01	0	3
- OP1	2,48	1,91	0	8
- OP2	6,9	4,32	2	18
- EC	1,10	1,04	0	3

+ = positiva o directa. A mayor puntuación mayor desarrollo de la variable
 - = negativa o inversa. A mayor puntuación menor desarrollo de la variable

Tabla 2. Transformación de Puntuaciones Directas en Percentiles

	5	10	25	50	75	90	95
+CDG	4	4	5	6	6,8	7	7
-V	61	65	70	73	78	92	94
-E1	1	1	2	4	6,8	8,9	9,9
+E2	0,3	0,8	1,3	1,9	3,6	4,9	5,9
-RES1	1	2	3	3,5	4	5	6
-RES2	5	5	6	9	29,5	59	60
-COM1	0	0	2,5	6	10,8	13	13,9
-COM2	3	4	4,2	6	7	10	14,7
+COP1	3	3,1	4	5	6	6	7
+COP2	1,3	1,4	1,6	1,7	2	2,1	2,2
-CM	1	1,1	3	4,5	6,8	10,6	15,8
+P	4	5	6,2	8	9,8	11	11
-T	1	1	1	1,5	2	2,3	2,9
LA	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa	Cualitativa
-PV1	6	6	7	9	13,8	17,8	18
-PV2	15	21	25	29	35	38	38,9
-OE	1	1	1,2	3	5,8	6	7,9
-RE	1	1	2	3	4,8	5,9	6
-PA	0	0,1	1	2	3	5	6
-RI	0	0	0	1,5	2,8	4,8	6,9
-OT1	0	0	0,2	1	2	3	4,9
-OT2	2	2	2,2	3	4	5	6
-PT	0	0	0	1	2	2,9	3
-OP1	0	0	1	2	3	5	7,9
-OP2	2	2	4	5	9,5	14	17,8
-EC	0	0	0	1	2	3	3

CDG: Coordinación dinámica global	Aciertos en actividades que implican arrastre, carrera, saltos...
V: Velocidad, rapidez de movimientos	Tiempos de ejecución en carreras de velocidad.
E 1: Equilibrio 1 E 2: Equilibrio 2	Errores en actividades relacionadas con el equilibrio (número de veces que se pierde equilibrio). Tiempos de mantenimiento del equilibrio con una pierna.
RES 1: Respiración 1 RES 2: Respiración 2	Errores en actividades respiratorias (hinchar un globo, aspirar un papel con la nariz, soplar una pelota). Tiempo utilizado para hinchar el globo.
COM 1: Coordinación óculo-manual 1 (ojo-mano) COM 2: Coordinación óculo-manual 2 (ojo-mano)	Errores en actividades que implican coordinación (recortar, dibujar, laberintos, anudar un globo...). Tiempo de ejecución en dibujo de figuras Bender.
COP 1: Coordinación óculo-motriz 1 (ojo-pie) COP 2: Coordinación óculo-motriz 2 (ojo-pie)	Aciertos en actividades que implican coordinación (chutar pelota, saltos de altura...). Longitud del salto en saltos sobre la colchoneta.
CM: Control motriz	Errores de control del movimiento a una orden dada.
P: Precisión, puntería	Aciertos en actividades como introducir fichas en una rana, lanzar una pelota a una canasta o derribar bolos.
T: Tonicidad	Errores en actividades que muestran la intensidad del trazo, la fuerza de lanzamiento de objetos...
LA: Lateralidad	Diestro, zurdo, ambidiestro.
PV 1: Percepción Visual 1 PV 2: Percepción Visual 2	Errores en actividades que implican organizar y estructurar percepciones captadas por la vista (identificar errores en dibujos casi iguales, trazar carreteras en laberintos sin tocar las paredes, identificar figuras insertas en un conglomerado de figuras superpuestas...). Tiempos de ejecución en tareas perceptivo-visuales.
OE: Orientación espacial	Errores en el reconocimiento de nociones espaciales izquierda-derecha, delante-detrás, arriba-abajo desde su propio cuerpo.
RE: Relaciones espaciales entre los objetos	Errores en la identificación de la situación espacial de unos objetos en relación a otros.
PA: Percepción auditiva	Errores en tareas de identificación de objetos sonoros y de la procedencia espacial de sonidos.
RI: Ritmo	Errores en tareas que implican capacidad de coordinación de sonido y movimiento, armonía rítmica, y codificación y decodificación de ritmos mostrados gráficamente.
OT 1: Orientación temporal 1	Errores en tareas en las que se requiere se-

OT 2: Orientación temporal 2	cuenciar temporalmente viñetas o estructurar historias temporalizadas adecuadamente. Tiempo de ejecución en la ordenación de viñetas.
PT: Percepción táctil	Errores en tareas de reconocimiento de objetos o personas mediante el tacto.
OP 1: Organización perceptiva 1 OP 2: Organización perceptiva 2	Errores en la capacidad de sintetizar partes en un todo en tareas de rompecabezas. Tiempo de ejecución en tareas de rompecabezas.
EC: Esquema corporal	Errores en el reconocimiento de las partes del cuerpo y del eje de simetría.

CDG. Coordinación Dinámica Global

Como se puede observar en la tabla 1, ningún niño obtuvo puntuaciones inferiores a 4, y siendo la puntuación techo 7 puntos (puntuación máxima que se puede obtener con los indicadores que miden la variable), se confirma un adecuado nivel de desarrollo de la CDG, ya que esta variable se interpreta de forma directa. Únicamente, el 14, 3% de los sujetos obtuvieron una puntuación de 4; el 28,6% de 5; el 33 % de 6 y el 23, 8% de 7. Con una puntuación media de 5,67 sobre un máximo de 7, los datos ponen de relieve que en el grupo la CDG está bastante desarrollada, manifestándose a través de diversos juegos (relevos, túnel, stop pies juntos, estatuas griegas, alturitas, saltos colchoneta), que un alto porcentaje del grupo (56%) muestra un arrastre coordinando brazos y piernas, carrera coordinando brazos y piernas, así como saltos con los pies juntos uniformes y con coordinación. Así, la coordinación dinámica global o aptitud para usar simultáneamente y de forma ordenada varios músculos o grupos de músculos, que se requiere en estas tareas lúdicas, está tendencialmente desarrollada en este nivel de edad. Las puntuaciones directas iguales o inferiores a 4 aciertos pueden ser consideradas bajas (percentil 10).

V. Velocidad, rapidez de movimientos

En relación a la variable velocidad medida a través de los tiempos de carrera en tres roles (relevos) y a tiempos de arrastre (túnel), el 56% de la muestra se distribuye entre 70 y 78 segundos; el 24% de la muestra tiene puntuaciones que oscilan entre 61 y 69 segundos y el 20% entre 80 y 95 segundos. Esta variable se interpreta de forma inversa ya que a mayor puntuación menor velocidad y rapidez, observándose una puntuación media de 74,10 segundos, con un 62% de la muestra por debajo de la media y un

38% por encima de ella. La variable no tiene puntuación techo, no obstante, estas medidas pueden servir de referencia de la rapidez de movimientos en este nivel de edad y para estas 4 tareas lúdicas. Las puntuaciones directas superiores a 92 segundos pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de velocidad (percentil 90).

E. Equilibrio

La puntuación E 1 hace referencia al número de veces que se pierde el equilibrio en diversos juegos (relevos, funambulistas y estatua coja), por lo que puntuaciones elevadas indicarán menor precisión en actividades relacionadas con el equilibrio tales como caminar con una pierna, unir punta-talón, adoptar posturas sin perder el equilibrio... Con una puntuación media de 4,35, se observa gran variabilidad entre los niños del grupo constatándose en los resultados valores mínimos de 1 y máximos de 10. Aproximadamente el 65% de la muestra tiene entre 1 y 5 errores lo que evidencia que tendencialmente en el nivel de edad estas actividades de equilibrio se realizan con un bajo nivel de errores. Las puntuaciones directas superiores a 8 errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de equilibrio (percentil 90).

En cuanto al tiempo que son capaces de mantenerse sólo con una pierna (E 2), reduciendo al mínimo el contacto con la superficie, la media del sumatorio de las 2 fases del juego de la estatua coja (pierna izquierda y derecha) es de 2,46 minutos, con grandes diferencias entre los niños cuyas puntuaciones oscilan entre 0,33 y 6 minutos. El tiempo se interpreta de forma directa ya que a mayor puntuación mayor equilibrio. En este factor de la variable equilibrio un 28% de los niños se mantuvieron en esta posición (con ambas piernas) de 4 a 6 minutos, mientras que el 47% lo hicieron menos de 2 minutos, es decir, aproximadamente un minuto con cada pierna. Las puntuaciones directas inferiores a 1 minuto pueden ser consideradas bajas (percentil 10).

RES. Respiración

El valor RES 1 indica el número de errores en diversos juegos (de nariz a nariz, sopla gol, los globos) que implican tareas como soplar una pelota, espirar-inspirar por la nariz, hinchar un globo..., por lo que altas puntuaciones indicarán menor capacidad respiratoria. La media de errores del grupo es de 3,52 con un valor mínimo de 1 y un valor máximo de 6. El 81% de la muestra tuvieron de 1 a 4 errores, mientras que el 19% mostraron de 5 a 6 errores.

En general, inspiraban y mantenían bien el papel con su nariz, e inflaban los globos sin problemas. Así mismo realizaron el recorrido en el juego sopla gol sin salirse del mismo, requiriendo no más de 3 impulsos respiratorios para llevar la pelota al final del recorrido. Sin embargo, los niños mostraron más dificultades para recoger inspirando el papel de fumar que otro compañero les pasaba, mostrándose como una actividad con un alto nivel de dificultad para esta edad. Las puntuaciones directas de 5 o más errores pueden ser consideradas indicador de un bajo nivel de capacidad y control respiratorio (percentil 90).

En cuanto al tiempo que necesitaron para hinchar el globo (RES 2), los niños del grupo experimental tuvieron una media de 17,9 segundos mostrando oscilaciones entre 5 y 60 segundos. No obstante, el 80% (16 niños) realizaron el ejercicio en menos de 20 segundos, sin observarse fracasos en la tarea. Ya que esta puntuación se interpreta de forma inversa, es decir, a menor puntuación mayor capacidad respiratoria, se puede concluir que los niveles de capacidad respiratoria requeridos por estos juegos tendencialmente están adquiridos en este nivel de edad. Las puntuaciones directas de 59 o más segundos pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de capacidad y control respiratorio (percentil 90).

COM. Coordinación Óculo-Manual (ojo-mano)

Como puede observarse, la coordinación óculo-manual tiene un nivel aceptable en esta edad, pudiéndose realizar con bastante precisión actividades como: anudar un globo, trazar carreteras en laberintos, recortar o dibujar modelos geométricos (laberintos, muñecas recortables, dibujo figuras bender, globos). La media de errores en estas actividades ha sido de 6,81, observándose 2 sujetos con puntuaciones de 0 errores. El 61% del grupo muestra menos de 7 errores en este tipo de tareas. Las puntuaciones obtenidas por el grupo ponen de relieve que el nivel de coordinación óculo-manual requerido en estas tareas está bastante adquirido por la mayor parte de los niños en este nivel de edad. Las puntuaciones directas de 13 o más errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de coordinación óculo-manual (percentil 90).

El indicador tiempo de ejecución del juego dibujo figuras Bender debe ser relacionado con la calidad de la ejecución. Siendo la media 6,29 minutos se constata que sólo un 15% de los niños necesitaron más de 7 minutos para realizar las 6 figuras. Las puntuaciones directas superiores a 10 minutos pueden ser consideradas indi-

cadoras de un bajo nivel de rapidez en la ejecución de tareas que implican COM (percentil 90).

COP. Coordinación Óculo-Motriz (ojo-pie)

La puntuación media en actividades como chutar una pelota a una portería (gol en portería) o saltar una cuerda (alturitas), y que implican la coordinación óculo-motriz (COP 1), es de 4,81 puntos, teniendo una puntuación techo de 7 puntos (puntuación máxima que se puede obtener con los indicadores que miden la variable). Una observación precisa de los resultados pone de relieve que los miembros del grupo, en general, introdujeron una media de 2 sobre 3 pelotas en la portería, superando la mayor parte del grupo los 50 cm en el salto de altura sin tocar la cuerda. 10 niños, es decir, casi el 50% de la muestra superaron el salto de 60 cm, y únicamente 3 saltaron los 70 cm. Esta variable se interpreta de forma directa ya que a mayor puntuación, mayor nivel de coordinación óculo-motriz o capacidad de integración de movimientos coordinados entre ojos y piernas. Las puntuaciones directas inferiores a 4 aciertos pueden ser consideradas indicadoras de baja capacidad de coordinación óculo-motriz (percentil 10).

La variabilidad en el salto de longitud (COP 2. saltos sobre la colchoneta) es importante y con una media grupal de 1,78, oscilan entre 1,30 y 2,20 metros. Las puntuaciones directas de 1,4 metros o inferiores pueden ser consideradas bajas para la longitud del salto en este nivel de edad (percentil 10).

CM. Control Motriz

Esta variable, evaluada a través de actividades lúdicas que requieren control del movimiento a una orden dada (1,2,3 pajarito inglés, estatuas griegas, stop pies juntos o Antón pirulero), mide el número de errores, por lo que a mayores puntuaciones menor capacidad de control del movimiento. La media del grupo es de 5,10 errores en el conjunto de los 6 indicadores que exploran esta variable, observándose importantes oscilaciones con una puntuación mínima de 1 punto y una máxima de 16. Un 62% del grupo obtienen puntuaciones inferiores a 5 errores, un 23% entre 6 y 7 errores, y un 13% entre 11 y 16 errores. Si bien no se dispone de una puntuación techo para esta variable, el porcentaje de sujetos que tienen pocos errores es alto, lo que evidencia que el control del movimiento del cuerpo requerido en las tareas de la batería está bastante desarrollado en estas edades. Las puntuaciones directas

superiores a 10 errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de control motriz (percentil 90).

P. Precisión, Puntería

Con una media de 7,95 aciertos sobre 14 oportunidades de lanzamiento (puntuación techo) se constata que esta función psicomotriz, que informa de la destreza en el lanzamiento manual de un objeto para dar en un blanco, está aún medianamente desarrollada. No obstante, el 76% de la muestra realiza entre 7 y 11 aciertos en actividades que implican puntería como introducir fichas en una rana, lanzar pelotas a canastas, o derribar bolos (la rana, canastas, los bolos). Únicamente, el 24% del grupo tiene un nivel de acierto inferior a 6 puntos, es decir, entre 4 y 6 puntos, ya que la puntuación mínima en el grupo fue de 4 aciertos. De los 3 lanzamientos del juego canastas, 9 niños insertaron la pelota en 1 ocasión, 7 niños la encestaron en dos ocasiones, y el resto no consiguió introducir la pelota en la canasta en ninguno de los tres lanzamientos (distancia de lanzamiento: 2 metros, altura de la canasta: 1,70 metros). En el juego de la rana, 5 niños consiguieron introducir las 3 fichas en la boca de la rana, 6 niños tuvieron 2 aciertos, 4 niños 1 acierto y 6 niños no consiguieron introducir ninguna ficha. Las puntuaciones directas inferiores a 5 aciertos en el conjunto de las tres actividades pueden ser consideradas indicadoras de baja destreza en actividades que requieren precisión o puntería (percentil 10).

T. Tonicidad (Fuerza muscular)

En la variable tonicidad o fuerza muscular (brazos y piernas) evaluada con indicadores como intensidad del trazo en el juego laberintos, destreza para ir como una carretilla sin doblar los brazos o caerse, o fuerza del lanzamiento de una pelota a una portería (laberintos, gol en portería, la carretilla), se pone de relieve un buen desarrollo de esta función psicomotriz en este nivel de edad.

El grupo ha obtenido una puntuación media de 1,52 errores, observándose que el 47,6% del grupo tiene una puntuación de 2 puntos, el 42,9% de 1 punto y el 4,8% de 0 puntos. Debido a que la puntuación en esta variable se interpreta de forma inversa, las bajas puntuaciones del grupo ratifican que en este nivel de edad se observa un nivel medio-alto de desarrollo de la fuerza muscular en brazos y piernas requerida en las tareas de la batería. Las puntua-

ciones directas superiores a 2 errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de fuerza muscular (percentil 90).

LA. Lateralidad

Aunque se sugiere la adecuación de analizar esta variable de forma individual y cualitativa, en los resultados obtenidos en este grupo en diversos juegos (usa tus sentidos, muñecos recortables, dibujo figuras Bender, la rana, los bolos, gol en portería) se pusieron de relieve los siguientes datos:

- Predominancia mano: El 95,2 % de los niños utilizaron la mano derecha en las 5 pruebas. Únicamente un niño del grupo, identificado como zurdo, utilizó la mano izquierda en 4 pruebas y la derecha en la quinta prueba.
- Predominancia pie: El 90,5% de los niños fueron diestros, mientras que el 9,5% emplearon el pie izquierdo, uno de estos niños fue el identificado como zurdo.
- Predominancia ojo: Si bien la mayor parte del grupo utilizó el ojo derecho, 3 niños (14 %) del grupo utilizaron ambos ojos. Uno de estos niños fue el identificado como zurdo.
- Predominancia oído: Si bien el 85,7 % del grupo empleó el oído derecho en las 2 tareas, el 9,5% utilizó el izquierdo en ambas ocasiones, y un 4,8% utilizó ambos oídos. El niño identificado como zurdo empleó el oído derecho en ambas ocasiones.

PV. Percepción Visual

La capacidad de percepción visual se mide a través de los errores realizados en diversos juegos (laberintos, cada figura con su color, busca los errores) en los que se requiere identificar errores en dibujos casi iguales, trazar carreteras en laberintos sin tocar las paredes, o identificar figuras insertas en un conglomerado de figuras superpuestas). Con una puntuación techo de 46 puntos, se constata que en este grupo, la puntuación máxima es de 18 errores y la mínima de 6. Con una puntuación media de 10,3 errores, se observa que el 47% de la muestra tiene únicamente entre 6 y 8. Estos resultados evidencian un nivel alto de desarrollo en la capacidad para organizar y estructurar percepciones captadas visualmente en el nivel que se requiere para las tareas planteadas en esta batería de evaluación. Las puntuaciones directas superiores a 17 errores pueden ser consideradas indicador de un bajo nivel de percepción visual (percentil 90).

En lo que respecta al tiempo de ejecución necesitado en las tres tareas perceptivo-visuales, la puntuación media fue de 28,6 minutos para el conjunto de las tres tareas, con una puntuación mínima de 15 y una máxima de 39. El 74% de los sujetos del grupo utilizaron entre 15 y 30 minutos, mientras que el 26% necesitaron entre 30 y 39 minutos. Aunque el tiempo hay que relacionarlo con la calidad de la ejecución, en general se observa que a menor tiempo de ejecución mayor capacidad de percepción visual. Puntuaciones directas de 38 o más minutos pueden ser indicadoras de baja rapidez de ejecución en tareas que implican esta variable perceptiva (percentil 90).

OE. Orientación espacial

Con una puntuación techo de 20 errores posibles en las tareas lúdicas que implican a la orientación espacial (robots, enredados, espejo), este grupo presenta una media de 3,30 errores con un valor mínimo de 1 y un valor máximo de 8. Un 61% de la muestra tiene entre 1 y 3 errores, mientras que el resto computan entre 4 y 6 errores. Estos resultados ponen de relieve que en esta edad se constata un buen reconocimiento de las nociones espaciales izquierda-derecha, delante-detrás, arriba-abajo desde su propio cuerpo. Si bien, en este nivel de edad se encuentran adquiridos los conceptos espaciales básicos, sin embargo, aparecen más dificultades de orientación espacial cuando se debe reconocer la derecha e izquierda del cuerpo del otro, e imitarlo como si fuera el reflejo de un espejo. Las puntuaciones directas de 6 o más errores pueden ser consideradas indicador de un bajo nivel de orientación en el espacio (percentil 90).

RE. Relaciones Espaciales

En lo que se refiere al reconocimiento de las relaciones espaciales entre los objetos, evaluado con diversos juegos (a izquierda y derecha, el espejo) se observa que con una puntuación techo de 10 puntos, la media del grupo es de 3,19 errores, con puntuaciones oscilantes entre 1 y 6 puntos. Un análisis de la distribución de porcentajes permite observar que el 57% del grupo obtiene entre 1 y 3 errores. Así, la mayor parte de los niños obtienen un bajo nivel de errores cuando tienen que identificar objetos que están a la derecha de... y a la izquierda de... Las puntuaciones directas superiores a 5 errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel

de control de las relaciones espaciales existentes entre los objetos (percentil 90).

PA. Percepción Auditiva

En cuanto a la capacidad de organizar y estructurar percepciones captadas por el oído a través de diversas tareas (kim auditivo, dónde está la campanilla), en las que se solicita identificar objetos sonoros e identificar espacialmente la procedencia de sonidos, la puntuación techo es de 10 errores, observándose una puntuación media de 2,33 con valores que oscilan entre 1 y 6 puntos. Así mismo se observa que un 80% del grupo realiza de 0 a 3 errores, lo que pone de manifiesto que los niveles de percepción auditiva implicados en los juegos con los que se mide esta variable están tendencialmente adquiridos a esta edad. Las puntuaciones directas de 5 o más errores pueden ser consideradas indicador de un bajo nivel de percepción auditiva (percentil 90).

RI. Ritmo

La variable ritmo, noción relacionada con la percepción de una sucesión de sonidos, se evalúa mediante la observación de la capacidad de coordinación de sonido y movimiento, de la armonía rítmica, y de la capacidad para codificar y decodificar ritmos mostrados gráficamente en diversos juegos (Antón pirulero, los músicos, tan-tan). En relación a esta variable, se pone de relieve una puntuación media de 1,75 con valores mínimos de 0 y máximos de 7. Obteniendo el 80% de la muestra entre 0 y 3 errores. Estos datos sugieren que los niveles de ritmo implicados a estas tareas están generalmente superados en estas edades, siendo bajo el número de errores que se observan en juegos como los músicos o el tan tan. Las puntuaciones directas superiores a 4 errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de ritmo (percentil 90).

OT. Orientación Temporal

La orientación temporal, o capacidad de organización mental de la sucesión de acontecimientos, se evalúa mediante juegos en los que el niño tiene que ordenar viñetas secuenciadas temporalmente (viñetas wisc) e inventar historias a partir de imágenes gráficas en las que se deben estructurar 3 tiempos (presente, pasado, futuro). En esta variable cuya puntuación techo es de 6 puntos, este grupo ha obtenido una media de 1,43 con valores mínimos de 0 y máximos de 5. Respecto a los porcentajes de respuesta, el 86% de los

niños obtuvieron entre 0 y 2 puntos, mientras que únicamente el 14% (3 niños) tuvieron puntuaciones entre 3 y 5. Interpretándose las puntuaciones de forma inversa, a mayor puntuación menor desarrollo de la función psicomotriz, estos resultados ponen de relieve que en este nivel de edad tanto la ordenación temporal de secuencias como la estructuración temporal a través del lenguaje escrito tienen un nivel medio alto, ya que se observa que la mayor parte de los niños pudieron superar los niveles exigidos por ambas tareas. Las puntuaciones directas de 3 o más errores pueden ser consideradas indicador de un bajo nivel de orientación temporal (percentil 90).

Respecto al tiempo de ejecución en la actividad de ordenamiento de viñetas, éste debe ser relacionado con los errores realizados en la tarea, es decir, con la calidad de la misma. La media grupal en esta variable es de 3,43 minutos, observándose puntuaciones mínimas de 2 y máximas de 6, así como un 86% del grupo con tiempos de ejecución oscilantes entre 2 y 4 minutos. Las puntuaciones directas superiores a 5 minutos pueden ser consideradas indicadores de un bajo nivel de destreza en tareas que requieren la ordenación de secuencias temporales (percentil 90).

PT. Percepción Táctil

En relación a la percepción táctil o reconocimiento y discriminación de objetos a través del tacto, con una puntuación techo de 7 puntos, la media del grupo en esta función es de 1,14 errores con valores mínimos de 0 errores y máximos de 3. En las diversas tareas de percepción táctil (reconocimiento del compañero en el juego la gallina ciega, número de errores en el reconocimiento de objetos en el juego busca la pareja, o altos tiempos de ejecución en la búsqueda del objeto) la media del grupo en número de errores es baja. El 33% del grupo tiene puntuaciones de 0, el 28,6% de 1, y el 28,6% de 2 errores. Así, esta capacidad de reconocimiento y discriminación de objetos a través del tacto, implicada en varios juegos que contiene la batería (gallina ciega, busca la pareja), está bastante desarrollada en este momento evolutivo, mostrando un bajo nivel de errores de reconocimiento de objetos y personas mediante el tacto. Las puntuaciones directas superiores a 2 errores pueden ser consideradas indicadoras de un bajo nivel de reconocimiento y discriminación de objetos a través del tacto (percentil 90).

OP. Organización Perceptiva

En lo referente a la capacidad de organización perceptiva, o capacidad de sintetizar partes en un todo, evaluada a través de la realización de 2 rompecabezas wisc, la puntuación techo en piezas unidas incorrectamente es de 15 errores, observándose una puntuación media del grupo de 2,48, con valores mínimos de 0 y máximos de 8. Así mismo se observa que el 90% del grupo tiene entre 0 y 4 errores por lo que se puede concluir que el nivel de organización perceptiva requerido en rompecabezas complejos está bastante adquirida a esta edad. Las puntuaciones directas de 5 o más errores pueden ser consideradas indicadoras de baja capacidad de organización perceptiva (percentil 90).

En relación a los tiempos de ejecución necesarios para realizar ambos rompecabezas, la media del grupo es de 6,9 minutos, mostrando grandes oscilaciones con valores mínimos de 2 y máximos de 18. No obstante, el 75% de la muestra necesitó menos de 8 minutos para la realización de la tarea. Las puntuaciones directas de 14 minutos o superiores pueden ser consideradas como un bajo nivel de rapidez en la ejecución de tareas que implican organización perceptiva (percentil 90).

EC. Esquema Corporal

La última variable psicomotriz, el esquema corporal o representación mental del propio cuerpo como un conjunto de elementos que forman un todo único, que ha sido evaluada con indicadores de diversos juegos (dónde te toqué, mi silueta), tiene una puntuación techo de 25, es decir, la posibilidad máxima de error en estas tareas es 25. Así, con una media grupal de 1,10, con valores mínimos de 0 y máximos de 3 y con un 72% del grupo realizando 0 o 1 error, se puede concluir que a esta edad el nivel de reconocimiento de las partes del cuerpo es muy alto, así como el reconocimiento del eje de simetría que fue representado adecuadamente por todos los niños del grupo. Las puntuaciones directas de 3 o más errores pueden ser consideradas indicadoras de bajo nivel de reconocimiento de las partes del cuerpo (percentil 90).

3.9. ALGUNAS CONCLUSIONES EN TORNO AL DESARROLLO PSICOMOTRIZ AL FINAL DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Como ya he señalado, el primer objetivo de este trabajo ha consistido en diseñar y poner a prueba experimentalmente la batería

lúdica de evaluación del desarrollo psicomotriz. Los datos obtenidos en la administración experimental de la batería diseñada y los resultados de sus análisis, han puesto de relieve algunas conclusiones sobre el desarrollo esperable en este momento evolutivo. Estas conclusiones, que a continuación se exponen, son orientativas, y deben ser interpretadas con cautela al provenir de la observación de un solo grupo. No obstante, las pautas de desarrollo encontradas no difieren significativamente de los objetivos psicomotrices planteados para este ciclo en el diseño curricular base del Ministerio de Educación (MEC) y en el diseño curricular de la Comunidad Autónoma Vasca (1992) o en los planteados en el reciente programa PAFI (Gomendio, 1997) en el que se revisan y proponen un conjunto de objetivos al finalizar el primer ciclo de educación primaria. Esto, por un lado, valida la batería y, por otro, ratifica la adecuación del grupo experimental seleccionado para probar el instrumento de evaluación del desarrollo psicomotor.

Sintetizando los resultados obtenidos se podrían marcar algunos objetivos psicomotrices para el final de este ciclo.

<i>COORDINACIÓN-CONTROL MOTRIZ</i>	
<i>Coordinación Dinámica Global</i>	• Arrastre coordinando brazos y piernas. • Correr con coordinación de brazos y piernas. • Saltar con los pies juntos y con coordinación. • Saltar obstáculos con participación de brazos y piernas. • Saltar en longitud batiendo con dos piernas. • Danzar sin rigidez.
<i>Equilibrio</i>	• Mantenerse sin perder el equilibrio en situación estática a la pata coja. • Mantener el equilibrio desplazándose en una base restringida. • Adoptar posturas sin perder el equilibrio. • Caminar con una pierna. • Desplazarse uniendo punta y talón.
<i>Respiración</i>	• Inflar un globo soplando. • Tomar aire por la nariz y soplar por la boca dirigiendo una pelota en su recorrido. • Inspirar y mantener un papel de fumar con su nariz.

<i>Coordinación óculo- manual</i>	• Realizar un uso manual adecuado de herramientas como tijeras. • Precisión en actividades como anudar un globo, trazar carreteras en laberintos y dibujar modelos geométricos.
<i>Coordinación óculo- motriz</i>	• Introducción de una pelota, con el pie, en una portería de 1,5 metros de longitud impulsada desde una distancia de 4 metros. • Saltos de altura sin tocar la cuerda situada a una altura de 50 cms del suelo. 50% de posibilidad de éxito del salto a 60 cms.
<i>Control mo- triz</i>	• Detener el movimiento a una orden dada de forma imprevista.
<i>Precisión- Puntería</i>	• Mediana destreza en la coordinación entre ojos y brazos para dar con un objeto en un blanco (50% de éxito en actividades como: lanzamiento de bolos a 4 metros de distancia; introducción de fichas en la boca de una rana de 10 cm de diámetro y a 75 cms de distancia; y lanzar una pelota a una canasta colocada en una pared a 1,70 cms de altura y situándose a 2 metros de distancia).
<i>Tonicidad (fuerza mus- cular)</i>	• Desplazarse utilizando únicamente los brazos con la ayuda de un compañero (como si fuera una carretilla) sin doblar los brazos o caerse. • Lanzamiento de una pelota a una portería, de 1,5 metros de longitud y a una distancia de 4 metros, con un nivel medio de fuerza en el lanzamiento realizado con el pie.

ESTRUCTURACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL

<i>Esquema Corporal</i>	• Diferenciar el lado derecho e izquierdo de su propio cuerpo, y del cuerpo humano en un plano. • Reconocimiento de las partes básicas del cuerpo. • Reconocimiento del eje central de simetría.
-----------------------------	--

ESTRUCTURACIÓN PERCEPTIVA

<i>Percepción Visual</i>	• Capacidad para organizar y estructurar percepciones captadas a través de la vista en tareas como realizar un camino de salida en laberintos, buscar figuras concretas en el contexto de un conglomerado de diferentes figuras superpuestas, o detectar errores en dibujos casi-iguales.
<i>Orientación Espacial</i>	• Desplazarse en un espacio en la dirección que convenga o que se le solicite. • Reconocer la derecha y la izquierda de su cuerpo y algunos conceptos espaciales básicos como arriba-abajo, delante-detrás de su propio cuerpo.
<i>Relaciones espaciales</i>	• Reconocer e identificar objetos en función de sus relaciones espaciales (objeto a la izquierda de..., a la derecha de...).
<i>Percepción auditiva</i>	• Diferenciar sonidos, identificando diversos objetos sonoros. • Identificar espacialmente la procedencia de los sonidos.
<i>Ritmo</i>	• Percibir una sucesión de sonidos y reproducirlos. • Armonía rítmica: Moverse en relación a un ritmo, coordinando movimiento y sonido. • Codificar y decodificar ritmos simples mostrados gráficamente.
<i>Orientación Temporal</i>	• Organización mental de la sucesión temporal de acontecimientos a través de la ordenación de viñetas o la construcción de historias temporalizadas.
<i>Percepción Táctil</i>	• Reconocer y discriminar objetos simples (frutas de plástico, tacos de madera...) y compañeros del grupo a través del tacto.
<i>Organización Perceptiva</i>	• Capacidad de sintetizar partes en un todo, en tareas de construcción de rompecabezas.

Capítulo 4

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE 6 A 8 AÑOS

Como decíamos en el primer capítulo, el niño/a va configurando su conocimiento y su comportamiento a partir de su acción directa sobre los objetos, que en gran medida está motivada en la interacción social, acción que debe organizar e integrar a través del desarrollo psicomotriz. De ahí, la importancia de las experiencias que fomenten el movimiento, la acción sobre los objetos y la interacción con los demás.

Al hilo del segundo objetivo de este trabajo, y con la finalidad de ampliar la batería de juegos psicomotrices, de tal modo que permita su utilización como instrumento de intervención, en esta sección, se incorporan un conjunto de sugerencias de juego para estimular el desarrollo psicomotriz durante el primer ciclo de educación primaria. Los juegos incluidos en esta batería, complementaria a la de evaluación, se han estructurado en tres grupos: (1) Coordinación-Control motriz, y (2) Estructuración perceptiva-Eschema corporal; y (3) Lateralización. No obstante, esta clasificación es arbitraria ya que algunos juegos trabajan funciones motrices, senso-perceptivas, y facilitan la consolidación de la lateralidad, por lo que podrían clasificarse indistintamente.

4.1. OBJETIVOS, CARACTERÍSTICAS Y PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA

El programa de juego psicomotriz que se ha diseñado tiene como objetivo favorecer el control del cuerpo, tanto en lo que se refiere a la acción como a la representación del mismo o a la comunicación que a través de él se puede conseguir. Se persigue fomentar el conocimiento y representación del esquema corporal en sí mismo y en relación con los demás, un buen tono muscular con el que pueda coordinar y segmentar movimientos, y unas referencias espa-

ciales y rítmico-temporales que permitan al niño/a situarse en el medio con total autonomía y adquirir sucesivos aprendizajes.

La batería de juegos que se presenta ha sido elaborada después de revisar más de dos mil actividades psicomotrices. Algunos de los juegos propuestos en el programa son juegos tradicionales que tienen un inestimable valor desde el punto de vista psicomotriz. Otros juegos han sido seleccionados de textos de otros autores (citados en referencias bibliográficas con *) o han sido reelaborados o adaptados a partir de sugerencias de otros. En última instancia, también se han inventado algunos juegos para promover el desarrollo de diversas funciones psicomotrices.

En relación a cada juego se describe su desarrollo, y se indican las funciones psicomotrices más importantes que se estimulan a través del mismo. Si bien estos juegos implican también dinámicas de desarrollo cognitivo, social y afectivo, sin embargo, en este análisis únicamente se consideran los aspectos psicomotrices que el juego moviliza.

La metodología que se sugiere para desarrollar esta intervención consiste en la realización de sesiones semanales de juego psicomotriz cuya duración temporal aproximada sea de 90 minutos de duración, en los cuales se llevan a cabo 3 o 4 actividades lúdicas. La sesión de juego se puede estructurar en dos momentos o fases. Una primera fase de encuadre y desarrollo de la secuencia de juegos, y una segunda fase de reflexión y diálogo sobre lo acontecido en la sesión (ver Cuadro 4. Estructura de la sesión de juego psicomotriz).

Los miembros del grupo comienzan la sesión sentados en el suelo en posición circular. El adulto que dirige la intervención (profesor/a, psicólogo/a...) encuadra la situación, indicando a los participantes que comienza la sesión de juego en la que realizarán juegos de grupo con el movimiento y con las sensaciones. En esta posición circular, se dan las instrucciones del primer juego de la sesión, los participantes se ponen en pie y lo llevan a cabo. Posteriormente, vuelven a la posición circular inicial, posición que estimula la relajación de la excitación creada por el juego previo, y facilita dar las instrucciones del segundo juego. Con este esquema básico se plantean los 3 o 4 juegos que se realizan sucesivamente en el transcurso de una sesión. En relación a la secuencia de juegos de cada sesión, se sugiere combinar en su transcurso: (1) juegos de gran grupo, de equipo y de pareja, (2) juegos que impliquen una gran excitación o esfuerzo corporal con otros que estimulen la relajación, y (3) juegos que promuevan distintas funciones psicomotrices.

Al finalizar la secuencia de juego, comienza la segunda fase de la sesión, la de cierre o reflexión sobre la experiencia vivida. En esta fase el adulto que dirige la intervención estimula la comunicación de los miembros del grupo en torno a lo vivenciado en la sesión: sentimientos experimentados, placer obtenido, dificultades o problemas surgidos...

Cuadro 4. Estructura de la sesión de juego psicomotriz

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN DE JUEGO PSICOMOTRIZ	
FASE DE ENCUADRE Y DESARROLLO DE LA SECUENCIA DE JUEGOS	• Posición circular: Encuadre de la sesión "Juegos con los movimientos y con las sensaciones" • Instrucciones del juego 1 ... realización ... posición circular ... instrucciones juego 2 ... realización ... posición circular (así sucesivamente los 3 o 4 juegos de la sesión)
FASE DE CIERRE	• Reflexión sobre lo sucedido en la sesión: sentimientos experimentados, placer obtenido, dificultades o problemas surgidos...

4.2. LISTADO DE LA BATERÍA DE JUEGOS PARA ENTRENAMIENTO DE FUNCIONES PSICOMOTRICES

Con la finalidad de facilitar un conjunto de ideas que permitan estimular variadas funciones psicomotrices durante el primer ciclo de educación primaria, en el Cuadro 5, se presenta un listado con 101 juegos psicomotrices, que componen la batería para entrenamiento, y que son descritos en el siguiente apartado.

Cuadro 5. Listado de la batería de juegos para entrenamiento

JUEGOS PARA LA COORDINACIÓN Y CONTROL MOTRIZ	1. Si no hubiera sido humano 2. A lo que haga el primero 3. Alturitas 4. Los vampiros 5. Comecocos 6. Al pañuelito 7. Simón dice 8. Globos al aire 9. Animales gigantes en competición 10. Música maestro 11. A quemar 12. Sensaciones climáticas 13. Cómo si fuera un globo 14. Parejas en cooperación 15. Sopla ping-pong 16. Tiburones 17. Sokatira cooperativa 18. Relevos 19. Caminar sobre cartón 20. Tres navíos en el mar 21. Personajes 22. Aros y pelotas 23. Escenifico una composición musical 24. Congelados 25. Los regalos 26. Disfraces 27. Persecución de la pelota 28. El payaso 29. Minigolf 30. El silbato 31. Los Barcos 32. Carreras de... 33. Torneo de caballeros 34. El circo 35. Amarrados 36. Respiro profundamente cuando aparece 37. Campanas 38. Baile sobre papel 39. Cazadores y gallinas 40. Pase de modelos
--	--

	41. Al potro 42. Tiro a la jarra 43. El sillón de la reina 44. Bota, bota, no pares de botar 45. Las cuatro esquinas 46. Peces y pescadores 47. Derrumbe de torres 48. Indios silenciosos
<i>JUEGOS PARA LA ESTRUCTU- RACIÓN PER- CEPTIVA Y EL ESQUEMA COR- PORAL</i>	49. Ranas y patos 50. Escultores y estatuas 51. Pelota en pareja 52. Descubre al director del juego 53. Repique de campanas 54. Pelotas de un solo bote 55. Cajas mágicas 56. Cuervos y culebras 57. Rana, rana ¿dónde estás? 58. Los sonidos de la realidad 59. Pelotas locas 60. Encantados 61. Relevos de vasos 62. El telegrama 63. Fabricación de puzzles 64. Tres en raya 65. Ritmos con los sonidos de mi cuerpo 66. Historias gráficas 67. A toda velocidad 68. El camino más corto 69. Kim tacto 70. El sonido como guía 71. Construyendo instrumentos 72. Los sonidos de mi ambiente 73. Gato o perro 74. Noche y día 75. Lectura de dibujos 76. ¿Quién soy? 77. El arca de Noé 78. Adivina qué palabra es 79. La brújula 80. Localiza al compañero 81. Bolas de colores

	82. El baile de la patata 83. El cojo y el ciego 84. La pelota ciega 85. El asesino 86. A pillar el balón 87. Dónde está el silbo 88. Desplazamiento con obstáculos 89. Reconstrucción 90. El sonido oculto 91. Las 4 estaciones 92. Las provincias 93. Los sordos 94. La gallina 95. Familias 96. Trazo a trazo 97. Figuras
ACTIVIDADES DE CONSOLIDA- CIÓN DE LA LATERALIZA- CIÓN	98. Mano 99. Pie 100. Ojo 101. Oído

4.3. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

4.3.1. JUEGOS PARA LA COORDINACIÓN Y CONTROL MOTRIZ

1. SI NO HUBIERA SIDO HUMANO

Este es un juego de gran grupo. Con una pieza musical animada los jugadores/as danzan libremente al ritmo que les sugiere la música. En diversos momentos y da forma imprevista, el director/a de juego detiene la música y da la siguiente consigna: "Si no hubiera sido humano y hubiera sido un animal sería...". Inmediatamente los jugadores se convierten en los animales que eligen libremente, y durante unos minutos simbolizan movimientos y sonidos del animal elegido, compartiendo juegos libres con otros animales que tienen a su alrededor. Después de imitar el animal durante un tiempo, se conecta de nuevo la música, y de nuevo bailan como humanos, hasta que después de un tiempo, la música se detiene de nuevo, y se transforman en otro animal ante la misma consigna del director/a. Sugerir que en cada ronda se representen animales diferentes. Realizar 2 o 3 rondas.

Variante:

- *La selva:* Con una música de fondo, los jugadores eligen "un animal de la selva que les guste". Cuando todos han hecho su elección y se clarifican movimientos y sonidos de estos animales, representan este rol durante un tiempo, en situación de dramatización libre por el espacio del aula. Posteriormente, se puede pedir que representen "el animal que menos les gusta".

Materiales:

Magnetofón. 1 cinta musical animada para bailar como humanos. Para la variante una cinta con sonidos selváticos (grabaciones de efectos de sonido)

- Coordinación dinámica global
- Equilibrio
- Fuerza muscular
- Coordinación óculo-motriz
- Otras funciones psicomotrices relacionadas con el movimiento implicado en la representación de los animales dramatizados

2. A LO QUE HAGA EL PRIMERO

Se forman equipos de 4 jugadores/as que se sitúan en fila, uno detrás de otro. El primero de la fila realizará los movimientos que desee (caminar o correr hacia delante o hacia atrás, parar repentinamente, dar dos saltos, palmear, silbar, hacer amplios círculos hacia atrás con los brazos, darse palmadas en los muslos, rotar la cabeza en ambas direcciones, soplar, arrodillarse, girar, balancear los brazos, levantar una mano, desplazarse con un pie y las dos manos detrás de la cabeza...), y los demás componentes de su equipo deben de imitarlos simultáneamente. El rol del primero debe ser rotativo en las 4 rondas sucesivas que se realicen.

Materiales:

- Coordinación dinámica global
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Equilibrio
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Respiración
- Reflejos
- Otras funciones psicomotrices en función de los movimientos realizados de forma espontánea por parte de los miembros del grupo

3. ALTURITAS

Con un juego de azar se elige el jugador/a que será el perseguidor. El perseguidor/a debe intentar atrapar al resto de los jugadores, que podrán liberarse de ser atrapados si suben a una altura (cualquier altura). Cuando el perseguidor atrapa a un jugador/a cambian de rol, y éste se convierte en el siguiente perseguidor. Se realizan varias rondas durante 10 o 15 minutos aproximadamente.

Materiales:

- Coordinación dinámica global
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Noción de dirección

4. LOS VAMPIROS

Los niños cierran los ojos y el director de juego (profesor/a) elige a dos jugadores/as que se convertirán en vampiros. A los vampiros se les pone un distintivo (por ejemplo: un brazalete rojo o negro). Cuando se han colocado el distintivo, el director de juego pide a los jugadores que abran los ojos y traten de detectar a los vampiros. Casi inmediatamente los vampiros al grito de "muero" echan a correr persiguiendo a los demás. Cuando tocan a un jugador, éste debe ponerse la mano derecha en el lugar tocado (mordido) y seguir corriendo. Si se trata de un hombro o la espalda no es tan divertido, pero si se tocan la pierna o el pie, tiene problemas para seguir corriendo. La segunda vez que un jugador es mordido, debe colocar su mano izquierda sobre el lugar donde el vampiro le mordió, y sigue corriendo, tapando con sus manos los dos puntos o zonas corporales donde ha sido tocado. El jugador que resulta mordido tres veces se convierte en vampiro. El juego se termina cuando todos se transforman en vampiros.

Materiales:

1 Brazalete o distintivo para cada participante.

- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimiento
- Equilibrio
- Percepción visual
- Orientación espacial

5. COMECOCOS

Es un juego de gran grupo en el que se elige un jugador/a que representará al "comecocos". Cuando el comecocos grita "Norte" y señala una pared todos los jugadores/as que representan "cocos" corren hacia esa pared (se pueden utilizar las 4 paredes del aula). Al grito de "Sur" cambian rápidamente de dirección y corren ha-

cia la pared opuesta. A la señal "*Comecocos*", los cocos se tiran al suelo boca abajo, y enlazan sus manos, brazos, piernas... con uno o más compañeros. El comecocos se mueve por el aula con los brazos extendidos hacia adelante como si tuviera una enorme boca, intentando comer algún coco. Los participantes están seguros mientras estén enlazados físicamente. Si el comecocos pilla a un coco suelto éste se convierte en comecocos. Pero cuando el comecocos ve que todos los jugadores están unidos a otros compañeros, puede dar la señal "*Ataque*". En este momento los cocos salen detrás del comecocos, y el primero que le abraza se transforma en el nuevo comecocos. Las cuatro instrucciones que puede indicar el comecocos deben darse de forma espontánea, siendo imprevistas para los cocos que desconocen cual será la siguiente instrucción.

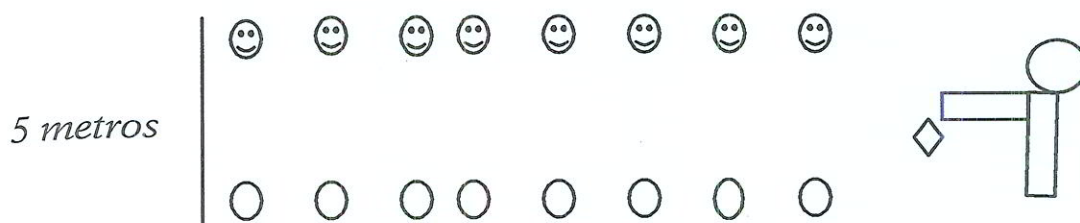
Materiales:

- Coordinación dinámica global.
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Control del movimiento
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Percepción táctil
- Esquema corporal

6. AL PAÑUELITO

Se divide el grupo en dos equipos. Los jugadores/as de cada equipo se colocan en fila, y un equipo frente a otro a 5 metros de distancia aproximadamente. El director/a de juego (profesor/a) se sitúa en el centro de ambos equipos con su brazo extendido al frente y sosteniendo con su mano un pañuelo que cuelga al aire. Los miembros de cada equipo se colocan en línea, asignándose un número a cada miembro. Después de que los participantes tienen un número asignado, el director/a indica un número en voz alta y los jugadores de ambos equipos que representan ese número deben salir a toda velocidad en la dirección del director/a, coger el pañuelo que sujeta con su mano, y volver junto a su equipo. El jugador/a del equipo contrario intentará quitar el pañuelo al jugador del equipo que lo ha capturado. El que tiene el pañuelo solo estará a salvo cuando consiga llegar junto a su

equipo. Al equipo que consigue el pañuelo se le otorga un punto, realizándose como mínimo tantas rondas como jugadores configuren los equipos.



Materiales:

1 pañuelo, un metro y una tiza.

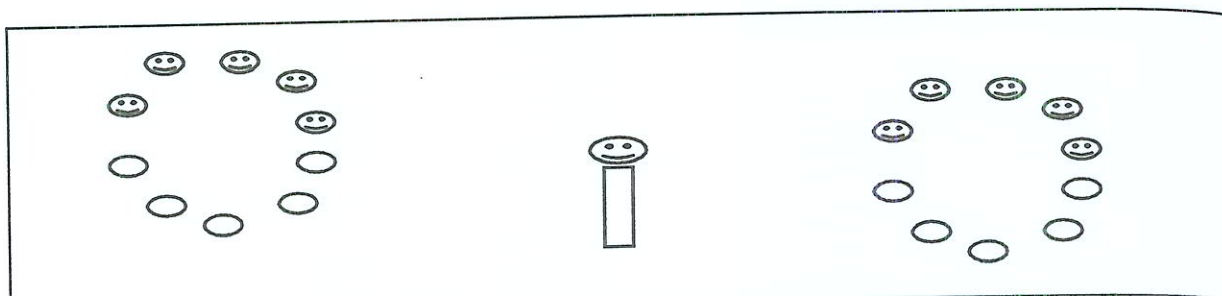
- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Control motriz
- Percepción visual
- Orientación espacial

7. SIMÓN DICE

Es el juego clásico de "Simón dice..." pero con ordenes motoras. Los miembros del grupo se distribuyen en dos grupos con el mismo número de jugadores, los cuales de pie forman dos círculos separados a cierta distancia. El rol de Simón es representado por el profesor/a, que da ordenes de realizar distintas acciones o movimientos que los niños/as deben imitar sólo cuando oyen "Simón dice (y a continuación da una orden que implica acción, movimiento, por ejemplo, dar tres saltos...)". Sin embargo, cuando el director/a da la orden de acción sin haber dicho previamente "Simón dice" cualquier niño/a que realice la acción es mandado al otro grupo uniéndose allí a la siguiente ronda de "Simón dice", en lugar de ser eliminado.

Sugerencias de acción motriz:

Simón dice..... Los patos vuelan, estirarse, dar una palmada, abrir los brazos en cruz, dar una voltereta, caminar punta-tacón, saltar a la pata coja, hacer una carrera por el aula, dar dos saltos con los pies juntos, dar un salto de rana, abrazar fuerte al compañero que está a tu derecha, empujar fuerte la pared primero con los brazos y luego con los pies...



Materiales:

- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Fuerza muscular
- Equilibrio
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Otras funciones psicomotrices relacionadas con las acciones propuestas

8. GLOBOS AL AIRE

Con una suave música de fondo, los jugadores/as se sitúan de pie distribuidos por el espacio del aula. Después de inflar el globo que cada uno recibe, y a la orden del director/a del juego lanzan los globos al mismo tiempo al aire. El objetivo del juego consiste en mantener los globos en el aire, turnándose para golpearlo con la mano o con otra parte del cuerpo. La norma del juego dice que cada jugador no puede golpear más de tres veces el mismo globo, por lo que aunque cada uno comienza con su propio globo en el transcurso del juego deben lanzar el globo a otros compañeros e intentar golpear los globos de otros compañeros. Para mayor desafío se puede intentar mantener el globo en el aire, con ayuda de utensilios tales como palos...

Materiales:

1 globo por participante. Magnetofón y cinta musical relajante.

- Respiración
- Coordinación óculo-manual (ojo-mano)
- Percepción visual
- Orientación espacial

- Equilibrio
- Precisión, puntería
- Esquema corporal

9. ANIMALES GIGANTES EN COMPETICIÓN

El grupo se divide en subgrupos de 5 jugadores/as, con igualdad de fuerzas. En cada ronda sucesiva el director/a del juego (profesor/a) solicita que con los cuerpos de los miembros de cada equipo formen un animal, por ejemplo, *una tortuga* para lo que se colocan "a cuatro patas" bajo una gran concha de tortuga (manta o similar para cubrirse), y tienen que intentar moverse en la dirección que guía la cabeza de la tortuga (cabeza de uno de los jugadores fuera de la manta), desplazándose por el espacio y coordinando el movimiento de sus cuerpos, de modo que la tortuga marche de forma cohesionada en la dirección de la meta. Si el animal se rompe en el transcurso de su desplazamiento (aproximadamente 3-4 metros), debe volver a la línea de salida e intentarlo de nuevo hasta realizar el recorrido sin que el animal se rompa, es decir, coordinando el movimiento propio con el movimiento de los demás. Cuando todos los equipos se encuentran en la meta realizan el desplazamiento de vuelta adoptando el rol de otro animal, por ejemplo, *camellos*. El primero está de pie. El segundo flexiona el tronco y coge por detrás las caderas del primero. El tercero, también detrás, toma la misma posición y sujeta las caderas del segundo, poniendo la cabeza de lado. El cuarto monta a caballo del segundo y se coge a los hombros del primero. El quinto monta a caballo del tercero y se sujeta a los hombros del jinete que tiene delante (o sea el cuarto). El juego consiste en llegar a una meta señalada sin que se caigan los jinetes. Y así sucesivamente se realizan varias rondas, adoptando distintos roles animales, por ejemplo, orugas, saltamontes, elefantes, ranas..

Materiales:

- Coordinación dinámica global
- Equilibrio
- Fuerza muscular
- Velocidad, rapidez de movimiento
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otros

10. MÚSICA MAESTRO

El objetivo de este juego es potenciar la expresión de emociones a través del cuerpo tomando como elemento estimulador la música. Es un juego de gran grupo y la consigna es sencilla: "Voy a poner una pieza musical y quiero que la escuchéis atentamente. El juego consiste en bailar libremente por el aula, descubriendo e inventando los movimientos que os sugiere esta pieza musical, e imaginando escenas relacionadas con la música que se escucha". Si se considera adecuado puede plantearse una introducción a la actividad estimulando el movimiento a través de la palabra. Por ejemplo, la educadora verbaliza "somos viento,... pájaros,... mar... y vamos a realizar el movimiento que estas palabras nos sugiere". Después de un período de calentamiento, se pone la pieza musical y durante 5 - 10 minutos se propone que dancen libremente, desplazándose por el aula y dramatizando las situaciones que les sugiera la música.

Observaciones:

- La elección del material sonoro es muy importante, ya que la música tiene gran influencia sobre los estados anímicos y su estilo o características condicionarán la experiencia grupal. Sugerencias: Ritmos africanos, Música medieval, Instrumentos de percusión.....

Variante:

- Los jugadores danzan libremente por el aula al ritmo de la música, y cuando ésta se detiene quedan congelados, paralizados en la posición que estaban. En esta situación se estimula que los participantes se observen unos a otros, y transcurrido un tiempo breve se conecta la música de nuevo, lo que les permite descongelarse y seguir bailando.

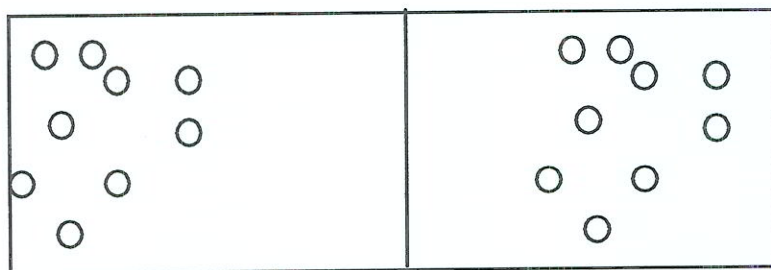
Materiales:

Magnetofón y cinta musical sugerente para la imaginación.

- Expresión psicomotriz
- Coordinación dinámica global
- Esquema corporal
- Percepción auditiva
- Control motriz (variante)

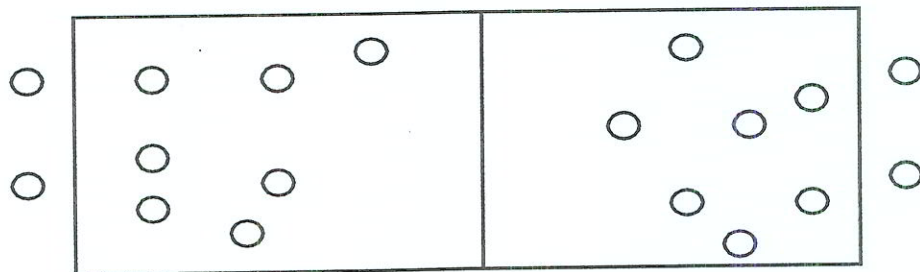
11. A QUEMAR

Para este juego se divide al grupo en dos equipos. Cada equipo se sitúa en diferentes lados de una línea trazada en el suelo e intentan dar (quemar) a los jugadores/as del otro lado lanzando el balón. Cuando un jugador es tocado por la pelota, no queda eliminado, sino que inmediatamente corre al otro lado y continúa jugando. Los jugadores están continuamente tirando, esquivando, dando, siendo dados, y cambiando de equipo. El objetivo es acabar con todos los jugadores en un lado, lo que requiere mucha actividad. El juego funciona mejor con grupos pequeños. Si hay 10 jugadores en un lado, generalmente usamos seis balones de playa o pelotas de goma muy blanda. La fórmula de pasar al otro lado y un área de juego no muy grande aseguran que todos participen continuamente.



Variante:

- *Versión no cooperativa:* Para este juego se divide al grupo en dos equipos, el 1 y el 2, disponiendo para el juego únicamente de una pelota. Cada equipo se sitúa en diferentes lados de una superficie rectangular dividida en dos partes, trazada con tiza en el suelo, e intentan dar "quemar" a los jugadores/as del otro lado lanzando el balón. Cuando un jugador/a es tocado por la pelota lanzada por un jugador del otro equipo, pasa inmediatamente detrás de la línea del equipo contrario, situándose detrás de los jugadores del equipo contrario. Sus compañeros de equipo intentarán, además de dar a los del equipo contrario, lanzar a los de su equipo que han sido quemados (tras la línea posterior al equipo contrario), para que desde esta posición quemen a los del equipo contrario, que estarán sitiados por delante y detrás. El objetivo del juego es acabar con todos los jugadores en un lado.



Observaciones:

- Esta actividad requiere un espacio amplio. Si el aula no tiene grandes dimensiones, se aconseja realizarlo en el exterior, por ejemplo, en el patio.

Materiales:

Varios balones de playa o pelotas de goma blanda. 1 metro. 1 tiza.

- Coordinación óculo-manual
- Coordinación dinámica global
- Reflejos
- Fuerza muscular
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Precisión, puntería

12. SENSACIONES CLIMÁTICAS

Con una pieza musical de fondo se va planteando sucesivamente a los jugadores/as distintas condiciones climáticas y se solicita que dramaticen todos los estados del tiempo caminando por el aula como si los estuvieran sintiendo. En el juego se estimula que los participantes imaginen y dramaticen (movimiento y sonido) las reacciones que producen en el hombre diversos fenómenos atmosféricos.

Sugerencias:

Ventoso, Soleado, Caluroso, Frío, Glacial, Granizo, Lluvioso, Charcos después de la lluvia, caída de las hojas y caminar sobre ellas, Huracán, Tormenta eléctrica, Llovizna, Apacible...

Variante:

- Los jugadores/as expresan las sensaciones que producen diversas situaciones y hechos dramatizándolas. Sugerencias: un jardín en primavera, un parque en otoño, un baño en el mar con muchas olas, un paseo en barca por un río, un paseo por la playa con los pies descalzos, un regalo inesperado, contemplar el arco iris, terminar algo difícil, ayudar a un amigo.....

Materiales:

Magnetofón y cinta musical en la que se habrán grabado las situaciones climáticas imaginarias que se sugerirán a los participantes.

- Coordinación dinámica global
- Expresión psicomotriz mediante la dramatización
- Otras funciones psicomotrices en función de los movimientos implicados en la dramatización.

13. COMO SI FUERA UN GLOBO

Los participantes se tumban en el suelo y cuando están en esta posición se solicita que se sacudan para aflojarse, y que se relajen todo lo posible. Posteriormente se dice: "Eres un gran globo sin aire ¿Puedes quedarte totalmente vacío?. Ahora al oír el sonido Shhhh..., tendrás que llenarte lentamente de aire. Ahora estamos lo más llenos que podemos... Shhhh... ¿Están llenos los pulmones? ¿Os sentís lo más grandes que podéis ser?. Vamos a llenarnos totalmente de aire... Ahora Pum... Un pinchazo y nos vaciamos lentamente, ssss... ¿Estáis cerca de desplomaros? ¿Os sentís totalmente flojos y vacíos? ¿Sentís la cabeza pesada?. ¿Los brazos y piernas están flojos?. ¿Se está hundiendo el cuerpo en el suelo?. Ahora ponemos un parche, y volvemos a poner aire en los globos...". Así sucesivamente 2 o tres rondas.

Materiales:

- Respiración
- Relajación
- Percepción auditiva

14. PAREJAS EN COOPERACIÓN

Los participantes se agrupan por parejas. Cada pareja recibe un lazo o pañuelo y una bolsa de basura. Después de anudar el lazo uniéndose la pareja por los pies (se ata con un lazo o pañuelo el pie derecho de uno con el izquierdo del otro), y a una orden dada por el profesor/a comienza el juego. El juego consiste en coordinar el movimiento entre ambos para coger el mayor número de objetos que se encuentran dispersos por el espacio del aula e introducirlos en la bolsa de basura que llevan entre ambos. Después de que todos los objetos dispersos por el espacio del aula hayan sido recogidos por los jugadores/as se realiza un recuento de los objetos recogidos por cada pareja. Un amplio número de objetos dispuestos por el suelo del aula aumenta las posibilidades del juego pudiéndose realizar dos o tres rondas sucesivas.

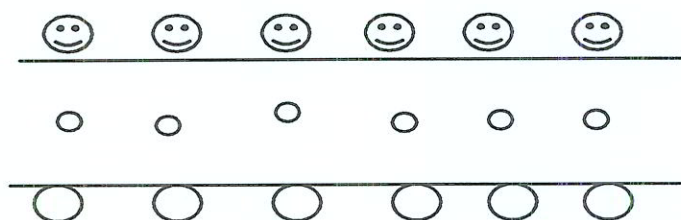
Materiales:

1 bolsa de basura y 1 lazo o pañuelo por pareja. Diversos objetos (libros, tacos de madera, estuches, pelotas, cuerdas, pintura...)

- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro
- Coordinación óculo-manual

15. SOPLA PING-PONG

El grupo se divide en dos equipos. Los niños se tienden en el suelo boca abajo en dos filas una frente a otra, un equipo frente a otro equipo. Ponen las manos bajo la barbilla y extienden los codos hacia los lados, formando una línea recta con los compañeros de equipo, frente a los jugadores del otro equipo. Se coloca una pelota, de pequeño tamaño y poco peso, entre cada pareja situada frente a frente en las dos filas. Cada equipo trata de soplar sobre la pelota para que cruce la línea de los oponentes de alguna forma.



Variante:

- Hacer bolitas de papel y colocarlas sobre una mesa. Tomar aire por la nariz y expulsarlo por la boca a través de una pajita, dirigiendo las bolas de papel al sitio deseado. Posteriormente, el mismo ejercicio con pelotas de ping-pong.

Materiales:

1 pelota de ping-pong por pareja.

- Respiración

16. TIBURONES

La actividad se realiza con una pieza musical de fondo con sonidos marinos. La mayor parte de los jugadores/as se dividen en grupos de tres, y 4 o 5 jugadores restantes representan ser tiburones. Cada trío configura una jaula con un buceador. Dos jugadores se colocan uno frente a otro, y se unen por las manos formando una jaula, mientras el tercero que representa al buceador se coloca en el interior de la jaula. Mientras la música suena las jaulas permanecen cerradas y los buceadores a salvo, pero cuando la música se detiene, las jaulas se abren, los buceadores deben salir de su jaula y alcanzar otras jaulas vacías, mientras los tiburones intentan atraparlos. Cuando un buceador es atrapado por un tiburón estos cambian los roles. Así mismo, después de 2 o 3 rondas se cambian los roles, de tal modo que todos los participantes experimenten los tres roles: jaulas, tiburones y buceadores.

Materiales:

Magnetofón y cinta musical con sonidos marinos, que evoque el mar.

- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Orientación espacial

17. SOKATIRA COOPERATIVA

Se forman dos equipos tratando de distribuir a los jugadores/as con el criterio de igualdad o equilibrio de fuerzas. Cada equipo se coloca en un extremo de la larga y gruesa cuerda, y a una señal dada por el profesor/a comienzan a tirar con fuerza tratando de

hacer perder el equilibrio al equipo contrario. Cuando un equipo traspasa la línea marcada en el centro de la cuerda, entre ambos equipos, pierde, y el equipo contrario se anota un punto. El juego comienza de nuevo y se realizan varias rondas hasta que ambos equipos estén empatados.

Variantes:

- Realizar la actividad de distinto modo: con los dos pies atados, tirando solamente con una mano...



Materiales:

1 cuerda gruesa y de varios metros de longitud.

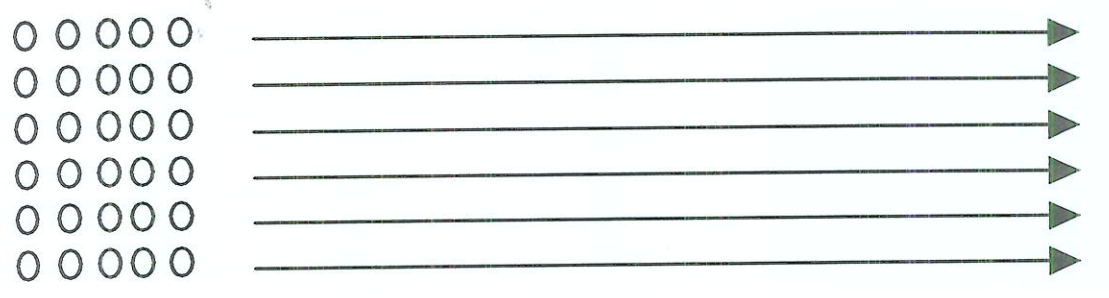
- Equilibrio
- Fuerza Muscular
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otros
- Control motriz
- Percepción táctil
- Lateralización (variante)

18. RELEVOS

Se forman equipos de 5 jugadores/as que realizan carreras en un juego de relevos. Cada desplazamiento lo llevan a cabo de distinto modo, por ejemplo, los jugadores número 1 de cada equipo realizan el recorrido corriendo para atrás o de espaldas, los número 2 con los talones sin apoyar los pies, los número 3 de puntillas sin apoyar los talones y a grandes zancadas, los número 4 agachados en cuclillas como si fueran enanos que corren a pa-sitos muy cortos y rápidos, y los número 5 se desplazan saltando como si fueran ranas. Cada jugador se desplaza una distancia de 4-5 metros entre el viaje de ida y vuelta.

Variantes:

- *Relevos de animales:* Cada jugador/a realiza el recorrido adoptando el rol de un animal diferente en cada relevo.
- *Relevos sobre zancos:* Los participantes deben realizar el desplazamiento sobre zancos. A falta de zancos de madera, se pueden construir utilizando botes metálicos cilíndricos, a los que se fijan unos cordeles que lleguen a la altura de las manos. Cuando el jugador/a 1 llega a la meta vuelve al punto de partida y entrega los zancos al jugador/a 2 que le toma el relevo.



Materiales:

1 juego de zancos por jugador/a (variante).

- Equilibrio
- Coordinación dinámica global
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Otras funciones relacionadas con el tipo de movimiento propuesto para el desplazamiento



Relevos

19. CAMINAR SOBRE CARTÓN

En este juego de gran grupo cada participante recibe dos trozos de cartón y se coloca en la línea de salida. El juego consiste en realizar un recorrido y llegar a una meta establecida previamente, pero el desplazamiento debe realizarse de un modo específico. Hay que poner los dos pies sobre dos cartones, y para poder avanzar hay que levantar un pie en el aire, coger con las manos el cartón y ponerlo más adelante, y volver a poner el pie sobre el cartón. Y luego lo mismo con el otro pie. No se puede arrastrar los cartones con los pies, hay que cogerlos y adelantarlos con las manos.

Materiales:

2 trozos de cartón por participante.

- Equilibrio
- Fuerza muscular

20. TRES NAVÍOS EN EL MAR

Se forman dos equipos, uno que se esconde rápidamente y otro que “se la queda”. El equipo que se esconde cuando ya lo ha hecho gritará: “Tres navíos en el mar”, y el que “se la queda” contestará: “Y otros tres en busca van”, abren los ojos y comienzan a buscarles. Un solo miembro del equipo que sea visto es como si se hubiese visto a todo el equipo. Cuando esto sucede, cambian los papeles y realizan otra ronda. Así, sucesivamente durante aproximadamente 10 o 15 minutos.

Materiales:

- Coordinación dinámica global
- Percepción visual
- Orientación espacial

21. PERSONAJES

El juego consiste en dramatizar personajes de películas, cuentos... Se distribuye el grupo en equipos. Cada equipo elige un personaje, prepara una escena en la que se ponga de relieve de forma dramática este personaje. Posteriormente, cada equipo representa la escena para el resto del grupo que intentará adivinar el personaje de que se trata.

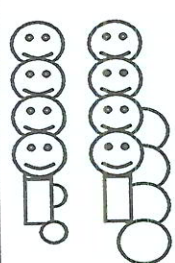
Materiales:

Cajón con disfraces y materiales (cartones, bolsas de basura, cartulina, pinzas, cajas, palillos, algodón...) para construir elementos necesarios para la dramatización.

- Coordinación dinámica global
- Expresión psicomotriz mediante la dramatización
- Equilibrio
- Otras funciones psicomotrices relacionadas con las acciones de los personajes dramatizados o con los procesos de elaboración de los materiales (murales,...) necesarios para la escenificación.

22. AROS Y PELOTAS

Se distribuyen los jugadores por parejas y cada pareja dispone de un aro de tamaño medio y una pelota que pueda ser introducida en el aro con facilidad. En el suelo del aula se pinta con tiza una marca cada 25 cms, desde la línea de salida a la meta. Las parejas se colocan en la línea de salida y distribuyen el material, uno coge la pelota y el otro el aro. El que tiene el aro se coloca frente al compañero que tiene la pelota, en la primera marca del suelo (a 25 cms), y coloca el aro como si fuera una canasta a la altura de su cintura. El que tiene la pelota deberá lanzar a esta distancia tratando de introducir la pelota en el aro. Después cambian los papeles. Cuando los dos miembros de la pareja han encestado la pelota en el aro a esa distancia, el que porta el aro se coloca en la siguiente marca (50 cms) y se repite el mismo proceso. En cada sucesiva ronda se van ampliando las distancias de lanzamiento de la pelota al aro hasta que cada pareja llega a la línea de meta.



Nota:

- Se puede solicitar que realicen el lanzamiento de la pelota con las dos manos, con la mano dominante, con la mano menos diestra...

Materiales:

1 Aro y una pelota por pareja.

- Coordinación óculo-manual
- Precisión, puntería
- Lateralidad

23. ESCENIFICAR UNA COMPOSICIÓN MUSICAL

Tumbados en el suelo, con los ojos cerrados y en una posición relajada, los jugadores/as escuchan durante unos minutos una pieza musical. Mientras escuchan la música se estimula que los participantes imaginen visualmente lo que les sugiere esa música. Después de la escucha, se reúnen en equipos de 5 o 6 jugadores, comentan lo que la música les ha sugerido, e integrando las imágenes de los componentes del equipo inventan una historia con principio, desarrollo y fin, que posteriormente representarán dramáticamente. Antes de la dramatización construyen los elementos necesarios para la representación (murales que contextualizan la situación en la que se produce la representación, disfraces para los personajes...).

Materiales:

Magnetofón, cinta musical sugerente. Cajón con disfraces y materiales (cartones, bolsas de basura, cartulina, pinzas, cajas, palillos, algodón...) para construir elementos necesarios para la dramatización.

- Coordinación dinámica global
- Coordinación óculo-manual
- Percepción auditiva
- Expresión psicomotriz mediante la dramatización
- Diversas funciones motrices y sensoriales relacionadas con el movimiento y las experiencias sensoriales que se den en las representaciones, o con los procesos implicados en la elaboración de los materiales (murales,...) necesarios para la escenificación.

24. CONGELADOS

Los jugadores/as se encuentran dispersos por el espacio del aula. El profesor/a lanza la pelota hacia lo alto a la vez que dice el nombre de un jugador/a. Éste tiene que cogerla lo antes posible. Los demás miembros del grupo salen corriendo alejándose del lugar. Cuando el jugador/a nombrado por el profesor/a coge la pelota en sus manos, los demás deben quedarse inmóviles. Entonces el jugador/a que tiene la pelota, la lanzará a otro compañero/a, al más cercano, con el objeto de darle con ella. El jugador al que se intenta dar no podrá mover los pies o desplazarse del

sitio donde está congelado, pero si puede mover el cuerpo o los brazos cuando el compañero le lanza la pelota con la intención de darle. Si el jugador/a que lanza consigue dar con la pelota al compañero/a congelado, este último será el que deberá coger la pelota cuando el profesor/a la lance de nuevo. La pelota debe tocar al jugador/a sin bote previo, debe ir directamente de las manos del lanzador al cuerpo del jugador/a objetivo.

Materiales:

1 pelota.

- Coordinación dinámica global
- Coordinación óculo-manual
- Control motriz (reflejos)

25. LOS REGALOS

Los jugadores/as se distribuyen en pequeños equipos cada uno de los cuales deberá construir un regalo (un objeto) con los materiales que se les brinda (cajas, cartones, periódicos, bolsas de basura, cartulinas, papeles variados: charol, seda, plata..., pinzas, hueveras, pegamento, cello, tijeras, revistas,.. y otros materiales de deshecho). Primero realizan una fase de comunicación en la que los miembros de cada equipo comentan posibles ideas de regalo para construcción, eligiendo una de ellas por consenso o combinando-integrando varias ideas para configurar una idea de regalo. Cuando tienen la idea de regalo definida deben distribuir roles para realizarlo y construir el regalo. La fase de construcción puede realizarse con un fondo musical. En la última fase, después de que los equipos hayan construido su objeto, se sortean los regalos entre los equipos de tal modo que cada equipo reciba un regalo elaborado por otro equipo. Los regalos se exponen y se dialoga sobre su originalidad, su complejidad, además de otros aspectos como la alegría de dar y recibir regalos...

Materiales:

Materiales variados con bajo nivel de estructuración que permitan la fabricación de productos diversos (cajas, cartones, periódicos, bolsas de basura, cartulinas, papeles variados: charol, seda, plata..., pinzas, hueveras, pegamento, cello, tijeras, revistas..., y otros materiales de deshecho).

- Coordinación óculo-manual

- Percepción visual
- Otras funciones psicomotrices en función de las actividades motoras y perceptivas implicadas en la construcción de los objetos

26. DISFRACES

Los jugadores/as se distribuyen en equipos de 6 miembros. Cada equipo, tiene delante de sí, aproximadamente a 4 metros de distancia, un cajón con disfraces (guantes, chal, sombreros, pantalones, camisas, collares, vestidos...). El juego consiste en ponerse unas prendas y después quitárselas a la mayor velocidad. A la orden del director/a de juego (profesor/a), el jugador 1 de cada equipo se lanza hacia un montón de prendas que deberá vestir con la mayor rapidez posible, luego regresa al punto de partida, donde están el resto de los miembros de su equipo, se quita la ropa que acaba de ponerse y pasa estos accesorios al jugador 2. Este jugador debe disfrazarse rápidamente, salir corriendo hacia el cajón de disfraces, quitarse el disfraz, dejarlo en el cajón, y volver donde se encuentra su equipo, lo que permite al jugador 3 ponerse en acción, realizar el mismo proceso, y así sucesivamente todos los miembros del equipo. Cada jugador/a deberá como mínimo vestir 4 prendas de disfraz. En las instrucciones se indica a los participantes que realicen esta carrera de relevos a la mayor velocidad.

Materiales:

4 cajones con materiales para disfrazarse.

- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimientos

27. PERSECUCIÓN DE LA PELOTA

En un espacio delimitado de 3 a 8 metros de lado se distribuyen los jugadores/as, uno de los cuales tendrá una pelota en su mano. Un jugador/a elegido al azar será el perseguidor/a. El juego consiste para el perseguidor en correr tras el que tiene la pelota en la mano, pero éste para salvarse puede pasar la pelota o lanzarla a otro jugador del campo nombrándolo, y en ese momento el perseguidor debe perseguir al nuevo portador de la pelota. Si el per-

seguidor toca a un jugador mientras éste tiene la pelota, cambian los roles. También se invierte el rol cuando a un jugador se le cae la pelota o cuando sale del campo o espacio de juego trazado.

Materiales:

1 pelota. 1 tiza. 1 metro.

- Coordinación dinámica global
- Percepción visual
- Orientación espacial

28. EL PAYASO

Los jugadores/as deben lanzar pequeñas pelotas de velcro que se adhieren a una cara de payaso que hace función de diana. Cada parte de la cara del payaso tendrá una puntuación distinta (ojos 10 puntos; nariz y boca 15 puntos; orejas 5 puntos; ...). Los jugadores/as se agrupan por equipos de 5 miembros y cada equipo tiene frente a sí a 2 metros de distancia un payaso-diana. Cada jugador/a tiene en su mano una pelota que deberán lanzar al payaso. Cuando todos los jugadores han lanzado su pelota se suman los puntos obtenidos por el equipo. Se realizan 3 tiradas en cada equipo y se comentan sus puntuaciones.

Materiales:

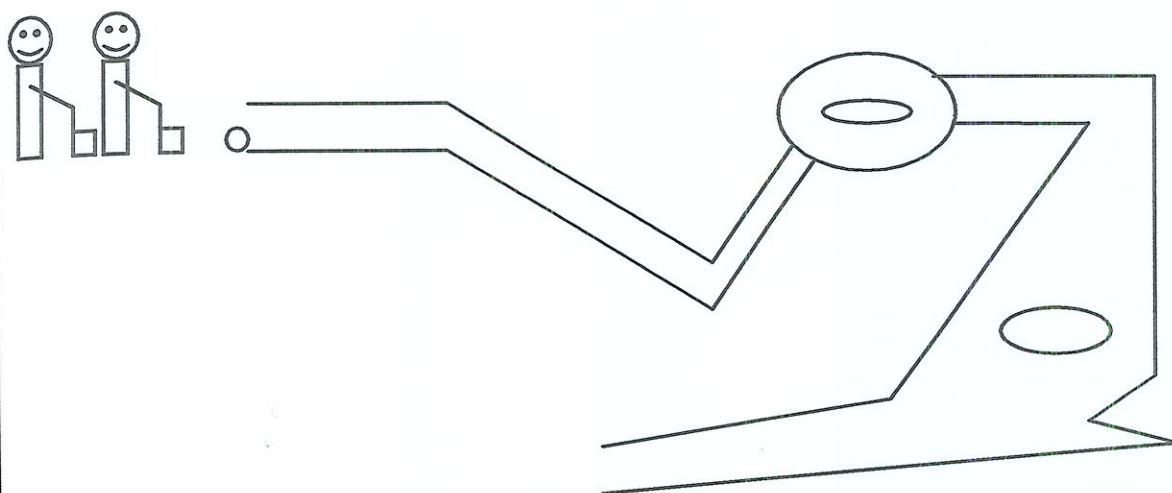
1 payaso-diana por equipo. 1 pelota de velcro que se adhiera a la diana por participante.

- Precisión, puntería
- Coordinación óculo-manual
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Esquema corporal

29. MINIGOLF

En primer lugar se prepara el espacio de juego organizando varios recorridos en los que se colocan diversos obstáculos. Se forman equipos (tantos como recorridos se hayan diseñado) y cada jugador del equipo, por turnos, dispone de un martillo de goma y una pelota. El juego consiste en golpear la pelota con el martillo

para realizar el recorrido. Todos los equipos juegan simultáneamente



Materiales:

1 martillo y una pelota por participante. 1 tiza. Objetos-Obstáculos.

- Coordinación óculo-manual
- Precisión, puntería
- Percepción visual
- Fuerza muscular

30. EL SILBATO

El director de juego (profesor/a) dispone de un silbato y establece con los jugadores/as el recorrido a realizar (aproximadamente un recorrido de 10-15 metros de longitud). Los jugadores se colocan en línea de salida y cuando el director da un pitido comienzan a correr a toda velocidad. De improviso, el director emite dos pitidos y los jugadores deberán proseguir el desplazamiento, pero deberán hacerlo a la pata coja y con la mano derecha sobre su cabeza. Esta secuencia de un pitido – dos pitidos se repite varias veces hasta que los participantes realizan todo el recorrido indicado.

Materiales:

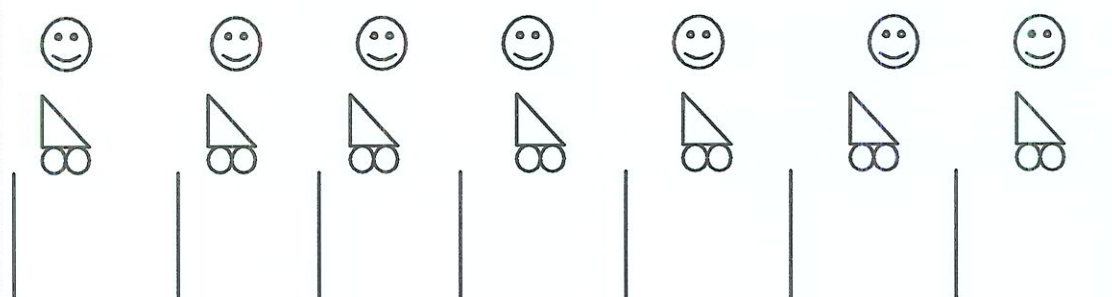
1 silbo.

- Coordinación dinámica global

- Equilibrio
- Velocidad, rapidez de movimiento

31. LOS BARCOS

Para este juego de gran grupo se necesita 1 barco de vela con ruedas para cada jugador/a. Se colocan los barcos en la línea de salida, a cierta distancia unos de otros, y detrás de cada barco un jugador. El juego consiste en soplar la vela del barco de tal modo que este se desplace por el recorrido indicado hasta llegar a la meta. Se sugiere a los jugadores alternar inspiraciones y expiraciones fuertes y suaves.



Materiales:

1 barco de vela con ruedas para cada jugador/a (los barcos pueden ser contruidos por los participantes con los materiales que se les oferten).

- Respiración

32. CARRERAS DE...

En este juego se propone a los participantes la realización de carreras a lo largo de un recorrido de modos muy variados. A continuación se sugieren algunas formas para llevar a cabo estas carreras:

- *Carreras de canguros:* Todos los jugadores/as se colocan en la meta de salida con una pelota colocada un poco más arriba de la rodilla, en la parte baja del muslo, debiendo desplazarse un breve recorrido delimitado previamente en esta posición,

sin que se les caiga la pelota. Cuando a un jugador/a se le cae la pelota, la recoge, se la coloca de nuevo y sigue avanzando hasta llegar a la meta.

- *Carreras de sacos:* Los jugadores introducen sus piernas en su saco. Sujetan el saco con sus manos a la altura de la cintura, y deben desplazarse a saltos hasta llegar a la meta.
- *Carreras de cucharas:* Los jugadores agarran el mango de una cuchara con la boca. En la cuchara se coloca un objeto (huevo, patata, pelota pequeña...) y llevan las manos atadas a la espalda. El objetivo consiste en realizar el recorrido a la mayor velocidad y sin que el objeto se caiga de la cuchara.
- *Carreras de pingüinos:* El recorrido se realiza simulando la forma de caminar de los pingüinos. Dan saltos cortos, alesteando los brazos y emitiendo su sonido.
- *Carreras de cangrejos:* Marchan lentamente caminando hacia atrás. Se colocan a 4 patas y avanzan arrastrándose hacia atrás o de lado, nunca de frente.
- *Carreras de velas:* El desplazamiento se realiza con una vela encendida evitando que la llama se apague, si esto sucede se enciende de nuevo, continuando el juego.
- *Carreras de cojos:* Los jugadores llevan a cabo el recorrido como si fueran cojos, es decir, saltando a la pata coja.
- *Carreras de obstáculos humanos:* Los participantes se distribuyen igualitariamente en los cuatro lados del aula. A una señal dada deben correr hacia la cara opuesta, evitando chocar con los compañeros que se cruzan.
- *Carreras de reflejos:* Se trata de una carrera de velocidad, pero ejecutando las órdenes que el profesor/a les va dando sucesivamente: ¡Alto! ¡Adelante! ¡Atrás! ¡A la derecha! ¡Agachados!

Materiales:

1 Saco por participante (carrera de sacos)

1 cuchara y una pelota pequeña por participante (carrera de cucharas)

1 vela por participante (carrera de velas)

- Coordinación dinámica global
- Equilibrio
- Coordinación óculo-motriz
- Control motriz
- Fuerza muscular
- Otras funciones psicomotrices relacionadas con las acciones implícitas en las posiciones en las que se realicen las carreras

33. TORNEO DE CABALLEROS

Se coloca una cuerda atada a dos postes y se cuelgan en la cuerda 5 cintas con una anilla al final de la cinta. Los niños se agrupan por parejas. Un miembro de la pareja hace de caballo y el otro de caballero que se monta sobre el caballo. El caballero lleva en su mano un palo que debe introducir por las anillas. Todas las parejas rápidamente y por turnos galopan intentando introducir el palo en las anillas. Después cambian los roles y se repite el proceso.

Materiales:

1 cuerda de la que cuelgan 5 cintas con 1 anilla al final de cada cinta. 1 Palo de fino grosor y 2 metros de longitud.

- Coordinación óculo-manual
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro.
- Fuerza muscular

34. EL CIRCO

Se divide el grupo en equipos de 4 o 5 jugadores. Cada equipo prepara una escena circense (domadores, payasos, equilibristas, marabaristas, canciones...). Después, por turnos, cada equipo representa la escena elaborada, representándose diversas secuencias en las que se realizan actos circenses. Se puede poner de fondo una pieza musical que evoque el ambiente del circo.

Materiales:

Cajón con disfraces y materiales (cartones, bolsas de basura, cartulina, pinzas, cajas, palillos, algodón...) para construir elementos necesarios para la dramatización. Magnetofón y cinta musical circense.

- Coordinación dinámica global
- Expresión psicomotriz mediante la dramatización
- Equilibrio
- Otras funciones psicomotrices relacionadas con las acciones implícitas en las dramatizaciones.

35. AMARRADOS

Se agrupan en equipos de 4 con los que se forman a su vez dos parejas. Una pareja debe enlazarse, agarrarse fuertemente, mientras que los miembros de la otra pareja deben intentar separarlos colocándose uno detrás de cada uno. Cuando una pareja consigue soltar a la otra pareja, o transcurrido un tiempo, se invierten los roles.

Materiales:

- Fuerza muscular
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro.

36. RESPIRO PROFUNDAMENTE CUANDO APARECE

La idea base de este juego es solicitar que los participantes realicen una inspiración lenta y profunda, llenando completamente sus pulmones y manteniendo esta situación durante el tiempo que puedan, expulsando todo el aire de forma controlada. A los miembros del grupo se les puede pedir que realicen este ejercicio de respiración, por ejemplo, cuando salga un personaje o animal concreto en la narración de un cuento, cuando escuchen un instrumento musical concreto que aparezca en una composición musical... Para esta actividad se puede utilizar cualquier cuento conocido, un disco en el que aparezca de forma repetitiva algún sonido concreto, o una narración elaborada por el profesor/a que improvise en ese momento.

Materiales:

- Respiración

37. CAMPANAS

Se forman parejas cada una de las cuales representará una campana. Se colocan espalda con espalda, y entrelazan sus brazos. El juego consiste en realizar el movimiento de una campana, para lo que intentan levantar al otro flexionando el tronco.

Materiales:

- Fuerza muscular
- Equilibrio

38. BAILE SOBRE PAPEL

Se divide a los jugadores/as en parejas, y a cada una se le entrega un pliego grande de papel de 1,5 x 1,5 metros. Las parejas colocan el papel sobre el suelo y se ponen a bailar sobre él al ritmo de la música. Cuando la música se detiene deben doblar el papel por la mitad y situarse sobre él. La música comienza de nuevo y siguen bailando sobre la superficie del papel que ahora disponen. Posteriormente, la música se detiene y de nuevo doblan el papel por la mitad y así sucesivamente hasta que apenas tengan sitio para bailar por parejas. Las parejas que pisan fuera del papel quedan eliminados.

Materiales:

1 pliego de papel de embalar de 1,5 x 1,5 periódico doble por pareja. Magnetofón y cinta musical animada.

- Coordinación dinámica global
- Coordinación óculo-motriz
- Equilibrio
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro

39. CAZADORES Y GALLINAS

Los participantes se dividen en cazadores y gallinas. Los cazadores son dos jugadores/as con las manos cogidas. Las gallinas corren a la pata coja. Los cazadores deben intentar cazar a las gallinas metiéndolas en el círculo formado por sus brazos. La

gallina que toca con el otro pie al suelo queda eliminada. Cuando todas las gallinas han sido cazadas se realiza otra ronda invirtiendo los roles.

Materiales:

- Equilibrio
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro
- Percepción visual
- Orientación espacial

40. PASE DE MODELOS

En este juego se intenta descubrir quien es el mejor modelo del grupo. Para ello los participantes deben hacer un recorrido, establecido previamente, llevando un libro sobre la cabeza. Los que fallan son eliminados. En una segunda vuelta, se realiza el desplazamiento con dos libros sobre la cabeza, en la tercera con tres, y así sucesivamente hasta elegir al mejor modelo que es el que consigue realizar el recorrido con el máximo número de libros sobre su cabeza sin que estos caigan al suelo.

Materiales:

Varios libros.

- Equilibrio

41. AL POTRO

Es un juego de parejas. Un jugador se inclina hacia delante apoyando las manos sobre sus rodillas e inclinando la cabeza hacia abajo todo lo que puede (simula ser un potro del gimnasio). El otro jugador toma carrerilla y con un impulso salta "al potro" apoyando las manos sobre la espalda del que está inclinado. Debe saltar abriendo sus piernas por encima del compañero que hace de potro. Con independencia de que lo consiga o no, en la siguiente ronda se invierten los roles, y en este proceso cada pareja va avanzando en su desplazamiento a la meta.

Materiales:

- Fuerza muscular
- Equilibrio
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Coordinación dinámica global

42. TIRO A LA JARRA

El grupo se distribuye en equipos de 5 jugadores/as a cada uno de los cuales se entrega una jarra y 5 pelotas de pequeño tamaño. El juego consiste en lanzar rápidamente las pelotas hasta conseguir introducirlas en las jarras. En la primera ronda, la distancia de lanzamiento debe ser pequeña (0,50 metros), es decir, debe ofrecer posibilidades de éxito a todos los participantes, y en las sucesivas rondas la distancia de lanzamiento se va aumentando progresivamente (0,75, 1, 1,25, 1,50...). Los equipos que terminan primero corean animando a los demás equipos a encestar sus pelotas.

Nota:

- La actividad se puede llevar a cabo con otro material, por ejemplo, papeleras...

Variante:

- *Lanzamiento de anillas:* Los jugadores/as se organizan en pequeños equipos. Los equipos se colocan detrás de una línea marcada en el suelo y los jugadores/as por turnos lanzan anillas a la pata de una silla vuelta del revés que se encuentra a 1 metro de distancia. Cuando un jugador/a acierta se anota un punto. Cada jugador/a dispone de una anilla, y los equipos realizan la actividad a toda velocidad. El juego consiste en encestar más anillas que el resto de los equipos en 5 minutos de tiempo.

Materiales:

1 jarra y 5 pelotas pequeñas por equipo.
1 anilla por participante y 5 o 6 sillas.

- Precisión, puntería
- Coordinación óculo-manual

43. EL SILLÓN DE LA REINA

Los participantes se distribuyen en tríos. Dos miembros se colocan frente a frente cruzan sus brazos y se unen por las manos, formando con sus brazos el sillón de la reina. El tercer jugador/a se sentará en el sillón, pasando sus brazos alrededor del cuello de sus portadores. El juego consiste en desplazar al compañero que va sentado en el sillón, rol que se representará rotativamente. La longitud de desplazamiento debe ser pequeña ya que la posición de los portadores implica un importante esfuerzo.

Materiales:

- Fuerza Muscular

44. BOTA BOTA NO PARES DE BOTAR

Los participantes simultáneamente deben desplazarse a una meta o punto indicado en el aula. El desplazamiento deben realizarlo sin correr y botando la pelota sobre el suelo con la palma de la mano y sin pararse. Si algún jugador/a pierde la pelota, la recoge y retoma el recorrido en el punto donde la perdió. Los jugadores/as que llegan a la meta animan a sus compañeros que están realizando el recorrido coreando sus nombres.

Variantes:

- *Empujar con la cabeza:* El jugador tiene que avanzar a gatas, empujando al mismo tiempo el balón con la cabeza.
- *Desplazamiento con 5 acciones:* El desplazamiento se opera realizando 5 acciones diferentes con la pelota en el transcurso del mismo, por ejemplo, rodar, chutar, rebotar, saltar para cabecear la pelota, atrapándola sobre la marcha, arrastrar, conducir con los dos pies, con el pie más diestro o con el pie menos diestro...

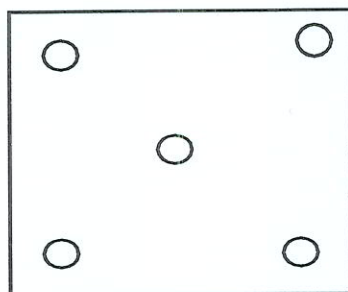
Materiales:

1 pelota por jugador/a.

- Coordinación óculo-manual
- Control motor
- Percepción visual
- Orientación espacial

45. LAS CUATRO ESQUINAS

Se forman equipos de 5 jugadores/as. Cada equipo dibuja un gran cuadrado en el suelo con tiza. Cada miembro del grupo se coloca en una esquina y el quinto se sitúa en el centro y adopta el rol de director/a. El juego consiste en cambiar de esquina a toda velocidad mientras que el director que está en el centro intenta ocupar una de las esquinas que queda libre en esos momentos. El director/a va contando números en alto hasta el 20 si fuera necesario. Los que están en las esquinas tienen que moverse de esquina antes de que el director cuente 20, no pudiendo permanecer estáticos en la misma esquina mucho tiempo. El jugador/a que se queda en el centro porque no ha conseguido ocupar una esquina libre será el nuevo director de juego.



Materiales:

1 tiza.

- Velocidad, rapidez de movimiento
- Coordinación dinámica global
- Reflejos
- Percepción visual
- Orientación espacial

46. PECES Y PESCADORES

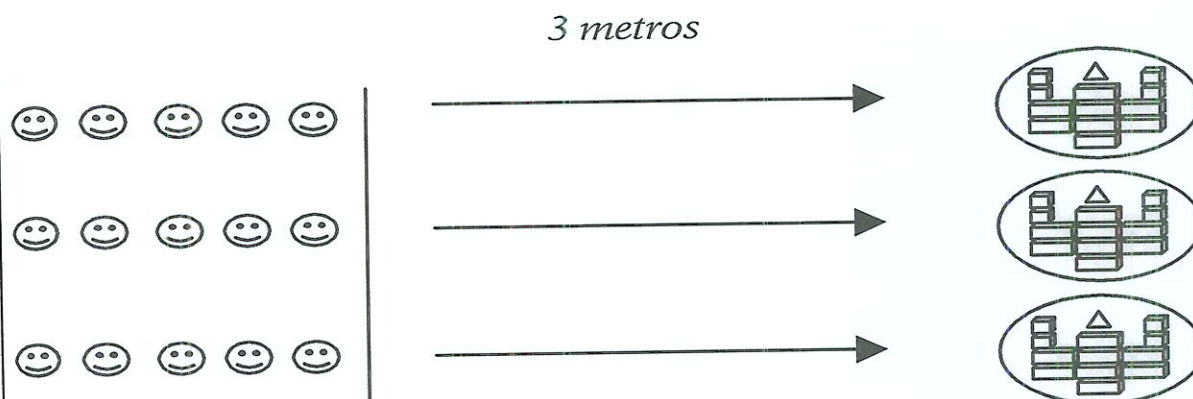
El grupo se divide en dos equipos. Un equipo representarán a los peces, y el otro a los pescadores. Los pescadores se dan la mano formando una red y van a coger a los peces. Estos intentan escapar de la red de cualquier modo. El pez atrapado pasa a ser pescador, y el juego se termina cuando todos se han convertido en pescadores. Después se cambian los roles y se realiza otra ronda.

Materiales:

- Coordinación dinámica global
- Reflejos
- Percepción visual
- Orientación espacial
- Noción de dirección

47. DERRUMBE DE TORRES

Se forman equipos de 5 jugadores/as. Cada equipo construye una torre con el material que se les oferta (latas de conservas, tacos de madera para construcción...). Después de construir la torre los jugadores se sitúan a una distancia de 3 metros de la torre, y lanzan sucesivamente pelotas de tenis con la finalidad de derrumbar la torre en el menor número de tiradas.



Materiales:

1 metro. 1 pelota de tenis por participante. Materiales para construcción: 15 piezas de madera por equipo.

- Organización perceptiva
- Fuerza muscular
- Precisión, puntería
- Coordinación óculo-manual

48. INDIOS SILENCIOSOS

Se dividen en dos grupos de igual número de participantes, los indios y los cazadores. Los cazadores, con los ojos vendados, forman un círculo con las piernas abiertas de tal modo que el pie de cada niño toque el pie del siguiente, y colocan sus brazos cruzados en el pecho. Dentro del círculo están los indios, que intentarán salir silenciosamente de éste, pasando a gatas por entre las piernas o saltando por encima de los pies de los cazadores. En el momento que el cazador intuye que se le acerca un indio abre los brazos e intenta cogerle. Cuando no queda ningún indio en el centro del círculo, se invierten los roles y se repite el proceso.

Variante:

- Los indios llevan un pañuelo de color verde colgado en la cintura, mientras que el pañuelo de los cazadores es de color azul. El juego consiste en arrebatarse los pañuelos al equipo contrario. El pañuelo no debe estar atado con fuerza, únicamente deben llevarse sujetos.

Materiales:

Vendas para los ojos. 1 pañuelo azul para la mitad de los participantes y 1 pañuelo verde para la otra mitad (variante).

- Control motriz
- Percepción auditiva (apertura de los sentidos a los estímulos del ambiente)
- Coordinación dinámica global (variante)

4.3.2. JUEGOS PARA LA ESTRUCTURACIÓN PERCEPTIVA Y EL ESQUEMA CORPORAL

49. RANAS Y PATOS

El profesor/a entrega a cada miembro del grupo una tarjeta en la que se indica el rol que tendrá que desempeñar. La mitad de los miembros serán ranas y la otra mitad patos. Después de distribuir los roles, los jugadores cierran los ojos y comienzan a emitir el sonido del animal que representan. El objetivo del juego consiste en desplazarse a ciegas por el aula emitiendo el sonido del animal que representa, y localizar a los miembros de tu grupo, es decir, o ranas o patos. Cuando los miembros de la misma especie se encuentran se dan la mano, abren los ojos, y sin dejar de emitir el sonido de referencia para permitir el encuentro de otros miembros del grupo, van formando dos cadenas animales.

Nota: Se pueden utilizar otras referencias de animales cuando se realice el juego en sucesivas rondas. Vacas. Burros. Toros. Grillos...

Materiales:

Tarjetas 1 para cada participante. En la mitad de las tarjetas se indicará Rana y en la otra mitad Patos.

- Orientación espacial sin referencia visual
- Percepción auditiva

50. ESCULTORES Y ESTATUAS

En grupos de 4 miembros, uno hace de escultor y modela las posiciones de sus 3 estatuas. Después se coloca de espaldas a las estatuas y estas modifican sus posturas corporales. El escultor deberá identificar los cambios corporales que se han producido en cada estatua y modelarlas de nuevo. Se realizan tantas rondas como número de niños constituyan cada equipo para que cada miembro tenga la oportunidad de experimentar el rol de escultor.

Variante:

- Los jugadores/as se distribuyen por parejas. Uno de ellos construye con su cuerpo una figura que exprese algún senti-

miento (diferentes posiciones con los brazos, piernas, cabeza.....) y se queda como una estatua (expresión creativa). El otro jugador, que está con los ojos vendados, debe palpar el cuerpo del compañero y reconocer las posiciones de las diferentes partes de su cuerpo. Cuando tiene una idea clara de la posición corporal de su pareja, sin quitarse la venda de los ojos, le imita la posición y lo verifica después visualmente, para ver si es correcta. Posteriormente, intercambian los roles.

Materiales:

Vendas para los ojos.

- Percepción táctil
- Representación mental del esquema corporal
- Memoria táctil corporal

51. PELOTA EN PAREJA

En este juego los jugadores/as se colocan por parejas. El juego consiste en sujetar entre los dos una pelota o balón de playa, sin utilizar las manos, al tiempo que realizan movimientos que provocan que la pelota se desplace por sus cuerpos, pero evitando que caiga al suelo. Pueden utilizar sus cabezas, sus tórax, piernas o espaldas para mantener la pelota entre ambos cuerpos, pero nunca las manos. Cuando la pelota se cae, la recogen y siguen jugando. Pasado un tiempo el juego se detiene.

Variante:

- El juego consiste en mantener fija la pelota entre los dos cuerpos, realizando desplazamientos por el espacio del aula (en lugar de desplazar la pelota por sus cuerpos) y tratando de evitar con la colaboración de ambos jugadores, que la pelota caiga al suelo.

Materiales:

1 pelota por pareja.

- Esquema corporal
- Coordinación dinámica global
- Equilibrio
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro
- Creatividad en el movimiento corporal

52. DESCUBRE AL DIRECTOR DEL JUEGO

Un miembro del grupo elegido al azar sale del aula y será el que represente el rol de "detective". El resto del grupo elegirá un director/a al que imitarán en todos sus movimientos. Después de ejercitar la imitación rápida de los movimientos que realiza el director, de tal modo que esta imitación sea realizada con disimulo, se avisa para que el detective entre en la sala. El objetivo del juego consiste en que el detective adivine quien es el director. Si el detective se equivoca en tres ocasiones, todos los jugadores imitan mirando al director, es decir, facilitan la adivinación para que en la cuarta oportunidad el detective lo indique. Con este esquema se realizan varias rondas durante aproximadamente 10 minutos.

Variante:

- *El director de orquesta:* Un jugador/a sale fuera del aula, y el resto del grupo elige al director de orquesta, que será el que vaya decidiendo el instrumento que van a tocar en cada momento. Cuando el que estaba fuera entra al aula, los jugadores sentados en círculo deben empezar a tocar imitando el instrumento que toca el director, el cual va cambiando de instrumento en sucesivas ocasiones. El adivinador se sitúa en el centro de círculo y debe de adivinar quien es el director de orquesta.

Materiales:

- Percepción y discriminación visual
- Observación concentrada a los movimientos de otros
- Otras funciones motrices relacionadas con los movimientos implicados en las acciones propuestas por los directores de juego

53. REPIQUE DE CAMPANAS

Los jugadores se dividen en tres grupos y cada uno de ellos representa a un grupo de campanas de diferente tamaño: grandes, medianas y pequeñas. Las grandes tienen las manos en la cintura, hacen un movimiento de arriba hacia abajo, y cuando bajan dicen Nang. Las medianas mueven el cuerpo por la cintura de

derecha a izquierda, y cuando lo hacen, dicen Ning-Nang. Las pequeñas mueven la cabeza de derecha a izquierda y dicen "ning-ning" (a la derecha) y "ning-ning" (a la izquierda).

La campana grande hará "Nang" cuando baja y una pausa cuando sube, la mediana Ning en un tiempo y Nang en otro; la pequeña hará dos movimientos en un tiempo diciendo "ning-ning" al llevar la cabeza a la derecha y "ning-ning" cuando llevan la cabeza a la izquierda.

Primero, cada grupo de campanas ensaya movimientos y sonido, después, todas en grupo grande se unen y realizan un repique global, comenzando, en primer lugar, las grandes, introduciéndose después las medianas y en el tercer tiempo, las pequeñas.

Materiales:

- Percepción rítmico-temporal
- Coordinación dinámica global

54. PELOTAS DE UN SOLO BOTE

Los participantes están de pie en posición circular. La persona que inicia el juego tiene una pelota en la mano, y debe lanzarla al aire al tiempo que dice el nombre de un compañero. La persona nombrada tiene que cogerlo después de que la pelota de un bote en el suelo, y a su vez, lanzarlo rápidamente al aire diciendo el nombre de otro compañero. El juego continúa hasta que todos han participado. Es importante indicar previamente que deben estar atentos para saber qué compañeros se han presentado porque siempre se debe lanzar la pelota a los que aún nadie les ha nombrado. Para facilitar este reconocimiento se puede indicar que cuando un participante ha cogido la pelota y la lanza a otro, se sitúe detrás dejando en la zona circular central a los jugadores que no han sido presentados.

Materiales:

1 pelota.

- Percepción visual
- Orientación espacial
- Fuerza muscular
- Noción de dirección

55. CAJAS MÁGICAS

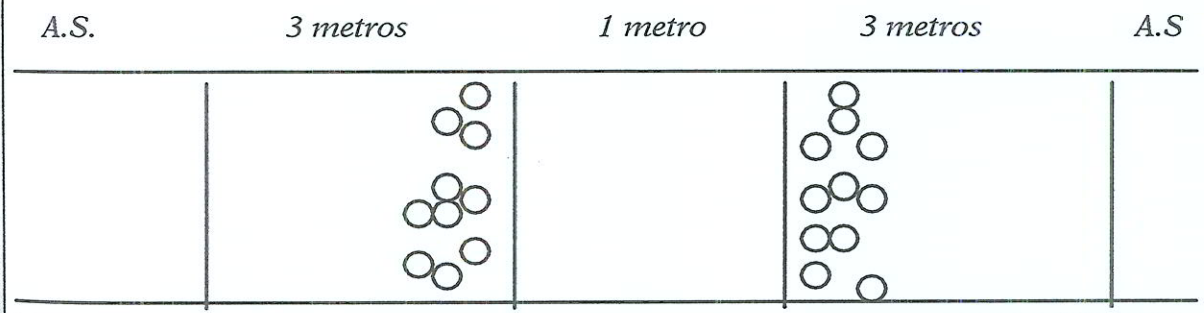
Los jugadores se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. Son cajas mágicas y en esta posición están cerradas. El director de juego (profesor/a) dice "Se abre la caja y de ella salen... (por ejemplo, "toros"). En este momento todos los jugadores se incorporan e imitan el animal mencionado durante un tiempo. Cuando se dice: "Se cierra la caja", todos vuelven a la posición inicial. De nuevo se abre la caja y ahora salen "gallos, mariposas, perros, caballos salvajes, canguros, ranas, cerdos, patos...". También pueden salir de la caja de fantasía objetos o elementos de la naturaleza tales como tijeras, un huracán, fuego, agua...

Materiales:

- Esquema corporal
- Coordinación dinámica global
- Equilibrio
- Otras funciones psicomotrices relacionadas con las dramatizaciones sugeridas por el profesor/a

56. CUERVOS Y CULEBRAS

Se divide al grupo en dos equipos, unos serán los cuervos y otros las culebras y se sitúan en fila unos frente a otros, a un metro de distancia aproximadamente. El profesor/a anuncia al grupo lentamente "cu...ervos" o cu...lebras". Los designados se convierten en perseguidores y los otros tratan de evitar ser atrapados, escapándose a un área de seguridad (A.S) que se encuentra a unos 3 metros detrás de una raya posterior a ellos. Todos los que son atrapados se unen al otro equipo y el juego continúa.



Materiales:

1 tiza. 1 metro.

- Discriminación auditiva
- Noción de dirección
- Orientación espacial
- Coordinación dinámica global
- Control del movimiento corporal
- Reflejos
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)

57. RANA, RANA ¿DÓNDE ESTÁS?

En este juego de gran grupo, los participantes clarifican el sonido que emiten las ranas imitándolo, se dispersan por todo el espacio del aula, y cierran los ojos. Posteriormente, el profesor/a selecciona 5 jugadores que realizarán el rol de ranas a los que informa de su rol e indica que abran los ojos. El profesor/a señala a una de las ranas y esta se pone a croar, y pregunta al grupo "rana, rana, ¿dónde estás?". Todos los miembros del grupo que tienen los ojos cerrados señalan con el brazo la dirección de donde creen que proviene el sonido de la rana, y dicen "rana, rana, ahí estás", abren los ojos y la rana que había croado levanta la mano para identificarse. Después se repite el proceso en sucesivas rondas.

Materiales:

- Percepción auditiva
- Noción de dirección

58. LOS SONIDOS DE LA REALIDAD

Es un juego de gran grupo. En la primera fase de exploración se presenta a los jugadores/as diversos sonidos que escuchan uno tras otro. Los sonidos pueden presentarse grabados en magnetofón o en directo con el material o instrumento seleccionado. Mientras escuchan los sonidos van identificándolos sucesivamente. Después de reconocer los sonidos con los que se jugarán, se inicia la segunda fase del juego. En esta fase, se presenta una

secuencia de 5 o 6 sonidos y los miembros del grupo deben adivinar qué suena. Los jugadores mientras escuchan van anotando en un papel el objeto que está provocando ese sonido. Si el sonido se produce en directo con el instrumento, la escucha debe realizarse de espaldas al profesor/a que provoca el sonido. En una tercera fase, se repiten los mismos sonidos que en la segunda fase, y grupalmente identifican lo que suena, lo que permite que cada jugador pueda verificar sus respuestas identificando y corrigiendo errores. Cada sonido debe tener una duración temporal suficiente que permita la escucha durante un tiempo.

Objetos: Cucharas, Campana, Palillos, Cazuelas, Reloj, Máquina de escribir, Timbre del recreo...

Instrumentos de Transporte: Barco de motor, Coche, Tren...

Animales: Grillo, Gato, Rana, Burro, León, Perro, Caballo, Pájaro...

Instrumentos musicales: Tambor, Flauta, Guitarra, Acordeón, Piano, Batería...

Variante:

- *Mima lo que suena:* Se puede solicitar que representen mímica y onomatopéyicamente el objeto, animal o instrumento escuchado.

Materiales:

Magnetofón y cinta grabada con diversos sonidos.

Objetos sonoros e instrumentos musicales variados.

- Percepción y discriminación auditiva

59. PELOTAS LOCAS

Los jugadores/as se colocan de pie en posición circular. El profesor/a lanza la pelota a un jugador/a, éste debe lanzarla a otro compañero, y así sucesivamente. Cuando la pelota ha dado varias vueltas se introduce una segunda pelota con la que se juega del mismo modo y de forma simultánea. En el momento en el que el grupo integra las dos pelotas se introduce otra, y así sucesivamente se introducen varias pelotas en función del tamaño del grupo. Una norma del juego es que todos los miembros del grupo deben recibir y lanzar en varias ocasiones. Es importante que los jugadores/as lancen bien la pelota al blanco, teniendo previamen-

te la atención de la persona a la que van a lanzar, y que estén preparados para recibir las pelotas que se lanzan simultáneamente y sucesivamente.

Materiales:

Varias pelotas.

- Percepción visual
- Orientación espacial
- Coordinación óculo-manual
- Precisión, puntería
- Fuerza muscular

60. ENCANTADOS

Los jugadores/as al son de una pieza musical empiezan a moverse, lentamente al principio. Posteriormente, se estimula que aumenten la actividad y el tipo de movimientos que están utilizando. A la señal de "encantados", todos deben inmovilizarse inmediatamente, y mantener la postura congelada hasta que el profesor/a diga "desencantados". Durante el período en el que permanecen congelados se emplaza a los jugadores a observar las posiciones corporales del resto de los compañeros.

Materiales:

Magnetofón y cinta musical.

- Esquema Corporal
- Control del movimiento
- Coordinación dinámica global

61. RELEVO DE VASOS

Los niños forman equipos de tres o cuatro jugadores/as. Cada equipo tiene un vaso de cartón o plástico duro, que puede ser mantenido en equilibrio en diferentes partes del cuerpo en cada relevo (por ejemplo: la cabeza, la frente, el codo, la mano, dos dedos de la mano, los dedos del pie...). Cada jugador/a avanza hacia la línea meta y regresa a su equipo. Este paso se repite has-

ta que todos hayan completado la tarea, es decir, transportando el vaso en una posición que implique equilibrio. Todos los equipos juegan simultáneamente. Si se cae el vaso, el jugador lo recoge, se lo coloca de nuevo y continúa el juego.

Materiales:

1 vaso de cartón o plástico duro para cada equipo.

- Equilibrio
- Esquema corporal
- Coordinación dinámica global

62. EL TELEGRAMA

Se elige por sorteo un jugador que "se la queda". Los niños/as se colocan en círculo y se cogen de la mano. El que "se la queda" se sitúa en el centro del círculo y debe detectar dónde está el mensaje, y para ello debe vigilar atentamente las manos de los jugadores que simbolizan ser un cable telegráfico por el que pasa el mensaje, a través de un apretón disimulado en la mano del compañero. Un jugador al azar comienza diciendo "Mando telegrama a... (e indica el nombre de otro niño que esté en el círculo)" y cuando el que "se la queda" no le ve, aprieta en la mano de uno de los dos compañeros que tiene a su lado. El que recibe el mensaje, lo pasa al siguiente compañero y así sucesivamente hasta que llega al receptor del telegrama, que dice en alto "Mensaje recibido". Si el que "se la queda" detecta a un niño pasando el mensaje, éste se desplaza al centro, comenzando el juego de nuevo. El jugador/a que se incorpora al círculo envía un telegrama a otro compañero.

Materiales:

- Noción de dirección
- Percepción y discriminación visual
- Reflejos
- Control de sincinesias

63. FABRICACIÓN DE PUZZLES

Se forman equipos con 4 jugadores/as. Cada equipo recibe una cartulina blanca, una tijera, un sobre de gran tamaño, y una caja de pinturas Manley. Primero deben pensar una idea para pintar, acordándola con el consenso de todos los participantes, y posteriormente, deben realizar el cuadro en cooperación, es decir, cada miembro del equipo debe participar en su elaboración. Cuando han terminado el cuadro, lo recortan en 20 piezas elaborando con él un puzzle, e introducen las piezas del puzzle en un sobre. En una segunda fase, los equipos intercambian los sobres, distribuyen 5 piezas por jugador, y comienzan el proceso de construcción del cuadro que otro equipo ha elaborado.

Nota:

- Es importante que mientras los equipos elaboran los cuadros no se observen unos a otros, por lo que debe incorporarse esta consigna en las instrucciones del juego.

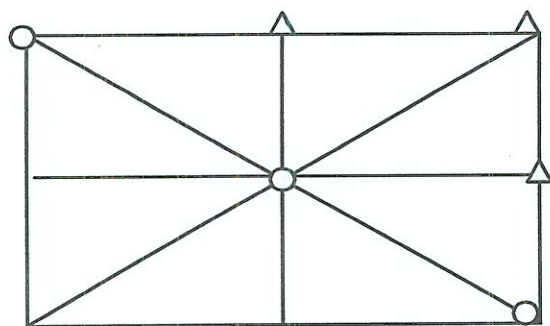
Materiales:

1 cartulina blanca, una tijera, un sobre de gran tamaño, y una caja de pinturas Manley por equipo.

- Percepción visual
- Orientación espacial
- Organización perceptiva
- Coordinación óculo-manual
- Lateralidad

64. TRES EN RAYA

Este juego se realiza por parejas, y cada pareja dibuja en un folio un cuadrado con una cruz y aspa dentro. El que comienza, por sorteo, coloca una marca (por ejemplo, un círculo), el otro coloca otra marca (por ejemplo, un triángulo), y sucesivamente, van colocando las marcas cada uno. El juego consiste en conseguir poner las marcas propias en línea recta, tras los oportunos movimientos de punto a punto, siempre por turnos. Cada pareja realiza tres rondas.



Materiales:

Folios y lapiceros.

- Orientación espacial
- Percepción y anticipación visual
- Coordinación óculo-manual

65. RITMOS CON LOS SONIDOS DE MI CUERPO

En una primera fase del juego los jugadores/as se colocan de pie en posición circular. El profesor/a estimula que los jugadores traten de descubrir las partes de su cuerpo con las que pueden producir variedad de sonidos y ruidos (pies: patear, taconear, arrastrar, patear... manos y dedos: palmear, frotar, golpear una mano contra otra o contra otra superficie, pitar con los dedos, chocar las uñas... boca: soplar, silbar, gorgear, toser... nariz: sonar, aspirar aire...). Después de recorrer todas las partes del cuerpo, y de explorar las posibilidades de sonidos que se pueden producir con ellos, se construye una secuencia rítmica en la que se incluyen varios de los sonidos descubiertos, por ejemplo, 3 pares de palmas en ritmos de a dos (... ..), a continuación 2 pares de taconeos en ritmos de a dos (... ..), 3 silbidos, 4 toses, gran pataleo final. Primero se realiza la secuencia de forma guiada clarificando la secuencia rítmica, y después de realizar esta fase previa de entrenamiento, todo el grupo simultáneamente reproduce la secuencia hasta que esta se lleva a cabo correctamente. Se pueden plantear tantas secuencias como se deseen, resultando interesante construir estas secuencias con las sugerencias que planteen los jugadores/as. Para ello se solicita que los participantes inventen sus propios ritmos que, posteriormente, pueden ser imitados por el resto de los miembros del grupo.

Variante:

- El profesor/a elige unos discos con mucho ritmo, pero de ritmos distintos. Se van poniendo los discos y se anima a que todos los jugadores participen llevando el ritmo con las manos, los pies o cualquier objeto que encuentren a su alrededor.

Materiales:

Magnetofón y cinta musical (variante).

- Percepción auditiva
- Ritmo
- Orientación temporal
- Esquema corporal

66. HISTORIAS GRÁFICAS

Se forman equipos con 4-5 jugadores. En la primera fase cada equipo debe inventar un cuento o historia redactándola en un papel. Después, dibujan esa historia en 4 viñetas o imágenes que muestren la historia ordenada temporalmente. Los dibujos pueden realizarse sobre cuartillas pequeñas de cartulina. En una segunda fase, las viñetas elaboradas por un equipo se entregan a otro equipo, que tiene que ordenarlas y elaborar una historia con los contenidos que se narran en las viñetas recibidas, redactando la historia en un papel. En una tercera fase, cada equipo contrasta su ordenación y la historia elaborada con las del equipo que ha preparado la viñeta.

Materiales:

1 folio, 4 cuartillas pequeñas de cartulina, 1 caja de pinturas, y un lapicero por equipo.

- Orientación temporal
- Coordinación óculo-manual
- Percepción visual
- Orientación espacial

67. A TODA VELOCIDAD

En primer lugar, se distribuye un conjunto amplio de objetos por el espacio del aula. Posteriormente, se agrupan los jugadores/as en parejas, uno será ciego y otro guía. El guía debe dar ordenes verbales a su compañero que va ciego, con los ojos cerrados, para que éste encuentre y recoja los objetos que están distribuidos por el aula, introduciéndolos en una bolsa de basura. El ciego debe encontrar los objetos a la mayor velocidad gracias a las instrucciones verbales de referencia espacial (por ejemplo, dos pasos a la derecha.....) que le da su compañero. Cuando se han recogido todos los objetos, se cuentan los objetos de cada pareja, y se realiza otra ronda invirtiendo los roles. Al final se contabilizan los objetos recogidos por cada pareja en ambas rondas.

Materiales:

Una bolsa de basura por pareja y numerosos objetos diversos (pelotas, estuches, tizas, bolas de papel, tacos de madera...)

- Orientación espacial sin referencia visual
- Velocidad, rapidez de movimientos

68. EL CAMINO MÁS CORTO

Se entrega a cada jugador una cartulina en la que aparecen diez casas de un pueblo en cada una de las cuales se indica mediante puntos el número de personas que viven en cada casa. El hombre que vive sólo está muy aburrido y decide visitar a todos sus vecinos en el mismo día, pero necesita saber cual es el camino más corto. Por ello, nosotros vamos a ayudarle y partiendo de la casa donde vive sólo este personaje que se llama Juan, vamos a marcar el camino que debería recorrer para ser el más corto, siempre y cuando visite a sus vecinos por orden en función del número de personas que viven en cada vivienda.

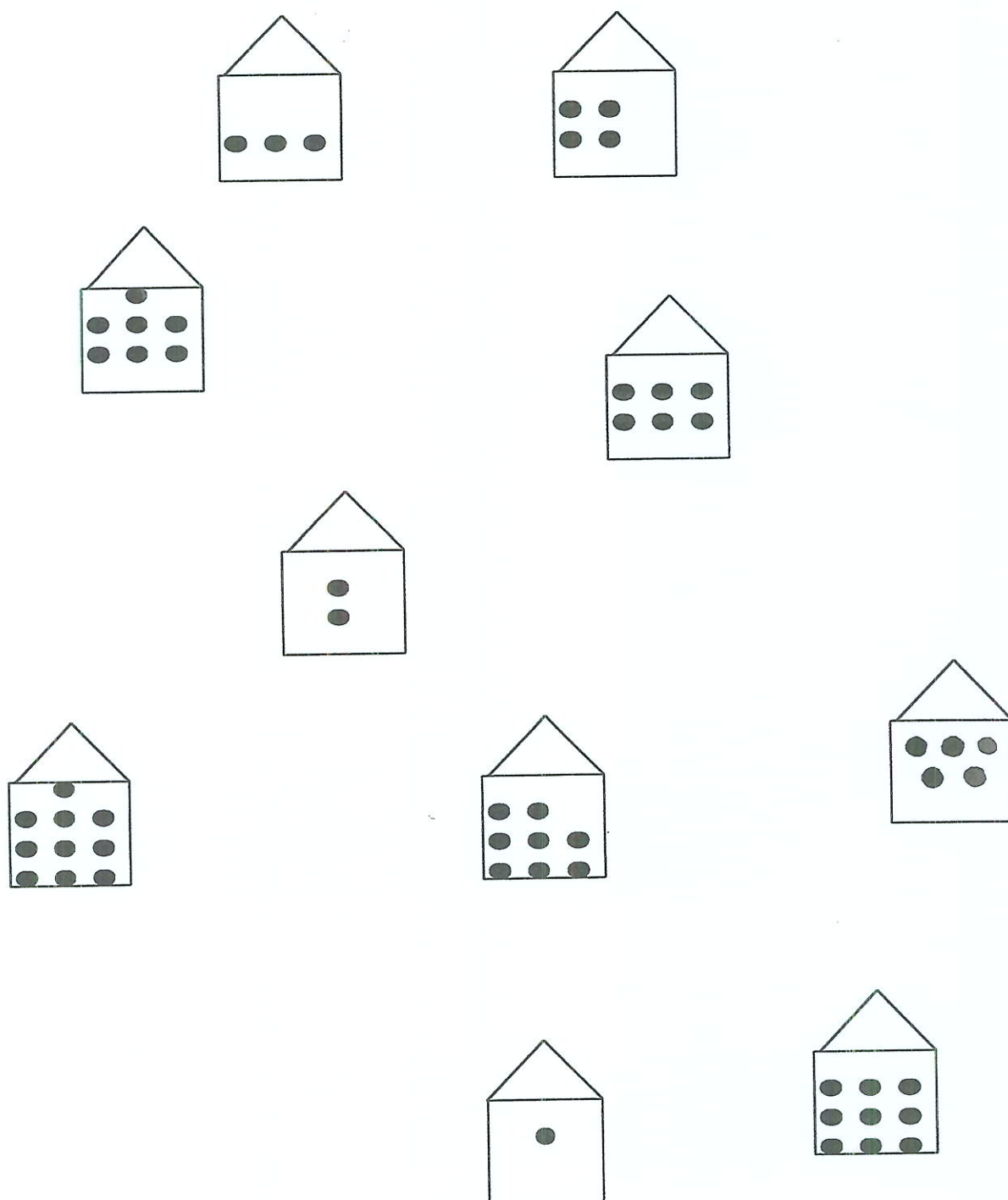
Materiales:

La hoja modelo y un lápiz por jugador (ver ejemplo 11)

- Percepción y anticipación visual
- Coordinación óculo-manual
- Orientación temporal

EJEMPLO 11

EL CAMINO MÁS CORTO



69. KIM TACTO

El juego se realiza en gran grupo. El jugador/a tiene los ojos cerrados y frente a él/ella se coloca un objeto que debe palpar y reconocer. Los objetos están depositados en una bolsa que tiene el profesor/a para evitar que los jugadores los vean antes de palparlos. Primero debe palpar y adivinar el objeto de que se trata, y después describirlo verbalmente. Los jugadores van saliendo por turnos.

Materiales:

Varios objetos de distintos tamaños y texturas.

- Percepción táctil

70. EL SONIDO COMO GUÍA

En primer lugar, se forman parejas a cada una de las cuales se entrega un instrumento musical u objeto sonoro distinto. Un miembro de la pareja va ciego y el otro es el guía. El ciego debe desplazarse por el espacio del aula guiándose con el sonido del instrumento que produce su compañero guía, mediante el instrumento sonoro que les ha sido asignado. Después de 3 o 4 minutos de desplazamiento se invierten los roles, y se realiza una nueva ronda.

Variantes:

- Conducir al ciego a una meta concreta situada en un punto concreto y delimitado en el espacio del aula.
- Introducir objetos que representen obstáculos a evitar en el desplazamiento del ciego.

Materiales:

1 objeto sonoro o instrumento musical por pareja.

- Percepción y discriminación auditiva
- Orientación espacial sin referencias visuales
- Noción de dirección

71. CONSTRUYENDO INSTRUMENTOS

El objetivo del juego consiste en crear instrumentos musicales (maracas, panderetas, txalapartas...) con distintos materiales que se ofertan a los jugadores/as con los que se pueda producir sonidos (vasos, palos y tacos de madera, objetos metálicos, papel, llaves...). En la primera fase, los miembros del grupo se colocan en posición circular y cada jugador recibe un objeto con el que puede producir sonidos, debiendo investigar los sonidos que puede crear con el objeto que le ha sido asignado. Cada jugador muestra al grupo los sonidos que ha descubierto puede producir con el objeto que le ha tocado o uniendo varios objetos. En una segunda fase, en gran grupo inventan un ritmo, y cada jugador debe realizar ese ritmo con su instrumento, tratando de ejecutarlo todos juntos como si fueran una orquesta.

Variante:

- Crear música con distintos tipos de papel.

Materiales:

Materiales diversos para la construcción de objetos sonoros (vasos, papel, objetos metálicos, palos de madera, papel, llaves, cazuelas...).

- Percepción auditiva
- Ritmo
- Percepción táctil

72. LOS SONIDOS DE MI AMBIENTE

Se divide el grupo en equipos de 5 o 6 miembros. Cada equipo recibe un magnetofón con una cinta virgen donde grabarán diversos sonidos ambientales. En primer lugar, el equipo debe decidir 5 sonidos de su ambiente natural cotidiano que posteriormente grabarán. Más tarde, en gran grupo, los participantes escuchan los sonidos grabados por los diferentes equipos, debiendo identificar qué ha producido ese sonido.

Nota:

- Dar tiempo para que los equipos puedan registrar sonidos producidos por objetos de la casa, por animales que convivan en su medio ambiente, en la calle... Se dan las instrucciones

en una sesión de juego (estableciendo un período de 3 o 4 días para que los equipos realicen las grabaciones), y en otra sesión se realiza la escucha y la identificación de sonidos.

Variante:

- El profesor/a graba en magnetofón la lectura de un texto o de un cuento que es narrado por los miembros del grupo. Cada miembro lee unas frases, y en distintos momentos, se van grabando las voces de todos los participantes. Posteriormente, en gran grupo se escucha la historia, y se van identificando a los lectores sucesivamente. El proceso de escucha debe realizarse en silencio.

Materiales:

1 magnetofón y 1 cinta virgen por equipo. 1 cinta grabada en la que se narra una historia con las voces de todos los miembros del grupo. Cada participante leerá un párrafo de la historia.

- Percepción y discriminación auditiva

73. GATO O PERRO

Los jugadores/as se sientan en el suelo en posición circular, menos un jugador/a que se sitúa de pie en el exterior del círculo. Este jugador recorrerá el círculo por la parte exterior, tocando la cabeza de cada jugador/a al tiempo que dice "Gato". De este modo dará una vuelta al corro, aproximadamente, y entonces, tocando la cabeza de un niño dirá "Perro". El niño señalado así tiene que levantarse rápidamente y perseguirle. Si el que estaba fuera del corro, consigue sentarse en el lugar dejado vacío por el señalado como "Perro", éste ocupará su puesto, y continuará dando vueltas al corro y diciendo "Gato".

Variantes:

- *¿Cuando vendrá el cartero?:* Los jugadores/as con los ojos cerrados cantan "cuando venga el cartero, ¿qué carta traerá?, traiga la que traiga, se recibirá" preguntando al final de este estribillo ¿cartero hay carta?. El cartero, jugador/a que se encuentra de pie fuera del corro, deberá poner la carta que lleva en sus manos detrás de algún jugador/a del círculo. Mientras no lo haga responderá al grupo "No, no hay carta", pero cuando coloque la carta detrás de alguien dice "Si, hay carta".

Todos se giran para mirar si tienen la carta detrás de sí. El jugador que la recibe debe ponerse de pie a toda velocidad, realizar una vuelta al círculo corriendo para intentar volver a sentarse en el sitio que ha dejado vacío, mientras que el cartero intenta también ocupar este sitio. El que se queda de pie representará al cartero en la siguiente ronda.

- *La ardilla y la nuez:* Todos los miembros del grupo, a excepción de uno, se sientan apoyando su cabeza en un brazo como si estuvieran durmiendo, pero con una mano extendida y con la palma abierta. El jugador/a que representa a la ardilla de forma silenciosa debe dejar caer una nuez en la mano de algún compañero. El que recibe la nuez debe dar un salto y perseguir a la ardilla, que se queda a salvo si consigue llegar a su nido (un espacio delimitado previamente a cuatro metros de distancia del círculo). Si la ardilla llega a su nido sin que la pillen, puede volver a ser ardilla, pero en caso contrario lo será el perseguidor.

Materiales:

1 objeto que represente la carta o la nuez (variantes).

- Orientación espacial
- Percepción visual
- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Noción de dirección

74. NOCHE Y DÍA

En primer lugar, se distribuyen los jugadores/as en dos grupos, a uno se le asigna el día y al otro la noche. Un grupo deberá preparar una representación en la que se simbolice “la noche”, y el otro grupo “el día”. Primero, los equipos en un proceso de comunicación clarifican personas, objetos o elementos de la naturaleza que representan la noche o el día (en función del equipo). Tomando como referencia los elementos seleccionados deben organizar una secuencia de diversas situaciones en las que se caractericen el día y la noche, y su evolución en el transcurso de las horas (personajes realizando acciones, actividad en casa, en la calle, en el parque, en las tiendas, de los animales.....). Después de preparar la representación (clarificando situaciones a representar,

conductas de los personajes...), elaboran los materiales que necesitan para la escenificación (murales, disfraces...), y por turnos, cada equipo dramatiza las situaciones imaginadas.

Materiales:

Cajón con disfraces y materiales (cartones, bolsas de basura, cartulina, pinzas, cajas, palillos, algodón...) para construir elementos necesarios para la dramatización.

- Orientación temporal
- Otras funciones psicomotrices en función de los procesos motóricos o perceptivos implicados en las dramatizaciones.

75. LECTURA DE DIBUJOS

La actividad consiste en realizar un dibujo siguiendo las instrucciones que indica el profesor/a: Dibujamos una casa en el centro del folio, a su izquierda un río que tiene 2 árboles en cada uno de sus lados, en la parte superior del río hay un puente, y debajo del puente nadan unos peces en el río. En la parte superior, y a la derecha hay un sol resplandeciente, pero a la izquierda del sol hay unas nubes que se aproximan a él. A la derecha de la casa hay un huerto y en él se encuentra una persona mirando el bonito paisaje que observa ante sí. A la derecha de esta persona está su perro fiel que siempre le acompaña... Al finalizar la secuencia guiada por el profesor/a se deja que los miembros del grupo añadan algo al dibujo de forma libre, es decir, que dibujen algo que quieran incorporar al dibujo dictado. En última instancia, se realiza una exposición de los dibujos, tratando de identificar el elemento añadido libremente por cada participante.

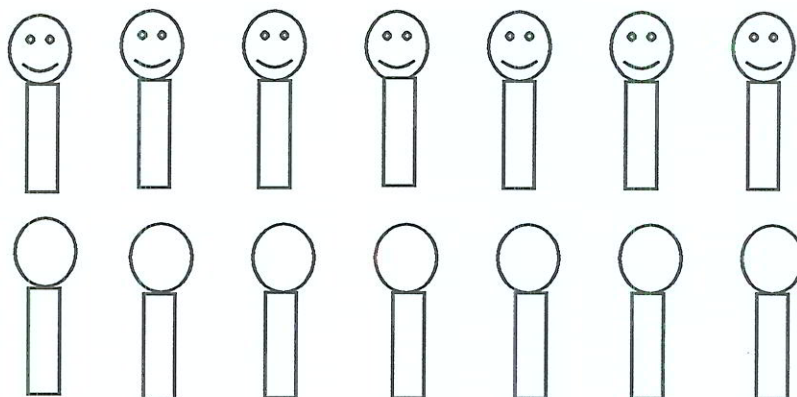
Materiales:

Folios y lapiceros.

- Orientación espacial
- Relaciones espaciales entre los objetos

76. QUIEN SOY

Se distribuye a los jugadores/as en dos grupos. Los miembros de un grupo cierran los ojos, y los del otro grupo se sitúan frente a ellos, por parejas. El juego consiste en palpar la cara y cabeza del compañero que se tiene delante y permanece en silencio, adivinando de este modo quién es el compañero palpado. Si el palpador ciego no acierta enunciando el nombre de otro compañero, el jugador que permanece en silencio debe mover la cabeza negativamente para que el palpador explore de nuevo su rostro, y le identifique. En una segunda ronda se invierten los roles de ambos grupos.



Variante:

- *A parar:* Con los ojos vendados un jugador/a elegido al azar se coloca en el centro de un círculo formado por el resto de los jugadores/as. Después de contar lentamente hasta 10, grita "A parar". Mientras cuenta los jugadores dan 10 pasos. Al grito de "A parar", todos se detienen donde están, sin moverse. A tientas, el jugador ciego sale en busca del resto de los jugadores. Cuando localiza a un jugador, debe identificarlo al primer intento tocando su cuerpo y sus vestidos. El primer jugador identificado será en la siguiente ronda el palpador.

Materiales:

- Percepción táctil
- Esquema corporal
- Coordinación dinámica global (variante)

77. EL ARCA DE NOÉ

En situación de gran grupo el profesor/a solicita enumerar 6 animales diferentes que emitan sonidos claramente diferenciados, por ejemplo, perro, gato, rana, serpiente de cascabel, pato, cerdo. En primer lugar, se seleccionan los animales, y todos juntos imitan el sonido que emite ese animal hasta que cada sonido sea diferenciado por todos los miembros del grupo. En una segunda fase, el profesor/a indica al oído de cada jugador/a el animal que representará (distribuir parecido número de miembros para cada uno de los animales seleccionados). Cuando todos los miembros tienen asignado un rol, cierran los ojos y empiezan a emitir el sonido del animal que representan. El juego consiste en buscar a la familia animal a la que uno pertenece a través del sonido.

Materiales:

- Percepción auditiva
- Orientación espacial sin referencia visual
- Noción de dirección

78. ADIVINA QUÉ PALABRA ES

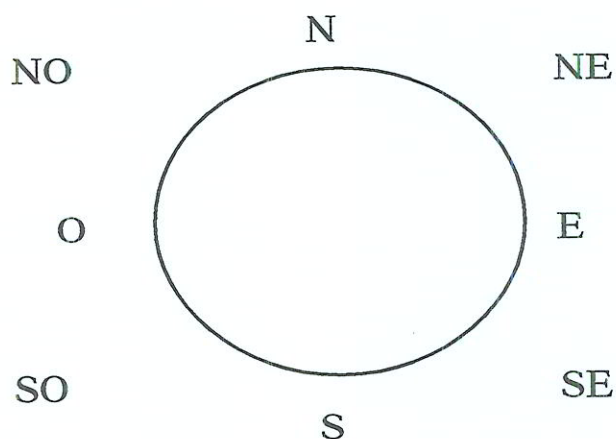
Un jugador/a sale del aula. El resto de los jugadores elige una palabra, y se forman tantos grupos como sílabas tenga esa palabra, asignándose un número similar de jugadores a cada grupo. Cuando el jugador/a elegido al azar entra en el aula, todos los jugadores corean la sílaba asignada en función del grupo al que están adscritos, al mismo tiempo y sin parar. El jugador/a elegido deberá adivinar la palabra que cantan. El rol de adivinador debe ser rotativo.

Materiales:

- Percepción y discriminación auditiva

79. LA BRÚJULA

Después de clarificar los conceptos Norte, Sur, Este, Oeste, Noroeste, Sureste, Noroeste, Suroeste. (N, S, E, O, NE, SE, NO, SO), se representa una gran brújula en el suelo. Los jugadores/as se distribuyen en 8 grupos cada uno de los cuales se sitúa en uno de estos puntos representados gráficamente en el suelo con una tiza. Los jugadores de cada equipo se sientan en una silla en la posición espacial asignada. Un jugador/a elegido al azar se coloca en el centro del círculo, y representa el director/a de juego. El que está en el centro del círculo va dando instrucciones de cambio, por ejemplo "Norte cambia con Sur y con Suroeste". Todos los jugadores/as que están en estas posiciones deben de cambiar de lugar en las direcciones indicadas por el director de juego. El director/a intentará ocupar una de las sillas dejadas vacías por los jugadores que se desplazan, y el jugador que llegue el último a la posición, no disponiendo ya de ninguna silla para sentarse, será el nuevo director/a de juego. El nuevo director pasa al centro y rápidamente vuelve a dar instrucciones de movimiento "Oeste cambia con Este, con Norte, y con Sur". Y así sucesivamente se realizan varias rondas de juego.



Materiales:

1 Tiza.

- Orientación espacial
- Velocidad, rapidez de movimientos
- Reflejos
- Coordinación dinámica global

80. LOCALIZA AL COMPAÑERO

Los miembros del grupo se colocan de pie en posición circular, menos uno que se queda en el centro con los ojos cerrados. El profesor/a le indica el nombre de un compañero que está en el círculo al que debe encontrar. Para ello se ayuda de las instrucciones de orientación espacial que sus compañeros, situados en el círculo, le van dando (uno a la derecha, tres a la izquierda, sigue hacia adelante...). Cuando el ciego localiza al compañero nombrado, éste sale al centro, y se realiza el mismo proceso sucesivamente.

Nota:

- Los miembros del grupo deben cambiar de posición en cada ronda que se lleve a cabo.

Materiales:

- Orientación espacial sin referencia visual
- Noción de dirección
- Percepción táctil

81. BOLAS DE COLORES

Se forman equipos de 5 personas. Cada miembro del equipo representa un número del 1 al 5. Cada equipo dispone de una bolsa de basura, y se le asigna un color determinado. En el otro lado del aula, se coloca un gran cesto con el mismo número de bolas de los diferentes colores que tengan asignados los equipos. El juego propone que los jugadores/as de los equipos se desplacen a la mayor rapidez al cesto situado en el otro lado del aula, cojan una bola del color que le corresponda a su equipo, vuelvan donde están sus compañeros, e introduzca en la bolsa de basura la bola recogida, lo que permite que el jugador 2 del equipo salga a toda velocidad a buscar otra bola del color de su equipo, y así sucesivamente hasta que se hayan introducido en la bolsa de basura todas las bolas del color del equipo que se encontraban en el cesto.

Materiales:

Bolas de diversos colores. 10 bolas del mismo color para cada equipo.

- Percepción visual
- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimiento.

82. EL BAILE DE LA PATATA

Los miembros del grupo se agrupan por parejas y cada una recibe una patata (u otro objeto, por ejemplo, una pelota...). Se pone música empezando con melodías suaves y continuando con ritmos más vivos. Las parejas deben bailar sujetando una patata con la frente y con las manos en la espalda. Las parejas que pierden la patata van siendo eliminadas. Gana la pareja que conserva la patata.

Materiales:

1 patata u otro objeto (pelota pequeña..) por participante.

- Esquema corporal
- Coordinación del movimiento con el movimiento de otro
- Coordinación dinámica global

83. EL COJO Y EL CIEGO

Los jugadores/as se agrupan por parejas, uno será el cojo y el otro el ciego. El de abajo es el ciego, y el cojo se monta encima de él siendo su guía. Las parejas se persiguen unas a otras, mientras el cojo da instrucciones de orientación espacial al ciego (gira a la derecha, adelante...). Cuando una pareja toca a otra, la primera se pone a perseguir a otra pareja del grupo, y así sucesivamente. El objetivo es conseguir que el ciego toque al mayor número de parejas, utilizando para ello las instrucciones de su guía, y durante un tiempo de 3 minutos, tras los cuales se intercambian los roles. Al final se comenta en alto el número de objetivos conseguidos por cada pareja.

Materiales:

- Orientación espacial
- Percepción visual
- Fuerza muscular

Coordinación del movimiento con el movimiento de otro Coordinación dinámica global

84. LA PELOTA CIEGA

Los jugadores/as forman un círculo de gran tamaño. En el centro de éste (a 2 o 3 metros) se sitúa otro jugador con los ojos vendados, y con una bolsa llena de pelotas en la mano. Los del corro empiezan a cantar una canción y a dar vueltas. El del centro les tira las pelotas intentando acertar. Al primero que le toca con una pelota ocupa su lugar. Si no acierta, debe recoger las pelotas y volver a empezar.

Materiales:

1 bolsa con 6 o 7 pelotas.

- Orientación espacial sin referencia visual
- Fuerza muscular
- Noción de dirección
- Coordinación dinámica global
- Ritmo

85. EL ASESINO

Antes de empezar el juego se reparte un papel a cada miembro del grupo. Uno de estos papeles lleva escrita la palabra "Asesino". El jugador/da que recibe este papel debe "matar" por medio de un guiño. Cuando el asesino mira a un miembro del grupo y le guiña el ojo, éste resulta "muerto", debiendo decir el asesinado "Muerto". Sin embargo, si un jugador/a sorprende al asesino creyendo saber quién es, éste dice "Sospechoso" y dice el nombre de quién cree que es el asesino. Si no acierta, resulta "muerto" el mismo. Si acierta a identificar al asesino, termina el juego y se vuelve a empezar.

Materiales:

1 papeleta por jugador. Menos una papeleta que irá con la palabra "Asesino" en grandes letras, el resto de las papeletas son blancas.

- Percepción visual

86. A PILLAR EL BALÓN

Los miembros del grupo se distribuyen por tríos. Dos jugadores/as se colocan a una distancia de diez metros el uno del otro. El tercer jugador/a, elegido al azar, se coloca en medio. Los dos de los extremos se tiran la pelota, y el tercero intenta cazarla al vuelo. Si lo logra cambia de puesto con el jugador que ha tirado la pelota. También cambia de sitio si uno de los jugadores de los extremos deja escapar la pelota.

Materiales:

1 pelota por cada equipo de tres jugadores.

- Percepción visual
- Orientación espacial
- Fuerza muscular

87. DÓNDE ESTÁ EL SILBO

Los jugadores/as se distribuyen por el espacio del aula y cierran los ojos. El profesor/a entrega un silbo a un jugador/a que esté en el centro del espacio. Éste abrirá los ojos y realizará con el silbo tres pitidos. Los jugadores/as deben identificar la procedencia del sonido, desplazarse a ciegas en esa dirección, y tocar al compañero que lo emitió. El primer jugador/a que toque al que ha pitado será el siguiente que tocará el silbo. Cuando un jugador/a toca al que tiene el silbo, el que ha silbado lo indica y el resto de los jugadores/as abren los ojos. A continuación, se redistribuyen por el espacio del aula, cierran los ojos, el que lleva el silbo se desplaza a un punto señalado por el profesor/a y emite 3 pitidos, repitiéndose el proceso nuevamente durante varias rondas.

Nota:

- Se pueden utilizar otros objetos sonoros: campanillas...

Materiales:

1 Silbo.

- Percepción auditiva
- Noción de dirección
- Orientación espacial sin referencia visual

88. DESPLAZAMIENTO CON OBSTÁCULOS

Los jugadores/as se agrupan por parejas, uno representa a un ciego y el otro a un guía. El aula se dispone llena de objetos que representan obstáculos. El guía debe ayudar a su compañero ciego a desplazarse por el aula mediante instrucciones verbales de orientación espacial (adelante, a la derecha, a la izquierda, atrás...) hasta llegar a una meta señalada previamente. Cuando la pareja llega a la meta, cambian los roles y se desplazan hasta la línea de salida.

Materiales:
Obstáculos.

- Orientación espacial
- Noción de dirección

89. RECONSTRUCCIÓN

Los jugadores/as se agrupan en pequeños equipos de 3 o 4 miembros. Cada equipo recibe bloques de madera para realizar una construcción. El director/a de juego, realiza delante del grupo una construcción que tomarán como modelo. Los participantes pueden observar el modelo mientras es construido, y dispondrán de 30 segundos más de exposición del modelo completo. A continuación, el modelo se tapa con una sabana y los equipos deberán reconstruir de forma cooperativa el modelo mostrado.

Materiales:

1 bolsa con bloques de construcción para cada equipo (mínimo 15 piezas por equipo)(cada equipo debe disponer de las piezas adecuadas para realizar la construcción modelo)

- Percepción visual
- Orientación espacial
- Organización perceptiva (análisis y síntesis)
- Coordinación óculo-manual
- Equilibrio

90. EL SONIDO OCULTO

En este juego los jugadores/as deben discriminar determinado sonido sobre un fondo de sonidos o sobre sonidos superpuestos. Se pide a los miembros del grupo que escuchen atentamente una grabación, y que detecten una palabra, un número, o un sonido concreto cuando aparezca. Cuando lo escuchan deben realizar una acción, por ejemplo, dar una palmada, marcar un punto en un papel...

Materiales:

Magnetofón y cinta musical.

- Percepción y discriminación auditiva

91. LAS 4 ESTACIONES

En primer lugar, se distribuyen los jugadores/as en cuatro grupos, a cada uno de los cuales se le asigna una estación del año: Primavera, Verano, Otoño e Invierno. Cada grupo deberá preparar una representación en la que se simbolice la estación que se les ha asignado al azar. Primero, los equipos en un proceso de comunicación clarifican personas, objetos o elementos de la naturaleza que representan esa estación. Tomando como referencia los elementos seleccionados deben organizar una secuencia de diversas situaciones en las que se caracterice la estación (personajes realizando acciones, actividad en casa, en la calle, en el parque, en las tiendas, de los animales...). Después de preparar la representación (clarificando situaciones a representar, conductas de los personajes...), elaboran los materiales que necesitan para la escenificación (murales, disfraces...), y por turnos, cada equipo dramatiza las situaciones planificadas.

Materiales:

Cajón con disfraces y materiales (cartones, bolsas de basura, cartulina, pinzas, cajas, palillos, algodón...) para construir elementos necesarios para la dramatización.

- Orientación temporal
- Otras funciones psicomotrices en función de los procesos motrices o perceptivos implicados en las dramatizaciones.

92. LAS PROVINCIAS

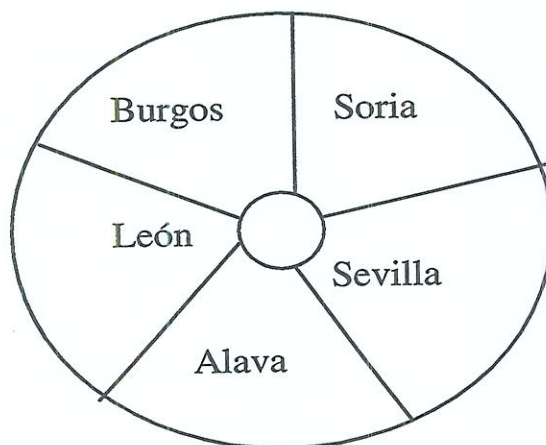
Este es un juego de defensa y conquista individual de territorios que deben marcarse en el suelo, las provincias, cuyo rasgo más característico es el cálculo de una distancia en “pasos” y en “largos de cuerpo”. Se elige un terreno llano y se dibuja un círculo de tres o cuatro metros de radio con la ayuda de tiza. En el centro se traza un pequeño círculo de unos 60 cms. de diámetro, y tantos radios como jugadores intervengan, de forma que aparezcan tantos sectores del mismo tamaño como participantes, asignándose a cada sector el nombre de una provincia. Se rifan las provincias entre los jugadores, y estos se sitúan en su provincia.

Al azar, un voluntario cualquiera, se coloca en el centro del círculo, y realiza la primera declaración de guerra. El resto de los jugadores se preparan, y tienen un pie dentro del territorio de su provincia y el otro pie en el exterior. El jugador/a situado en el centro del círculo (Juan), interpela a otro gritando: “Declaro la guerra a ... (por ejemplo, Gerona), y señala con el brazo al propietario de Gerona”. El jugador interpelado (Laura propietaria de Gerona) salta al centro del terreno, del círculo, y mediante un “alto” estridente obliga a parar al resto de los jugadores/as que ya escapaban. Gerona (Laura) desafía a un fugitivo (Jaime propietario de Burgos) y dice Burgos señalando con el brazo a Jaime. Si se equivoca ha de escoger a otro jugador. Sin abandonar el centro del círculo Laura calcula la distancia que separa el perímetro del círculo grande de los pies del jugador designado (Jaime) y anuncia “seis pasos normales y el largo de un cuerpo”. Jaime no se mueve, Laura camina hacia Jaime, pone un pie en la circunferencia del círculo grande, cuenta seis pasos, se tiende en el suelo y extiende un brazo. Su mano alcanza justamente el zapato de Jaime: ha ganado el derecho de apropiarse de un trozo de Burgos, y lo hace trazando en el suelo los límites del pedazo anexionado (30 cms en toda la banda exterior de Burgos). Los demás participantes se acercan para asistir a la verificación práctica de la distancia anunciada. Si cae justo, el desafiador se apropia de una parte del territorio del desafiado, de lo contrario es él quien queda parcialmente desposeído. Cada jugador busca aumentar su territorio. En la siguiente ronda, Jaime se verá obligado a estar más cerca del centro teniendo un pie en su provincia mientras no recupere una parte de esta franja de terreno, y Laura ha ganado el derecho de salir desde este trozo anexionado, si lo considera necesario, mejor que desde su primera provincia. Puesto que

acaba de ganar, te toca declarar la guerra. Todos vuelven a su lugar, un pie en su provincia y otro en el exterior. Laura declara la guerra a León. Todos huyen excepto Francisco propietario de León que salta al centro de círculo y grita "alto", gira hacia María y dice Soria: dos pasos de gigante, dos de ratón y el largo de cuerpo. Comprueba dicha longitud, pero su mano sobrepasa en mucho la posición de María. Así pues será ella la que se apropiará de un pedazo de Soria y luego declarará la guerra.

Notas:

- El largo de cuerpo interviene obligatoriamente y siempre después de pasos.
- Paso de gigante: salto de una gran zancada.
- Paso de ratón: pie uno a continuación de otro.
- Paso normal
- Se sugiere realizar el juego en pequeños equipos y en un espacio exterior amplio.



Materiales:

1 tiza.

- Orientación espacial
- Relaciones espaciales
- Coordinación dinámica global
- Velocidad, rapidez de movimiento
- Control motriz

93. LOS SORDOS

Los jugadores/as se organizan en pequeños equipos de 3 o 4 miembros. El juego consiste en pedir un juguete a los compañeros de los otros equipos que son sordos, y que deberán adivinar el juguete que se les está pidiendo, observando la representación mímica del objeto que realizan los miembros del equipo. En primer lugar, cada equipo elige un juguete dado (pelota, muñeca, camión...), y determinan varias formas de representarlo (cada participante mimará brevemente una forma de expresar ese objeto). En una segunda fase, los equipos rotativamente miman el juguete elegido (cada jugador/a lo representa de un modo), y el resto de los equipos deberán observar y adivinar el juguete solicitado mímicamente.

Variante:

- *¿Qué has visto?:* Un miembro del grupo dice “Esta mañana al venir a la escuela he visto?..... e imita lo que ha visto. El resto de los jugadores intentan adivinar de qué se trata. De forma espontánea los participantes salen al centro del círculo y, tras decir la estructura verbal, representan lo que han visto, y que el resto de los compañeros deberá adivinar.

Materiales:

- Comunicación no verbal
- Expresión psicomotriz mediante la dramatización
- Experiencia de bloqueo sensorial del oído (ausencia de estímulos auditivos).
- Otras funciones psicomotrices implicadas en las representaciones mímicas llevadas a cabo por los miembros del grupo

94. LA GALLINA

Un jugador/a, elegido mediante algún juego de azar, con los ojos vendados representa el rol de gallina que busca a sus pollitos perdidos (escondidos). Cuando la gallina dice “coc-coc” los polluelos deben responder “pío-pío”. El último jugador/a encontrado hace de gallina en la siguiente ronda.

Materiales:

- Percepción auditiva
- Orientación espacial sin referencia visual

95. FAMILIAS

Se forman equipos de 4 jugadores/as a cada uno de los cuales se entrega un juego de cartas. Cada equipo distribuye las cartas igualitariamente entre sus miembros. El primer jugador empieza por pedir una carta a alguien en un intento de reunir cuatro cartas de un tipo (por ejemplo, los cuatro ases, reyes...). Si la persona a la que se ha pedido la carta la tiene, debe dárla. Mientras un jugador vaya consiguiendo las cartas que pide, puede continuar pidiendo más. Si no consigue la carta solicitada, pasa el turno al siguiente jugador. El grupo continúa hasta que hayan reunido todas las cartas en grupos de cuatro. Gana la persona que, al final, haya hecho más familias.

Materiales:

Un juego de cartas cada cuatro jugadores.

- Percepción visual
- Constancia de la forma

96. TRAZO A TRAZO

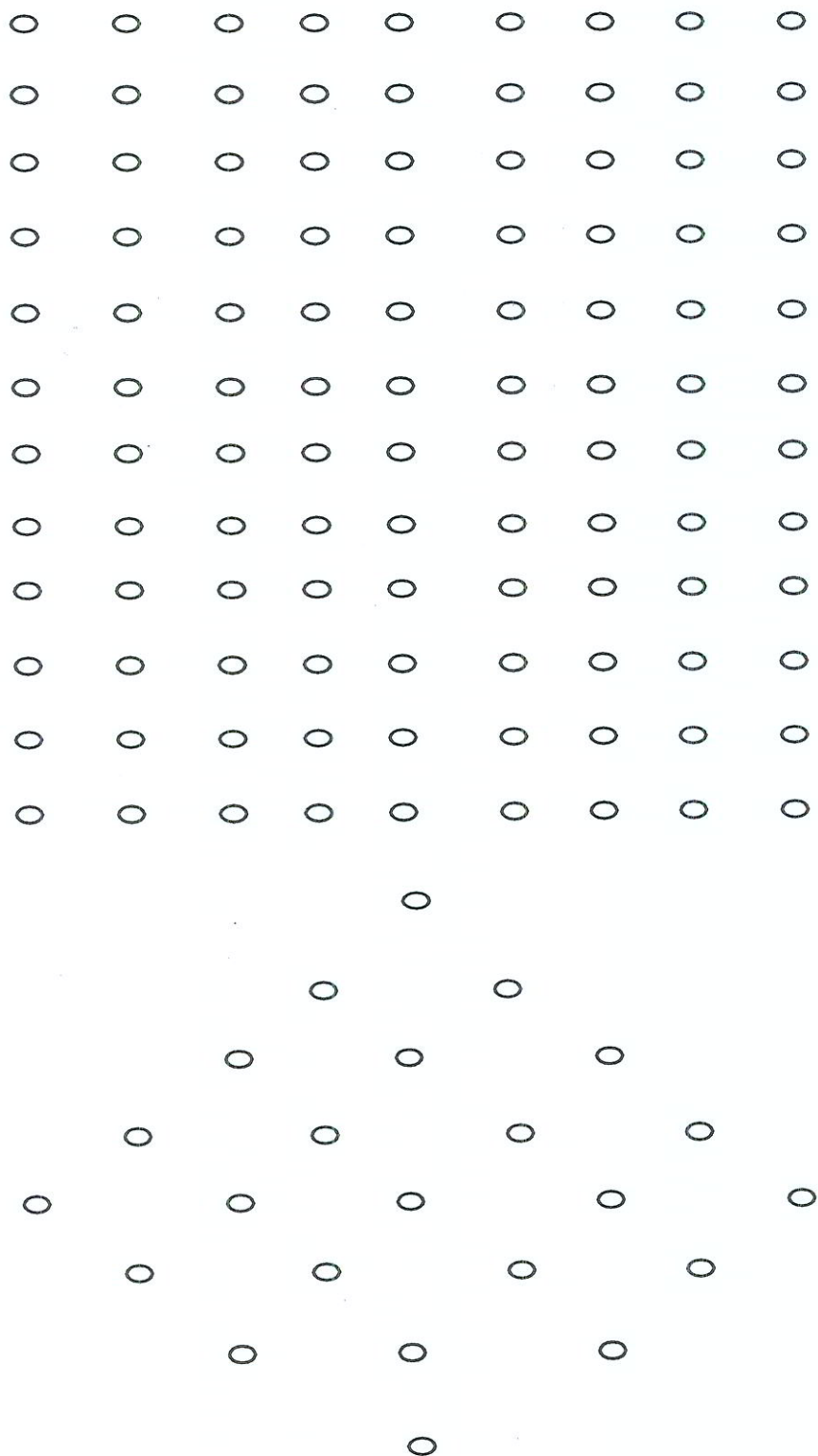
Se divide al grupo en parejas y cada pareja recibe una hoja de juego y dos pinturas de distinto color, una para cada jugador. La hoja de juego es un cuadrado o un rectángulo en el que se han dibujado filas y columnas paralelas de puntos. El objetivo del juego consiste en formar cuadrados dibujando una línea de un punto a otro. Por turnos, los jugadores/as van conectando dos puntos entre sí. El jugador que dibuja la última línea de un cuadrado pone sus iniciales en él. Gana el jugador que más cuadrados complete en el conjunto de la partida.

Materiales:

Una hoja y dos pinturas de distinto color por cada pareja (ver ejemplo 12).

- Percepción y anticipación visual
- Coordinación óculo-manual

EJEMPLO 12
TRAZO A TRAZO



97. FIGURAS

Se entrega a cada jugador/a un sobre que contiene 15 piezas de distintas formas geométricas en cartulina de diferentes colores. Con estas piezas los jugadores/as deben componer figuras de forma individual, sobre un pliego de papel de embalar. Cuando todas las figuras han sido elaboradas se realiza una exposición.

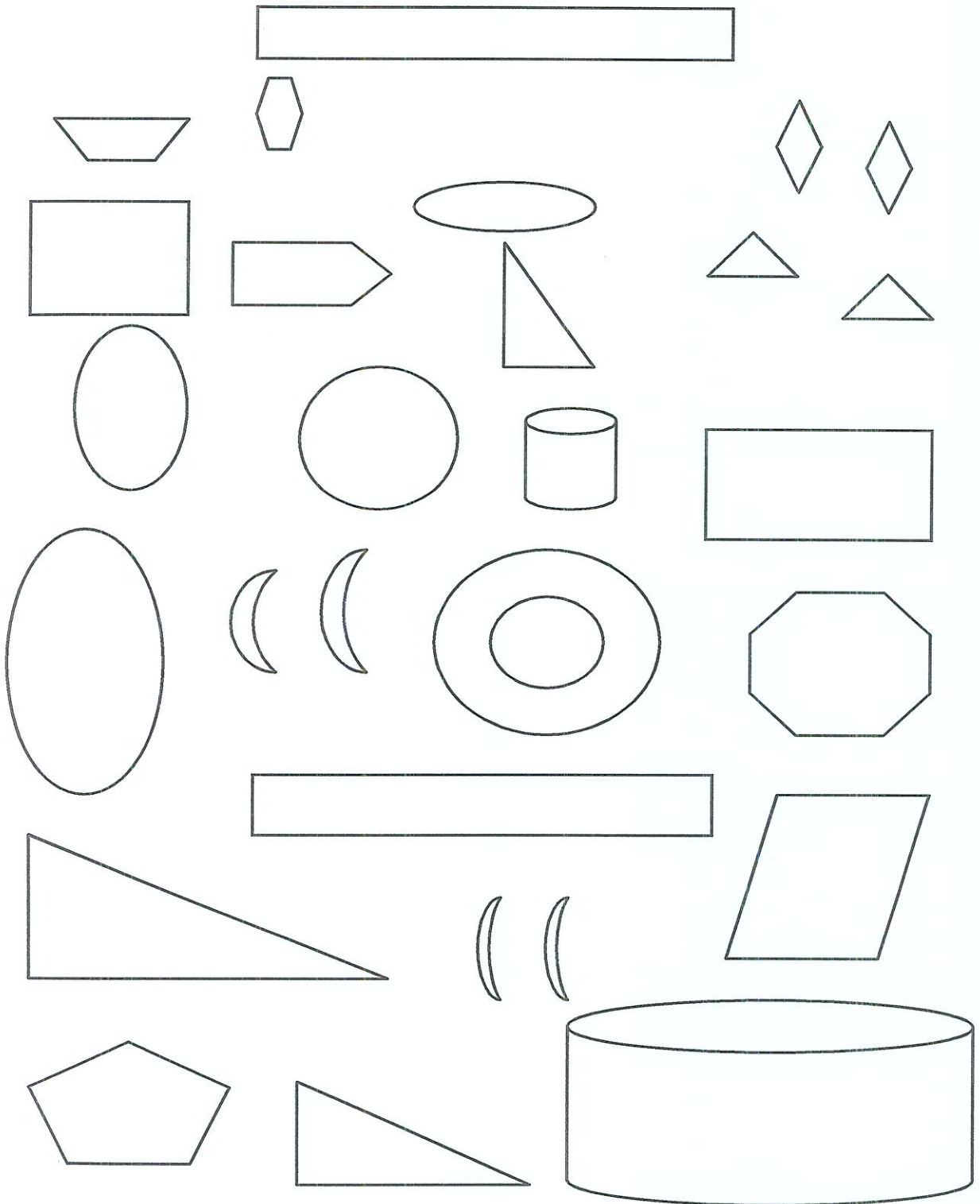
Materiales:

Un sobre con 15 piezas y un pliego de papel de embalar para cada miembro del grupo. (ver ejemplo 13)

- Percepción y anticipación visual
- Coordinación óculo-manual
- Percepción táctil

EJEMPLO 13

FIGURAS



4.3.3. ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN DE LA LATERALIZACIÓN

98. MANO

Algunas actividades para fomentar la lateralización:

- Amasar y hacer figuras con plastilina o barro con la mano dominante: Cada equipo elige un tema y sus miembros modelan las figuras empleando para ello únicamente una mano, la más diestra.
- Hacer una torre con cubos utilizando siempre la mano dominante: La actividad se realiza en equipos, cada uno de los cuales debe construir una torre de la forma que ellos decidan previamente.
- Picar la mano dominante con un punzón el contorno de una figura: Se entrega a cada participante una figura y todas las figuras picadas se expondrán sobre un gran pliego de papel de embalar a modo de exposición.
- Tres o cuatro jugadores/as se colocan en el centro de un círculo de 5 metros de diámetro formado por los otros miembros del grupo. Cada jugador del corro dispone de una pelota de balonvolea y la lanza con la mano dominante intentando dar a los que están en el centro. Cuando un jugador/a del centro es dado intercambia su lugar con la persona que le ha tocado.

Nota:

- En posteriores ocasiones pueden plantearse estas actividades pero utilizando para ello la mano menos dominante.

Materiales:

Punzones y figuras, cubos de construcción, barro o plastilina para modelar...

- Consolidación de la lateralización
- Coordinación óculo-manual
- Percepción visual

99. PIE

Algunas actividades para fomentar la lateralización:

- Sostenerse a la pata coja con el pie dominante: Todos los participantes, simultáneamente, se ponen a la pata coja e intentan mantenerse en esta postura el mayor tiempo posible. Cuando un miembro apoya los dos pies, observa al resto de los compañeros.
- Dar saltos a la pata coja con el pie dominante y contar cuántos se pueden dar: El ejercicio se puede hacer por parejas. Después cada pareja informa al resto del grupo del número de saltos que han dado entre ambos.
- Chutar el balón con el pie dominante: Varios jugadores/as al mismo tiempo chutan el balón con la intención de dar a un objeto o punto indicado previamente.

Nota:

- En posteriores ocasiones pueden plantearse estas actividades pero utilizando para ello el pie menos dominante.

Materiales:

Pelotas.

- Consolidación de la lateralización
- Esquema corporal
- Coordinación óculo-motriz (ojo-pie)
- Equilibrio

100. OJO

Algunas actividades para fomentar la lateralización:

- Mirar con el ojo dominante a través de una cerradura y decir que se ve.
- Mirar un caleidoscopio: Cada participante dispone de un caleidoscopio, lo mueve, configura una imagen y después de la observación momentánea de la forma, elabora una historia a partir de lo observado, que más tarde comentará en gran grupo.

- Cada participante observa el mismo elemento por un microscopio, clarifica lo que ve, y lo que ello le sugiere. Posteriormente, se comenta en gran grupo.

Nota:

- En sucesivas ocasiones pueden plantearse estas actividades pero utilizando para ello el ojo menos dominante.

Materiales:

1 caleidoscopio por participante. 1 microscopio.

- Consolidación de la lateralización
- Percepción visual

101. OÍDO

Los participantes deben escuchar los latidos del corazón de un compañero con el oído dominante. La actividad se realiza por parejas. Uno hace de enfermero y otro de enfermo. El juego consiste en contar los latidos del corazón del enfermo durante 30 segundos. Cada enfermero anota el número de latidos, después se intercambian los roles y se comenta en alto el número de pulsaciones escuchadas con el oído dominante. Realizada la actividad con el oído dominante se solicita a los participantes realizar la misma actividad con el oído menos diestro.

Materiales:

1 cronómetro.

- Consolidación de la lateralización
- Esquema corporal

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADARRA-OSKUZ. (1980). *En busca del juego perdido*. Bilbao: Adarra. *

ANGUERA ARGILLAGA. M.T. (1985). Posibilidades de la metodología cualitativa vs. cuantitativa. *Revista de Investigación Educativa*, 3(6), 127-144.

ANGUERA ARGILLAGA, M.T. (1986). La investigación cualitativa. *Educación*, 10, 23-50.

ANGUERA ARGILLAGA. M.T. (1988). *Observación en la escuela*. Barcelona: Grao.

ANGUERA ARGILLAGA. M.T. (1989). *Metodología de la observación en las ciencias humanas* (4ª ed. rev.). Madrid: Ediciones Cátedra.

ANGUERA ARGILLAGA, M.T. (1990). Metodología observacional. En J. Arnau, M.T. Anguera y J.L. Gómez (Eds.), *Metodología de la Investigación en Ciencias del Comportamiento* (pp. 125-236). Murcia: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Murcia.

ANGUERA ARGILLAGA, M.T. (1993). Proceso de categorización. En M.T. Anguera, J. Behar, A. Blanco, M.V. Carreras, J.L. Losada, V. Quera y C. Riba (Eds.), *Metodología observacional en la investigación psicológica* (V.I. pp. 115-168). (2ª ed.). Barcelona: PPU. (trabajo original publicado en 1991).

ANGUERA ARGILLAGA, M.T. (1994). Metodología observacional en evaluación conductual. En R. Fernández-Ballesteros (Ed.), *Evaluación conductual hoy. Un enfoque para el cambio en psicología clínica y de la salud* (pp. 197-237). Madrid: Pirámide.

BAYLEY, N. (1977). *Escalas Bayley de desarrollo infantil*. Madrid: TEA.

BELLAK, L y S. (1966). *Test de apercepción infantil (CAT)*. Buenos Aires: Paidós.

BELLAK, L. (1979). *El uso clínico de las pruebas TAT, CAT Y SAT*. México: El Manual Moderno.

- BUCHER, H. (1988). *Trastornos psicomotores en el niño* (4ª ed.). Barcelona: Masson.
- BUNKER, L.K. (1991). The role of play and motor skill development in building children's self-confidence and self-esteem. *Elementary School Journal*, 91(5), 467-471.
- BRUNET, O., Y LEZINE, I. (1978). *El desarrollo psicológico de la primera infancia*. Madrid: Pablo de Río (trabajo original publicado en 1976).
- COBOS, P. (1997). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Madrid: Pirámide (trabajo original publicado en 1995).
- DA FONSECA, V. (1996). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE.
- DE LA CRUZ, M.V., Y MAZAIRA, M.C. (1990). *PEP. Programa de Educación Psicomotriz*. Madrid: TEA. *
- FURTH, H.G., Y WACHS, H. (1978). *La teoría de Piaget en la práctica*. Buenos Aires: Kapelusz. *
- GARGALLO, B. (1993). *PIAAR: Programa de intervención educativa para aumentar la atención y la reflexividad*. Madrid: TEA. *
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea.
- GARAIGORDOBIL, M. (1992a). *Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años*. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. ISBN: 84-7585-559-8. B-12346/94 (Microfichas Tesis Doctorales).
- GARAIGORDOBIL, M. (1992b). *Juego cooperativo y socialización en el aula: Un programa de juego amistoso, de ayuda y cooperación para el desarrollo socioafectivo en niños de 6 a 8 años*. Madrid. Seco-Olea.
- GARAIGORDOBIL, M. (1995a). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descripción y evaluación de un programa de juego para cooperar y crear en grupo (8-10/11 años)*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

GARAIGORDOBIL, M. (1995b). Intervención en la creatividad: Evaluación de una experiencia. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 1, 37-62.

GARAIGORDOBIL, M. (1995c). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología*, 49, 69-86.

GARAIGORDOBIL, M. (1996a). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura.

GARAIGORDOBIL, M. (1996b). Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad en niños de 2º ciclo de Educación primaria. En *Premios Nacionales de Investigación e Innovación Educativa 1994*. Madrid. Centro de Investigación y Documentación Educativa. Servicio Editorial del Ministerio de Educación y Cultura. pp. 13-50.

GARAIGORDOBIL, M. (1996c). Jugar, cooperar y crear: Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. *FAISCA. Revista de Altas Capacidades*, 4, 54-75.

GARAIGORDOBIL, M. Y ECHEBARRIA, A. (1995). Assessment of a peer-helping game program on children's development. *Journal of Research in Childhood Education*, 10(1), 63-69.

GARAIGORDOBIL, M., MAGANTO, C., Y ETXEBERRIA, J. (1996). Effects of a cooperative game program on socio-affective relationships and group cooperation capacity. *European Journal of Psychological Assessment*, 12(2), 140-151. (Journal of European Association of Psychological Assessment).

GARCÍA, J.A. Y FERNÁNDEZ, F. (1994). *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: CEPE. *

GOMENDIO, M. (1997). *La educación física en las aulas de integración: Diseño y elaboración de un programa de actividades físicas para la integración en primer curso de educación primaria a partir de la LOGSE*. Tesis Doctoral sin publicar.

GUILLERMARD, G., MARCHAL, J-C, Y PARENT, M. (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lerida: Deportion Agonos (trabajo original publicado en 1984).

KAMII, C., Y DE VRIES, R. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Aprendizaje, Visor. (trabajo original publicado en 1980). *

KELLY, K.E., DAGGER, J., WALKLEY, J. (1989). The effects of an assessment based physical education program on motor skill development in preschool children. *Education and Treatment of Children*, 12(2), 152-164.

LAGRANGE, G. (1983). *Educación psicomotriz*. Barcelona: Fontanella. (trabajo original publicado en 1974).

LASZLO, J., y SINSBURY, K. (1993). Perceptual-motor development and prevention of clumsiness. *Psychological Research*, 55(2), 167-174.

MANSO, J. (1994). *Música para jugar*. Madrid: EOS. *

MÁRQUEZ, M.O. (1992). Evaluación del desarrollo psicomotriz. En R. Fernández-Ballesteros (Ed.), *Introducción a la Evaluación psicológica* (pp. 284-315). Madrid: Pirámide.

MECHÉN, F. (1998). *Descubrir la creatividad*. Madrid: Pirámide. *

McCARTHY, D. (1977). *Escala McCarthy de aptitudes y psicomotricidad para niños*. Madrid: TEA (Trabajo original publicado en 1972).

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA (MEC) (1992) *Diseño curricular base. Educación Primaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

MORENO, C., y DEL BARRIO, V. (1991). Expresión corporal en la maduración motora de niños preescolares. *Revista de Psicología Universitas Tarraconensis*, 13(2), 179-186.

OZERETZKI, N. (1936). Echelle Métrique du developpment de la motricité chez lenfant et l'adolescent. *Hygiène Mentale*, 53-75.

PALACIOS, J., Y MORA, J. (1990). Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Coll (Eds.),

Desarrollo psicológico y educación (pp. 39-53). Madrid: Alianza Psicológica.

PATRICK, T. (1996). Play: An important component of preventive behavior. *Paper presented at the Annual Conference of the Southern Early Childhood Association*. Little Rock, Arkansas, Marzo, 11-16.

PELLEGRINI, A.D. (1995). *School recess and playground behavior: Educational and developmental roles*. Nueva York: Ithaca.

PERTEJO, J., MÁRQUEZ, M.O., Y MANNING, L. (1983). Evaluación del desarrollo psicomotor. En R. Fernández-Ballesteros (Ed.), *Psicodiagnóstico* (V.III, pp. 87-119). Madrid: UNED.

PIAGET, J. (1956). Motricité, perception et intelligence. *Enfance*, 2.

PIAGET, J. (1962). *Études sur la logique de l'enfant*. París: Delachaux et Niestlé.

PIAGET, J. (1968). *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*. París: Delachaux et Niestlé.

PIAGET, J. (1974). *El juicio moral del niño*. Barcelona. Fontanella (trabajo original publicado en 1932).

PIAGET, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica. (Trabajo original publicado en 1945).

PIAGET, J. (1976). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Barral. (Trabajo original publicado en 1964).

PIAGET, L., & INHELDER, H. (1984). *La psicología del niño*. Madrid: Morata. (Trabajo original publicado en 1969).

PICA, R. (1995). *Experiences in movement with music, activities and theory*. Nueva York: Delmar Publishers.

PICQ, L., Y VAYER, P. (1969). *Educación Psicomotriz y Retraso Mental*. Barcelona: Científico-Médica. *

QUERALT, D. (1989). *Psicomotricidad. Una propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor*. Madrid: Seco-Olea. *

RIGAL, R. (1987). *Motricidad humana*. Madrid: Augusto E. Pila Teleña.

SECADAS, F. (1992). *Procesos evolutivos y escala observacional del desarrollo*. Madrid: TEA.

SEISDEDOS, A. (1988). *Educación psicomotriz: historia y génesis de sus componentes básicos*. Madrid: UPS.

SILVA, F. (Ed.), (1995). *Evaluación psicológica en niños y adolescentes*. Madrid: Síntesis.

TCHAKAROVA, I. (1983). *El juego en grupo*. Madrid: Anaia. *

TORBERT, M. (1987). *Juegos para el desarrollo motor*. México: Pax-México (obra original publicada en 1980). *

THELEN, E. (1995). Motor development: A new synthesis. *American Psychologist*, 50(2), 79-95.

WARDLE, F. (1994). Playgroudns. Viewpoint. *Day Care & Early Education*, 22(2), 39-40.

WALLON, H. (1980). *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires: Psique. (Trabajo original publicado en 1941).

WALLON, H. (1934). *Les origines du caractère chez l'enfant*. París: Boivin.

WALLON, H. (1956). Importance du mouvement dans le développement psychologique de l'enfant, *Enfance*, 2.

WALLON, H. (1963). Le jeu de l'enfant. *Enfance*, 1 y 2, 44-45.

WECHSLER, D. (1993). *WISC-R. Escala de inteligencia Wechsler para niños-Revisada*. Madrid: TEA.

ZAZZO, R. (1979). *Manual para el examen psicológico del niño*. Madrid: Fundamentos. (trabajo original publicado en 1969).

^{c o l e c c i ó n} **música arte y proceso**

En esta obra se analiza el desarrollo psicomotriz y se aporta un instrumento elaborado con 140 juegos psicomotrices que permiten tanto la evaluación de variadas funciones psicomotrices como su entrenamiento. La herramienta educativa construida permite la identificación de dificultades en el área del desarrollo psicomotriz y provee un conjunto de actividades para fomentar esta dimensión del desarrollo.

La primera parte del libro encuadra y fundamenta teóricamente la propuesta de evaluación-intervención psicomotriz. Posteriormente, se describe la batería de evaluación configurada con 39 juegos y sus correspondientes indicadores de observación. Asimismo, se presentan las conclusiones que se derivan de la administración experimental de la batería de evaluación y el procedimiento metodológico observacional utilizado para el diseño de este instrumento. En último lugar, se expone la batería de entrenamiento estructurada con 101 actividades lúdicas que tienen por finalidad fomentar el desarrollo de funciones relacionadas con la coordinación motriz, con la estructuración perceptiva y con la consolidación de la lateralidad.

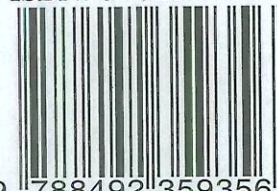
Este trabajo es una herramienta útil para profesionales de la psicología o la educación que trabajan en primer ciclo de educación primaria, y representa una nueva aportación de esta profesora de la Universidad del País Vasco dentro de una línea de investigación que viene desarrollando en el ámbito del diseño y la evaluación de programas lúdicos de intervención psicológica en contextos educativos.

un
instrumento
para la
evaluación-intervención
en el
desarrollo psicomotriz

Maite
Garaigordobil
Landazabal



ISBN: 84-923593-5-8



9 788492 359356