

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

PSICOLOGÍA CLÍNICA



**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PSICÓLOGA
CLÍNICA**

**“EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE LÚDICO EN EL
DESARROLLO PSICOMOTOR”**

Estudio realizado desde el enfoque cognitivo-conductual en el año 2021

AUTOR: LENIN ANDRÉS RODRÍGUEZ SIMBAÑA

DIRECTORA: MGTR. PAMELA ACOSTA

QUITO, 2021

DEDICATORIA

Para J.P.S., C.S., A.R. y F.R.

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento más importante, dirigido a todas aquellas personas que han confiado y creído en mí y que han depositado confianza en mi conocimiento, criterio y práctica.

Un agradecimiento a la Mgtr. Pamela Acosta, al Lic. Juan Pablo Sangoquiza, al Lic. Daniel Rivera y a Jimena Romero, futura psicóloga clínica, quienes colaboraron en la realización de este trabajo por medio de supervisiones y constantes sugerencias en torno a la redacción y contenido del mismo.

Particularmente a la Mgtr. Pamela Acosta, mis más sinceros agradecimientos por la paciencia, el ahínco y compromiso con el cual colaboro en este trabajo, las constantes especificaciones, aclaraciones, motivaciones y observaciones de su parte han permitido que este trabajo genere el mejor resultado posible. Además del constante apoyo y supervisión en actividades fuera de este trabajo académico, las cuales me concedieron el honor de conocerla y trabajar en conjunto con ella.

Finalmente, al Lic. Juan Pablo Sangoquiza, la Lic. Carmen Simbaña, la Lic. Ana Rodríguez y Franklin Rodríguez, personas que, con pequeñas palabras y actos, en momentos precisos, supieron generar la motivación necesaria para continuar.

ÍNDICE

ÍNDICE DE GRÁFICOS	6
INDICE DE TABLAS	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	10
PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA Y OBJETO.....	11
ANTECEDENTES O MARCO REFERENCIAL.....	12
JUSTIFICACIÓN	13
OBJETIVOS	14
MARCO TEÓRICO.....	15
El método de aprendizaje lúdico.....	15
La segunda infancia: aspectos generales y psicomotricidad.....	24
Estimulación psicomotriz.....	49
MARCO METODOLÓGICO.....	51
Con este resultado r.....	54
DISCUSIÓN	63
LIMITACIONES	66
CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES.....	68
ANEXOS	70
BIBLIOGRAFÍA	159

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	49
Gráfico 2.	50
Gráfico 3.	50
Gráfico 4.	51
Gráfico 5.	52
Gráfico 6.	53
Gráfico 7.	54
Gráfico 8.	55
Gráfico 9.	56
Gráfico 10.	57

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estadísticos Descriptivos	48
Tabla 2.....	49
Tabla 3.....	49
Tabla 4.....	50
Tabla 5.....	51
Tabla 6.....	52
Tabla 7.....	52
Tabla 8.....	54
Tabla 9.....	54
Tabla 10.....	55
Tabla 11.....	56

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo principal comprender cuál es el conocimiento que posee el cuidador primario de un niño de 3 a 6 años acerca de la estimulación psicomotriz y el método de aprendizaje lúdico, además, se presenta como una herramienta para el cuidador, un manual de estimulación que integra los aportes brindados en este trabajo, las funciones psicomotrices en su totalidad y el método de aprendizaje lúdico, para ser puesto en práctica con los infantes de entre 3 a 6 años.

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, explorativo y de corte transversal. Posterior a la respectiva investigación bibliográfica, en fuentes de información confiable, se procedió a un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que el objetivo fue que los individuos respondan a ciertas características, es decir, cuidadores primarios de niños de 3 a 6 años, quienes por medio de una encuesta respondieron a preguntas respecto al conocimiento que presentan en cuanto al tema, las técnicas y herramientas que pueden ser empleadas, haciendo énfasis en el método de aprendizaje lúdico, además de indagar acerca del tipo de actividades que incentivan a los niños, bajo su cuidado, a realizar.

Finalmente, los resultados indicaron que los participantes conocían acerca de terminologías, herramientas y espacios benéficos para la estimulación psicomotriz y, aún más importante, el conocimiento de la importancia de la actividad física en el desarrollo psicomotor. Se encontraron sesgos en torno a la información obtenida, como la consideración de métodos audiovisuales como estimuladores adecuados. A partir de dichas apreciaciones, gran parte de las recomendaciones apuntan al reconocimiento de la educación psicomotriz como parte de la rutina diaria, ya que su ejercicio y perfeccionamiento se encuentra en la actividad cotidiana, partiendo de cada estímulo y cada incentivo de convivencia con el entorno. Por otro lado, pese al aporte brindado por las fuentes de este trabajo, es importante tener presente que los juegos de consola o PC implican un retroceso en los procesos psicomotores por ser aprendidos, ya que, aunque existan los exergames (juegos interactivos que aportan el movimiento y la psicomotricidad), la interactividad y la imaginación son bases fundamentales para el desarrollo psicomotriz ideal, razón por la cual se sugiere la fomentación del uso de la

creatividad en este periodo de desarrollo vital.

Palabras clave: Cuidador primario, desarrollo integral, desarrollo psicomotor, estimulación, lúdica, psicomotricidad, segunda infancia.

ABSTRACT

The following paper has as main objective to understand what knowledge stimulation a carer of 3 to 6 years old children has about psychomotor and playful learning, which are presented as tools to the carer; a stimulation manual that integrates the contributions given by this paper, the psychomotor functions in its whole and the playful learning method, to be put into practice with infants from 3 to 6 years old.

This research paper has a quantitative, exploratory and transversal cut focus. After the respective bibliographic research, a non-probability sampling for convenience was made, since the goal was for individuals to answer questions about the knowledge that they have about techniques and tools that could be used, emphasizing in playful learning method, also inquiring about the activities that encourage children.

Finally, the results obtained show that the people that participated knew about terminology, tools, and beneficial spaces for psychomotor stimulation, and more importantly, the significance of physical activity in psychomotor development. Biases were found according to the information acquired, such as the consideration of audiovisual methods as adequate stimulants. From those appreciations, most of the recommendations aim to the identification of psychomotor education as a daily routine, since the exercise and perfectionism are found in everyday activities, starting from each stimulation and each incentive of convenience with the environment. On the other hand, despite the information acquired by the sources in this paper, it is important to keep in mind that console or PC games imply a regression in the psychomotor processes that will be learned, since even if exergames (interactive games that contributed to movement and psychomotor method) existed, interactivity and imagination are fundamental basis to the ideal psychomotor development, so it is suggested the fomentation of the use of creativity in the period of vital growing and development.

Keywords: Integral development, playfulness, primary caregiver, psychomotor development, psychomotor skills, second childhood, stimulation.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está enfocado en la necesidad de evidenciar el conocimiento que el cuidador primario tiene acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz y los métodos que son utilizados por los mismos, en los niños de 3 – 6 años (segunda infancia). Por medio de una sistematización bibliográfica se expone todas las dimensiones a ser trabajadas en cuanto a la psicomotricidad, brindando profundidad en cada uno de sus aspectos y especificando los métodos y recursos que se pueden utilizar no solo para trabajar la psicomotricidad en el niño, sino también con el fin de que el cuidador primario comprenda la razón de la propuesta y se eduque en torno a este periodo vital, tan importante en el desarrollo del niño.

Por otro lado, se genera una propuesta en torno a un método de estimulación en particular, tomando en cuenta la necesidad de actividad continua y activa del niño, se propone un método de estimulación lúdico, que permita que el niño introyecte con mayor facilidad y genere mayor retención a nivel de memoria por medio de su continuo ejercicio y el gusto que el niño puede adquirir por estas actividades.

Finalmente, con el fin de aportar al proceso del niño y al conocimiento del cuidador primario, se brinda un compendio de técnicas ejecutadas a partir del cuento vivenciado (método de aprendizaje lúdico) que permitirá a los cuidadores primarios conocer como trabajar cada aspecto de la psicomotricidad con sus debidas recomendaciones, e incluso, a través del ejercicio y los ejemplos, el mismo cuidador primario podría realizar su propia gama de ejercicios.

PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA Y OBJETO

La actividad lúdica, se considera por excelencia la base del aprendizaje del infante, puesto que es un ser poseedor de excesiva energía la cual encuentra su más sana y próxima descarga a través de actividades interactivas, de ocio y recreación, que muchas veces no entran en la categoría de “juego”, tomando en cuenta esto, Piedra (2018) señala: “el valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles” (pág. 98). Partiendo de esto, se puede entender por qué el método de aprendizaje lúdico resulta atractivo para el niño y despierta su interés por realizar actividades que partan de esta metodología ya que este no siente que está aprendiendo algo de manera mecánica, al contrario, juega natural y espontáneamente mientras, sin darse cuenta, está aprendiendo. Sin embargo, a la hora de la interacción o socialización, el juego es el primer y más popular recurso tomado en cuenta por los niños, como lo indica Whitebread, Neale, Jensen, & et.al (2017).

En su desarrollo teórico práctico, la psicomotricidad como disciplina científica realiza la tarea de comprensión y análisis de los procesos de salud cuando interviene para explicar causas, síntomas, signos expresados en términos de diagnósticos como condición de la cura e investigaciones argumentativas que dan cuenta de dichos procesos (pág. 49).

Además, con el objeto de delimitar la investigación, se tomará en cuenta a la psicología del desarrollo para abordar las “etapas críticas o sensibles que es un período en el que cierto tipo de desarrollo (físico o de comportamiento) debe producirse para que sea posible el desarrollo normal (Berger, 2016). Siendo para la motricidad, la segunda infancia, etapa ubicada entre los 3 y 6 años, tomando como referente los textos de Diane Papalia, ya que de acuerdo con la autora en este periodo las habilidades como la marcha, el agarre en pinza, el dibujo, etc se van perfeccionando y es la época precisa en la cual su estimulación marcaría una diferencia a futuro. Asimismo, la importancia de este trabajo se sostiene en el aporte hecho por Ministerio de Educación de Ecuador (2017), el cual señala que la psicomotricidad es una práctica, una herramienta educativa utilizada con el fin de apoyar y acompañar el desarrollo integral de cada niño y niña abarcando aspectos cognitivos, motrices, emocionales, afectivos y sociales (pág. 17).

ANTECEDENTES O MARCO REFERENCIAL

La psicomotricidad es una disciplina con un concepto que se formó a partir de los años 60 del siglo pasado, en Francia, influidos especialmente por los casos expuestos por Jean - Martin Charcot y particularmente estudiado a partir de cualquier patología que implique un movimiento inexplicable del cuerpo, carente de control y que esté relacionado con un estado psíquico inadecuado en sus pacientes. A partir de esto, se da la posibilidad de establecer una relación entre lo psíquico y lo corporal.

Sin embargo, fue con el pasar del tiempo con el que la psicomotricidad en sí se fue ubicando cada vez más entre posturas tanto médicas como psicológicas, para posteriormente ser habilidades, por excelencia, otorgada para los niños, ya que en la infancia se presenta el inicio del desarrollo psicomotor.

Dentro de los antecedentes teóricos, donde se considera que la psicomotricidad empezó a adquirir importancia es en Francia, según Poca (2011) Los inicios de la psicomotricidad se remontan a la acción de un monje francés nómada llamado L'epep, quien reunía niños con problemas de aprendizaje (...) aprovechaba los beneficios del movimiento para favorecer el aprendizaje académico (...) y también la socialización (pág. 85). Avanzando con el tiempo, aproximadamente en los años 20, Henry Wallon, psicólogo, filósofo y psiquiatra francés; da la pauta para la creación de la disciplina como la motricidad. A lo largo de su obra, se esforzó por demostrar la acción recíproca entre las funciones mentales y las funciones motrices (Jacobo, 2011). Continuando con la línea temporal se puede llegar hasta autores clásicos como Piaget quien estudia a la psicomotricidad, afirmando: “la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y en los primeros años de su desarrollo” (Poca N. , 2011, pág. 86).

Con el fin de sustentar la importancia de este trabajo, en la Universidad Autónoma de Ambato, en la facultad de ciencias humanas y de la educación se encontró un trabajo de disertación que expone la importancia del aprendizaje a través de actividades lúdicas y la importancia de estas en el desarrollo integral evolutivo del niño (Perez, 2013). Así mismo, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, se encontró un trabajo que aborda al aprendizaje a través del método lúdico como un aprendizaje significativo que implica un desarrollo armónico para la persona, lo suficientemente representativos para sostener dichos aprendizajes en la adultez. (Guale, 2015).

Por otra parte, se encontró una tesis en la Universidad del Azuay, en la cual se expone la importancia del desarrollo y estimulación psicomotriz como la base de un desarrollo multinivel en el niño, aborda a la psicomotricidad como estimulación social, lingüística, cognitiva y entre otras (Sari, 2016).

Finalmente, en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se ha encontrado trabajos de disertación de distintas facultades, como: “Aplicación de la música infantil como herramienta creativa de estimulación psicomotriz de la habilidad motriz gruesa, en un grupo de niños entre 5 y 6 años, que pertenecen al 1er año de EGB de la Alliance Academy” (Ayala, 2019), “Estimulación temprana asociada al desarrollo psicomotriz en niños de 3 años de edad en la Unidad Educativa de la Cuna a la Luna en el período 2013-2014” (Bonilla, 2014), entre otros trabajos que abordan temas como el movimiento y lo lúdico desde una perspectiva de juego. A diferencia del presente trabajo que busca demostrar que cualquier actividad lúdica es capaz de convertirse en un método de enseñanza psicomotriz, direccionado a niños que se encuentren trascurriendo la segunda infancia.

JUSTIFICACIÓN

Frente a la necesidad actual de los padres de entretener a los niños por medio de recursos tecnológicos como celulares o tabletas, ejercicio que afecta de manera integral al desarrollo infantil y tiene grandes repercusiones de manera específica en el desarrollo psicomotor, ya no solo se está hablando de una actividad limitada a la ejecución de pocos movimientos, sino también a una actividad que da apertura a su realización durante un periodo indeterminado de tiempo; resulta de especial interés el conocer o informar que es la psicomotricidad, la importancia de su práctica, ejecución y estimulación, tomando en cuenta la aplicación de actividades lúdicas. Asimismo, guiado por motivos personales, me veo en la necesidad de fomentar el interés de los padres de familia o los cuidadores primarios de los niños, en el desarrollo psicomotriz de los niños bajo su cuidado y a su vez implementar el ejercicio de actividades de carácter lúdico que permitan al infante realizar movimientos que se puedan aprender, valorar y otorgar un significado, y posteriormente desarrollar y perfeccionar, por medio de acciones que disfruten y sean entretenidas para ellos.

De acuerdo con El Plan del Buen Vivir, establecido por el gobierno del Ecuador, esta investigación tendría relación con el eje 1 del documento, donde se estipula que: para lograr un

desarrollo integral de la población es fundamental garantizar una vida saludable y promover condiciones para una vida digna para todos (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017 - 2021). Además, con respecto al Objetivo 1 “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas”, podemos hacer hincapié en la Política 1.4, la cual indica: Garantizar el desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017 - 2021, pág. 58).

Se subrayará la necesidad de implementar el método lúdico como una de las mejores opciones de enseñanza y estimulación para niños de 3 – 6 años, y su preferencia por actividades de esta índole, enfocándonos en su desarrollo psicomotor.

OBJETIVOS

A) OBJETIVO GENERAL

Proponer métodos de estimulación que permitan trabajar la psicomotricidad en la segunda infancia por medio de la metodología lúdica.

B) OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Exponer teóricamente los beneficios del aprendizaje asistido en la metodología lúdica en edades tempranas.
2. Especificar desde la revisión bibliográfica la importancia de la estimulación psicomotriz en la segunda infancia.
3. Señalar la influencia de los aparatos tecnológicos y electrónicos en la psicomotricidad de niños de 3 a 6 años.
4. Proponer un plan de estimulación psicomotriz para niños de 3 a 6 años.

MARCO TEÓRICO

El método de aprendizaje lúdico

¿Qué es el método de aprendizaje lúdico o gamificación?

En la actualidad, la didáctica y el aprendizaje se han visto desafiados por las exigencias de las nuevas generaciones que requieren la creación e innovación en las metodologías de aprendizaje, se han cansado del viejo método de repetición o el clásico “ensayo – error”; demandando procesos rápidos y efectivos mientras economizan el tiempo, es decir, no solo requieren que el aprendizaje esté garantizado, sino también, que el aprendizaje sea rápido y que dedique la menor cantidad de tiempo. Como podemos ver, el mundo se ha transformado en una máquina que está más relacionado a la productividad y la eficacia y cualquier sistema que no refleje una adaptación ante esta demanda, se lo considera obsoleto o inútil.

Frente a todos estos cambios de las nuevas generaciones, el aprendizaje se ha visto obligado a entrar en terreno creativo por parte de todo profesional o persona natural que se desenvuelva o tenga relación en el ámbito del aprendizaje; ya no nos podemos dedicar a enseñar en las aulas de escuela o en cualquier espacio el cual se preste para el aprendizaje, posterior a esto solicitar a los aprendices que generen prácticas de lo aprendido y finalmente evaluar el trabajo en conjunto tanto del didacta como del aprendiz; en la actualidad podemos ver como los nuevos sistemas educativos exigen que la enseñanza e introyección de la información se debe dar en el espacio designado, en acompañamiento del didacta. Pero ¿Cómo se puede generar un aprendizaje eficaz e inmediato? Para responder este interrogante se ha propuesto al método de aprendizaje lúdico como una vía de enseñanza para todos los ámbitos que una persona se pueda imaginar, es decir, no solamente se puede aplicar en las aulas mientras se enseñan materias o disciplinas, al contrario, el método de aprendizaje lúdico exige el dinamismo y el movimiento, la experimentación y poner en práctica lo teórico, para que de esta manera aquello que se quiere aprender se vuelva significativo a través de procesos o actividades que faciliten la introyección de lo aprendido. Tal como se mencionó con anterioridad, este método se ejecuta, por excelencia, a través del movimiento, la dinámica, los retos, todo aquello que implique un juego o actividad lúdica que active la motivación de las personas y, por consiguiente, al final de la ejecución de las actividades, esta motivación se ve zaceada a través de una recompensa. Por lo tanto, este método de aprendizaje, a más de poder ser introducido en las aulas de clases tanto de adultos como de pequeños, es excelente para toda terapia que

tenga como objetivo trabajar sobre la plasticidad neuronal, generando nuevas conexiones para reemplazar otras que posiblemente hayan sufrido alguna mutilación o atrofia, o simplemente, en el caso de los niños, crear nuevas redes neuronales, siendo este el caso de neuropsicólogos, fonoaudiólogos, neuro rehabilitadores; extendiéndose a campos como la rehabilitación física, neurológica y entre otros campos que requieran enseñar algo nuevo, re enseñar algo que fue olvidado o, en el peor de los casos, enseñar algo desde cero por motivos de readaptación como es el caso de alguna prótesis en el caso de amputaciones.

La gamificación, a diferencia de otros métodos de enseñanza, no se tiene como objetivo el aprendizaje directamente, lo garantiza; sin embargo, el objetivo fundamental de este método de aprendizaje este guiado a crear el ambiente perfecto de aprendizaje para la persona, es decir, antes de dirigirse a lo didáctico, pedagógico o terapéutico, el método de aprendizaje lúdico se dirige al estado emocional de la persona que va a receptor la enseñanza, esta, a su vez, debe estar en un estado emocional idóneo que sea estimulado tanto por el medio como por sus propios intereses y motivaciones, es decir; en el caso de un ambiente idóneo para el aprendizaje, el emisor del tema a ser aprendido buscara una temperatura adecuada que no genere inconformidad en el receptor, también aislara todo tipo de ruido que pueda generar distracciones, garantizara un estado luminoso adecuado que no genere problemas a nivel visual, satisfacer las necesidades especiales del receptor, es decir, si este requiere algún cambio a nivel ergonómico dentro del espacio en el que se va a desenvolver el aprendizaje, el emisor deberá percatarse de que esta condición no genere una distracción, incomodidad o disminuya la motivación del receptor.

Actualmente, en un entorno competitivo, es mucho más fácil que una persona, independientemente de su edad, desarrolle habilidades o destrezas y genere aprendizajes entorno a una competencia antes que apelar a la conciencia o a la necesidad de aprender. Por ejemplo, pese a que una persona tenga conciencia de la necesidad de cambiar algo, incrementar la productividad, mejorar el desempeño o simplemente lograr algo; es en el medio de ejecución donde la persona tiende a encontrar el problema puesto que el estímulo motivador muchas veces es atenuado cuando la motivación está ubicada en la meta, estamos hablando de un periodo de tiempo incierto, es decir, tu objetivo puede estar al alcance de dos meses como la culminación de un proyecto escolar o a diez años como la compra de una propiedad, sin embargo, de acuerdo con el aprendizaje lúdico es precisamente el método que se sigue o el camino que se toma para conseguir el objetivo el que hace que realizar este propósito se torne

algo tedioso y, como es de costumbre, pese a que la gran mayoría encuentra una motivación en la ideación y la planificación, es esta misma motivación la que se ve poco estimulada con el pasar del tiempo. Pueda que el proyecto que se concluye en dos meses tenga un descenso motivacional menos severo que el objetivo de reunir los recursos económicos suficientes para comprar una propiedad en diez años. El problema que plantea el método de aprendizaje lúdico, abstraído a partir de cualquier juego, apunta a generar continuas motivaciones intermitentes que permitan que la persona que busca conseguir el objetivo o alcanzar la meta a través del camino que haya elegido para desempeñar esta tarea continuamente vaya encontrando recompensas parciales que puedan o no estar relacionadas con el objetivo sin embargo, tienen que cumplir la regla básica de motivar y señalar que se está acercando al objetivo; claramente estamos hablando de un sistema de economización de fichas donde cada ficha implica una recompensa o a más fichas mejor recompensa.

Claramente, también podemos inferir que, tras haber marcado el rumbo o camino que se va a cumplir, si bien el sujeto recibe recompensas tras haber seguido las metas planteadas, de igual manera existirá estímulos aversivos que exijan al sujeto volver a la planificación y cumplir con las metas, este estímulo puede estar guiado a extinguir las recompensas o actuar con un castigo.

¿Cómo funciona el método de aprendizaje lúdico a nivel neuronal?

Así, el método de aprendizaje lúdico cuenta con una explicación desde las neurociencias, todo el proceso que apunta al aprendizaje radica en el sistema de recompensa neuronal, según Mantero (2018) el individuo recuerda y repite las acciones que le generan placer, y evita aquellas que le producen una sensación desagradable (pág. 3).

Cuando el ser humano realiza actividad física, Adamas (2019) indica:

“El ejercicio estimula la producción de dopamina y de endorfinas, por eso el ejercicio sirve para lo físico y lo químico del organismo”, además expresa que “otro beneficio del ejercicio es la plasticidad cerebral, es decir, todos los estímulos visuales, sensitivo y de movimiento que propicia a que las neuronas que no se utilizan se conecten con otras” (pág. 49).

Por ende, comprendemos que este tipo de actividades facilitan la atención y la motivación, ambas, claves para un aprendizaje adecuado y constituyentes de la plasticidad cerebral, sin ninguna de ellas el aprendizaje sería desmotivado lo cual lo volvería mecánico, pero ¿y qué sucede con esa información aprendida sin motivación o con poca atención?, esta información se dirige al tronco cerebral (el cerebro primitivo) donde la persona con naturalidad puede ejecutar el movimiento deseado o funciones mucho más básicas, pero sin haber llegado al neocórtex (el cerebro racional) haber vivido esa experiencia fue en vano, ya que no existe un razonamiento adecuado acerca de lo que sucedió, un aprendizaje discriminativo de como sucedió, por ende, para el sistema predictivo será complicado volver a generar el mismo resultado, en el caso de deseárselo así. Sin embargo, para aprender algo existen dos opciones, ser un niño con un cerebro repleto de neuronas nuevas que están listas para consolidar información o, si es el caso de ser una persona adulta, el movimiento también estimula la proteína Factor neurotrópico derivado del cerebro o FNDC, que participa activamente en la plasticidad y el desarrollo neuronal, promueve el crecimiento celular y posibilita la supervivencia de las neuronas serotoninérgicas (Niebla , Rivero, Navarro Victor , & Et Al., 2020), es decir, agiliza el proceso neurológico, según Cárdenaz & Navarro (2020):

“Neuroplasticidad es la capacidad del sistema nervioso de cambiar su actividad como resultado de activaciones sucesivas, dicha actividad es la que permite que el tejido nervioso pueda experimentar cambios adaptativos o re organizacionales enfocadas en un estado fisiológico con o sin alteración” (pág. 46).

Una vez que nuestro cerebro está listo para captar información o consolidarla, bajo la ley del movimiento, y a lo largo de todas nuestras acciones mientras más vayamos creciendo, nosotros ya contamos con neuronas que sirven para activar un sistema predictor, el cual, indica como hacer adecuadamente X acción basándose en la experiencia, es decir, si estoy corriendo y logro percibir algo mojado mi sistema predictor alguna vez habrá escuchado, visto o vivido que mientras corro y piso algo mojado la probabilidad de caer es más alta, de manera que mi sistema predictivo me permite caer en cuenta que es momento de parar.

Si nosotros queremos generar un aprendizaje, tenemos dos vías posibles para hacerlo. El primero, implica fortalecer una red sináptica ya existente, como ya lo hemos hablado antes, si lo que nosotros ejecutamos es parte de un suceso ya vivido, la red neuronal que me permita realizar dicha actividad deseada se fortalecerá y consolidará nueva información; ahora, cuando

quiera volver a realizar aquello que ya programe en mi red sináptica, me será posible ejecutarlo de manera más adecuada o lo recientemente consolidado permitirá que el resultado que estoy buscando sea mejor; a este proceso de aprendizaje se lo llama consolidación de la nueva información dentro de una red neuronal existente. Por otro lado, si para ejecutar algo que aprendí hace muchos años y hoy en día ese aprendizaje ya no me es necesario evocar porque no me brinda los mismos resultados que el proceso que realizo actualmente, de manera que, si bien en algún momento ese aprendizaje fue necesario para nutrirlo y afinar el proceso, hoy es un error, y es el segundo mecanismo de aprendizaje, el error implica haber ejecutado algo sin haber obtenido lo esperado de manera que esa red neuronal ocupada por información hoy resulta obsoleta, no implica que la red neuronal vaya a desaparecer o basarse sino que la información que guarda es obsoleta y la evocación de la misma no se volverá a realizar. Así, por ambos medios ya expuestos, el aprendizaje se genera en todas las edades y en cada ocasión que sea posible, la información ira permitiendo que los resultados que buscamos nos brinden un resultado más fino o satisfactorio. La memoria adquirida a través del condicionamiento clásico, sensibilización y habituación implica reflejos, sistemas sensoriales y motores. (Ortega, 2010, párr. 29).

Ahora bien, ¿Qué sucede en el caso de un ambiente lúdico?, es aún más probable que la información se vea consolidada, sucede que, si bien ya se ha explicado, la persona percibe y aprende si es que el sistema de recompensas se ha activado, lo cual estimula la atención y la motivación, sin embargo a la hora del juego, siendo el ser humano un sujeto de competencias y retos, el sujeto brinda su predisposición a la competencia, lo cual activa el sistema de predicciones, ya que todo juego que ya hemos vivido viene dotado de reglas, movimientos y estrategias que, sabemos, son las que nos han llevado a la victoria o nos han hecho perder en previos juegos. Ahora, siendo una actividad lúdica, lo cual implica un juego, esta actividad, si contiene información adecuada o necesaria de ser consolidada nuestras neuronas la captaran y, habiendo generado un ambiente emocional adecuado, la atención y la motivación incrementaran; finalmente, esta información exitosamente se instalará en el neocórtex para que, posteriormente, nos facilite el razonamiento o la discriminación en cuanto a este nuevo aprendizaje.

Parte del juego y de un clima emocional adecuado, puede ser aún más facilitado si es que dentro de este ambiente, momento o aprendizaje existe música que nos genere placer, lo suficientemente presente para no generar distracción. La música genera aún más excitación

emocional, eso implica que activa al sistema límbico, lo cual sería como un filtro emocional para el aprendizaje. Finalmente, el neocórtex (cerebro racional) consolida o recepta la información desde el sistema límbico (aprendizaje + carga afectiva) a través de la ínsula la cual también cumple un papel impórtate a la hora del juego y la socialización ya que es donde se encuentran las neuronas espejo encargada de la empatía y la integración de los procesos emocionales.

¿Todo juego es de carácter lúdico?

Para empezar, una de las más grandes confusiones entorno a la discriminación del adjetivo “lúdico” es determinarlo como un sinónimo de “juego”, siendo este, el juego, una actividad propia e involuntaria del ser humano. De acuerdo con expertos, el juego empieza dentro del vientre materno, según Jiménez (2008) indica que las neurociencias actuales ... han podido evidenciar que desde el vientre materno el niño intrauterino ríe, no por reflejos sino porque genéticamente se encuentra condicionado a ser un ser lúdico o juguetero (pág. 22); si bien el ser humano empezara a aprender a partir del crecimiento, cuando sus procesos psicológicos y cognitivos ya hayan madurado. Por el contrario, lo lúdico o cualquier actividad que sea lúdica debe tener un carácter recreativo que implique o abarque emociones, expresión emocional, que tenga un efecto catártico en quien esté desarrollando la actividad, ya que serán estas las cualidades que permitan que la atención sea captada en el objetivo, en el caso del aprendizaje, el tema tiene que ser dinámico, elaborado a través de la experimentación o la puesta en práctica siendo lo lúdico resultado de la vida, en tanto actitud positiva y dinámica de apertura a la experiencia, es natural su asociación directa con la placidez, la alegría y la risa (Posada, 2014, pág. 21).

Habiendo aclarado esto, la respuesta es *no*, no todo juego puede ser calificado como lúdico, sin embargo, existen muchas actividades que, sin ser necesariamente juegos, también caen en el calificativo de ser lúdico. Existen juegos que varían dependiendo de la edad, juegos que tienden a no ser recreativos sino únicamente de ocio, sin embargo, un juego de ocio fácilmente puede convertirse en algo lúdico; es así el caso que un juego infantil como es las atrapadas podría ser una regla que cada que uno de los jugadores alcance el objetivo (atrapar a otro) los movimientos que deban ejecutar los niños para escapar, sean otros pudiendo ser brincar, gatear, reptar, entre otros movimientos, o también dando mandatos que permitan al niño profundizar más en el aspecto psicomotriz, por ejemplo: para practicar esquema corporal se podría requerir señalar X parte del cuerpo en tanto el juego se cumple; en cuanto a lateralidad

el mandato podría indicar de manera repentina que todos los jugadores corran de izquierda a derecha o un jugador en particular, para evitar que la ejecución solo se de por reflejo de la actividad que hacen el resto de jugadores; con respecto a dominancia espacio – temporal las indicaciones apuntaría a manejar los términos: arriba de, debajo de, más lejos, más cerca, o narrativas ubicadas en: ayer, hoy, mañana, pasado mes, siguiente semana. Así, la lúdica permite que un juego cualquiera, al ser trasado un objetivo y manejar una metodología, permita que el juego pase de ocio a un método de aprendizaje o entrenamiento. El niño jugaría sin la necesidad de caer en cuenta que mientras juega también está aprendiendo o practicando nuevas destrezas.

Estrategias de aprendizaje

Existe un sin número de estrategias relacionadas al aprendizaje que conocemos y nos han sido aplicada y enseñadas a lo largo de la vida, todas ellas con un solo fin, permitir que el receptor de la información logra captar, aprender y analizar de manera racional aquello que ha introyectado. Existen un sin número de hipótesis que aseveran que mientras más ejecutemos X proceso el resultado será mejor, en este caso, el aprendizaje.

Desde siempre el aprendizaje o la capacidad de aprender ha sido ligada al coeficiente intelectual de la persona y, basados en esto, existen miles de alternativas que la vida y mucha gente ha propuesto, por ejemplo: existe quien dice que los niños son más inteligentes si escuchan a Mozart, también los que aseguran que la música celta es ideal para aprender, algunos estudios muestran una clara asociación entre entrenamiento musical y habilidades cognitivas como lenguaje, vocabulario, coeficiente de inteligencia (CI) y rendimiento académico (Custodio & Cano-Campos , 2017, párr.14) y también los que incluyen a la comida y mencionan que comer chocolate antes de estudiar permitirá que el aprendizaje sea mejor, Ibero-Baraibar, Abete, Martínez, & Et Al. (2017) la acción de los flavanoles del cacao a nivel cognitivo se puede explicar debido a que estos compuestos, tras su absorción, pueden penetrar y acumularse en regiones cerebrales implicadas en el aprendizaje y la memoria (Parr.3); también, por otra parte, a lo largo de nuestra vida hemos vivido el método de repetición, el cual asegura que mientras más veces seguidas ejecutamos lo que queremos aprender, la mente lo retendrá con mayor facilidad.

De acuerdo con expertos, sea cual sea el método que se utilice, para que el método sea válido y la persona llegue a realizar un aprendizaje adecuado es necesario contar con ciertas capacidades, como: observación, análisis y síntesis, ordenación, clasificación, representación

de datos, retención, recuperación, interpretación inductiva y deductiva, transferencia, evaluación y autoevaluación. (Meza, 2014 , pág. 199).

Es indispensable entender, que lo más primordial del aprendizaje está en facilitar globalmente todos los campos que nos permitan aprender de una manera más afectiva. Ya hemos hablado acerca de lo importante que implica tener un ambiente emocional adecuado puesto que es una vía más sencilla para consolidar la información en el neocórtex, y también hablamos del papel que emplea la atención y la motivación, todos estos aspectos sumamente importantes a la hora de aprender, sin embargo, existen también maneras de facilitar este aprendizaje, por ejemplo:

- Los materiales: Disponer de materiales adecuados implica que generen interés en quien está dispuesto a aprender. Si estamos abordando el aprendizaje desde lo lúdico, implicaría que los materiales, de igual manera, tengan un carácter lúdico muy semejantes a instrumentos de juego, deben resultar llamativos para los sentidos para que puedan ser percibidos con facilidad, didácticos y claros para que transmitan la información de manera precisa y sin ambigüedades. además, requerirá que el material facilite o estimule el movimiento.

- El tiempo: Implicaría poder abordar a la persona en un momento ideal para él o ella, abarcando toda la información en el tiempo suficiente, no tan largo como para generar desinterés ni tan corto como para dejar dudas.

-Los recursos: Describiría en si el ambiente o el lugar en el cual se está desarrollando el aprendizaje. Los recursos que me brinde el lugar donde estoy desarrollando la actividad, dependiendo de cuan abundantes sean, resultarían llamativos e interactivos para el aprendiz. Por un lado, podríamos tener un lugar completamente plano, con colores fríos, nada interactivo, normativo, reglamentario, metodológico y preparado (un ambiente muy directivo). Por otro lado, también tendríamos el polo totalmente opuesto, un ambiente libre, estimulador, donde se pueda realizar improvisaciones, dinámicas, movimientos e incluso donde posiblemente encontramos música de interés común. Todo esto en dirección a crear el ambiente propicio para que las emociones puedan ser el camino para generar atención y motivación.

Rebecca Oxford (1990) destaca dos estrategias principales de aprendizaje, las estrategias: directas e indirectas, sin embargo, dado que este trabajo está dirigido hacia lo

lúdico, el movimiento y la afectividad, nos concentraremos en las estrategias que la autora propone desde estos campos, de igual manera, las siguientes estrategias tienen a su vez subdivisiones, algunas que corresponden con actividades relacionadas al presente trabajo y las mismas que serán tomadas en cuenta para profundizar, caso contrario, solo serán mencionadas. Estas son:

- De memoria: Son actividades que requieren repaso, refuerzos o muletillas que permitan introyectar la información, por ejemplo:

- **Crear asociaciones mentales**
- *Asociar con imágenes mentales o sonidos*: Este ejercicio estimularía la imaginación del niño al buscar un referente que le permita retener lo aprendido. La persona deberá relacionar la información con algo ya aprendido.
- **Repasar**
- *Emplear una acción*: En cuanto a esta estrategia, se sugiere realizar actividades recreativas que permitan experimentar el proceso enseñado o sea enseñado a manera de juego.

Afectivas: Son técnicas que apuntan a la afectividad, reducen síntomas o signos negativos emocionales que puedan afectar al momento del aprendizaje.

- *Reducir la ansiedad*: Buscar recursos que puedan reducir cualquier signo ansiógeno, por ejemplo, como ya lo hemos hablado previamente, el uso de la música es recomendado más aun cuando se trata de música de nuestro gusto. También se recomienda ejecutar técnicas de relajación respiratoria o acudir al humor.
- *Animarse a uno mismo*: Esta técnica habla propiamente del sistema de recompensa, ya que se trata de estimular los valores, habilidades o fortalezas que la persona tiene a la hora de aprender algún contenido. Se recomienda también elaborar un plan de recompensa cada que la introyección del tema sea satisfactoria.
- *Controlar las emociones*: Brinda la opción de un auto análisis de la persona. Una vez más será necesario rescatar las fortalezas, pero en este caso también se reconocerán las debilidades para de esta manera poder enfocar el trabajo hacia un aspecto viable, donde la persona se sienta segura de tener el control del aprendizaje.

Sociales: Esta propuesta va dirigida a la socialización, la convivencia, la dinámica y también al ámbito emocional como es la empatía y el sentido de pertenencia a un grupo de semejante, la propuesta social implica una combinación de dinamismo y afectividad.

- **Hacer preguntas**
- *Cooperar con otros*: Alude al sentido de pertenencia a un grupo de semejante, el aprendizaje se da de manera colectiva de manera que la propuesta esta en brindar una retroalimentación en el caso de existir ambigüedad en algún compañero.
- *Empatizar con los demás*: Hace referencia a la afectividad, donde el participante busca entender las limitaciones y fortalezas de su semejante o compañero.

La segunda infancia: aspectos generales y psicomotricidad

Aspectos generales

Para iniciar, la segunda infancia es un término propuesto por (Papalia , Wendkos, & Duskin, 2009), periodo que, al igual que el resto, se delimita a evaluar en aspectos generales el desarrollo físico, cognitivo y psicosocial del niño. El niño cursa una edad de 3 a 6 años, ya no es un bebe, sino más bien un explorador que da sus primeros pasos de independencia al no necesitar los brazos de sus progenitores para ser transportado, además de ya haberse dissociado de la madre, este pequeño ser ya se reconoce como una persona autónoma y funcional que es capaz de tomar decisiones y generar actividades por cuenta propia; se percibe en relación al mundo y percibe al resto de seres como semejantes aunque no con las mismas capacidad, razón misma por la cual, el niño de la segunda infancia cuenta con autonomía hasta cierto punto.

El niño que cursa la segunda infancia, de acuerdo con Papalia , Wendkos, & Duskin (2009), coinciden también en otros estadios otorgados por los estudios de otros autores clásicos de la psicología.

Si nos remitimos a conocer la manera en la que el niño vive la adaptación e integración social, nos remitiremos a Erikson (1987) quien nos habla acerca de los estadios del desarrollo psicosocial; en el caso de Freud (1905) propone estadios psicosexuales que deben ser vividos

por el ser humano de manera natural, caso contrario, la persona quedaría fijada en un estadio y desencadenaría una personalidad patológica; por último Piaget (1936), brinda etapas evolutivas que relacionan a la capacidad de aprender del ser humano y de adaptarse a las exigencias de su medio en relación al crecimiento físico.

Todas estas etapas previamente mencionadas cuentan con estadios clasificados por edades, muchos de estos coinciden con la descripción de Papalia, Wendkos y Duskin acerca del desarrollo del niño. Describen al niño como un ser con iniciativa de autonomía, disociados parcialmente de los padres, descubriendo el mundo por su cuenta y mostrando conductas egocéntricas donde ellos son el centro de todo.

Desarrollo psicosocial

Erickson, a lo largo de sus obras propuso al ser humano como un ser de retos; evolutivo, ya que su desarrollo continuamente se adapta a nuevas adversidades, adversidades que serán superadas a partir de la satisfacción de necesidades. El sentimiento de frustración es algo nato de la persona, si nosotros no viviésemos en frustración no buscaríamos superarnos y mejorar o aprender, no sentir frustración implicaría un estado de confort donde la persona no evoluciona ni se desarrolla. La frustración que nos presenta Erikson corresponde a un estado de crisis que el ser humano debe superar y aquí el autor presenta dos tipos de crisis, que son:

- ***Evolutivas o normativas:*** Las cuales implican crisis necesarias para el ser humano, generan impacto frente al cual la persona debe adaptarse, por ejemplo, en el caso de un niño podríamos hablar de: el ingreso a la escuela, nacimiento de un hermano, los efectos del crecimiento en el cuerpo, y entre otros aspectos que son esenciales de ser vividos. Las crisis normativas, al ser parte de un sistema en desarrollo, son más fáciles de superar ya que la persona se siente preparada para cursarla y reúne recursos para que la vivencia sea más sencilla.
- ***Accidentales o paranormativas:*** En este caso hablamos de crisis que no cumplían un esquema predictivo sino más bien resultan como un impacto inesperado, difícil de asimilar y genera malestar significativo. Para este tipo de crisis la persona no está preparada ya que surgen imprevistamente y no permite reunir recursos que

faciliten la vivencia. En el caso de los niños estas crisis podrían ser: orfandad, pérdida de un ser cercano o familiar, divorcio de los padres, enfermedades, incapacidad, migraciones, entre otras.

En el caso del desarrollo psicosocial, el objetivo de la persona es enfocarse en las crisis normativas ya que son estas a las que nos han preparado para vivir, forman parte del desarrollo típico de la persona y son momentos que exigen decisiones y acciones inmediatas con el fin de adaptarse a este nuevo método de vida.

Dado que el trabajo está enfocado en la segunda infancia (periodo de 3 – 6 años) el estadio del desarrollo psicosocial que se relaciona con más precisión es el estadio de: Iniciativa vs. Culpa (3 – 6 años); el autor plantea a este estadio como un periodo de descubrimiento además que el referente principal para el niño, en este periodo, es la familia, pero no un modelo al cual debe seguir, al contrario, la familia actúa como un centro del cual el niño se debe disociar, el niño se ve direccionado a utilizar el juego, la fantasía y la imaginación como métodos de contacto y conocimiento. Bordignon (2006) indica como actúa esta etapa (iniciativa vs. culpa) en el menor, señalando:

“El justo equilibrio entre las fuerza sintonica de la iniciativa y la culpa y el miedo es significativo para la formacion de la conciencia moral, a partir de los principios y valores internalizados en los procesos de aprendizaje escolar, de la insercion social, a traves de los prtotipos ideales representados por sus padres, adultos significativos y la sociedad” (pág. 55).

El éxito del estadio “Iniciativa vs. Culpa” está en que el niño cuente con la motivación tanto de los padres como de sí mismo para descubrirse como persona y al mundo a través de sus acciones y pensamientos, lo cual forma parte de la iniciativa. En el caso contrario, donde el niño exceda la iniciativa normada, tendera a sentir culpa lo cual inhibirá las acciones. El autor también presenta polos extremos del estadio donde el niño puede ser “pura iniciativa” o “pura culpa”.

- Demasiada iniciativa y poca culpa (Crueldad): Un niño que se deja llevar por la iniciativa sin comprender los límites morales. Obedecer a esta excesiva iniciativa podría implicar no tomar en cuenta los extremos donde la iniciativa del niño podría perjudicar a un tercero.

- Demasiada culpa y poca iniciativa (Inhibición): El niño no logra gestionar de manera adecuada el fracaso o la culpa, de manera que para no tener que gestionarlo, inhibe sus impulsos y su curiosidad, evitando realizar actividades nuevas.

En esta etapa se considera exitosa la convivencia adecuada con semejantes y la resolución de problemas a través de negociaciones y no de impulsos.

Desarrollo cognitivo

El niño a nivel cognitivo se encuentra más capaz de receptar información y poder almacenarla para posteriormente ir creando conceptos a partir de las vivencias que estén por venir. En el desarrollo cognitivo (Piaget, 1936) se propone cuatro etapas que abordan los procesos mentales, de acuerdo con estos postulados, la etapa con más congruencia en relación con la segunda infancia es la “Etapa preoperacional (2 – 7 años)”. Fue precisamente Piaget quien postulo que el movimiento es la base del conocimiento en todo ser y el instrumento principal en el caso de los niños, puesto que a partir del movimiento los niños interactúan con el medio, ejecución acciones, se relacionan con semejantes y con otras personas y entre otras actividades propias de la infancia. Además, a la hora de la interacción o socialización, el juego es el primer y más popular recurso tomado en cuenta por los niños Whitebread, Neale, Jensen, & Et.Al. (2017).

Para el niño no es tan necesario la sociabilidad, el juego que realiza es simbólico y el significado que tiene únicamente lo otorga el mismo niño, además de contar con un pensamiento animista, lo cual facilita el juego egocéntrico ya que el niño prefiere otorgarle cualidades humanas a objetos inanimados antes que lidiar con las reglas del juego de otro; pese a que el niño conoce que existen parámetros necesarios para seguir considera más viable crear un mundo donde él pone las normas del juego y él es el mismo que las sigue.

A más de mantener un juego egocéntrico, la manera con la que se relaciona con su entorno también resulta egocéntrica es la razón por la cual los juegos son individuales y, en el caso de ser grupales como por ejemplo las escondidas, el niño considera que al taparse los ojos es suficiente, ya que, en el pensamiento del niño: “si yo no veo, nadie puede ver”.

El niño, deseoso de conocimiento entra en la edad que muchos conocemos como “la edad del ¿Por qué?”, un periodo de tiempo donde el niño hace tantos cuestionamientos como le sea posible con tal de lograr comprender lo que está sucediendo en el mundo.

A esta edad, a nivel cognitivo el niño manifiesta ciertos defectos como es el pensamiento egocéntrico, ya mencionado, en el cual se pueden observar soliloquios no patológicos, sino que, al contrario, es parte del crecimiento del niño. También se puede ver resistencia en cuanto a conservación de la materia, el niño no logra abstraer de manera adecuada que una cantidad se mantiene similar pese a cambiar de recipiente.

Desarrollo psicosexual

De acuerdo con los postulados de Freud, las fases del desarrollo psicosexual implican una fijación en las zonas erógenas de la persona. La etapa que tiene más congruencia con la segunda infancia es la “Etapa fálica (3.5 – 6 años)”, pese a que no coinciden temporalmente con la segunda infancia, contiene a esta etapa, y mediante inferencias por parte de la teoría psicoanalítica se pueden abstraer cualidades de este periodo de vida.

En esta etapa Freud menciona que el niño empieza a conocer el mundo a partir del autoerotismo, momento en el cual el niño tiende a tocar sus partes erógenas (en el niño el pene y en la niña el clítoris), a partir de este punto ambos seres (niño y niña) viven la experiencia de la identificación de distinta manera

- El niño: El niño reconoce que tiene pene y considera que todos tienen pene. Fija su amor hacia la madre y se siente un rival del padre. Reconoce su órgano reproductor e infiere que no todos tienen pene al identificar a la niña. El niño piensa que el padre es quien castra al reconocer la anatómica femenina piensa que es el padre quien despoja del órgano reproductor de manera que el niño abandona el intento de quitarle el lugar al padre y se adapta a la ley.
- La niña: La niña de igual manera infiere que todos tienen pene y considera que su clítoris es uno, al notarlo atrofiado lo rechaza y comienza la envidia del pene masculino. La niña reconoce que la madre tampoco tiene pene e infiere que fue ella (la madre) quien causo que tampoco tenga pene (la hija). La resolución tiene

tres caminos: Aceptación de la pérdida del pene y alejamiento de la sexualidad, la niña no acepta la castración y tiende al lesbianismo o, finalmente, la niña acoge la castración, pero mantiene la idea de tener un pene así que, su deseo es fecundar un hijo de su propio padre, representando el falo.

Además, en esta etapa sucede lo que Freud llama la pulsión del saber, donde el niño plantea cuestionamientos y tiene predisposición a conocer el exterior o el mundo. Aquí volvemos al punto del autoerotismo, el niño empieza a conocer su cuerpo a través de los sentidos, se identifica con sus semejantes y se disocia de los padres; una vez introyectado el autoconocimiento, a través de una proyección canaliza el conocimiento hacia el exterior.

Psicomotricidad y motricidad

Como ya se ha mencionado, la motricidad y la psicomotricidad tienen una brecha muy pequeña de diferencia, a diferencia del movimiento ejecutado sin significado, que se forma como un proceso adaptativo y evolutivo, natural del ser humano, en la psicomotricidad no podemos encontrar el mismo concepto, ya que no consta de un proceso natural y reglamentario que todo ser humano va a seguir, por ejemplo, es claro que todo niño (a menos que cuente con alguna incapacidad que lo limite en cuanto a movimiento) en algún punto de la vida va a caminar tendrá la necesidad de hacerlo por que naturalmente está diseñado para moverse o transportarse a pie, no sin antes haber acudido al gateo; además de estar prediseñados para moverse y que muchos de esos movimientos cuentan únicamente como *motricidad*, también existen periodos en los que el movimiento inicia o se perfecciona, por ejemplo, la segunda infancia principalmente es el momento perfecto para que el cuerpo se adapte a la curiosidad del niño, a través de la exploración será el momento preciso donde los músculos del cuerpo que facilitan la movilización del niño alcancen un tono ideal que transmita seguridad a la hora de trasladarse de punto en punto, será la etapa donde el niño no solo podrá caminar ya adecuadamente sino que también lograra saltar, galopar, agacharse y entre otros movimientos facilitados por las piernas (Papalia , Wendkos, & Duskin, 2009), en cuanto a las manos, el niño lograra ejecutar movimientos más diestros y finos en cuanto al movimiento de los dedos; ambas descripciones previas abren campo para abordar dos términos que se trabajaran posteriormente: psicomotricidad fina y psicomotricidad gruesa.

Una vez comprendido que el movimiento o motricidad implica un proceso evolutivo que simplemente espera a la maduración muscular adecuada para realizar actividades, es necesario establecer la diferencia con la psicomotricidad que, de acuerdo con Joaquín Serranoba (2016) los elementos más diferenciadores son la existencia en la totalidad de la persona y el trabajo sobre el movimiento intencionado (consciente) que permite al sujeto deseante tener un proyecto de acción que le hace superar el presente inmediato (pág. 16). Todo señala que el movimiento es un medio utilizado por la psicomotricidad para ejecutar un objetivo o zacear una necesidad.

Psicomotricidad: Generalidades

La psicomotricidad como tal es una ciencia no tan antigua, razón por la cual presenta un carácter novedoso y que, hasta la actualidad, presenta constantes innovaciones. La palabra «psicomotricidad» comprende a la persona en su globalidad, y no únicamente a su dimensión orgánica, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en su vertiente cognitiva y social (de Quiroz Aragón, 2012, pág. 28), a partir de este punto podemos entender a la psicomotricidad como una disciplina direccionada a estudiar el movimiento, sin embargo, en esta ocasión no se trata de músculos o huesos, sino de las emociones como facilitador de aprendizaje e introyección de la información y de la cognición como objetivo de estimulación.

Como se pudo ver en el capítulo anterior, muchos autores coinciden en el movimiento como estímulo, causa o facilitador del aprendizaje ya que el niño, a través del desplazamiento, es introducido al mundo de la exploración, disociado del padre y de la madre como facilitadores de movilidad, y se reconoce como un ser autónomo que, motivado por la curiosidad y el deseo de saber, tiende a explorar. Por ejemplo, es el caso de Backes, Porta, & Difabio de Anglat (2015) el movimiento corporal es un lenguaje de descubrimiento que conduce al niño a conocer y a percibir, a tomar conciencia de sí mismo como ser inmerso en un contexto (pág. 779); por otra parte, Sierra (2018) señala que:

“La educación es una de las grandes herramientas de la humanidad, ayuda a comprender que la infancia es la base de todo proceso educativo y es el cuerpo, mediante el movimiento, el que permite atrapar el proceso de aprendizaje, encontrando formas de enseñanza y entendiendo que somos integrales y requerimos de una educación congruente” (pág. 12).

A partir de este punto, ambas autoras coinciden en el movimiento como una vía que facilita el aprendizaje, sin embargo, es Sierra (2018) quien reconoce a la persona como un ser integral, compuesto por distintos factores, en este caso Bio – psico – sociales, y utiliza el término “integral” para dar a entender que estas tres dimensiones interfieren en todo proceso de nuestra vida. Finalmente, Amor del Rosario & Calle (2019) indican:

“No se concibe el aprendizaje sin movimiento y todas las situaciones satisfactorias que se registran en la psiquis del niño ante cada meta alcanzada. Las mismas constituyen agentes motivadores que enriquecen la autonomía, seguridad, autoconcepto y formación de la personalidad del niño” (pág. 213).

Se identifica al niño como un ser que empieza a ser un esclavo de sus impulsos y deseo de conocimiento, ya puede movilizarse y se ha disociado de los padres, ahora es tiempo de que se conozca a sí mismo, dado que la psicomotricidad es un proceso integrativo de sensaciones, percepciones y acciones, el niño no solo podrá concentrar un proceso psicomotriz en un solo miembro de su cuerpo, al contrario, al intentar conocer o ejecutar la función de una de las partes de su cuerpo se verá también obligado a utilizar otros miembros de su cuerpo, es el caso del bebe explorador que, en su deseo de saber, de acuerdo con Wallon (1879 – 1962) el niño de entre 0 a 1 año se ubicara en el estadio impulsivo y emocional, momento en el que la exploración del mundo parte desde el niño y su autoconocimiento, todo inicia a través de los sentidos, sin embargo, para ellos aún son sensaciones que apenas existen, no cargan significado ni razón pues en esta etapa apenas destacan tres clases de actividad en el bebé: el sueño, la alimentación y el movimiento (Guil, Mestre, Gil-Olarte, et-all., 2018, Párr. 20).

Del primer año a los 3 años el niño vive el estadio sensoriomotor, desde la teoría de Wallon, sin embargo, también cumple con el primer objetivo de la teoría psicomotriz. En primer lugar, el estadio implica que el niño empieza a establecer relaciones entre sensaciones y movimientos, a través de la actividad y el desarrollo madurativo y las exploraciones con las manos empiezan a dar resultados (Guil, Mestre, Gil-Olarte, et-all., 2018, párr. 25). El niño se vuelve usuario del sentido del tacto y la vista, se dirige hacia aquello que le resulta llamativo y lo explora por medio de las manos, su deficit de informacion lo impulsa a explorar de todas las maneras viables de manera que este es el periodo donde el niño tiende a succionar o saborear todo aquello que sostiene; por otra parte, a la hora de identificar a la sensoriomotricidad como un objetivo de la psicomotricidad cuenta con haber iniciado el aprendizaje psicomotriz a traves de los sentidos, el niño aun no logra otorgar un significado, sin embargo, identifica las

diferencias de los estímulos, es un punto importante acerca del desarrollo del infante ya que también se presenta como un punto de satisfacción, el placer psicomotriz, de acuerdo con Serranoba (2016):

“Abre al niño a la comunicación y a la creación... para que dicho placer se pueda dar... es necesario que exista un ambiente de seguridad y bienestar, unido a la tecnicidad del psicomotricista y a unas actividades que podemos clasificar... en actividades centradas sobre sí mismo... y, por otra, las actividades centradas en el exterior directamente relacionadas con las estimulaciones laberínticas y vestibulares. Este tipo de movimientos encadenados son importantes porque, a menudo, en manifestaciones de placer: risas, gritos de alegría, apertura de brazos y frotos de manos... y llegan a remarcar las sensaciones con mayor intensidad y emoción” (pág. 56).

Continuando con los estadios de Wallon, el último estadio transcurre entre los 3 y 6 años, el estadio del personalismo, para Lera (2002) el personalismo se vive como etapa de transición hacia la categorización, y la explicación del pensamiento sincretico o indiferenciado de la realidad, así como la necesidad de la interiorización y definición de su propia imagen personal. (Pág. 54). Como en todas las etapas previamente presentadas del desarrollo infantil, en el ámbito de la psicomotricidad, y, de acuerdo con la teoría de Wallon, *el estadio del personalismo* sería el punto en el cual el niño se disocia de los cuidadores primarios o de las figuras paternas, ahora se ve guiado por sus propias necesidades iniciando por la necesidad de conocimiento y manifestadas a través del movimiento con significado, psicomotricidad.

Por otra parte, continuando con los objetivos de la psicomotricidad, ya habiendo explorado la sensomotricidad, es hora de abordar la perceptomotricidad, el segundo objetivo, mediante el cual el niño, ya habiendo identificado los estímulos sensitivos y logrando entablar diferencias a nivel objetivo, se ve en la obligación de consolidar esta información y otorgar un criterio subjetivo, siguiendo el aporte de Rachman, Sujarwo, Yudanto, & et.al (2018).

“La habilidad perceptomotora es la capacidad de la persona para describir un objeto o estímulo a nivel psicológico tales como ideas, eventos o situaciones específicas, que fueron captadas por los cinco sentidos (gusto, tacto, olfato, vista, oído) individual o simultáneamente para obtener una visión clara o una respuesta sobre el estímulo como base de la propia conducta” (pág. 65).

En el caso de la perceptomotricidad, juega mucho las experiencias vividas por la persona, es el caso de alguien que vive el dolor como algo satisfactorio, como una penitencia o como fortaleza, versus una respuesta más frecuente ante la cual la persona rechaza cualquier estímulo que implique doloroso.

Finalmente, la ideomotricidad cuenta como el último objetivo de la psicomotricidad, es el punto en el cual la información consolidada puede ser abstraída hacia la realidad o simbolizada a través de actos, dentro de estas actividades el juego en su carácter de producción simbólica, de trabajo realizado por el psiquismo infantil, requiere de la delimitación y articulación de dos ejes: el del placer, al que remite “lo lúdico”, y el de la realidad. En el acto de jugar algo se inscribe (Mirc & Gaudio, 2017, pág. 573); por otra parte, para Serranoba (2016), es una representación mental de los gestos a hacer para conseguir el acto deseado.

Por una parte, podemos apreciar cómo la simbolización resulta ser importante para el niño, la mejor vía que tiene para lograr este proceso es el juego a través del cual un avión se puede convertir en una espada y un cuaderno en un escudo, el proceso de simbolización que puede ejecutar el niño a partir de estos objetos es el de una guerra, o bien puede ser un niño que utilice auriculares como estetoscopio y su peluche favorito como su paciente, ambos ejecutan una actividad que les resulta lejana, el uno está inmerso en una guerra en tanto el otro en un quirófano, ambos están conscientes de que no pueden acceder a ambas situaciones las cuales, subjetivamente, resultan llamativas para cada uno de ellos, sin embargo, también han visto películas o han escuchado historias de familiares cercanos, uno de ellos pudo haber visto una película relacionada con el ejército romano y, a su vez, haber escuchado las historias donde su abuelo fue un héroe de guerra; por otro lado, el otro niño seguramente habrá escuchado como algún médico salvó la vida de un familiar suyo por medio de una intervención quirúrgica. Ambos niños han logrado captar los estímulos sensoriales básicos a nivel de los 5 sentidos, consecuentemente le otorgaron un valor significativo y subjetivo a esos estímulos, seguramente fueron logros, si en la primera historia el abuelo hubiese fallecido y en la segunda historia el familiar hubiese tenido una intervención quirúrgica fallida, la carga afectiva sería distinta, los motivos y las posibilidades son innumerables, pueden ir desde la venganza por la muerte hasta el pánico y el distanciamiento de ambas temáticas, pero no fue el caso; finalmente, habiendo concretado los objetivos sensoriales y perceptivos, el niño pasa a la ideación, se arma de los instrumentos que están a su alcance para replicar ambas situaciones, posiblemente uno de ellos con el tiempo busque ser diestro en los deportes de lucha en tanto el otro manifieste una

motivación, para ese momento ya inexplicable, por aprender a coser o, simbólicamente, a suturar.

Pese a que la psicomotricidad es un tema muy nuevo, aun poco estudiado y muy ignorado en el entorno actual, podemos ver a través de estos cortos aportes, que contiene más dificultad de la que se puede imaginar, Wallon nos presenta estadios mediante los cuales el niño desarrolla un proceso de introyección psicomotriz a través de etapas cronológicas. Por otro lado exploramos los objetivos de la psicomotricidad como tal que, en lugar de brindarnos etapas cronológicas que engloban decenas o centenas de aprendizajes motrices, afina la información en torno a la introyección de cada movimiento que nosotros generamos, es el caso que tanto el niño que amamanta para lactar ubicado en el estadio impulsivo y emocional tuvo que haber manejado el mismo proceso que el niño que a sus 6 años, ubicado en el estadio de personalismo logra ejecutar un gol en la portería con el fin de adquirir reconocimiento, ambos se ven guiados por un objetivo subjetivo, pero, también ambos tuvieron que pasar a través de la sensomotricidad, la perceptomotricidad y evocar el movimiento a través de la ideomotricidad para completar el aprendizaje.

Clasificación por áreas de la psicomotricidad.

Se ha revisado estadios y también los procesos que llevan a cabo una introyección adecuada del aprendizaje psicomotriz, por otra parte, los autores como de Quiroz Aragón (2012) determinan las áreas de la psicomotricidad o también definido como objetivos de intervención, que, a diferencia de los objetivos de la psicomotricidad que se encargan de entablar un proceso de introyección, los objetivos de intervención son todas las áreas cuyo desarrollo es necesario favorecer (de Quiroz Aragón, 2012, pág. 66).

Los autores las dividen en tres áreas globales, que son: motora, cognitiva y socioafectiva, cada una de estas áreas engloban muchos procesos que las relacionan con las mismas y a su vez que contribuyen a un desarrollo adecuado de la psicomotricidad:

Área motora

El área motora de la psicomotricidad implica netamente el ámbito biológico que permite el movimiento, más allá del deseo de la persona o el estado anímico que le estimula a generar movimientos motivados.

El aspecto biológico de la psicomotricidad implica el desarrollo de los músculos y su aptitud para ejecutar el movimiento, a partir de la evaluación fisiológica la clasificación sería: hipotonía, eutonía e hipertonía.

- Hipotonía: Tono muscular insuficiente o debilitado. Relajamiento excesivo.
- Eutonía: Tono muscular adecuado.
- Hipertonía: Tono muscular exagerado. Rigidez.

Por ejemplo, en el caso de los recién nacidos, el cuello es de extremo cuidado dado que los músculos no han logrado adquirir la suficiente rigidez para sostener el peso de la cabeza, a esto lo llamamos hipotonía del cuello, en tanto las extremidades superiores e inferiores se mantienen constantemente rígidas, como con tendencia a colocarse en posición fetal y si nosotros intentamos estirar tanto brazos como piernas del bebe, él retomara la misma posición, a esto llamamos hipertonía dado que los músculos de las extremidades están en constante tensión. La eutonía, por su parte, implica un constante control del tono muscular, adaptándolo a las distintas actividades que lo demandan, variando entre tensión y relajación; ahora ¿Por qué no se llama hipertonía e hipotonía a los estados de control muscular? ¿Por qué no llamar hipertonía cuando tenso e hipotonía cuando relajo? la diferencia radica en que tanto hipertonía e hipotonía cuentan como un tono muscular involuntario y que la persona no logra controlar.

Por otra parte, también a la hora de hablar de motricidad, es necesario enmarcarnos en dos leyes de la misma, por un lado, está la ley céfalo – caudal que busca lograr el dominio corporal en el orden de lo vertical, de la cabeza a los pies (Calle & Lalama, 2019, pág. 213), lo cual implica un desarrollo más acelerado del cuerpo en relación a las más cercanas a la cabeza, lo cual permite entender la razón del porque el niño genera un control empezando por lograr sentarse y posterior a ello pararse; por otra parte, está la ley próximo – distal, la cual indica que el desarrollo procede desde el centro hacia la periferia, a partir del eje central del cuerpo (Pérez, 2011, pág. 361), en este caso, explica porque la motricidad gruesa (caminar, saltar, correr) es mucho más fácil obtener antes que la motricidad fina (rasgar, cortar, dibujar y pintar).

Desde la motricidad, también se plantea la espontaneidad de los movimientos como efecto natural del desarrollo, según de Quiroz Aragón (2012) dentro de los primeros hitos de la psicomotricidad se encuentra que, desde la posición decúbito supino va a ir desarrollando la prensión, la coordinación visomanual y la comunicación; y desde la posición decúbito prono, va a ir desalando la marcha (pág. 73). Evidentemente, el niño podrá ver sus extremidades más próximas, que son las manos, al estar en decúbito supino, en un inicio las considerara como algo extracorporal, así como todo aquello que ve a su alrededor y sobre lo que no tiene control, sin embargo, con el paso del tiempo y viéndose motivado, los movimientos espontáneos de agitar y mover las extremidades superiores se verán controlados en tanto el niño busque obtener algo, así que no solo moverá el brazo en dirección hacia aquello que quiere sino que también buscara la manera de adquirirlo, momento en el cual entrenara la prensión; por otra parte, al hallarse en decúbito prono el niño se dará cuenta que sus movimientos espontáneos, si bien al principio no le permitirán avanzar hacia ningún lado, tampoco harán que se quede estático, es decir, tomara conciencia que a través del movimiento se puede trasladar mínimamente y que las extremidades pueden ejercer la fuerza suficiente para movilizarse gradualmente.

El área motora, por su parte, se enfoca en ciertos procesos como: el tono muscular, la coordinación dinámica general, el equilibrio, la coordinación visomotriz, la lateralidad y la disociación de movimientos.

- Tono muscular: Como ya se ha mencionado con anterioridad, el objetivo de la motricidad en torno al tono muscular va dirigido a lograr adaptar la tensión y la relajación de los músculos en torno a las actividades que vamos a realizar. Dentro de estas actividades se encuentra el control postural que implica la evolución del niño desde el lograr mantenerse sentado hasta la bipedestación. Por otro lado, la relajación y la tención también implica lograr segmentar ambas actividades, lo cual implica lograr, por ejemplo, relajar los brazos mientras los músculos del tronco y las piernas se mantienen tensados. Tomando al tono muscular como parte del lenguaje corporal, este puede llegar a comunicar amistad, amor, hostilidad, neutralidad, frustraciones, traumatismos, bloqueos, estados de angustia y disarmonías (Arnáiz & Bolarín, 2000, pág. 71).

- **Coordinación dinámica general:** Esta actividad está relacionada con la locomoción, implica toda coordinación dinámica en grupos musculares grandes que permitan transportar a la persona de un punto a otro. Parte de esto lo vimos con anterioridad al mencionar que la posición decúbito prono, es la que permite entender al niño que a través de sus movimientos existe traslado, evidentemente será mínimo, pero ese pequeño espacio recorrido desencadenará el arrastre o el reptar, posteriormente el gateo y finalmente la marcha. Con el tiempo el niño afinara sus habilidades y en conjunto con el equilibrio y el control del tono muscular la marcha se convertirá en trote y carrera y finalmente lograra saltar.
- **Equilibrio:** El equilibrio está vinculado al control postural, se trata de poder realizar actividades independientes del movimiento a través de la propiocepción y el sistema vestibular. El equilibrio trabaja en torno a la gravedad, de manera que es indiferente la posición en la que la persona se encuentre, siendo desde sentado hasta de pie o en un solo pie, si el equilibrio es defectuoso, la persona tendera a caer:

El equilibrio se logra gracias a la información recibida desde el aparato vestibular (las manchas acústicas del utrículo y sáculo, y las crestas acústicas de los conductos semicirculares), receptores táctiles de la planta de los pies, los propioceptores cervicales, del aparato visual, la corteza motora, el sistema cerebeloso para la coordinación muscular o diadocosinesia y los centros diencefálicos... El fin último del sistema vestibular es mantener la bipedestación del individuo (Arruñada, 2015).

- **Coordinación visomotriz:** Al igual que la coordinación dinámica general, esta es otra actividad que implica organizar grupos grandes musculares, esta se divide en dos categorías, que son: coordinación viso – manual y coordinación viso – pedal. Para Ramírez, Arteaga y Luna (2020) La mayor parte del conocimiento se adquiere a través de la función visomotora, por ello cualquier alteración de su desarrollo produce deficiencias cognitivas que incrementan las probabilidades de dificultades de aprendizaje (pág. 117).

- Coordinación viso – manual: Implica la ejecución de recepción y lanzamiento de objetos a través de la coordinación de la mano y el ojo; la mano se vuelve el órgano mecánico que ejecuta la acción, en tanto la visión se convierte en el localizador temporo – espacial que permite que la mano se coloque en el lugar para receptor el objeto y distribuya la fuerza para lanzarlo con exactitud hacia un lugar u otra persona.

- Coordinación viso – pedal: Ejecuta la misma función que la coordinación viso – manual, sin embargo, en esta categoría el uso y acción se ejecuta a través de los pies y las piernas, siendo estos los órganos mecánicos y, la visión, ocupando el mismo papel de localizador temporo – espacial.

- Lateralidad: Esta categoría implica la dominancia lateral de nuestras partes del cuerpo, es decir, con cuál de las variables que tenemos, siendo estas: izquierda y derecha, nuestro cuerpo ha desarrollado mejor capacidad de trabajo. En el estudio realizado por Duarte y Pérez (2020) se identifica cuatro distintos tipos de lateralidad:
 1. Lateralidad superior o manual
 2. Lateralidad inferior o podal
 3. Lateralidad ocular
 4. Lateralidad auditiva

Todas estas indican la agudeza con la cual hemos logrado desarrollar nuestros sentidos o la agilidad con la que manejamos nuestro cuerpo, por ejemplo, es el caso de la lateralidad manual y podal que implican actividades como escribir o patear que son los ejemplos más populares, sin embargo, muchos se preguntaran ¿Qué es la lateralidad ocular y auditiva? Pues, pese a no ser tomadas en cuenta, la lateralidad ocular y auditiva son cruciales para procesos de aprendizaje, según Ferré, Catalán, Casaprima, & et.al (2004) citado en (Medína, 2020) es necesario una buena organización lateral ojo – mano – pierna – oído para el buen desarrollo posterior (pág. 120); siguiendo a los autores, el desarrollo armonioso de la lateralidad abre paso a un mejor desarrollo.

En el caso del aprendizaje, la lateralidad ocular y auditiva, afortunadamente, no puede ser alterada, el niño no se dará cuenta tan siquiera de la lateralidad en estos órganos, sin embargo, existirá. Caso contrario, sucede en la lateralidad manual y podal en la que en muchas ocasiones los padres, cuidadores primarios e incluso los mismos

profesores tienden a intentar alterar la lateralidad natural del niño (normalmente de surdo a diestro).

Quizá la duda se mantenga en la función de la lateralidad ocular y auditiva. En primer lugar, la lateralidad ocular va en función de correlación en el resto de las lateralidades, a través de la lateralidad ocular y el desarrollo del ojo dominante captara con más facilidad y rapidez algún estímulo que sea necesario recibir, enviando la información a la mano o pie dominante para que recepte el objeto. Ahora bien, en el caso de la lateralidad auditiva estamos hablando de conciencia fonológica, como lo indica Cortés (2019) la importancia de la lateralidad auditiva implica que sirve para discriminar los sonidos del entorno desde el oído dominante y poder decodificar correctamente los sonidos propios del idioma como habilidad base para la adquisición de una correcta conciencia fonológica (Pág. 14). Por su parte, para comprender que es conciencia fonológica Gutiérrez & Díez (2018) la describen como:

“La conciencia fonológica es la habilidad metalingüística que permite reflexionar sobre el lenguaje oral y hace referencia a la habilidad para identificar, segmentar o combinar de modo intencional, las unidades subléxicas de las palabras, es decir, las sílabas, las unidades intrasilábicas y los fonemas” (pág. 397).

Evidentemente que la lateralidad auditiva también es posible correlacionar con otra lateralidad, por ejemplo, dependiendo del oído dominante, la persona tendrá la capacidad de escribir la información escuchada sin la necesidad de dudar si fue receptada correctamente.

- **Disociación de los movimientos:** Implica el uso simultáneo de grandes grupos musculares, pero, a diferencia de la coordinación dinámica general que busca un fin a través del movimiento global, la disociación de los movimientos implica utilizar dos o más movimientos distintos a través de grandes grupos musculares con dos o más objetivos distintos, en el caso de un niño que mientras corre por el bosque, va espantando las moscas de su rostro con cualquiera de sus extremidades superiores y, al agacharse, logra evadir una rama que se cruza en su camino; en este ejemplo se logra consolidar tres movimientos distintos (correr, espantar con las manos y agachar o doblar

el cuello) por medio de tres grupos distintos de músculos (extremidades superiores, extremidades inferiores y músculos cervicales).

Área cognitiva

El aspecto cognitivo de la psicomotricidad está en un punto medio entre la primera área (motora) que aborda la anatomía y objetivo de la psicomotricidad y la última y tercera área (socioafectiva) que implica un valor más subjetivo y cómo la persona se vive a sí mismo, por su lado, el área cognitiva implica procesos psicológicos y, evidentemente, cognitivos, que implican inteligencia, aprendizaje, atención y memoria, ya que estamos hablando de psicomotricidad a la hora de aprender a ejecutar uno o varios movimientos o de terapia psicomotriz, cuando es necesario reaprender o afinar alguna ejecución corporal, sin embargo, la estimulación a través de un método y sistema significativo y llamativo es lo que torna al área cognitiva un punto medio entre lo objetivo y lo subjetivo. El desarrollo cognitivo se construye socialmente a través de una serie de estímulos, en el que la conjunción entre lo psicológico y lo motriz desencadenan una relación íntima que fortalece la formación de la personalidad del individuo (Calle & Lalama, 2019).

Al igual que el área anterior, el área cognitiva también cuenta con sus propias subdivisiones.

- **Percepción del cuerpo:** Es importante tener en cuenta que dentro de los primeros años el niño tiene que reconocerse como tal, más allá de capacidades y logros, implica el lograr entender quien es a nivel superficial, como luce. Al decir que se necesita que el niño sepa de qué es capaz, de igual manera no se está hablando de objetivos impresionantes, al contrario, se está hablando de lo más básico, por ejemplo: ¿Qué es un brazo? ¿de qué está compuesta? ¿Cómo funciona la mano? y entre otras atribuciones que, por más que las consideremos ridículamente básicas o sencillas, son parte clave de la formación, dado que, tal como existe la posibilidad de que existan niños que sepan señalar las partes del cuerpo antes del año, también existen aquellos que, por retraso en el neurodesarrollo, patologías del neurodesarrollo o accidentes e intervenciones quirúrgicas neurológicas, esta acción que consideramos sencilla para ellos se torne toda una odisea a la hora de realizarlo.

De acuerdo con Lugo, De la Peña , Linares , & et. Al (2020), la importancia de la construcción del esquema corporal en el desarrollo de la persona radica en que dicha organización funge como punto de partida para la acción en todas sus posibilidades (Pág. 1293). Se podría decir que, dado que muchos autores indican que la psicomotricidad es parte esencial de la formación de la personalidad, es el esquema corporal, dado que a partir del reconocimiento de la propia persona se puede ir formando un criterio de sus capacidades, aptitudes e incluso de sus límites, en esta ocasión hablando netamente en cuanto a habilidades u objetivos; a través de la misma dinámica la persona podría convencerse de su aspecto físico, apariencia o ventajas a nivel corporal e incluso lograr discriminar la diferencia establecida con otros, más allá de normalizar o canonizar un tipo adecuado de cuerpo, implica el lograr percibirse a uno mismo, posteriormente será momento de trabajar en la aceptación de estas características físicas, de ser necesario. El esquema corporal puede considerarse la clave de la organización de la personalidad, manteniendo la conciencia, la relación entre los diferentes aspectos y niveles del yo (Berruezo, 2000, pág. 13).

- El espacio y los objetos: Ya habiendo explorado autónomamente su cuerpo, sus partes, sus capacidades y sus habilidades, el niño tiene la capacidad de dominar el cuerpo a través del cual podrá conocer e interactuar con el resto de su entorno, lo cual implica la interacción con el sitio en el cual se desenvolverá, con los objetos y a través de la dominancia del espacio y los objetos, la persona los utilizará como herramientas para lograr interactuar con otras personas, lo cual favorece la socialización. El espacio es como el individuo puede aprehenderlo, con la matriz que le imprimen sus esquemas de asimilación de la realidad: es donde se hace, donde se ejerce la acción (Poca N. , 2011), en este punto también se iniciara el aprendizaje de tres dimensiones espaciales importante para el niño.

1. Adelante – Atrás
2. Derecha – Izquierda
3. Arriba – Abajo

Posteriormente se pasará a realizar actividades a partir de especialidad oblicua, por ejemplo: delante a la derecha.

- La capacidad de representación: Ya conocido el espacio donde el niño juega, su distribución, sus propiedades y los objetos, el niño podrá desarrollar la capacidad para, conscientemente, alterar el espacio y los objetos de forma imaginativa, por ejemplo, la cancha de fútbol sería una bien adaptada embarcación pirata, los compañeros del aula o juego la tripulación y, otros materiales se podrán convertir en armas.

Si bien en la infancia resulta cómico pensar en que es importante la simbolización y se piense que únicamente sirve para jugar, no es el caso, en la adultez la poca abstracción daría indicios de pensamiento concreto que no permite deducir o inducir a partir de ideas centrales o específicas, por ejemplo, aquellas personas que no logran percibir con agilidad el sarcasmo.

Es importante agilizar estos procesos ya que, por más inútiles que uno los considere en un inicio, toda experiencia en la infancia tiene su razón a futuro.

Área socioafectiva

- Relación de apego y seguridad: El apego implica la calidad de las relaciones que alguna vez tuvo el niño con sus cuidadores primarios que, a futuro se mantendrán plasmadas en el resto de las relaciones que la persona adquiera a nivel afectivo o social e incluso repercute en el resto de los aspectos de la vida de la persona. Para Bowlby (1952) citado en Moneta (2014) los efectos inmediatos y a largo plazo que median la salud mental del niño, son la resultante de una experiencia de relación cálida, íntima y continua entre la madre y su hijo por la cual ambos encuentran satisfacción y alegría, sin embargo, más allá de la satisfacción, existen apegos distintos, en los cuales no hay solo satisfacción sino también angustia y desinterés (pág. 256).

La razón por la cual el apego es fundamental en el desarrollo psicomotor es porque el reconocimiento de los cuidadores primarios es el primer paso para fortalecer la autoestima y la imagen del niño, será este el estímulo que le permita al niño estar seguro de sus acciones o sentirse incapaz de realizarlas, estimulará la exploración y el deseo de conocer más, de crecer, ya que a través del incremento de sus conocimientos se verá reconocido.

En el caso de hablar de estilos de apegos que no favorezcan la estimulación, en las sesiones de psicomotricidad, será el psicomotricista quien deba fungir como figura de apego y lo forjara de manera segura, para que a través de su aprobación el niño se desarrolle adecuadamente, en primera instancia en la sala de psicomotricidad y posteriormente en el exterior. También tenemos que recordar el enfrentarnos a la realidad de que no exista un psicomotricista, sin embargo, con el suficiente cuidado y la atención necesaria, un cuidador primario puede fungir como tal, con las herramientas adecuadas, todo el ejercicio consiste en que alguien ejerza educación psicomotriz adecuada sobre el infante.

- Autoestima: Continuando con el reconocimiento, a la hora de hablar de autoestima implica la manera en la cual el niño capta sus capacidades para ejecutar los movimientos a los cuales su deseo lo orilla. Comúnmente, el niño se vea en la necesidad de imitar movimientos que resulten difíciles (y todos aquellos serán con el mismo fin, ser reconocidos a nivel social) es el punto donde las travesuras empiezan, dado que la imaginación se torna hiperactiva el niño busca imitar a sus héroes favoritos, algunos apenas intentaran correr muy rápido y realizaran onomatopeyas relacionadas con velocidad, pero, en el peor de los casos, hablaremos de los niños que intentan volar o ejecutar saltos inimaginables, con consecuencias no favorables, teniendo en cuenta esto, más allá de la motivación recibida por el entorno y almacenada por uno mismo, también resulta apropiado conocer nuestros límites, dado que, cuando existe una gran discrepancia entre la imagen percibida y la ideal, hay una alta probabilidad de que genere en el individuo tanta ansiedad que puede llevarle a crear un autoconcepto negativo... y a un estado depresivo (de Quiroz Aragón, 2012, pág. 90).

Dentro del autoestima y de los límites que cada niño se ponga podemos determinar a los niños hipersensibles que son aquellos niños que no reaccionan ante los estímulos o no se ven muy interesados en ellos, así, su poco interés en los estímulos los torna poco exploradores o desinteresados en conocer nuevas cosas, por consecuencia, no ejecutan o exploran movimientos de su cuerpo, no los perfeccionan y, finalmente, cuando tienen que enfrentar un suceso con un movimiento extraño o nuevo para el se torna temeroso y evita el momento. Por otra parte, los niños hipersensitivos son los que se mantienen constantemente alerta o hipervigilante a cualquier situación que lo pueda

estimular, normalmente se dejan llevar por los riesgos y no toman precaución a la hora de realizar actividades desconocidas.

- **Relación con otros:** Es necesario tener constantemente presente que somos seres bio – psico – sociales, lo cual abarca la importancia de la relación con terceros, más allá del reconocimiento materno o del cuidador primario, el niño ahora necesita convertirse en un ser social, requerirá de la aprobación de otros para lograr encajar en algún lugar y continuar con su proceso de formación del autoconcepto. Sus capacidades y habilidades se verán normadas y estimuladas por este grupo, el niño deberá mantenerse al igual que sus pares para lograr mantener su estatus. Por otra parte, también buscara destacar y esto, a su vez, se convierte en una constante cadena de estimulación entre aquellos que destacan y los que buscan seguir el paso el niño utilizará a su cuerpo como elemento de contacto con el entorno, logrando así su maduración psicológica (Godoy, 2020, pág. 15).

Para autores como Serranoba (2016), las áreas en las que se distribuyen la psicomotricidad van más allá de las ya presentadas: motora, cognitiva, social y afectiva (dado que el autor separa ambas y las trabaja individualmente). A continuación, una breve descripción del resto de áreas propuestas.

Área conativa

Es el área que aborda la motivación de la persona, cada avance, en cualquiera de los aspectos motrices, produce una afirmación, una alegría en la que está implicado el esfuerzo para hacer cosas difíciles (dimensión conativa) (Serrabona, 2011, pág. 99). El autor la describe como la función sobre la cual el niño determina la decisión con la cual realizara o no una acción. Además, si la realiza, logrará apreciar la decisión y capacidad de voluntad con la que el niño trabaja, a esto, el autor denomina placer primitivo (Serranoba, 2016) dado que, únicamente responde al querer realizar algo.

Área relacional.

El área relacional implica percibir a la persona como ser social, lo cual implica un aprendizaje a través de la interacción, muy similar a un postulado de aprendizaje social

propuesto por el autor clásico Bandura, según Merçon (2016) la importancia del aprendizaje social reside también en el hecho de que los procesos de auto-organización, adaptación y transformación dependen de la capacidad de aprender sobre las relaciones ecológicas y sociales que configuran un sistema dado (Pág. 108). Esta es la razón por la cual a nivel de psicomotricidad, se toma en cuenta netamente la socialización, sobre todo en el caso de los niños, dado que, el juego social permite que aprenda no solo acerca de normas de convivencia sino de herramientas de las cuales se valen los integrantes para estar al nivel de las actividades demandadas, por eso es por lo que una de las metas de esta intervención se centra en la psicomotricidad como herramienta de inclusión social (Castro & Ramirez , 2019, pág. 226).

Área fantasma

Implica la importancia de la estimulación en el aspecto *ideomotora*, el objetivo en torno al área fantasma implica la encarnación de la fantasía en los objetos, a través de diversos juegos el niño plasmara pulsiones, deseos, temores y entro otros contenidos profundos que en muchas ocasiones son difíciles de verbalizar de modo que el trabajo debe ser establecido en torno a lo lúdico.

Área ética

El movimiento, más allá de ser un deseo o una necesidad, también esta normado por reglas sociales que van desde el no actuar contra otro hasta no actuar contra uno mismo, la psicomotricidad como practica debe ser empleada en torno a normas que indiquen cual es el límite de una práctica motriz. En este punto también podríamos hacer empleo del aprendizaje social, dado que el niño podrá apreciar cuales son las conductas deseables a la hora de la convivencia.

Clasificación por niveles de la psicomotricidad.

Placer psicomotriz

El primer nivel de la psicomotricidad gira en torno a la satisfacción que conlleva el poder ejecutar la psicomotricidad, este nivel se disfruta y vive a través de tres dimensiones:

1. Tónica: Control del tono muscular para ejecutar el movimiento.
2. Primitiva: Deseo de ejecutar el movimiento.
3. De dominio: Lograr ejecutar el movimiento de manera exitosa.

Nuevamente, el tema de la psicomotricidad, para quien no presenta problemas, suena como un tema al cual no se le debe prestar interés, sin embargo, en la infancia y para quien sufre trastornos psicomotores o motores, el movimiento se torna algo sumamente difícil, por eso Araya (2017) sostiene lo siguiente: dejar en libertad de movimiento a través del juego, no es una tarea fácil, pero necesaria y urgente para la imaginación creadora, para la acción realizadora, para la gratitud del placer y del movimiento (pág. 24)

Seguridad psicomotriz

El niño requiere la seguridad de poder ejecutar el movimiento a través de la experimentación, sin embargo, antes de entrar a la experimentación, es necesario que el niño pueda ver que el movimiento es posible de ejecutar a través de otra persona, necesita la seguridad que se adquiere con y desde “otro”, para después integrarla en sí mismo (Serranoba, 2016).

Competencia psicomotriz

La competencia psicomotriz, más allá de lograr ejecutar un movimiento, implica el lograr dominar todas las dimensiones de la motricidad, tales como la inhibición del movimiento y la segmentación el mismo. No es lo mismo alcanzar el objetivo habiendo empleado movimientos parásitos que, ejecutar el movimiento de manera adecuada, empleando la tonicidad adecuada y sabiendo cuando detenerse. Implica el lograr ahorrar energía, movimientos, tiempo y, entre otros aspectos, que demuestran un desarrollo en cuanto al dominio del movimiento.

Creatividad psicomotriz

El juego es la mejor opción para que el niño logre expresar su creatividad a través del movimiento, como se ha indicado previamente, el juego simbólico es la herramienta que permite al niño poder representar escenario, y accesorios a través de una espacio normal y objetos convencionales. Coincidiendo con el inicio del juego simbólico, surgen los juegos que necesitan una cierta precisión, aparece la necesidad de poner en marcha las competencias del cuerpo, con el fin de experimentar la propia capacidad para realizar esas acciones (Federación de enseñanza de CC. OO. de Andalucía, 2012, pág. 05).

Clasificación por calidad

Psicomotricidad fina

La psicomotricidad fina implica los movimientos más finos que podemos llegar a hacer con grupos musculares pequeños. Abarca principalmente a la ejecución de los movimientos de las manos, dado que, suelen ser estos los más finos que se realizan con un objetivo, por ejemplo, a la hora de realizar manualidades pequeñas en las que se emplee la coordinación viso – manual, los dedos tengan que ejecutar el movimiento y la muñeca le sea necesario rotar para generar efecto en lo deseado. Según Bécquer (1999) (citado en Escalona, 2016), define a la psicomotricidad fina como la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies (pág. 225). Es importante tener en cuenta que la psicomotricidad fina y su perfeccionamiento implican facilidades para personas que en el futuro sea necesario realizar labores precisas o detalladas abriendo un abanico de posibilidades desde un artesano hasta un cirujano.

Psicomotricidad gruesa

Por el contrario, la psicomotricidad gruesa implica movimientos dados a partir de grupos de músculos grandes, lo cual a su vez implica tanto a ejecución de movimientos coordinados entre partes del cuerpo y, en otras ocasiones, a través de disociación segmentaria lo cual implica que en ocasiones la persona deberá ejecutar movimientos donde los miembros del cuerpo logren asociar y disociar movimientos dinámicamente con el fin de ejecutar o lograr un objetivo.

Psicomotricidad ante la modernidad

Uso de la tecnología y sedentarismo

La psicomotricidad en la actualidad es un tema de interés general, tanto padres, cuidadores primarios, e incluso familiares en general de una persona, principalmente de un infante, deberían estar interesados en la influencia que tienen los medios actuales en el desarrollo psicomotor de los niños.

El uso de los medios tecnológicos actuales, sobre todo de los aparatos electrónicos es un gran obstáculo al hablar de estimulación psicomotriz gruesa, dado que, además de que alienta el sedentarismo, los movimientos que se realizan con los dedos a la hora de operar un videojuego implica coordinación visomotriz y en muchos casos incluso el control del tono de los dedos, así lo comparte (Sánchez F. , 2008) expone que existen grandes ventajas que la televisión, internet e incluso los videojuegos ofrecen en el campo de la educación (coordinación, psicomotricidad fina, pensamiento lógico, causa-efecto etc.)(Pág.6), sin embargo, la psicomotricidad gruesa se ve afectada ya que los movimientos ejecutados por cadenas grandes no se ven presentes en juegos de consolas como los videojuegos o los juegos de PC. De acuerdo con Marcano (2011) citado en (Jiménez & Rodríguez, 2020) los videojuegos son:

“...fuente de múltiple estimulación sensorial, por requerir respuestas rápidas y automáticas desde el punto de vista psicomotor, por la capacidad de dar retroalimentación inmediata de las respuestas emitidas y la necesaria interactividad.... los videojuegos requieren de un aprendizaje acelerado, de la ejercitación de la memoria, de la atención global y de la incorporación de respuestas psicomotoras en forma automatizada para desenvolverse exitosamente y lograr placer con la actividad” (pág. 171).

Pese a que la psicomotricidad se vea parcialmente desarrollada a través de los videojuegos, tenemos que notar la carencia a nivel del desarrollo gesticular y óculo pedal. Por otra parte, si nos enfocamos netamente en el papel del videojuego en la psicomotricidad gruesa podemos considerar que no genera estimulación necesaria para que esta se pueda desarrollar. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa está en las actividades físicas duras que permitan integrar los sentidos y su relación como jugar en grandes espacios donde se pueda utilizar el oído y la visión para lograr ubicar un objeto en espacio y determinar el tiempo en el cual pueda ser receptado.

Por otra parte, en cuanto al sedentarismo, podemos tomarlo como un desinterés por la actividad física como tal, razón por la cual ninguna de las psicomotricidades se ve estimulada.

Al hablar de sedentarismo estamos tomando a aquellos niños que invierten tiempo en ver películas o televisión, y que, pese a sentir la necesidad de realizar un movimiento, se mantienen sumidos en los aparatos audiovisuales o, por otro lado, toman largas siestas a lo largo del día.

Según Cigarroa, Sarqui, & Zapata (2015):

“La pobre interacción con medios ambientes naturales y la restricción de movimiento desde edades cada vez más tempranas, conlleva a una pobre ejecución de propuestas motrices necesarias para un correcto desarrollo psicomotor. Como resultado, estos niños no presentan las competencias motrices necesarias durante los momentos de juego, esto los llevará a ser rechazados en los momentos de juego y a ocupar los tiempos libres en actividades que promueven al sedentarismo y aún más a la obesidad” (pág. 165).

Estimulación psicomotriz

Generalidades

Inicialmente, es necesario tener en cuenta que la estimulación psicomotriz no es similar a una rutina de ejercicio que promueve los movimientos mecanizados, porque, a diferencia de este, la estimulación psicomotriz requiere la elaboración de una evaluación y un plan que permitan entablar un objetivo para el paciente. Tampoco es un tipo de rehabilitación física, dado que implican dos disciplinas distintas, una de ellas trabaja sobre los huesos, articulaciones y musculatura de la persona a través de la elaboración de ejercicios, en el caso de la psicomotricidad es importante trabajar en el tono muscular, la segmentación de movimientos y entre otras actividades físicas. La psicomotricidad requiere elaborar un ambiente adecuado para la persona y desde el aspecto cognitivo para que el movimiento o el dominio corporal no solo sea realizado en la sala, sino que pueda ser aprendido.

Es a partir de este proyecto que se señala la importancia de trabajar la estimulación a partir de los intereses generales del paciente, un espacio donde no solo se sienta cómodo, sino que logra identificarse, para que el dominio del espacio resulte más sencillo. Un lugar donde los estímulos faciliten la integración sensorial, importante para la discriminación de sensaciones, e incluso, para que el niño reconozca que gusta y que causa aversión. En este caso la estimulación multisensorial resulta importante para el desarrollo del niño ya que se puede entablar la relación entre los problemas de integración sensorial con el aprendizaje, procesos cognitivos, afectividad y conducta (Santana, 2009 citado en Erazo, 2018, párr. 13); es el caso que, como lo hemos visto con anterioridad, parte de la importancia de la estimulación de la lateralidad implica la definición de un órgano sensorial dominante sobre el otro, razón por la cual se propone esta dinámica.

Por otra parte, habiendo ya cumplido la importancia de un lugar adecuado para la estimulación psicomotriz, es importante abordar lo que comentamos con anterioridad, el placer psicomotriz implica la evocación de los miedos y temores del niño a través de la estimulación corporal en el juego, momentos en los cuales el niño se vea retado y amenazado a fallar y dentro de esos errores experimente las sensaciones de movimiento, caídas e incluso los golpes o raspones, ya que, a partir de ello el niño evalúe la posibilidad de generar cambios en los métodos que lleva a cabo, para Serrabona (2016) los juegos de seguridad profunda son juegos muy arcaicos que se realizan con la participación del adulto y que van a permitir movilizar las sensaciones intensas y propioceptivas del niño, implica el tono muscular y su relación con la emoción (Pág. 116). Este tipo de ejercicios de igual manera trabajarían lo que gradualmente conocimos como los niveles de la psicomotricidad que son seguridad, dominio y creatividad que le suceden a placer.

Por otra parte, es importante trabajar también el reconocimiento y los lazos afectivos del paciente en torno a la práctica psicomotriz, es decir, si el niño no tiene una figura que proyecte seguridad y estimule la confianza, le resultará complejo el hecho de lograr su objetivo ya que constantemente se ve cuestionado, subestimado o es extremadamente cuidado, es fundamental para ello, que el psicomotricista o, en este caso, el cuidador primario entienda la demanda del niño como una necesidad de límites, manteniendo la seguridad y a veces conteniendo la rabia y la impulsividad del niño de forma clara y afectiva (Sánchez & Llorca Miguel, 2008, pág. 44). Sin romper las normas y reglas y manteniendo las dimensiones éticas que la psicomotricidad nos propone, el psicomotricista o cuidador primario debe buscar a la manera de fungir un rol casi paternal donde el niño trabaje a manera de reconocimiento y castigo, tanto para que logre sus objetivos como para lograr entender que está permitido o no.

Finalmente, y esencial en el trabajo, es favorecer la ideomotricidad, ya que a partir de la estimulación de esta podemos apreciar la capacidad de la abstracción de las personas ya adultas o la realización de dinámicas simbólicas a través de la ejecución de movimientos con objetos representativos.

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, es de corte transversal.

De acuerdo con Fernández (2002) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de las asociaciones o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para ser inferencia en una población (s.p.). En lo que se refiere a la recolección de datos, este es transversal basándonos en la explicación que brindan Müggenburg y Pérez (2007), al tratarse de información obtenida en un momento específico. Las diez preguntas que se elaboraron en torno a la psicomotricidad, estimulación psicomotriz, aprendizaje lúdico y medios tecnológicos buscaron responder a las hipótesis planteadas previamente.

Muestra

El muestreo que se realizó es no probabilístico, por conveniencia ya que se buscó que los individuos respondan a ciertas características, es decir, cuidadores primarios de niños de 3 a 6 años (segunda infancia) y que se dediquen a su cuidado mínimo 5 días a la semana durante al menos 5 horas por jornada.

Técnicas de investigación

El presente trabajo, inicio con la investigación documental del tema de psicomotricidad, estilo de aprendizaje lúdico y psicología del desarrollo, posteriormente se realizó la síntesis bibliográfica, utilizando la técnica de sistematización bibliográfica desde diversos textos con contenido actualizado que aporte al presente trabajo.

Además, en cuanto a la investigación de campo, se utilizó la técnica de la encuesta con el propósito de obtener la información requerida en torno a esta investigación. Su selección tuvo que ver con la extensión de la muestra, la posibilidad de sistematización de datos y la posibilidad de realizarlo de manera online por la crisis sanitaria.

Instrumentos de recolección de datos

El cuestionario fue el instrumento utilizado en torno a la técnica de la encuesta, que fue respondido por 101 participantes. En su mayoría las preguntas realizadas son de carácter cerrado para facilitar la cuantificación de sus respuestas. De acuerdo con las respuestas que podrían darse a las preguntas propuestas en este instrumento se pueden clasificar como dicotómicas, siguiendo a López-Roldán & Fachelli (2015), es decir solo se pueden responder con un sí o un no, o categorizadas que significan que se puede elegir entre opciones planteadas previamente por el investigador.

Resulta necesario señalar que previo al ingreso del cuestionario online, se generaron 5 preguntas de inclusión y exclusión, de orden dicotómicas. La primera tiene que ver con la aceptación de participación en la investigación por parte del cuidador, una vez aceptado esto se procedió a realizar preguntas con respecto a las edades de los niños a quienes brindan cuidados, el tiempo semanal y por jornada diaria y finalmente una de pregunta de control, la cual tiene que ver con verificar con que se haya leído en este caso las preguntas anteriores.

En lo que respecta al cuestionario existen 7 preguntas dicotómicas, como un ejemplo ¿Conoce usted acerca del término psicomotricidad? y 3 categorizadas, por ejemplo: ¿El niño bajo su cuidado, cuántas horas le dedica al uso de aparatos tecnológicos para distraerse?

Técnicas de análisis de datos

El análisis de datos se realizó con el programa SPSS versión 25 de IBM en el cual se permitió conocer estadísticamente los datos que brindo la investigación, se analizó la frecuencia y la media por cada una de las preguntas. Así mismo se han analizado de manera descriptiva los gráficos buscando señalar los datos que ha brindado la investigación.

Tabla 1: Estadísticos Descriptivos

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS											
		1. Conoce usted acerca del término Psicomotricidad?	2. Conoce usted acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz?	3. Conoce usted acerca de métodos de Estimulación Psicomotriz?	4. El niño bajo su cuidado, cuántas horas le dedica al uso de aparatos tecnológico para distraerse?	5. ¿Cuántas horas al día le dedica a la actividad física y recreativa con el fin de distraerse?	6.Cuál considera usted, que el mejor método de estimulación psicomotriz para los niños o niña bajo su cuidado?	7. ¿Sugiere el uso de medios tecnológicos o electrónicos a los niños bajo su cuidado para que se entretengan? (ocupado)	8. Conoce usted acerca del aprendizaje lúdico?	9. Considera útil el método de aprendizaje lúdico para estimular la educación psicomotriz de los niños bajo su cuidado?	10. ¿Utilizaría usted un cuadernillo de ejercicios que estimule la psicomotricidad del niño mediante el aprendizaje lúdico, si lo tuviera?
N	Validos	101	101	101	101	101	101	101	101	101	101
	Faltantes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		1,09	1,06	1,22	1,59	1,61	2,55	1,60	1,29	1,12	1,13
Desviación estándar		,286	,238	,415	,815	,734	1,360	,492	,455	,325	,337
Mínimo		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Máximo		2	2	2	4	4	7	2	2	2	2

A continuación, se encuentran las tablas de frecuencia de cada una de las preguntas con sus respectivos gráficos.

Tabla 2.

1. ¿Conoce usted acerca del término Psicomotricidad?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	Sí	92	91,1	91,1	91,1
	No	9	8,9	8,9	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

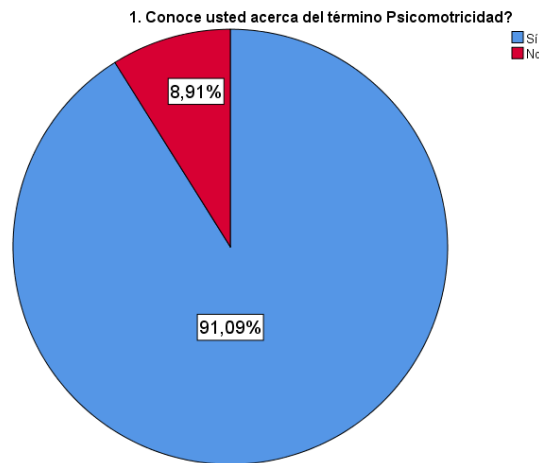


Gráfico 1. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Conoce usted acerca del término Psicomotricidad?, de una muestra de 101 participantes el 91.1% correspondiente a 92 participantes **Si** conocen acerca del término psicomotricidad. En tanto el 8.9% correspondiente a 9 participantes **No** conocen acerca del término.

Con este resultado rechazamos la H1, ya que únicamente una minoría del universo investigado desconoce acerca del termino psicomotricidad.

Tabla 3.

2. Conoce usted acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	Sí	95	94,1	94,1	94,1
	No	6	5,9	5,9	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

2. Conoce usted acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz?

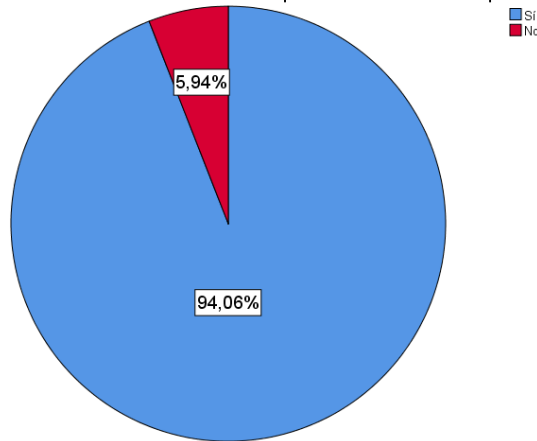


Gráfico 2. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Conoce usted acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz?, de una muestra de 101 participantes el 94.1% correspondiente a 95 participantes **Si** conocen acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz. En tanto el 5.9% correspondiente a 6 participantes **No** conocen acerca de la importancia del mismo.

Con este resultado rechazamos la H2, ya que una minoría del universo investigado desconoce acerca de la importancia de la estimulación psicomotriz.

Tabla 4.

3. Conoce usted acerca de métodos de Estimulación Psicomotriz?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	Sí	79	78,2	78,2	78,2
	No	22	21,8	21,8	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

3. Conoce usted acerca de métodos de Estimulación Psicomotriz?

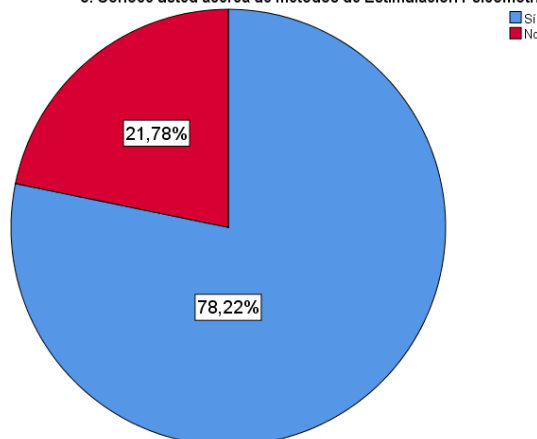


Gráfico 3. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Conoce usted acerca de métodos de Estimulación Psicomotriz?, de una muestra de 101 participantes el 78.2% correspondiente

a 79 participantes **Si** conocen acerca de métodos de estimulación psicomotriz. En tanto el 21.8% correspondiente a 22 participantes **desconocen** acerca de los métodos previamente indicados.

Con este resultado rechazamos a H3, ya que una minoría del universo investigado no posee conocimiento acerca de los métodos de estimulación psicomotriz.

Tabla 5.

4. El niño bajo su cuidado, cuántas horas le dedica al uso de aparatos tecnológico para distraerse?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	1 - 2 Horas	58	57,4	57,4	57,4
	2 - 4 Horas	30	29,7	29,7	87,1
	4 - 5 Horas	9	8,9	8,9	96,0
	Más de 5 Horas	4	4,0	4,0	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

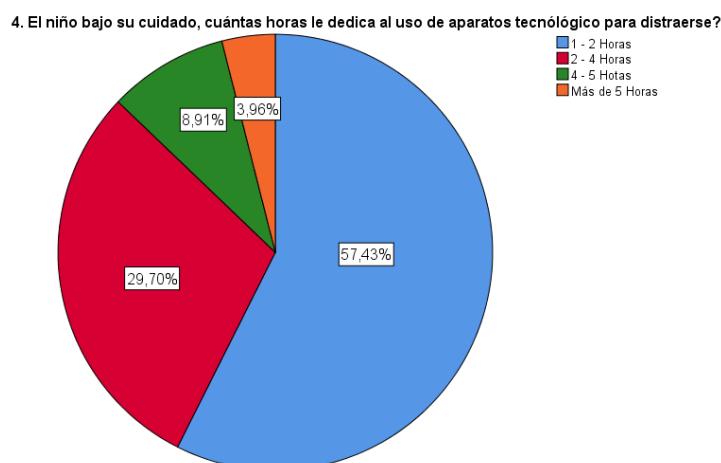


Gráfico 4. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: El niño bajo su cuidado, ¿Cuántas horas le dedica al uso de aparatos tecnológico para distraerse?, de una muestra de 101 participantes el 57.4% correspondiente a 28 participantes indican que el niño bajo su cuidado, dedica de **1 – 2 horas** al uso de aparatos electrónicos y tecnológicos. Por otra parte, el 29.7% correspondiente a 30 participantes indican que el uso de aparatos tecnológicos y electrónicos ejercido por el niño bajo su cuidado corresponde a un periodo de tiempo de **2 – 4 horas**. En cuando 8.91% relacionado con 9 participantes de la muestra, indican sugerir un tiempo de uso estimado entre **4 – 5 horas**. En tanto el 3.96% restante, correspondiente a 4 participantes permiten el uso de aparatos electrónicos y tecnológicos por los niños bajo su cuidado en un tiempo **superior a 5 horas**.

Con este resultado H4 se ve rechazada, ya que esta planteaba un tiempo de entre 5 y 7 horas diarias de medios tecnológicos por parte de los infantes de 3 a 6 años, ya que de acuerdo con los resultados de la encuesta este está entre 1 y 2 horas teniendo casi cinco veces más de porcentaje con respecto a la opción que se planteaba.

Tabla 6.

5.¿Cuántas horas al día le dedica a la actividad física y recreativa con el fin de distraerse?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	1 - 2 Horas	52	51,5	51,5	51,5
	2 - 4 Horas	38	37,6	37,6	89,1
	4 - 5 Horas	9	8,9	8,9	98,0
	Más de 5 Horas	2	2,0	2,0	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

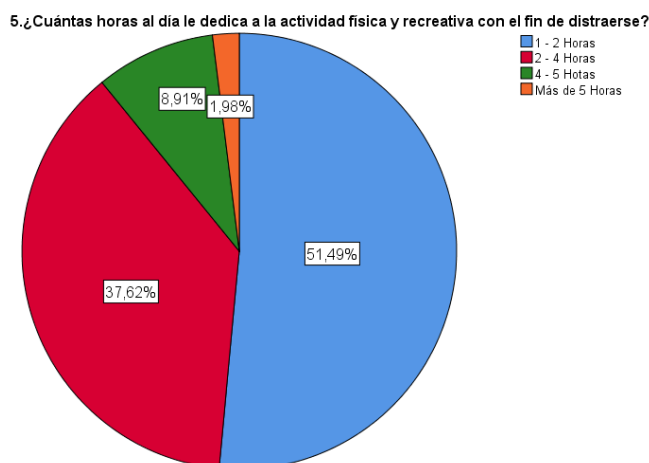


Gráfico 5. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Cuántas horas al día le dedica a la actividad física y recreativa con el fin de distraerse?, de una muestra de 101 participantes el 51.5% correspondiente a 52 participantes indican que el niño bajo su cuidado, dedica de **1 – 2 horas** a las actividades físicas y recreativas. Por otra parte, el 37.6% correspondiente a 38 participantes indican que la actividad física realizada por el niño bajo su cuidado corresponde a un periodo de tiempo de **2 – 4 horas**. En cuando 8.9% relacionado con 9 participantes de la muestra, indican un tiempo de actividad recreativa o física, estimado entre **4 – 5 horas**. En tanto el 2.0% restante, correspondiente a 2 participantes mencionan que los niños bajo su cuidado generan actividad física o recreativa en un tiempo **superior a 5 horas**.

Con este resultado, H5 es aceptada, ya que la mayoría de niños de 3 a 6 años ocupan menos de 5 horas diarias con el fin de entretenerse con actividad física y recreativa.

Tabla 7.

6. ¿Cuál considera usted, el mejor método de estimulación psicomotriz para los niños o niña bajo su cuidado?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje

Valido	Juegos de consola	10	9,9	9,9	9,9
	Actividades físicas	68	67,3	67,3	77,2
	Juegos de computadora	3	3,0	3,0	80,2
	Juegos dinámicos y recreativos	18	17,8	17,8	98,0
	Manualidades en materiales moldeables	1	1,0	1,0	99,0
	Pintar y dibujar	1	1,0	1,0	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

6. Cuál considera usted, que el mejor método de estimulación psicomotriz para los niños o niña bajo su cuidado?

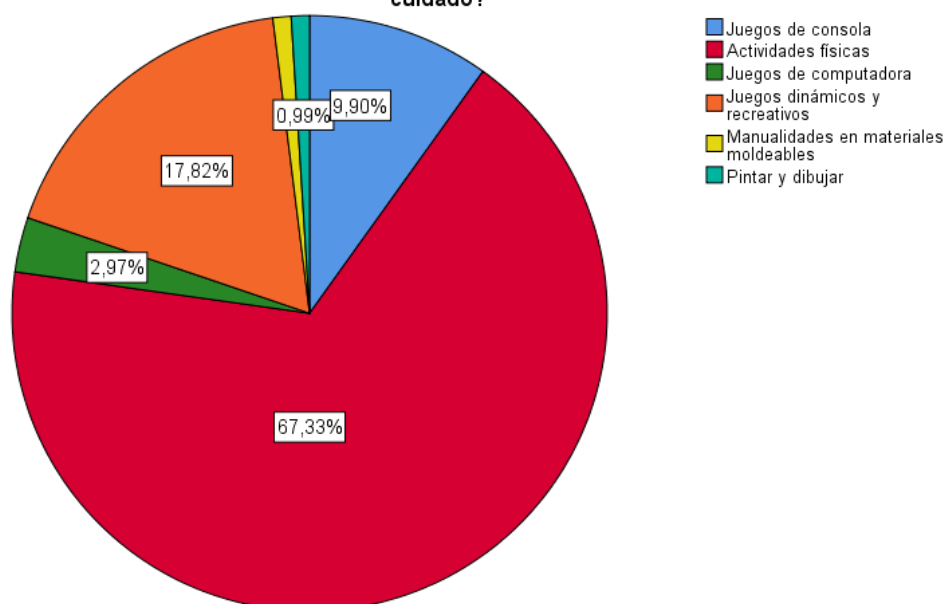


Gráfico 6. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Cuál considera usted, el mejor método de estimulación psicomotriz para los niños o niña bajo su cuidado?, de una muestra de 101 participantes el 67.3% correspondiente a 68 participantes consideran que la **actividad física** es una actividad que estimula la actividad psicomotriz en los niños bajo su cuidado. Por otra parte, el 17.8% correspondiente a 18 participantes indican que los **juegos dinámicos y recreativos** son la mejor opción de estimulación psicomotriz. En cuando 9.9% relacionado con 10 participantes de la muestra, sugieren que los **juegos de consola** contribuyen de manera significativa al desarrollo psicomotriz de los niños bajo su cuidado. En tanto un 3.0% correspondiente a 3 participantes mencionan que los **juegos de computadora** aportan significativamente a la psicomotricidad de los niños bajo su cuidado. Agregado a esto, un 1.0% correspondiente a un participante de los 101 de la muestra en su caso, a los niños bajo su cuidado, ha contribuido significativamente a nivel psicomotriz las **manualidades en materiales moldeables**, señalan que aportan a la formación psicomotriz de los niños a quienes cuidan. Finalmente, un participante, correspondiente a 1.0% de la muestra, señala que **pintar y dibujar** ha brindado resultados favorecedores en la educación psicomotriz de los niños que cuidan.

Con este resultado H6 queda aceptada, ya que la pregunta tiene relación con la actividad física y los juegos vistos como los mejores métodos de estimulación psicomotriz en los niños bajo el cuidado de un cuidador primario y ambas opciones son las de mayor porcentaje en la encuesta.

Tabla 8.

7. ¿Sugiere el uso de medios tecnológicos o electrónicos a los niños bajo su cuidado para que se entretengan? (ocupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	Sí	40	39,6	39,6	39,6
	No	61	60,4	60,4	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

7. ¿Sugiere el uso de medios tecnológicos o electrónicos a los niños bajo su cuidado para que se entretengan? (ocupado)

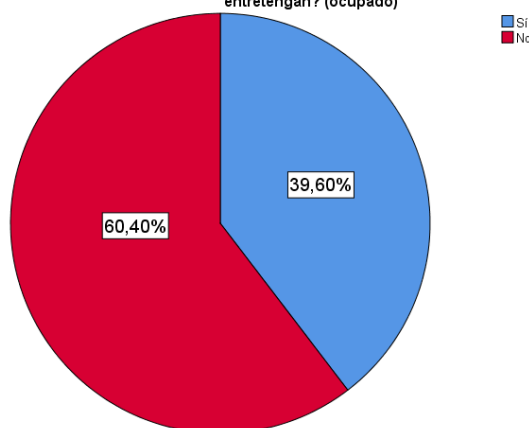


Gráfico 7. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Sugiere el uso de medios tecnológicos o electrónicos a los niños bajo su cuidado para que se entretengan?, de una muestra de 101 participantes el 60.4% correspondiente a 61 participantes **No** sugieren el uso de aparatos electrónicos o tecnológicos a los niños bajo su cuidado. En tanto el 39.6% correspondiente a 40 participantes **Sí** sugieren el uso de aparatos electrónicos y tecnológicos en tanto se encuentran ocupados.

Con este resultado H7 es rechazada, ya que la pregunta tiene que ver con el empleo de medios electrónicos o tecnológicos en el tiempo libre de los niños, sugerido por parte de los cuidadores primarios, así pues, la mayoría de encuestados señala que no sugieren su uso.

Tabla 9.

8. ¿Conoce usted acerca del aprendizaje lúdico?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	Sí	72	71,3	71,3	71,3
	No	29	28,7	28,7	100,0

	Total	101	100,0	100,0	
--	-------	-----	-------	-------	--

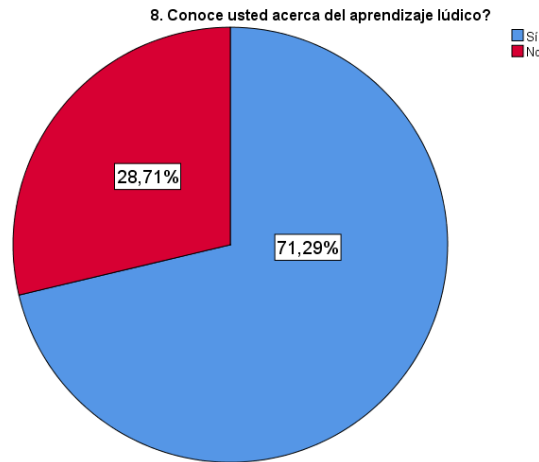


Gráfico 8. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Conoce usted acerca del aprendizaje lúdico?, de una muestra de 101 participantes el 71.3% correspondiente a 72 participantes **SI** conocen acerca del método de aprendizaje lúdico. En tanto el 28.7% correspondiente a 29 participantes **No** conoce acerca de este término.

Con este resultado H8 queda rechazada, ya que la mayoría de los cuidadores indican conocer acerca del método de aprendizaje lúdico.

Tabla 10.

9. ¿Considera útil el método de aprendizaje lúdico para estimular la educación psicomotriz de los niños bajo su cuidado?					
		Frecuencia	Porcentaje	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valido	Sí	89	88,1	88,1	88,1
	No	12	11,9	11,9	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

9. Considera útil el método de aprendizaje lúdico para estimular la educación psicomotriz de los niños bajo su cuidado?

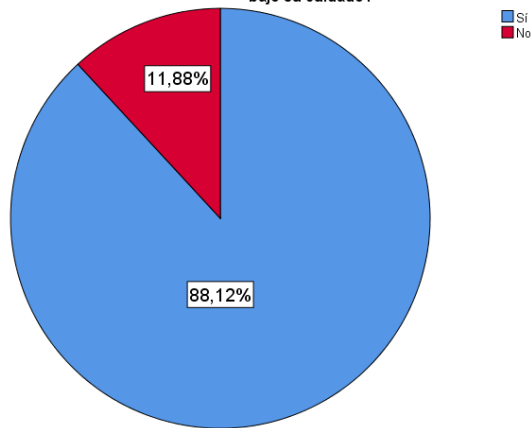


Gráfico 9. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Considera útil el método de aprendizaje lúdico para estimular la educación psicomotriz de los niños bajo su cuidado?, de una muestra de 101 participantes el 88.1% correspondiente a 89 participantes **SI** consideran al método de aprendizaje lúdico como un medio favorable de estimulación psicomotriz para los niños bajo su cuidado. En tanto el 11.9% correspondiente a 12 participantes considera que el método de aprendizaje lúdico **No** es un método útil para estimular la psicomotricidad en los niños a quienes cuidan.

Con este resultado H9 aceptada, ya que la mayoría de los cuidadores considera útil el método de aprendizaje lúdico para estimular la educación psicomotriz de los niños que están bajo su cuidado.

Tabla 11.

10. ¿Utilizaría usted un cuadernillo de ejercicios que estimule la psicomotricidad del niño mediante el aprendizaje lúdico, si lo tuviera?					
		Frecuencia	Porcentaj e	Valido Porcentaje	Acumulado Porcentaje
Valid o	Sí	88	87,1	87,1	87,1
	No	13	12,9	12,9	100,0
	Total	101	100,0	100,0	

10. ¿Utilizaría usted un cuadernillo de ejercicios que estimule la psicomotricidad del niño mediante el aprend. lúdico, si lo tuviera?

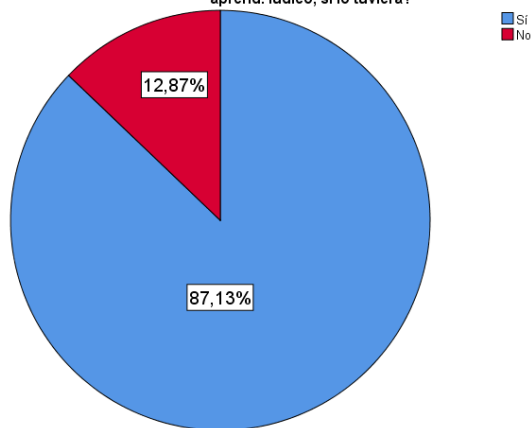


Gráfico 10. En el presente cuadro se aprecia cómo, en torno a la pregunta: ¿Utilizaría usted un cuadernillo de ejercicios que estimule la psicomotricidad del niño mediante el aprendizaje lúdico, si lo tuviera?, de una muestra de 101 participantes el 87.1% correspondiente a 88 participantes SI utilizarían un cuadernillo de estimulación psicomotriz para la educación de los niños bajo su cuidado. En tanto el 12.9% correspondiente a 13 participantes No estarían interesados en adquirir un manual de estimulación psicomotriz.

Con este resultado H10 es aceptada, la pregunta tiene que ver con el posible uso de un cuadernillo de ejercicios que estimulen la psicomotricidad mediante el empleo del aprendizaje lúdico, los cuidadores señalan que si lo usarían.

DISCUSIÓN

Posterior al análisis de los datos, los resultados encontrados en torno a la importancia que el cuidador primario ejerce sobre la educación psicomotriz del niño, muestra que en general, muchos de los cuidadores primarios tienen pleno conocimiento de los términos que giran en torno a la educación psicomotriz, están conscientes de la importancia de su estimulación y los métodos, espacios y materiales que deben ser utilizados para cada aspecto otorgado a la educación psicomotriz. Por otra parte, se puede apreciar información llamativa también, como el considerar al uso del celular y televisión como un método significativamente válido para estimular la psicomotricidad en los niños bajo su cuidado, que atraviesan los 3 a 6 años de edad, además de que es llamativo el poder apreciar la estimulación que el cuidador primario le otorga a la actividad física y al uso de aparatos electrónicos como métodos distractores, dando más prioridad en muchas ocasiones al uso de aparatos electrónicos para el tiempo de ocio de los niños bajo su cuidado.

En el trabajo realizado por Bahena Olivares (2014) se enfoca en los beneficios y perjuicios que genera el uso de aparatos electrónicos en la segunda infancia, al aplicar el Test WPPSI logra evidenciar que los niños que no hacen uso de estos dispositivos tienen resultados categorizados en superior y mayor superior. Mientras que los niños que hacen uso de dispositivos electrónicos, obtuvieron puntajes categorizados en normal y normal-alto (Pág. 30). Evidentemente, en la investigación por parte de Bahena (2014) no se puede evidenciar una alta tasa de déficit a nivel cognitivo, dentro de lo cual está relacionado con el aspecto psicomotriz, simbólico y social, sin embargo, se evidencia de la misma manera cómo los niños que no hacen uso de estos aparatos, presentan un mejor desarrollo cognitivo.

Es importante recalcar que este trabajo apunta a un carácter lúdico como método estimulador, se encuentra similitud en el trabajo realizado por Romero Hernández y Romero Iñiguez (2020) quienes indican o señalan al juego como una actividad nata del niño.

“El juego, a su vez, es utilizado como herramienta terapéutica o educativa ... ya que permite un mayor despertar de la imaginación del niño y un desarrollo de su creatividad; lo incita a descubrir y utilizar individualmente su inteligencia, la experiencia, el ambiente, su cuerpo y su personalidad; despierta posibilidades intelectuales y físicas, incrementa sus conocimientos,

desarrolla sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas. El juego por naturaleza, es una necesidad del niño” (Parr. 4).

Guardando relación con uno de los principales objetivos del presente trabajo, que es el proponer un manual de estimulación y teniendo presente el aporte de Mantilla y Valle (2021) donde refiere que la estimulación adecuada apunta a un desarrollo neurológico superior, que le permite al niño adaptarse al entorno de mejor manera y demostrar un desarrollo integral más evidente, el manual elaborado apunta a un compendio de técnicas realizadas desde mi autoría, que sugiere una estimulación lúdica que será introyectada con mayor facilidad a causa de las múltiples herramientas, escenarios y ejercicios propuestos, presentando así la importancia y el compromiso del presente trabajo con un desarrollo positivo y eficaz para el infante. Así mismo, el trabajo también apunta a favorecer la independencia gracias al dominio del medio; tomando como base la imaginación del niño, motivada por un ambiente y herramientas lúdicas, genera una mayor probabilidad para el infante de desenvolverse de manera más favorable y acertada frente a situaciones significativamente de esfuerzo para su edad en curso.

Según Castillo (2020) el desarrollo de los menores se puede ver afectado por el cierre de las escuelas, la limitación de las relaciones con iguales, la imposibilidad de realizar actividad física en el exterior y la pérdida de hábitos saludables de vida (Pág. 30). Así pues, podemos contemplar las limitaciones que la actual situación sanitaria ha puesto en consideración para poder implementar protocolos de educación y estimulación para los más pequeños del hogar. Así como ha sido expuesto en el presente trabajo, muchas ocasiones no tendremos a nuestro alcance a un psicomotricista, sin embargo, al tan solo conocer los aspectos a estimular de la psicomotricidad, un cuidador primario puede ingeniárselas para poder aportar al desarrollo del menor.

Prestando atención a los primeros resultados de la encuesta realizada, que apuntan a la necesidad de conocimiento integral por parte de los padres, tenemos en cuenta que el conocimiento como tal está presente en ellos, hay una tasa menor de cuidadores que desconocen del tema, sin embargo, se encuentra un sesgo en torno a las respuestas obtenidas en torno al conocimiento por parte de los cuidadores y el conocimiento de los métodos a ser utilizados, de acuerdo con Chamba-Carpio, Torres-Palchisaca, Ávila-Mediavilla, & Et Al. (2020).

“Tanto los padres sobreprotectores como los que dejan en libertad rampante a sus hijos generan disfuncionalidades que a la larga afectan a sus vástagos, bien sea por la cohibición o por el evidente atrevimiento. Tanto los unos como los otros acarrearán comportamientos disímiles, pero igual de problemáticos: apatía social versus hiperactividad; poco desenvolvimiento motriz a exagerado funcionamiento motor con notables riesgos de accidentes en ambos casos; déficit cognitivo para los primeros y evidente creatividad para los segundos” (pág. 182).

Comprendiendo que los autores sugieren que el conocimiento por parte de los familiares a la hora de la estimulación no solo apunta al conocimiento del tema como tal y de los métodos a ser utilizados con el fin de generar buenos resultados, sino también de la figura que representa la familia en torno a los estilos de apego que pueden desarrollar como cuidadores del infante, estimulando actividades proactivas o cohibidas, así demostrando como el aspecto psíquico se mantiene constantemente estimulado por la esfera familiar. Sin embargo, de acuerdo a Cortés (2014) así como existen padres que sobreprotegen o descuidan, también hay quienes ignoran, en su trabajo realizado indica que:

“Se evidenció que, para los padres, las actividades relacionadas con la lúdica, la recreación y el deporte, significan pérdida de tiempo, prefieren que sus hijos desarrollen habilidades cognitivas, pues las consideran más importantes que el desarrollo de la psicomotricidad, piensan que es algo de poca relevancia y que no influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños” (pág. 16).

Así también, en este punto se puede indicar cómo los cuidadores primarios toman en cuenta el papel del aprendizaje lúdico y dinámico como una opción para sus pequeños, sin embargo, no se toma en cuenta la importancia del carácter integrativo de la estimulación infantil.

Tomando en cuenta los resultados y la alta tasa de participantes que consideran el uso de aparatos electrónicos y tecnológicos como: videojuegos y aparatos celulares, como estimuladores psicomotrices y en torno al tema de la psicomotricidad desarrollada a partir de los videojuegos y el uso de los aparatos electrónicos, señalando el aporte de Deza y Postigo (2018):

“Existe una relación proporcional y significativa del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa. Esto quiere decir, que a mayor uso de videojuegos menor será el desarrollo motor grueso de los niños de los niños de 5 años” (pág. 100).

Como se ha señalado previamente, el desarrollo motor grueso depende de la ejecución de movimientos de cadenas musculares grandes, que a su vez ejecuten movimientos coordinados y complejos, acentuándonos en el aporte de Deza y Postigo (2018), el desarrollo psicomotor de grupos musculares grandes se ve poco estimulado frente al uso de aparatos electrónicos, ya que el mismo, pese a estimular aspectos de la esfera psicomotriz, lo hace de manera muy limitada. Sin embargo, desde Edison, Villada , & Trujillo (2013) propone a los *exergames* como instrumentos que tienen el objetivo de mejorar la vida de sus usuarios a través de videojuegos que estimulan la interactividad y la actividad física combinando el ejercicio y los videojuegos, brindado así el conocimiento de la existencia de juegos de consola que también resultan ser nutricios para el desarrollo psicomotor integral en el niño.

LIMITACIONES

El enfoque de la investigación, la muestra, las técnicas y los instrumentos responden a un contexto complejo producido por la pandemia del SARSr – COV 2, que continuamos viviendo hasta el momento de redactar este trabajo y, por tanto, debió adaptarse a esta realidad.

Las condiciones presentes permiten cuestionar las posibilidades de corroborar si la información otorgada por parte de los encuestados es verdadera, no tenemos constancia que en cuanto a los términos *lúdica* y *psicomotricidad*, los encuestados hayan respondido en relación a los legítimos conceptos, por lo cual podríamos especular que, de no ser el caso, muchas de las respuestas fueron contestadas a partir de lo que cada encuestado concibe como *su verdad*.

Por otra parte, las condiciones no permitieron extender la posibilidad de profundizar en temas de investigación más específicos en función de términos como el conocimiento de lo que es: lateralidad, tono muscular, esquema corporal, equilibrio, etc., este tipo de temas habría sido importante tratarlos en un espacio controlado y de manera presencial, como se indica previamente, hemos trabajado con el concepto de psicomotricidad del que creen conocer los entrevistados, sin embargo, forma presencial, se podría haber solventado ciertas dudas que debelen incógnitas o cuestionamientos de los entrevistados y permitan especificar términos que hubiesen permitido ampliar este trabajo.

CONCLUSIONES

Es importante evidenciar como en la actualidad, a diferencia de años pasados, la estimulación integral es un factor importante a ser desarrollado y estimulado para los infantes, más aún hay que tomar en consideración el conocimiento de que hoy en día disponen los padres de familia o los cuidadores primarios en cuanto a estimulación psicomotriz, disciplina que hace años se limitaba a ser entendida como la estimulación de las habilidades y movimientos en extremidades superiores, sin embargo, el presente trabajo permitió apreciar cómo la población evaluada tiene conocimiento acerca de las necesidades evolutivas del niño.

Así también, es importante señalar cómo los tiempos actuales se han adaptado a las necesidades del infante y a las de los cuidadores como fuentes de motivación; la tecnología, antes cuestionada y mal vista por cuidadores primarios, hoy en día presenta múltiples opciones y beneficios para cuidador e infante, que no solo favorece el entretenimiento para el niño, sino también la estimulación pertinente de la que se habla en este trabajo, cómo lo hemos visto previamente, los juegos de consola, computadora o celular, facilitan, por ejemplo: el adiestramiento en capacidades viso – espaciales al hablar del empleo únicamente de la coordinación viso – manual para poder ejecutar los mandos a partir del movimiento realizado con los dedos, importante para ciertos aspectos de la psicomotricidad como la lateralidad y la motricidad fina. Actualmente, disponemos de los *exergames*, que implican juegos que comprometen el uso de cadenas musculares grandes, importantes para el desarrollo motor grueso, esto nos indica que, pese a que los videojuegos no son recomendables para el desarrollo psicomotriz o el desarrollo integral de un infante, podría ser una opción contemplada desde la actualidad, tomando en cuenta lo inmersa que esta la tecnología hoy en día en el diario vivir.

La segunda infancia debe ser apreciada, como se señaló previamente, como un *periodo crítico*, conocido así por la importancia de ciertas vivencias que serán significativas a partir de ese punto en adelante, a causa de hitos que, si bien en el futuro pueden ser aprendidos, no causarán el mismo impacto o no serán aprehendidos con la misma retención que serían aprendidos en su momento, así mismo, no podrán ser desarrollados y perfeccionados conforme al desarrollo que viva el niño.

La lúdica debe ser vista como un método de enseñanza, si bien actualmente conocemos el beneficio de la gamificación, es necesario el popularizar este tipo de métodos y sus respectivas herramientas, sobre todo en poblaciones tan menores, hay que recordar que el niño no puede aprender por medio de ejercicios mecánicos y múltiples conceptos; a esa edad, los estímulos llamativos son los que favorecen la retención de la información expuesta.

La psicomotricidad no se limita al desarrollo motor como tal, implica el inicio del desarrollo integral del niño, al presentar dominio parcial o total de su cuerpo, puede dominar o mantener una mejor relación con el entorno, lo cual, a su vez, favorecerá el desarrollo en múltiples esferas como la social y la familiar.

RECOMENDACIONES

- A la hora de la estimulación psicomotriz, es importante conocer que no es necesario ser un experto en el tema, con prestar cierta atención a los aspectos a ser trabajados. Además, el desarrollo psicomotor no se reduce a la estimulación en un ambiente controlado, la psicomotricidad es de carácter integral y se encuentra en las actividades cotidianas, es decir, toda persona interesada en el desarrollo integral del menor es capaz de estimular y aportar en la educación psicomotriz.
- Es importante ver a la psicomotricidad como el inicio del desarrollo de múltiples esferas, razón por la cual, es necesario otorgarle la importancia pertinente.
- La actividad física es el mayor aporte para la psicomotricidad, esta permite que el niño se relacione con el entorno y con sus pares, razón por la cual es necesario estimular la participación del infante en actividades deportivas.
- Es importante mantener control bajo los aparatos electrónicos y tecnológicos que el niño pueda implementar, la segunda infancia no es una etapa en la cual el niño pueda ser expuesto a videojuegos, estos reducen las capacidades de motricidad gruesa en su totalidad y de motricidad fina parcialmente.
- La lúdica es una de las mejores herramientas que brinda beneficios a la hora de trabajar con niños, acompañada de un ambiente rico en estímulos sensoriales, el aprendizaje del niño presenta una mayor probabilidad de ser retenido.
- Resulta favorable desarrollar espacios controlados en casa, ricos en estímulos sensoriales que generen interés en el niño; así, el desarrollo psicomotor estaría al

alcance del interés del niño, estimulando también la autonomía y la capacidad de tomar decisiones.

ANEXOS



MANUAL DE PSICOMOTRICIDAD PARA LA SEGUNDA INFANCIA


POR:
LENIN ANDRÉS RODRIGUEZ

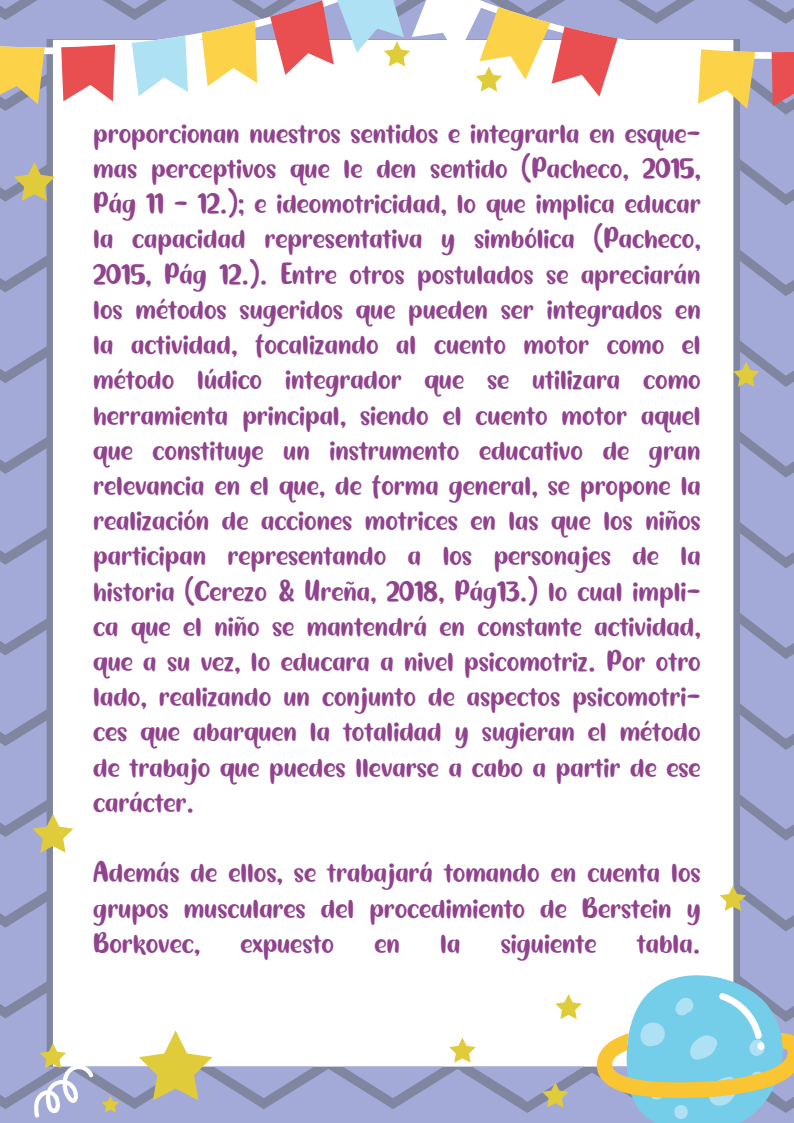


PROPUESTA DEL MANUAL DE APRENDIZAJE LÚDICO

Plan de estimulación psicomotriz integral

Teniendo en cuenta el término integral, el presente plan generado a partir de recolección bibliográfica nos encamina a prestar más atención a la necesidad de conocer acerca de las leyes de base de la psicomotricidad, es decir, tomaremos en cuenta la estimulación de manera primordial en dirección cefalo – caudal y próximo – distal, acorde con Calle & Lalama (2019) la primera busca lograr el dominio corporal en el orden de lo vertical, de la cabeza a los pies y la segunda en forma horizontal, del eje del cuerpo hacia las extremidades sean estas superiores o inferiores (Pág.214). Consecuentemente se seguirán los objetivos de la psicomotricidad para la ambientación del acto lúdico que tiene el objetivo de la introyección psicomotriz partiendo de los términos sensoriomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva. Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones (Pacheco, 2015, Pág. 11); perceptomotricidad que implica educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que





proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido (Pacheco, 2015, Pág 11 - 12.); e ideomotricidad, lo que implica educar la capacidad representativa y simbólica (Pacheco, 2015, Pág 12.). Entre otros postulados se apreciarán los métodos sugeridos que pueden ser integrados en la actividad, focalizando al cuento motor como el método lúdico integrador que se utilizara como herramienta principal, siendo el cuento motor aquel que constituye un instrumento educativo de gran relevancia en el que, de forma general, se propone la realización de acciones motrices en las que los niños participan representando a los personajes de la historia (Cerezo & Ureña, 2018, Pág13.) lo cual implica que el niño se mantendrá en constante actividad, que a su vez, lo educara a nivel psicomotriz. Por otro lado, realizando un conjunto de aspectos psicomotrices que abarquen la totalidad y sugieran el método de trabajo que puedes llevarse a cabo a partir de ese carácter.

Además de ellos, se trabajará tomando en cuenta los grupos musculares del procedimiento de Berstein y Borkovec, expuesto en la siguiente tabla.

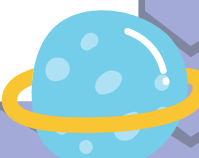


Tabla 1 Grupos musculares del procedimiento de Berstein y Borkovee

Dieciséis grupos musculares	Siete grupos musculares	Cuatro grupos musculares
1. Músculos de la mano y antebrazo dominante	1. Músculos del brazo dominante	1. Músculos de los dos brazos
2. Músculos del biceps dominante		
3. Músculos de la mano y antebrazo no dominante	2. Músculos del brazo no dominante	2. Músculos de la cara y el cuello
4. Músculos del biceps no dominante		
5. Músculos de la frente	3. Músculos de la cara	3. Músculos del pecho, hombros, espalda y abdomen
6. Músculos de las mejillas y nariz		
7. Músculos de las mandíbulas		
8. Músculos del cuello y garganta	4. Músculos del cuello y la garganta	4. Músculos de las dos piernas
9. Músculos del pecho, hombros y parte superior de la espalda	5. Músculos del pecho, hombros, espalda y abdomen	
10. Músculos de la región del estómago, abdomen y parte inferior de la espalda	6. Músculos de la pierna dominante	4. Músculos de las dos piernas
11. Músculos del muslo dominante		
12. Músculos de la pantorrilla dominante	7. Músculos de la pierna no dominante	4. Músculos de las dos piernas
13. Músculos del pie dominante		
14. Músculos del muslo no dominante		
15. Músculos de la pantorrilla no dominante		
16. Músculos del pie no dominante		

(de Quiroz Aragón, 2012)

LEYES DE LA PSICOMOTRICIDAD

Tomando en cuenta las vías y leyes céfalo - caudales y próximo - distales, implica que el ejercicio a ser realizado de manera integral debería tomar como base el ejecutar el aprendizaje de manera descendente, es decir, comenzando por músculos del rostro (gesticulación) pasando por el cuello, extremidades superiores y posteriormente extremidades inferiores, sin olvidar que de acuerdo con la segunda ley de la psicomotricidad, los movimientos que se ejecutaran con mayor facilidad serán aquellos que están más próximos al eje central del cuerpo, es decir, que el niño en primer lugar generara movimientos más grandes como el movimiento del torso y de los mismos brazos antes de perfeccionar los más finos como el control independiente de los dedos.





OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD: AMBIENTACIÓN DE CARÁCTER SENSORIAL

Es necesario recordar lo importante de la ambientación para el niño, si el fin de este trabajo implica el asignar un carácter lúdico al aprendizaje como tal, el hecho de inclinarse como opción al interés sensorio motriz facilitaría de mejor manera el cumplimiento de cada objetivo psicomotriz. Empezando por la sensoriomotricidad, el mero hecho de la captación del estímulo y que el niño pueda discriminarlo por sus particularidades permitiría que el niño discrimine a la psicomotricidad o al cuidador primario y a las respectivas indicaciones, esto implica:

- ★ **Vista:** estímulos diferenciados por medio de colores, de preferencia llamativos, y forma, claramente los estímulos estarán asignados al vestuario, los instrumentos utilizados y al ambiente como tal.



- ★ **Audición:** Estímulos fonológicos fluctuantes entre hipertónicos, hipofónicos, agudos y graves que sean claramente diferenciables el uno del otro. Los estímulos, a su vez, se verán reflejados a partir de un diálogo donde el niño asignara la variación fonal a papeles distintos donde se pueda personificar a un niño, un anciano, una persona tranquila, una molesta, etc.
- ★ **Tacto:** En tanto a este sentido, el objetivo implicaría en cuanto a la percepción de distintos estímulos que cuenten con diferencias a nivel de textura, temperatura, presión. Dentro de estas cualidades se asignarán materiales que integren el calor, la solidez, la textura tomando en cuenta a los mecanorreceptores que se encargan de la percepción del tacto presión suave, presión profunda, textura, y los termorreceptores que identifican los cambios de temperatura; no se tomara en cuenta la estimulación de nociceptores. Los estímulos se verán presentes en la interacción que el niño deberá presentar con los materiales o instrumentos.





- ★ **Olfato y gusto:** A razón de la correlación establecida en estos sentidos, el ejercicio mutuo de estos receptores permitirá la asociación de los estímulos y a su vez la contribución del aprendizaje, en este aspecto el niño deberá aprender a discriminar los olores y sabores: dulces, salados, amargos, ácido y umami. Los materiales se pueden ver reflejados en la interacción de este carácter integrado al cuento motor.

En tanto a la perceptomotricidad, el niño o niña, ya habiendo captado el estímulo, es hora de generar asociaciones que le permitan asignar percepciones que posteriormente se verán reflejados en el desarrollo integral del mismo, normalmente el significado asignado ira acorde a aprendizajes sociales.

- ★ **Vista:** La asociación de los colores implicaría la abstracción de sus propios significados, como, por ejemplo: negro – luto, tristeza, dolor; rojo – amor; blanco – paz; amarillo – alegría; entre otros.





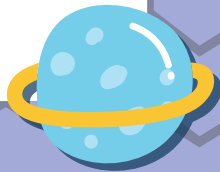
- ★ **Audición:** El niño o niña, como en el ejemplo anterior, lograra abstraer la relación entre una voz ronca y baja con un anciano vs. La voz alta y risueña de un joven. Implicaría la asociación con sentimientos y sensaciones de igual manera con miedo, tranquilidad, ira, enojo que se puedan percibir en quien interpreta el personaje o que genere estos sentimientos en el niño o niña.
- ★ **Tacto:** Se asignarán las correlaciones entre instrumentos agradables o desagradables como al tacto de algo viscoso o algo tibio; así como la funcionalidad de cada objeto, es decir, el niño aprenderá que para defenderse necesitara un objeto duro como una piedra o un palo y que no le será útil un madejo de lana, que, a su vez, puede resultar cálido y cómoda para el niño, a diferencia de la misma piedra; en este caso la asociación incluiría el carácter de utilidad.
- ★ **Olfato y gusto:** En este aspecto, el niño puede asociar con el agrado, el desagrado o el gusto como tal.



Finalmente, la ideomotricidad implica la integración de todos los estímulos y percepciones previamente apreciados y unidos en función de un objetivo, es decir, el niño habiendo asociado el estímulo a través de la sensación, y agregándole un valor subjetivo por medio de la percepción genera una planificación integradora que le permita recrear una acción o reaccionar ante una acción previamente planificada, las asociaciones establecidas generaran aprendizajes que le permitirán al niño reaccionar o actuar bajo las mismas situación en sesión (el cuento motor) o incluso posteriormente en la vida real.

CARACTERES A ESTIMULAR

- Regulación del tono muscular
- Estimulación en el esquema corporal
- Estimulación en la lateralidad
- Estimulación del equilibrio
- Disociación de movimiento
- Estimulación en la estructuración espacio temporal
- Expresión y reconocimiento de emociones
- Estimulación de la psicomotricidad fina
- Estimulación de psicomotricidad gruesa
- Simbolización
- Autoestima



RECURSOS A UTILIZAR

La idea principal es utilizar el cuento motor como recurso lúdico, ya que la misma actividad orilla al cuidador primario o psicomotricista y al niño a utilizar múltiples herramientas con el fin de generar ciertos escenarios, es decir, si el personaje principal tiene que pintar, bailar o fingir ciertos actos, no será de forma directiva, al contrario, al seguir un diálogo no estructurado que estimule la espontaneidad y creatividad del niño, la continuidad del ejercicio lo torna natural y al no ser de carácter directivo o estructurado, permite que el niño desarrolle autonomía y simbolización en tanto a las decisiones que toma.

METODOLOGÍA INTEGRADORA

El medio para obtener el trabajo psicomotriz planificado, como se ha indicado con anterioridad, gira en torno a metodologías lúdicas. La metodología como tal pretende abordar de manera simultánea e integradora los siguientes aspectos de la psicomotricidad:

- ☞ Leyes de la psicomotricidad
- ☞ Objetivos de la psicomotricidad
- ☞ Regulación del tono muscular
- ☞ Estimulación en el esquema corporal
- ☞ Estimulación en la lateralidad



- Estimulación del equilibrio
- Disociación de movimiento
- Estimulación en la estructuración espacio temporal
- Expresión y reconocimiento de emociones
- Estimulación de la psicomotricidad fina
- Estimulación de psicomotricidad gruesa

Es importante tener en claro que el objetivo de la siguiente propuesta es evadir cualquier indicación u orden que torne la dinámica en directiva, al contrario, se busca fomentar la participación libre, la creatividad a la hora de ejecutar las actividades, la sociabilidad y con esta la estimulación cognitiva, de aquí parte el enfoque integral que implica asociar los factores previamente mencionados, por ejemplo, la sociabilidad y la sensomotricidad (parte de los objetivos de la psicomotricidad) se verían estimulados a lo largo de todo el proceso de aprendizaje a causa de la interacción del niño con otros niños, con el psicomotricista o con el cuidador primario, y la total presencia de estímulos con los que el niño se verá obligado a interactuar, respectivamente.

La planificación como tal apunta a la dramatización y personificación de escenas y personajes llamativos para el niño, tomando en cuenta que al seguir historias o cuentos populares el niño tendrá la capacidad no solo de personificar con mayor facilidad, sino

también, podrá improvisar de mejor manera.

Papeles como:

- ee Astronauta
- ee Buzo marino
- ee Superhéroe
- ee Constructor
- ee Chef
- ee Militar
- ee Hombre de la selva
- ee Científico

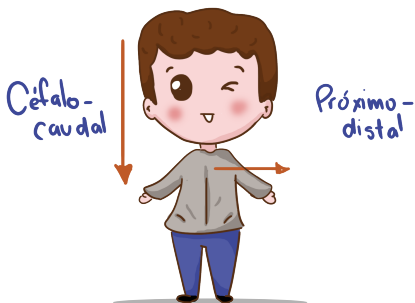
Son recursos que se pueden utilizar como base de ciertas historias, a partir de los superhéroes se puede especificar uno con ciertas habilidades si queremos reforzar cierto aspecto de la psicomotricidad, es más, cada opción se puede tomar con el mismo fin de emplear mayor refuerzo en un aspecto determinado, por ejemplo, el buzo marino y el astronauta, a la hora de tener que emplear la suspensión en agua o el espacio, el niño se verá obligado a necesitar de un tercero que facilite la dramatización de esta actividad, fomentando el equilibrio, el autoconcepto y la socialización. Lo más importante de la actividad es recordar que el niño es un ser netamente espontáneo, con un sinfín de actividades que pueden estimular cada esfera psicomotriz, solo hay que prestar gran atención a la actividad llevada a cabo y poder evaluar las fortalezas y deficiencias psicomotrices que el niño presenta.



Habiendo propuesto las esferas que se van a trabajar y los papeles que pueden ser utilizados para el cuento motor, podemos pasar a apreciar como cada esfera puede ser correlacionada con cada personificación, a manera de ejemplo.



METODOLOGÍA INTEGRADORA



Personificación

Astronauta

Buzo Marino

Súperhéroe

Constructor

Chef

Militar

Hombre de la selva

Científico

Leyes de la psicomotricidad

**LEY
CÉFALO-
CAUDAL**

Opciones

Ejercicios generales que partan en dirección desde la cabeza hacia los pies. En orden.

- *Gesticulación relacionada con emociones.
- *Movimientos de cabeza para generar indicaciones.
- *Uso exagerado de tórax y cadera para dramatización de posturas.
- *Uso exagerado de extremidades inferiores para acciones.

Personificación

Astronauta

Buzo Marino

Súperhéroe

Constructor
Chef

Militar

Hombre de la
selva

Científico

Leyes de la psicomotricidad

**LEY
PRÓXIMO-
DISTAL**

Opciones

Ejercicios generales que partan en dirección desde el centro del cuerpo (espino dorsal) hacia las extremidades distales (falanges). En orden.

- * Realización de actividades con los hombros que estén relacionados con la actividad.
- * Movimientos de cadera exagerados para dramatización de posturas.
- * Uso de falanges de extremidades superiores e interiores con el fin de: contar, señalar, realizar indicaciones o comunicarse.

OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Personificación

Astronauta

Buzo Marino

Súperhéroe

Constructor

Chef

Militar

Hombre de la selva

Científico

Leyes de la psicomotricidad

LEY
CÉFALO-
CAUDAL

Opciones

El aspecto sensomotor implica la estimulación general, gradual, simultánea y diferenciada que se puede dar en torno a todos los sentidos a través de todos los estímulos posibles, se puede tomar como ejemplo el apartado 1.1.2.2. Objetivos de la psicomotricidad: Ambientación de carácter sensorial, donde se aprecia la cantidad de estímulos a los que se puede exponer a un sentido.



Personificación

Leyes de la psicomotricidad

Opciones

Astronauta

Buzo Marino

Súperhéroe

Constructor

Chef

Militar

Hombre de la
selva

Científico

PERCEP-
TOMOTRI-
CIDAD

En cuanto a la perceptomotricidad, nuevamente presenta un carácter general, está en el ambiente y la manera en la que es presentada el estímulo, generalmente de manera positiva si se desea que el niño, a través de la percepción, genera un concepto o definición positiva o deseable, además de justificada, de porque se ejecutara un acto o un movimiento, además de estimular la confianza del niño para realizar el acto. Si la percepción es negativa, el niño se resistirá.

¡Quiero volar
hasta las estrellas!



Personificación

Leyes de la psicomotricidad

Opciones

Astronauta

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Demostrar como un astronauta se desplaza (con ayuda de una persona)
- * Realizar "acrobacias en el espacio" como: trampolines, giros, saltos, acrobacias, piruetas, etc.

Buzo Marino

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Demostrar las distintas maneras en las que alguien puede nadar, suspendido en el aire (con ayuda de una persona)
- * Hacer (piruetas y acrobacias en el agua)
- * Mostrar cómo se sumerge un buso
- * Ejercer fuerza para abrir un cobre pirata
- * Escapar de una criatura marina (simulando nadar)

Personificación

Leyes de la psicomotricidad

Opciones

Súperhéroe

**IDEOMO-
TRICIDAD**

Simular distintos poderes y habilidades de carácter variado, por ejemplo:

- Volar
- Correr muy rápido
- Gritos sónicos
- Súper fuerza
- Ser intangible
- Ser invisible
- Ser elástico
- Súper inteligencia
- Telequinesis
- Etc.

Constructor

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Ejercer fuerza para movilizar materializa pesados
- * Escalar para realizar trabajos de altura

Medir espacios

- * Realizar actividades de construcción como: martillar, serruchar, taladrar, aplanar, juntar tubos, etc.

Personificación

Leyes de la psicomotricidad

Opciones

Chef

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Ejercer fuerza para cargar ingredientes pesados
- * Realizar cortes gruesos y delgados en materiales moldeables como plastilina.
- * Desmenuzar papel a manera de comida
- * Rallar
- * Preparar y aplanar masa
- * Servir comida en un plato
- * Remover líquidos

Militar

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Ejercer fuerza para cargar armamento y objetos pesados.
- * Realizar actividades como ejercicios de calistenia, tales como: trotar, correr, saltar (de distintas maneras) reptar, escalar.
- * Técnicas de defensa personal (sin fomentar la violencia)



Personificación

Leyes de la psicomotricidad

Opciones

Hombre de la selva

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Utilizar lianas para transportarse
- * Caminar en cuatro extremidades
- * Ejemplificar actividades de animales como: aullar, volar, saltar como sapo, reptar, caminar en 4 patas.
- * Ejemplificar cualidades de animales, como: la trompa de un elefante, dientes de castor, cuernos de distintos animales, ojos de sapo, melena de león, boca de cocodrilo, movimiento de serpiente, etc.

Científico

**IDEOMO-
TRICIDAD**

- * Ejemplificar el uso de equipos como: microscopios, pipetas, tijeras, pizarrones, electrodos, cables, herramientas, etc.
- * Mezclar sustancias en vasos de ensayo
- * Evaluar la actividad de un participante que actué como objeto de estudio
- * Crear un robot

REGULACIÓN DEL TONO MUSCULAR

Personificación

Regulación del tono muscular

Opciones

Astronauta

EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES

*Peso leve: Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolizen una bandera, un casco astronauta, equipo de astronauta, etc.

*Peso moderado: Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolizen asteroides o rocas lunares pequeñas, tanques de oxígeno, monitores de nave espacial, alien, etc.

*Peso alto: Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolizen turbinas de nave espacial, asteroides grandes, misiles, compañeros astronautas.



Personificación Regulación del tono muscular

Buzo Marino

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

Opciones

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen animales marinos pequeños, visores de buzo, traje de buzo.
- * **Peso moderado:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen tanque de oxígeno, equipo de captura de buzo, animales medianos
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen animales pesados, partes de barcos naufragados, cofre del tesoro

Personificación

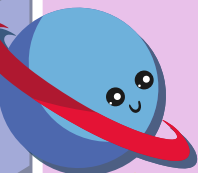
Superhéroe

Regulación del tono muscular

EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES

Opciones

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen persona de la misma contextura, objetos de tamaño considerablemente proporcional al del "superhéroe"
- * **Peso moderado** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen objetos considerablemente distintos al "superhéroe" como: carro, tanque, maquinaria pesada, lanchas, etc.
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen objetos significativamente mayores en proporción al "superhéroe" como: casas, edificios, buques, meteoritos, etc.



Personificación

Regulación del tono muscular

Opciones

Constructor

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolizen materiales ligeros como herramientas de construcción como: martillo, serrucho, bolsa de clavos, bolsa de tornillos, bolsas de tuercas, martillo, etc.
- * **Peso moderado:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolizen materiales de construcción ligeramente pesados como vigas, palas, picos, varillas, etc.
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolizen objetos significativamente pesados como sacos de arena, tierra, ripio, cemento, martillo eléctrico, etc.



Personificación

Regulación del
tono muscular

Opciones

Chef

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen fundas con pequeñas porciones de alimentos como frutas y verduras.
- * **Peso moderado:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen herramientas pesadas como batidora, licuadora, grandes utensilios de cocina, porciones moderadas de alimentos.
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen grandes porciones de comida como sacos pesados, instrumentos como refrigeradora, cocina, lavaplatos, conjuntos grandes de platos o utensilios.

Personificación

Militar

Regulación del tono muscular

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

Opciones

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen instrumentos leves como equipos de supervivencia, sogas, vestimenta militar.
- * **Peso moderado:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen armamento ligeramente pesado, mochilas de supervivencia, etc.
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen armamento pesado, un compañero militar, etc.

Personificación

Hombre
de la selva

Regulación del tono muscular

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

Opciones

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen frutos recolectados, animales pequeños, etc.
- * **Peso moderado:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen animales ligeramente pesados, instrumentos de cacería, etc.
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen troncos, piedras pesadas, animales grandes, etc.

Personificación Regulación del tono muscular

Opciones

Científico

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

- * **Peso leve:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen materiales en bajas porciones para experimentación
- * **Peso moderado:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen instrumentos de investigación levemente pesados, creaciones de "científico"
- * **Peso alto:** Cargar en brazo, levantar continuamente y de manera repetitiva; y subir gradas con peso en hombros y espalda de objetos que simbolicen equipos pesados e instrumentos de experimentación, creaciones de "científico".



ESTIMULACIÓN EN EL ESQUEMA CORPORAL

Personificación

Estimulación
en el
esquema corporal

Opciones

Ejercicios para constitución de rostro:
Se genera ejercicio para identificar las partes del rostro, su composición, ubicación y función, tomando en cuenta las siguientes partes: cabello, cejas, pestañas, ojos, parpados, labios, dientes, nariz, fosas nasales, mejillas, orejas, quijada, frente y pómulos.

Astronauta

ROSTRO

* En un espejo El astronauta encontró un alienígena que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalará las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El astronauta encontró un material en una estrella, quiere intentar moldear su rostro en este material, realizara las partes indicadas en constitución de rostro.

Personificación

Estimulación
en el
esquema corporal

Opciones

Científico

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES
E
INFERIORES

* Uso de aparatos
y localización de partes

El astronauta tiene:

-Que taparse los oídos
para el despegue con
sus auriculares.

-Que ponerse tapones
nasales y cubrir su boca
con un protector porque
se liberaron gases
peligrosos.

-Que ponerse gafas por-
que está cerca del sol.



Buzo Marino

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

- * **En un espejo**
El buzo marino encontró una criatura marina que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.
- * **Con material moldeable (plastilina - arcilla)**
El buzo marino encontró un material en un barco hundido, quiere intentar moldear su rostro en este material, realizara las partes indicadas en constitución de rostro.
- * **Uso de aparatos y localización de partes**
El buzo marino tiene:
-Que taparse los oídos con sus auriculares porque escucho el fuerte cantó de un animal marino
-Que ponerse gafas porque está cerca de otro submarino y no le permite ver.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Superhéroe

EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES

* En un espejo
El superhéroe se enfrenta a un enemigo que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El superhéroe tiene que construir un clon de el para salvarse de un enemigo, consigue un material moldeable y tendrá que realizar las partes indicadas en constitución de rostro.

* Uso de aparatos y localización de partes
El superhéroe tiene:
-Que taparse los oídos con unos auriculares especiales para soportar el grito sónico de un enemigo.
-Que ponerse tapones nasales y cubrir su boca con un protector porque un enemigo arrojo un gas nocivo.
-Que ponerse gafas porque está cerca de un enemigo que está hecho de luz.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Constructor

EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES

* En un espejo
El constructor encontró una estatua similar a él, quiere verificar si todas las partes del rostro están puestas y bien ubicadas, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El constructor tiene que construir con cemento una escultura de él mismo, realizara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Uso de aparatos y localización de partes

El constructor tiene:
-Que taparse los oídos con sus auriculares para poder taladrar y romper el concreto.
-Que ponerse tapones nasales y cubrir su boca porque va a aplicar un ácido muy fuerte en su trabajo.
-Que ponerse gafas porque está soldando.



Personificación Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Chef

**EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

* En un espejo
El chef recibió un pastel con su forma, quiere verificar si todas las partes de su rostro están ubicadas, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El chef tiene que realizar un pastel de él mismo, con maza para pastel realizara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Uso de aparatos y localización de partes
El chef tiene:
-Que taparse los oídos con sus auriculares porque en la cocina están haciendo mucho ruido.
-Que ponerse tapones nasales y cubrir su boca porque algo en la cocina se dañó y esta emanando un mal olor.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Militar

**EXTREMIDADES
SUPERIORES
E
INFERIORES**

* En un espejo
El militar identifico un infiltrado entre sus tropas, tiene que identificar si el rostro tiene todas las partes similares a la de alguien de su tropa, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El militar recibe la orden de esculpir en lodo su propia figura como método de supervivencia, realizara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Uso de aparatos y localización de partes
El militar tiene:
-Que taparse los oídos con sus auriculares para poder despegar un helicóptero.
-Que ponerse tapones nasales y cubrir su boca porque han liberado gas pimienta.
-Que ponerse gafas porque tiene que proteger su vista a causa de un ataque.



Personificación Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Hombre de
la selva

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES
E
INFERIORES

* En un espejo
El hombre de la selva acaba de encontrar un objeto refractario que nunca ha visto, él se refleja en este objeto, quiere saber si todas las partes de su rostro están copiadas exactamente, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El hombre de la selva quiere representarse a sí mismo en fango, realizara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Uso de aparatos y localización de partes
El hombre de la selva tiene:
-Que taparse los oídos con hojas porque hay un animal muy ruidoso en la selva.
-Que ponerse hojas en la nariz y cubrir su boca porque hay emisiones de gases volcánicos.



Personificación Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Científico

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES
E
INFERIORES

* En un espejo
El científico hizo un clon de él mismo, tiene que identificar si ha logrado crearlo similar a él, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El científico creara una versión pequeña de el mismo, con material biológico realizara las partes indicadas en constitución de rostro.

* Uso de aparatos y localización de partes
El científico tiene:
-Que taparse los oídos con sus auriculares porque está experimentando con sonidos fuertes.
-Que ponerse tapones nasales y cubrir su boca porque ha liberado un gas peligroso en el laboratorio.
-Que ponerse gafas porque está experimentando con luz y fuego.

Ejercicios para constitución de las extremidades superiores:

Se genera ejercicio para identificar las partes de las extremidades superiores, su composición, ubicación y función, tomando en cuenta las siguientes partes: hombro, bíceps, tríceps, brazo, codo, antebrazo, muñeca, palma de la mano, dorso de la mano, dedos (meñique, anular, medio, índice y pulgar) y uñas.

Astronauta

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES

* En un espejo
El astronauta encontró un alienígena que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El astronauta encontró un material en una estrella, quiere intentar moldear sus extremidades superiores en este material, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes
El astronauta tiene:
-Utilizar los guantes del traje
-Vestir la manga del traje
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con ungüento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Buzo Marino

EXTREMIDADES
SUPERIORES

* En un espejo
El buzo marino encontró una criatura marina que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El buzo marino encontró un material en un barco hundido, quiere intentar moldear sus extremidades superiores en este material, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes
El buzo marino tiene:
-Utilizar los guantes del traje
-Vestir la manga del traje
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con ungüento.

Personificación Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Superhéroe

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES

* En un espejo
El superhéroe se enfrenta a un enemigo que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El superhéroe tiene que construir un clon de el para salvarse de un enemigo, consigue un material moldeable y tendrá que realizar las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes
El superhéroe tiene:
-Utilizar los guantes del traje
-Vestir la manga del traje
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con unguento.



Personificación

Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Constructor

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES

- * En un espejo
El constructor encontró una estatua similar a él, quiere verificar si todas las partes del rostro están puestas y bien ubicadas, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.
- * Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El constructor tiene que construir con cemento una escultura de él mismo, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.
- * Uso de aparatos y localización de partes
El constructor tiene:
 - Utilizar los guantes protectores
 - Vestir la manga protectora
 - Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con unguento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Chef

**EXTREMIDADES
SUPERIORES**

* En un espejo
El chef recibió un pastel con su forma, quiere verificar si todas las partes de su rostro están ubicadas, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El chef tiene que realizar un pastel de el mismo, con maza para pastel realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes
El chef tiene:
-Utilizar los guantes de horno
-Vestir la manga del traje
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con ungüento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Militar

EXTREMIDADES
SUPERIORES

* En un espejo El militar identifico un infiltrado entre sus tropas, tiene que identificar si el rostro tiene todas las partes similares a la de alguien de su tropa, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores. *

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El militar recibe la orden de esculpir en todo su propia figura como método de supervivencia, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

Uso de aparatos y localización de partes El militar tiene:
-Utilizar los guantes protectores
-Vestir la manga de protección
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con unguento. *

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Hombre de la selva

EXTREMIDADES SUPERIORES

* En un espejo El hombre de la selva acaba de encontrar un objeto refractario que nunca ha visto, él se refleja en este objeto, quiere saber si todas las partes de su rostro están copiadas exactamente, con un marcador señalará las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El hombre de la selva quiere representarse a sí mismo en fango, realizará las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes El hombre de la selva tiene:
-Cubrir su brazo con una hoja gigante para protegerse
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con ungüento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Científico

**EXTREMIDADES
SUPERIORES**

* En un espejo El científico hizo un clon de el mismo, tiene que identificar si ha logrado crearlo similar a él, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades superiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El científico creara una versión pequeña de el mismo, con material biológico realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes El científico tiene:
-Utilizar los guantes de protección de laboratorio
-Vestir la manga de protección de laboratorio
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades superiores con unguento.



Personificación Estimulación
 en el
 esquema corporal

Opciones

Ejercicios para constitución de extremidades inferiores:
Se genera ejercicio para identificar las partes de las extremidades inferiores, su composición, ubicación y función, tomando en cuenta las siguientes partes: cadera, muslo, rodilla, pierna, pantorrilla, tobillo, planta del pie, dorso del pie, talón, dedos (pulgares)

Astronauta

EXTREMIDADES
INFERIORES

* En un espejo
El astronauta encontró un alienígena que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores.

* Con material moldeable (plastilina – arcilla)
El astronauta encontró un material en una estrella, quiere intentar moldear sus extremidades superiores en este material, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades superiores.

* Uso de aparatos y localización de partes
El astronauta tiene que:
-Utilizar los zapatos del traje
-Utilizar las rodilleras
-Utilizar las canilleras
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con unguento.

Personificación

Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Buzo Marino

**EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES**

* En un espejo
El buzo marino encontró
una criatura marina que
cambia de forma, tiene
que identificar si ha logra-
do copiarlo de manera
exacta, con un marcador
señalara las partes indica-
das en constitución de las
extremidades inferiores.

* Con material mol-
deable (plastilina - arcilla)
El buzo marino encontró
un material en un barco
hundido, quiere intentar
moldear sus extremidades
inferiores en este material,
realizara las partes indica-
das en constitución de ex-
tremidades inferiores.

* Uso de aparatos y
localización de partes
El buzo marino tiene que:
-Utilizar los zapatos del
traje
-Utilizar las rodilleras
-Utilizar las canilleras
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en
las partes indicadas en
constitución de extremida-
des inferiores con
ungüento.

Personificación

Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Superhéroe

EXTREMIDA-
DES
SUPERIORES

* En un espejo
El superhéroe se enfrenta a un enemigo que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalará las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El superhéroe tiene que construir un clon de el para salvarse de un enemigo, consigue un material moldeable y tendrá que realizar las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores.

* Uso de aparatos y localización de partes
El superhéroe tiene que:
-Utilizar los zapatos del traje
-Utilizar las rodilleras
-Utilizar las canilleras
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con ungüento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Constructor

**EXTREMIDADES
SUPERIORES**

* En un espejo El constructor encontró una estatua similar a él, quiere verificar si todas las partes del rostro están puestas y bien ubicadas, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El constructor tiene que construir con cemento una escultura de él mismo, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores.

* Uso de aparatos y localización de partes El constructor tiene que:
-Utilizar los zapatos del traje
-Utilizar las rodilleras
-Utilizar las canilleras
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con ungüento.



Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Chef

EXTREMIDADES SUPERIORES

* En un espejo El chef recibió un pastel con su forma, quiere verificar si todas las partes de su rostro están ubicadas, con un marcador señalará las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El chef tiene que realizar un pastel de el mismo, con maza para pastel realizara las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores.

* Uso de aparatos y localización de partes El chef tiene que:
-Utilizar los zapatos del traje
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con unguento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Militar

EXTREMIDADES
SUPERIORES

* En un espejo El militar identifico un infiltrado entre sus tropas, tiene que identificar si el rostro tiene todas las partes similares a la de alguien de su tropa, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores. ★

* Con material moldeable (plastilina - arcilla) El militar recibe la orden de esculpir en lodo su propia figura como método de supervivencia, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores.

Uso de aparatos y localización de partes El militar tiene que:
-Utilizar los zapatos del traje
-Utilizar las rodilleras
-Utilizar las canilleras
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con unguento. ★

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Hombre de la selva

EXTREMIDADES SUPERIORES

* En un espejo El hombre de la selva acaba de encontrar un objeto refractario que nunca ha visto, él se refleja en este objeto, quiere saber si todas las partes de su rostro están copiadas exactamente, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores.

Con material moldeable (plastilina - arcilla) El hombre de la selva quiere representarse a sí mismo en fango, realizara las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores.

Uso de aparatos y localización de partes El hombre de la selva tiene que:
-Vestir taparrabos
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con unguento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Científico

**EXTREMIDADES
SUPERIORES**

* En un espejo El científico hizo un clon de el mismo, tiene que identificar si ha logrado crearlo similar a él, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución de las extremidades inferiores.

Con material moldeable (plastilina - arcilla) El científico creara una versión pequeña de el mismo, con material biológico realizara las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores.

Uso de aparatos y localización de partes El científico tiene que:
-Utilizar los zapatos del traje
-Utilizar las rodilleras
-Utilizar las canilleras
-Vestir el pantalón
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de extremidades inferiores con unguento.



Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Ejercicios para constitución del tórax:
Se genera ejercicio para identificar las partes del tórax, su composición, ubicación y función, tomando en cuenta las siguientes partes: pecho, espalda, abdomen, costillas, axilas, laterales y ombligo.

Astronauta

TÓRAX

* En un espejo
El astronauta encontró un alienígena que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución del tórax. ★

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El astronauta encontró un material en una estrella, quiere intentar moldear su tórax en este material, realizara las partes indicadas en constitución de tórax.

* Uso de aparatos y localización de partes
El astronauta tiene que:
-Utilizar la chaqueta del traje
-Utilizar una pechera
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de tórax con unguento. ★

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Buzo Marino

TÓRAX

* En un espejo
El buzo marino encontró una criatura marina que cambia de forma, tiene que identificar si ha logrado copiarlo de manera exacta, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución del tórax.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El buzo marino encontró un material en un barco hundido, quiere intentar moldear sus tórax en este material, realizara las partes indicadas en constitución de tórax.

* Uso de aparatos y localización de partes
El buzo marino tiene que:
-Utilizar la chaqueta del traje
-Utilizar una pechera
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de tórax con ungüento.



Personificación

Estimulación en el
esquema corporal

Opciones

Buzo Marino

TÓRAX

* En un espejo
El superhéroe se enfrenta
a un enemigo que cambia
de forma, tiene que identi-
ficar si ha logrado copiarlo
de manera exacta, con un
marcador señalara las par-
tes indicadas en constitu-
ción del tórax. ★

Con material mol-
deable (plastilina - arcilla)
El superhéroe tiene que
construir un clon de el
para salvarse de un ene-
migo, consigue un material
moldeable y tendrá que
realizar las partes indica-
das en constitución del
tórax.

* Uso de aparatos
y localización de partes
El superhéroe tiene que:
-Utilizar la chaqueta del
traje
-Utilizar una pechera ★
-Curarse una herida en
las partes indicadas en
constitución de tórax con
ungüento.

Personificación

Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Chef

TÓRAX

* En un espejo
El constructor encontró una estatua similar a él, quiere verificar si todas las partes del rostro están puestas y bien ubicadas, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución del tórax.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El constructor tiene que construir con cemento una escultura de él mismo, realizara las partes indicadas en constitución de tórax.

* Uso de aparatos y localización de partes
El constructor tiene que:
-Utilizar la chaqueta del traje
-Utilizar una pechera

Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de tórax con unguento.



Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Militar

TÓRAX

* En un espejo
El militar identifico un infiltrado entre sus tropas, tiene que identificar si el rostro tiene todas las partes similares a la de alguien de su tropa, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución del tórax.

*

Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El militar recibe la orden de esculpir en todo su propia figura como método de supervivencia, realizara las partes indicadas en constitución de tórax.

*

Uso de aparatos y localización de partes
El militar tiene que:
-Utilizar la chaqueta del traje
-Utilizar una pechera
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de tórax con unguento.



Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Hombre de la selva

TÓRAX

* En un espejo
El hombre de la selva acaba de encontrar un objeto refractario que nunca ha visto, él se refleja en este objeto, quiere saber si todas las partes de su rostro están copiadas exactamente, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución del tórax.

* Con material moldeable (plastilina - arcilla)
El hombre de la selva quiere representarse a sí mismo en fango, realizara las partes indicadas en constitución de tórax.

* Uso de aparatos y localización de partes
El hombre de la selva tiene que:
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de tórax con unguento.

Personificación Estimulación en el esquema corporal

Opciones

Científico

TÓRAX

* En un espejo El científico hizo un clon de el mismo, tiene que identificar si ha logrado crearlo similar a él, con un marcador señalara las partes indicadas en constitución del tórax.

Con material moldeable (plastilina - arcilla) El científico creara una versión pequeña de el mismo, con material biológico realizara las partes indicadas en constitución de tórax.

Uso de aparatos y localización de partes El científico tiene que:
-Utilizar la bata de laboratorio
-Utilizar una pechera para experimentos
-Curarse una herida en las partes indicadas en constitución de tórax con unguento.



ESTIMULACIÓN EN LA LATERALIDAD

Personificación Estimulación en la lateralidad

Opciones

Astronauta

MANUAL

- El astronauta tiene que:
- Recoger partículas estelares mientras sostiene el rasco recolector
 - Manejar la nave con una sola mano
 - Disparar a los alienígenas

Buzo Marino

- El buzo marino tiene que:
- Recoger monedas del tesoro de un barco pirata mientras sostiene una bolsa recolectora
 - Manejar el submarino con una sola mano
 - Cazar animales con una sola mano con una red

Superhéroe

- El superhéroe tiene que:
- Disparar un poder con una sola mano para que sea más potente
 - Blandir una espada con una sola mano

Personificación Estimulación en la lateralidad

Opciones

Constructor

MANUAL

El constructor tiene que:

- Clavar
- Destornillar
- Lijar
- Etc.

Chef

El chef tiene que:

- Cortar vegetales y frutas
- Exprimir un limón con una mano
- Moler en un mortero un ingrediente

Militar

El militar tiene que:

- Disparar una pistola
- Lanzar una granada

Hombre de la selva

El hombre de la selva tiene que:

- Sostenerse de una liana con una sola mano
- Lanzar una lanza con un brazo



Personificación **Estimulación en la lateralidad** **Opciones**

Científico

MANUAL

El científico tiene que:
-Colocar un químico en un tubo de ensayo con una mano
-Moler en un mortero un compuesto químico

Astronauta

PEDAL

Tiene que patear una pequeña roca estelar ★

Buzo Marino

Tiene que patear un coral para salvarse

Superhéroe

Tiene que patear un robot hasta el sol

Constructor

Tiene que patear estacas contra el piso para clavarlas

Hombre de la selva

Tiene que pisar uvas con una sola pierna ★

Personificación

Estimulación en la lateralidad

Opciones

Militar

Hombre de la selva

Científico

Astronauta

Buzo Marino

Superhéroe

PEDAL

VISUAL

Tiene que patear una granada para salvarse

Tiene que patear lejos un panal de abejas para que no lo piquen

Tiene que patear un experimento fallido para salvar su vida

Tiene que ver por un telescopio con un solo ojo desde su nave para encontrar otro planeta

Tiene que ver por un periscopio con un solo ojo para encontrar una isla

Tiene que ver por un telescopio gigantesco para identificar enemigos alienígenas

Personificación

Estimulación en la lateralidad

Opciones

Constructor

Chef

Militar

Hombre de la selva

Científico



VISUAL

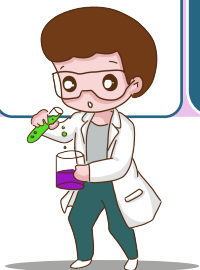
Tiene que ver a través de una pequeña abertura para encontrar un tornillo que se cayó

Tiene que ver a través de una pequeña abertura para encontrar unos ingredientes que se cayeron

Tiene que ver por un telescopio para identificar si vienen tropas enemigas

Tiene que ver a través de una pequeña abertura en un tronco para encontrar un animalito

Tiene que ver con un solo ojo a través de un microscopio para poder ver bacterias u gérmenes



Ejercicios para identificar lateralidad auditiva:
A causa de la relación estrecha con instrumentos de comunicación como teléfonos o celulares, en este ejercicio de preferencia se debe utilizar tales aparatos para identificar la lateralidad auditiva.

Personificación Estimulación en la lateralidad Opciones

Astronauta

Buzo Marino

Superhéroe

Constructor

AUDITIVA

Tiene que utilizar un instrumento con un solo oído que le permite escuchar en el espacio para identificar vida extraterrestre

Tiene que utilizar un monoauricular para identificar por ondas sónicas la ubicación de una ballena o delfín

Tiene que utilizar un instrumento de el para poder escuchar

Tiene que llamar por celular a un compañero para hablar sobre unos planos

Personificación **Estimulación en la lateralidad** **Opciones**

Chef

Militar

Hombre de la selva

Científico

AUDITIVA

Tiene que llamar a un compañero para pedirle que traiga unos ingredientes

Tiene que llamar a sus superiores para informar acerca del estado actual

Utilizará una caracola para poder escuchar a lo lejos

Tiene que utilizar un auricular con un solo oído para escuchar el corazón de una persona





ESTIMULACIÓN DEL EQUILIBRIO

Personificación

Estimulación
del equilibrio

Opciones

Astronauta

Recostar el abdomen sobre una silla para disimular estar flotando en el espacio, mientras más pequeño sea el espacio de apoyo, mejor

Buzo Marino

Recostar el abdomen sobre una silla para disimular estar sumergido en el mar, mientras más pequeño sea el espacio de apoyo, mejor.

Superhéroe

Recostar el abdomen sobre una silla para disimular estar volando por el aire, mientras más pequeño sea el espacio de apoyo, mejor.

DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTO

Los ejercicios previamente propuestos, al ser enunciados con la mención de cada parte del cuerpo, disociando cada movimiento e incluso apoyado por medio del establecimiento de la lateralidad del niño, da la apertura de ejecutar constantemente la disociación de los movimientos de manera adecuada para que el niño reconozca cada parte de su cuerpo y su función.

ESTIMULACIÓN EN LA ESTRUCTURACIÓN ESPACIO TEMPORAL

¡Hola! Soy el tiempo



Personificación Estimulación en la estructuración espacio temporal

Opciones

Indicaciones para estimular la estructura espacio - temporal:

Constantemente dar indicaciones relacionadas con cambios de posición y localización espacial (sugeridos posteriormente) con relación a un tiempo corto, por ejemplo: cada 3 minutos. Es importante que el dominio del temporizador o cronometro se maneje entre el niño y el psicomotricista o cuidador primario para que el niño instaure una identificación aproximada del transcurso temporal

Astronauta

Trasladarse de la nave a la luna, a marte, a una estrella, etc.

Buzo Marino

Trasladarse del submarino a un arrecife de coral, a un banco de pescados, a un barco hundido, a una isla, etc.

Superhéroe

Trasladarse de su guarida secreta a su hogar, a la estación de policía, a un laboratorio, a una escena del crimen



Personificación Estimulación en la estructuración espacio temporal

Opciones

Indicaciones para estimular la estructura espacio - temporal:

Constantemente dar indicaciones relacionadas con cambios de posición y localización espacial (sugeridos posteriormente) con relación a un tiempo corto, por ejemplo: cada 3 minutos. Es importante que el dominio del temporizador o cronometro se maneje entre el niño y el psicomotricista o cuidador primario para que el niño instaure una identificación aproximada del transcurso temporal

Astronauta

Trasladarse de la nave a la luna, a marte, a una estrella, etc.

Buzo Marino

Trasladarse del submarino a un arrecife de coral, a un banco de pescados, a un barco hundido, a una isla, etc.

Superhéroe



Trasladarse de su guarida secreta a su hogar, a la estación de policía, a un laboratorio, a una escena del crimen

Personificación

**Estimulación en
la estructuración
espacio temporal**

Opciones

Constructor

Trasladarse de la construcción, a la surtidora de materiales, a la terraza de la construcción, etc

Chef

Trasladarse del lavabo a la cocina, a la refrigeradora, a la mesa de los comensales, etc.

Militar

Trasladarse del cuartel, a la zona de guerra, a una escena de crimen, a su hogar, etc.

**Hombre de
la selva**

Trasladarse de su hogar a una cueva, a una cascada, a la copa de un árbol, etc.

Científico

Trasladarse del laboratorio a la cámara anti gravedad, a la estación de clonación, al telescopio espacial, a la mecánica de robots, etc.



EXPRESIÓN Y RECONOCIMIENTO DE EMOCIONES

Personificación Expresión y reconocimiento de emociones Opciones

Indicaciones para expresión y reconocimiento de emociones: Sentimientos negativos como: Ira, tristeza y asco, deben ser extremadamente cautelosos de ser generados, el objetivo no apunta a generar aversión al trauma, identificación con eventos ya vividos o conocidos, como posibles abandonos o muertes, este tipo de actividad conformaría la perceptomotricidad, la cual hemos indicado que tiene que favorecer una percepción adecuada que incentive la imaginación y el acto.

Exponer al niño a situaciones, conforme el papel que está actuando, que generen los seis sentimientos básicos: Ira, alegría, sorpresa, asco, miedo y tristeza.

Comenzar con el cuestionamiento: ¿Cómo te sentirías si...?



Astronauta

Ira: Un compañero astronauta te gana la misión que esperaste tanto tiempo.

Alegría: Lograras conseguir un viaje a marte que siempre soñaste

Sorpresa: De pronto encontraste un nuevo planeta lleno de tesoros

Personificación	Expresión y reconocimiento de emociones	Opciones
-----------------	---	----------

Astronauta

Asco: Encontraste un objeto extraño que segrega una sustancia viscosa y desconocida

Miedo: Tu nave de daña en medio del espacio

Tristeza: La misión se termina, pero aún no quieres regresar a la tierra

Buzo Marino

Ira: Si tu amigo buzo te gana el tesoro que tu buscabas

Alegría: Si consigues el tesoro que tu buscabas

Sorpresa: Si logras ver dos calamares gigantes e inofensivos

Asco: Si una babosa marina cruza por tu rostro

Miedo: Si sientes que un tiburón se acerca por detrás de ti

Tristeza: Si el tesoro que tanto anhelas solo era una mentira



Personificación

Expresión y reconocimiento de emociones

Opciones

Superhéroe

Ira: Si te enteras del plan de un enemigo contra la humanidad

Alegría: Si logras frustrar el plan del enemigo

Sorpresa: Si descubres un nuevo poder del que no tenías conocimiento

Asco: Si el enemigo te lanza una sustancia viscosa al rostro

Miedo: Si sientes que el enemigo es 10 veces más fuerte que tu

Tristeza: Si te enteras que un compañero superhéroe te traiciono y se unió al enemigo



Personificación

Expresión y reconocimiento de emociones

Opciones

Constructor

Ira: Si te dan nuevas indicaciones ya habiendo concretado el trabajo

Alegría: Si te felicitan por el trabajo que has hecho

Sorpresa: Si por tu excelente trabajo te dan 10 veces más dinero del acordado

Asco: Si cayeras en una alcantarilla

Miedo: Si supieras que el plazo de entrega del proyecto se adelantó y aun no lo tienes hecho

Tristeza: Si no valoran tu trabajo y de despiden del trabajo

Chef

Ira: Si los meseros botan los platos y cae la comida el piso

Alegría: Si un importante comensal te da las felicitaciones

Personificación	Expresión y reconocimiento de emociones	Opciones
-----------------	---	----------

Chef

Sorpresa: Si descubres que un comensal era un crítico y dice que es la mejor comida del mundo

Asco: Si descubres comida descompuesta en el refrigerador

Miedo: Si te enteras de que el restaurante puede ser cerrado por pocos comensales

Tristeza: Si no valoran tu trabajo y te despiden

Militar

Ira: Si vez a un vándalo haciendo grafitis en una pared

Alegría: Si te promueven a un rango más alto

Sorpresa: Si te enteras de que un superior traiciona a tu tropa

Asco: Si en el campo de entrenamiento te encuentras en contacto con estiércol (lo pisas o caes sobre el)



Personificación

Expresión y reconocimiento de emociones

Opciones

Militar

Miedo: Si estas en el campo de batalla y sientes que pueden perder

Tristeza: Si te despiden del trabajo

Hombre de la selva

Ira: Si vez que están deforestando tu hogar

Alegría: Si logras ayudar a un animal a que salga de arenas movedizas y se salve

Sorpresa: Si encuentras un mineral precioso enterrado

Asco: Si un animal grande te estornuda

Miedo: Si te vez amenazado or un cazador furtivo

Tristeza: Si de pronto tu casa se derrumba y te toca buscar un nuevo hogar



Personificación

Expresión y
reconocimiento
de emociones

Opciones

Científico

Ira: Si te enteras de que te robaron un invento o descubrimiento

Alegría: Si tu experimento ayuda a miles de personas

Sorpresa: Si logras descubrir algo muy complejo e inigualable

Asco: Si tu experimento falla y te vez cubierto de una sustancia viscosa y pegajosa

Miedo: Si un experimento se sale de control y sientes que puedes pasarte algo

Tristeza: Si un experimento no sale como quieres.

Estoy enojado



ESTIMULACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA Y GRUESA

Personificación de la estimulación de la psicomotricidad fina y gruesa

Opciones

Indicaciones para psicomotricidad fina:

La psicomotricidad implica series de movimiento de grupos musculares pequeños y que apuntan a realizar o generar actos precisos y exactos, como: dibujar, pintar, escribir, cortar, hacer pinza con los dedos, ubicar objetos en sitios acorde al tamaño, etc. Bajo el concepto del método de aprendizaje lúdico, buscamos generar actos que sean simbólicos de acuerdo con el personaje que el niño asume. La consigna será reúna todas las habilidades que reúne la motricidad fina, previamente indicadas, como: hacer mapas, planos, dibujos, etc.

Astronauta

PSICOMOTRICIDAD FINA

El astronauta tiene que cortar un pedazo de pliego de papel y detallar un mapa desde la tierra hacia otro planeta donde las líneas serán la ruta, los círculos los obstáculos y una gran X el objetivo. Tiene que pintar el mapa a su gusto.

Personificación Estimulación de la psicomotricidad fina y gruesa

Opciones

Buzo Marino

**PSICOMOTRICIDAD
FINA**

El buzo marino tiene que cortar un pedazo de pliego de papel y detallar un mapa desde la base marina hacia un barco hundido con un tesoro adentro donde las líneas serán la ruta, los círculos los obstáculos y una gran X el objetivo. Tiene que pintar el mapa a su gusto.

Superhéroe

El superhéroe tiene que cortar un pedazo de pliego de papel y detallar un mapa desde la tierra hacia su planeta natal donde las líneas serán la ruta, los círculos los obstáculos y una gran X el objetivo. Tiene que pintar el mapa a su gusto.



Personificación **Estimulación de la psicomotricidad fina y gruesa**

Opciones

Constructor

**PSICOMO-
TRICIDAD
FINA**

El constructor tiene que cortar un pedazo de pliego y detallar un dibujo de la construcción que va a realizar donde las rayas son las paredes, pisos y techos; los círculos son las uniones y las figuras de elección del constructor representaran cada piso realizado. El constructor tiene que pintar el plano a su gusto

Chef

El chef debe dibujar una receta de la mejor manera donde tenga que detallar los ingredientes. Deberá utilizar líneas rectas y curvas para realizar el ejercicio. Tiene que pintar la receta a su gusto.

Personificación **Estimulación de la psicomotricidad fina y gruesa**

Opciones

Militar

PSICOMOTRICIDAD
FINA

El militar tiene que cortar un pedazo de pliego y detalla una estrategia de ataque a un campo enemigo donde las líneas son las rutas a seguir, los círculos son las tropas aliadas y las X's las tropas enemigas. Tiene que pintar el plan de ataque a su gusto.

Hombre de la selva

El hombre de la selva tiene que detallar en una hoja gigantesca un mapa para su amigo mono para que llegue a su hogar donde las líneas serán la ruta, los círculos los obstáculos y una gran X el objetivo.



Personificación **Estimulación de la psicomotricidad fina y gruesa**

Opciones

Científico

**PSICOMO-
TRICIDAD
FINA**

El científico tiene que realizar los planos para construir un robot, tendrá que realizar la estructura de forma geométrica con lados rectos, donde los círculos representan únicamente las uniones, el científico detallara con formas diversas las partes que estructuran los caracteres de robot.

Indicaciones para psicomotricidad gruesa:

Todos los ejercicios generados con anterioridad, donde el niño tiene que ejecutar movimientos integrales con cadenas musculares grandes, implican ya practica de habilidades psicomotrices gruesas.



¡HASTA LA PRÓXIMA!




★ **Bibliografía**

Calle, M., & Lalama, A. (2019). **Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. SATHIRI, 210 - 217. doi:https://doi.org/10.32645/13906925.899**

Cerezo , M., & Ureña, N. (2018). **El cuento motor como propuesta de actividad física para el aula de educación física . Revista digital de educación física, 10 - 21. de Quiroz Aragón, M. (2012).**

Psicomotricidad: guía de intervención y evaluación. Madrid: Pirámide.

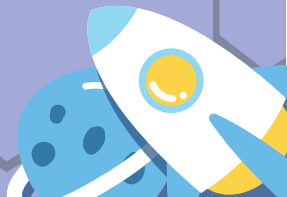
Pacheco, G. (2015). **Psicomotricidad en educación inicial algunas consideraciones conceptuales. Formación Académica, 1 - 67**





MANUAL DE PSICOMOTRICIDAD PARA LA SEGUNDA INFANCIA

POR:
LENIN ANDRÉS RODRIGUEZ



BIBLIOGRAFÍA

1. Adamas, E. (2019). Actividad Física: relevancia en la intervención Fonoaudiológica. *Revista de Investigación e Innovación en Ciencias de la Salud*. doi:<https://doi.org/10.46634/riics.21>
2. Araya, E. (2017). *Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala de psicomotricidad*. Ministerio de Educacion Gobierno de Chile .
3. Arnáiz, P., & Bolarín, M. (2000). Guía para la observación de los parámetros psicomotores. *Revista Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, 63 - 85.
4. Arruñada, F. (2015). Anatomía del aparato vestibular. *Faso*, 47 - 56.
5. Ayala, L. (2019). *Aplicación de la música infantil como herramienta creativa de estimulación psicomotriz de la habilidad motriz gruesa, en un grupo de niños entre 5 y 6 años, que pertenecen al 1er año de EGB de la Alliance Academy*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
6. Backes, B., Porta, M., & Difabio de Anglat, H. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisicion de saberes. *Educeres*, 777 - 790.
7. Bahena, L. (2014). Impacto del uso de dispositivos electrónicos en habilidades cognitivas de niños de 3 a 6 años. *MEMORIAS DEL XVI CONCURSO LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN CLID.*, 27 - 31.
8. Bécquer, G. (1999). *Desarrollo de la motricidad en la actividad programada de Educación Física en la educación preescolar*. La Habana : S P Enrique José Varona.
9. Berger, K. (2016). *Psicología del Desarrollo*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
10. Berruezo, P. (2000). . El contenido de la psicomotricidad. En P. Bottini, *Psicomotricidad: Miño y Davila*, 43 - 99.
11. Bonilla, P. (2014). *Estimulación temprana asociada al desarrollo psicomotriz en niños de 3 años de edad en la Unidad Educativa de la Cuna a la Luna en el período 2013-2014*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
12. Bordignon, N. (2006). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN*, 50 - 63 .
13. Bowlby, J. (1952). *Maternal care and mental health*. New York: Columbia University.

14. Calle, M., & Lalama, A. (2019). Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. *SATHIRI*, 210 - 217. doi:<https://doi.org/10.32645/13906925.899>
15. Cárdenas, A., & Navarro, M. (2020). *Cognición social y neoplasticidad en la infancia: Una revisión sistematica*. Santa Marta: Universidad Cooperativa de Colombia.
16. Castillo, P. d. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid-19 en España: cuestiones y retos. *REVISTA DE PSIQUIATRIA INFANTO-JUVENIL*, 30 - 44. doi:10.31766/revpsij.v37n2a4
17. Castro, M., & Ramirez , I. (2019). Application of psychomotor skills as a tool for social inclusion in early childhood education. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 223 - 234. doi:<http://hdl.handle.net/10481/56422>
18. Chamba-Carpio, I., Torres-Palchisaca, Z., Ávila-Mediavilla, C., & Et Al. (2020). Los tipos de familias y su relación con el desarrollo psicomotriz en niños del. *Polo del conocimiento* , 178 - 194 .
19. Cigarroa, I., Sarqui, C., & Zapata, R. (2015). Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana. *Universidad y Salud*, 156 - 169.
20. Cortés, J. (2014). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA FUNDAMENTAL PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO*. Ibagué: Universidad de Tolima .
21. Cortés, M. (2019). *Técnicas de tratamiento de los trastornos de la lateralidad*. Madrid: Lateralidad y procesamiento fonoaudiológico en niños de cuatro años.
22. Custodio, N., & Cano-Campos , M. (2017). Efectos de la música sobre las funciones cognitivas. *Revista de Neuro-Psiquiatría*. doi:<http://dx.doi.org/10.20453/rnp.v80i1.3060>
23. de Quiroz Aragón, M. (2012). *Psicomotricidad: guia de intervencion y evaluacion*. Madrid: Pirámide.
24. Deza , N., & Postigo , C. (2018). *“INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS PASIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS EN EL DISTRITO DE*

YANAHUARA, AREQUIPA, 2017. Arequipa : UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO.

25. Duarte , F., & Pérez , N. (2020). Identificar la lateralidad en niños de 2 a 5 años del instituto de recreación y deportes de tunja (irdet) aplicando el test de harris. *Actividad Física y Deporte.*, 118 - 144. Recuperado el <https://doi.org/10.31910/rdafd.v6.n2.2020.1572>
26. Edison , J., Villada , J., & Trujillo, J. (2013). Exergames: una herramienta tecnológica para la actividad física. *Revista Médica de Risaralda*, 126 - 130. doi:10.22517/25395203.8527
27. Erazo, ó. (2018). Dificultades en integración sensorial, afectividad y conducta en estudiantes de una escuela pública. *Praxis & Saber*. doi:<https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n20.2018.5884>
28. Erikson, E. (1987). *Infancia y sociedad*. New York: W. W. Norton Company Inc. N. York.
29. Escalona, M. (2016). *La Familia y el Desarrollo Motor del Niño*. La Habana : MINED .
30. Federación de enseñanza de CC. OO. de Andalucía. (2012). La psicomotricidad infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 01 - 08.
31. Fernández, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Coruña.
32. Ferré, J., Catalán, J., Casaprima, V., & et.al. (2004). *Técnicas de tratamiento de los trastornos de la lateralidad*. Barcelona : Lebón .
33. Freud, S. (1905). *Tres ensayos sobre teoría sexual*. Viena .
34. Godoy, J. (2020). Estrategias para la enseñanza del voleibol a través de ejercicios de psicomotricidad en los niños y niñas de instituciones educativas. *REDINE*, 10 - 19 .
35. Guale, G. (2015). *Recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de entorno natural y social para los estudiantes del segundo grado de educación básica de la escuela "Luisa Martín González", parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena.*. Universidad Estatal Península de Santa Elena . La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
36. Guil, R., Mestre, J., Gil-Olarte, P., & et-all. (2018). Desarrollo de la inteligencia emocional en la primera infancia: una guía para la intervención. *Universitas Psychologica*. doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.diep>

37. Gutiérrez, R., & Diez, A. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XXI*, 395 - 415. doi:10.5944/educXX1.13256
38. Ibero-Baraibar, I., Abete, I., Martínez, J., & Et Al. (2017). Guías para el consumo de chocolate negro. ¿Placer y salud cognitiva? *Nutrición Hospitalaria*.
39. Jacobo, M. (2011). *El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de educación preescolar*. Culiacán: Secretaría de Educación Pública y Cultura.
40. Jiménez, C. (2008). *El juego nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Bogotá : Cooperativa Editorial Magisterio .
41. Jiménez, J., & Rodríguez, G. (2020). *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones*. Murcia: Universidad de Murcia.
42. Lera, M. J. (2002). Encuentro Nacional de Educación Parvularia. *Evaluar para Mejorar la Calidad de la Educación Infantil*. Concepción: Conferencia Congreso no publicada.
43. López-Roldán, P., & Fachelli , S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa* . Barcelona : Universitat Autònoma de Barcelona.
44. Lugo, R., De la Peña , A., Linares , G., & et. al. (2020). Psicoballet y esquema corporal en un adolescente con síndrome de Down:. *Intervención psicosocial* , 1288 - 1348.
45. Mantero, G. (2018). *Sistema de recompensa del cerebro y neuronas del placer*. Sevilla : Universidad de Sevilla .
46. Mantilla, J., & Valle, M. (2021). *Estimulación adecuada y el desarrollo psicomotriz en educación inicial subnivel I*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Inicial.
47. Marcano, B. (2011). *Videojuegos y formación: retos de la educación*. Chiapas : Universidad Autónoma de Chiapas .
48. Medína, I. (2020). Evaluación e intervención ante un caso de lateralidad cruzada infantil. Caso único. *MLS Psychology Research*, 99 - 138. doi:10.33000/mlspr.v3i1.453
49. Merçon, J. (2016). Construindo novos possíveis a partir da articulação entre. *Educação*, 105 - 112. doi:10.15448/1981-2582.2016.1.21407

50. Meza, A. (2014). *Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición*. Lima : Universidad Nacional Mayor de San Marcos. doi:http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48
51. Mirc , A., & Gaudio , R. (2017). IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. *Sobre los procesos de simbolización en niños y adolescentes: el jugar y la sublimacion. Una investigación en curso* (págs. 572 - 575). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
52. Moneta, M. (2014). Apago y pérdida: redescubriendo a John Bowlby. *Rev Chil Pediatr*, 265-268. doi:10.4067/S0370-41062014000300001
53. Müggenburg, M., & Pérez, I. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería Universitaria*, 35 - 38 .
54. Niebla , N., Rivero, R., Navarro Victor , & Et Al. (2020). La neuroplasticidad en la enfermedad de Alzheimer: una alternativa terapéutica a nivel molecular. *Medisur [revista en Internet].*, 675 - 684.
55. Ortega, C. (2010). Neurofisiología del aprendizaje y la memoria. Plasticidad Neuronal. *IMed Pub*, s.p.
56. Otzen , T., & Manterola , C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Scielo*, 227 - 232.
57. Oxford, R. (1990). *Use of language learning strategies: A synthesis of studies with implications for strategy training*. Boston : Heinle and Heinle.
58. Papalia , D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo De la infancia a la adolescencia*. Mexico D.F.: Mc Graw Hill.
59. Perez, C. (2013). *Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje Cognitivo de los niños/as de Educación Inicial dos de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*. Universidad Tecnica de Ambato, Ambato.
60. Pérez, M. (2011). Psicomotricidad: etapas en la elaboración del esquema corporal en la educación infantil. *Pedagogia Magna* , 360 - 365 .
61. Piaget, J. (1936). *El origen de la inteligencia en niños* . New York: W. W. Norton & Company, Inc.
62. Piedra, S. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Cognosis*, 97.

63. Poca, N. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. *Scientia*, 85 - 93.
64. Poca, N. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. *Revista de Investigación Scientia*, 85.
65. Posada, R. (2014). *La ludica como estrategia didactica* . Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
66. Rachman , H., Sujarwo, Yudanto, & et.al. (2018). Intervention model of perceptual motor development in preschool children movementdevelopment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 61 - 65.
67. Ramírez, C., Arteaga, M., & Luna, H. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz. *Universidad y Sociedad*, 116 - 120.
68. Romero , A., & Romero, K. (2020). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS. *Revista Psicomotricidad Movimiento y Emoción*.
69. Sánchez, F. (2008). VIDEOJUEGOS: UNA HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO DEL “HOMO DIGITALIS” . *Revista Electrónica Teoría de la Educación.*, 4 - 10.
70. Sánchez, J., & Llorca Miguel. (2008). El rol del psicomotrista. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 35 - 60.
71. Santana, Z. (2009). La integración sensorial en los niños – Reseña. *Revista electrónica de terapia ocupacional*. Obtenido de http://www.espaciotovenezuela.com/pdf_to/
72. Sari, G. (2016). *Niveles de desarrollo psicomotriz en niños de la segunda infancia de la Escuela La Consolación durante el año 2014*. Universidad del Azuay . Cuenca: Universidad del Azuay.
73. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017 - 2021). *Plan Nacional para el buen vivir*. Quito: Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo.
74. Serrabona, J. (2011). Motricidad Espotánea Versus Motricidad. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 90 - 106.
75. Serranoba, J. (2016). *Abordaje psicomotriz de las dificultades del desarrollo*. Barcelona: Horsori.
76. Sierra, Y. (2018). *Cuerpo y movimiento en la educacion infantil*. Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina.
77. Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., & et.al. (2017). *El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia*. DK: The LEGO Foundation.