

Presentación



Desde que nacemos, nos relacionamos con el mundo a partir de nuestra corporeidad. Somos seres de acción y es a través de las acciones de nuestro cuerpo que nos expresamos, relacionamos, aprendemos y construimos conceptos propios y del entorno.

La psicomotricidad es una disciplina que está inmersa en todos los ámbitos de nuestra vida: solo a través del movimiento integrado a la emoción, al contexto social y a lo cognitivo es que nos vinculamos. Nunca un aspecto de nuestro ser se separa de otro, pues somos seres integrales. El desarrollo psicomotor y aprender a cuidarse son, por lo tanto, aspectos fundamentales en la educación de nuestros niños y niñas.

Debemos tener presente que la motricidad es mucho más que moverse y desplazarse: implica exploración, interacción, experimentación, comunicación y aprendizaje. Organizar el espacio, el tiempo y la acción serán elementos indispensables en la labor docente.

Recordemos que la inteligencia y la afectividad están íntimamente relacionadas, pues dependen de las vivencias corporal y motriz. En este sentido, el juego sensomotor es muy importante porque promueve actividades de movimiento del cuerpo. Estas actividades desarrollan representaciones mentales y, a través de ellas, los niños viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, desarrollan su expresión y establecen las relaciones con las sensaciones de placer. Asimismo, las actividades psicomotrices le dan al niño la posibilidad de vivenciar situaciones relacionadas con la coordinación y el equilibrio, y lo ayudan a afirmar su identidad, el dominio del espacio y su relación con los objetos y las personas de su entorno.

En los primeros años de vida, el cuerpo es el protagonista. Por lo tanto, si pensamos en el desarrollo del niño, es indispensable pensar también en las condiciones que debemos ofrecerle para que se mueva libremente, sea creativo y pueda experimentar sus posibilidades de acción. El aula de psicomotricidad será entonces un oasis de plenitud para este ser humano en formación, cuyo desarrollo y felicidad está en gran parte en nuestras manos educadoras.

Propósitos de aprendizaje del área Psicomotriz

Capacidades	Desempeños	Desempeños precisados (SANTILLANA)	Sesión
Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza juegos de manera autónoma, explorando las posibilidades de su cuerpo al realizar movimientos que crea a partir de un indicio.	1
		Realiza acciones de manera autónoma, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y los objetos, y regulando su fuerza y destreza.	2
		Realiza acciones de manera autónoma, mostrando mayor control sobre su cuerpo al desplazarse en el espacio.	3
		Realiza acciones de manera autónoma, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y los objetos, y regulando su equilibrio.	4
		Realiza, con los ojos abiertos y vendados, movimientos para explorar las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, los objetos y otras personas.	5
		Realiza acciones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	6
		Realiza acciones para explorar las posibilidades de su cuerpo al saltar, con relación al espacio y otras personas.	7
		Realiza acciones, como correr, trepar y arrastrarse a través de circuitos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación con el espacio y la superficie.	8
		Realiza juegos de manera autónoma, como hacer giros y desplazarse saltando en un solo pie, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	9
		Realiza juegos de manera autónoma, explorando posturas de su cuerpo al desplazarse boca arriba en relación con el espacio.	10

Capacidades	Desempeños	Desempeños precisados (SANTILLANA)	Sesión
Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculomanual y oculopodal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utiliza, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación oculomanual, manipulando un elemento y ajustándose a los límites espaciales.	11
		Realiza acciones y movimientos de coordinación oculomanual y oculopodal acorde con sus intereses, usando diversos materiales, en situaciones de juego.	12
		Realiza movimientos de coordinación oculomanual en situaciones de exploración del espacio durante el juego.	13
		Realiza acciones y movimientos de coordinación oculomanual al manipular elementos con mayor precisión.	14
		Realiza movimientos de coordinación oculopodal al desplazarse entre elementos.	15
		Realiza acciones y movimientos de coordinación oculomanual que requieren mayor precisión en representaciones gráfico-plásticas, ajustándose a los límites espaciales, en situaciones de juego.	16
	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica algunos cambios en su respiración y latidos del corazón después de realizar ejercicios.	17
		Reconoce sus sensaciones corporales y cambios en el estado de su cuerpo en situaciones cotidianas representadas en un juego.	18
		Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de la figura humana e incluyendo algunas características propias.	19
		Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones de juego. Representa su cuerpo a su manera, incorporando más detalles de la figura humana e incluyendo algunas características propias.	20
		Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	21



- **Desempeño precisado:** Realiza juegos de manera autónoma, explorando las posibilidades de su cuerpo al realizar movimientos que crea a partir de un indicio.

Secuencia**¿Qué necesitamos?****Antes de iniciar**

Material y programación. Se trabajará el ruedo en el espacio. Asegurarse de que el lugar esté limpio y despejado.

¿Cómo iniciamos?

Petates o alfombra y pelota.

¿Cómo nos expresamos motrizmente?

Módulos de la sala.
Pañuelos de colores y pelotas de trapo del Kit de psicomotricidad.

¿Cómo nos relajamos?

Petates o alfombra.

¿Cómo nos expresamos gráficamente?

Papel periódico, *masking tape* color neutro, témperas y plumones gruesos.

¿Cómo nos despedimos?

Petates o alfombra.

Además, vamos a necesitar...

Carpeta Audios: pistas de psicomotricidad 3 y 32

**Al momento de trabajar****¿Cómo iniciamos?**

- Invite a los niños y las niñas a sentarse en sus petates o alfombra para saludarlos. Solicíteles que se acomoden y asegúrese de dejar un espacio prudente entre uno y otro, de modo que no corran el riesgo de golpearse.
- Deles la bienvenida a su taller de psicomotricidad. Observen el espacio y describanlo juntos. Recuérdeles las normas de convivencia y el uso correcto de los materiales y los módulos.
- Cuénteles que hoy los visita una pelota especial: la pelota mandona. Ella les mostrará los movimientos que sabe realizar y los invitará a imitarlos.
- Explíqueles que, después de ese juego dirigido, tendrán la oportunidad de jugar libremente con los materiales propuestos para esta sesión.

¿Cómo nos expresamos motrizmente?

Reproduzca el audio sugerido e invite a las niñas y los niños a crear movimientos mientras se desplazan libremente por el espacio. Luego, motívelos a sentarse en la alfombra dejando un espacio considerable entre uno y otro compañero. Muéstreles la pelota e indíqueles que deberán imitar las acciones que ella realice. Primero dé tres botes a la pelota (los niños tendrán que saltar tres veces); luego, ruédela por el espacio (los niños se echarán en el piso y rodarán sobre él); después, dele un bote hacia la derecha y otro hacia la izquierda (los niños darán un salto a la derecha y otro a la izquierda)...

- Invítelos al juego libre para que exploren con el material que ha preparado. Permítales usar los módulos, los pañuelos y las pelotas de trapo que tienen a su alcance, mientras experimentan diversas formas de desplazarse.



¿Cómo nos relajamos?



32

Convoque a los niños y las niñas a reunirse en la alfombra o los petates. De acuerdo con las características del grupo, permítales elegir libremente dónde sentarse. Reproduzca el audio sugerido e invítelos a cerrar los ojos y a escuchar la melodía, mientras les declama con suavidad la rima sugerida (ver casilla “Mis textos”).

- Indíqueles que tomen aire a la vez que levantan los brazos y, luego, que lo expulsan lentamente a la vez que los bajan.



¿Cómo nos expresamos gráficamente?

- Presente a los niños y las niñas los siguientes materiales: papel periódico y *masking tape* color neutro. Pídale que arruguen el papel periódico, suave o fuerte, según sus propias emociones. Luego, ayúdelos a colocar el *masking tape* necesario para elaborar su propia pelota.
- Anímelos a pintar sus pelotas con témperas de colores. Cuando seque la témpera, motívelos a decorarla realizando trazos de distintas formas sobre ella.

¿Cómo nos despedimos?

- Invite a los niños y las niñas a ubicarse nuevamente en la alfombra o petates donde iniciaron la actividad.
- Permítales que expresen cómo se sintieron durante la sesión. Resalte la importancia de tener en cuenta el espacio en el cual nos movemos y tomar las precauciones para no golpearnos.
- Realice estas preguntas de metacognición: *¿A qué jugaron? ¿De qué formas se movieron? ¿De qué forma les pareció más difícil moverse?*
- Bríndeles la oportunidad de expresar sus experiencias y valide sus opiniones. De esta manera, dé por terminada la sesión e invítelos a despedirse simbólicamente de la sala de psicomotricidad hasta la siguiente sesión.



Mi caja de textos, juegos e ideas

Mis textos

Bota y rebota

Bota y rebota,
es mi pelota.
Juego con ella
por la mañana
cuando el sol sale
por mi ventana.
Bota y rebota,
¡es mi pelota!

ROSA ELENA SILVA

Mis juegos

Ubique en el centro del aula a un grupo de niños y niñas. Además, solicite dos voluntarios e indíqueles que se coloquen uno en cada extremo del aula para que lancen pelotas de trapo a sus compañeros del centro. Explíqueles que a quien le caiga la pelota “se quemará” y deberá salir del juego. Quien atrape la pelota en el aire tendrá una vida de regalo. Gana el jugador que no sea alcanzado por la pelota y permanezca hasta el final.

Mis ideas