



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

“PSICOMOTRICIDAD Y JUEGO EN LA ESCUELA”

AUTORÍA CARMEN JURADO GÓMEZ
TEMÁTICA JUEGO, PSICOMOTRICIDAD
ETAPA El. EP.

Resumen

El desarrollo de la psicomotricidad en la etapa de Educación Infantil y el Primer Ciclo de Primaria es fundamental para potenciar en nuestro alumnado la atención, la memoria, la percepción, la motricidad, el conocimiento personal y multitud de aspectos básicos y necesarios en Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria que son influyentes en el aprendizaje de los niños y niñas.

Palabras clave

Psicomotricidad, juego, capacidades sensoriales, percepción, desarrollo integral, aprendizaje constructivo y creativo.

1. INTRODUCCIÓN

El juego es el recurso por excelencia utilizado en el área de Educación Física, el enfoque lúdico y el principio de juego ocupa un lugar privilegiado. El juego nos permite hacer efectivo el principio de interés infantil ya que, sin lugar a dudas, ocupa un lugar preferente en la esfera de intereses de los niños y niñas de Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria. La psicomotricidad es un contenido muy importante que se debe trabajar en las primeras edades de nuestro alumnado, ya que está demostrado la conexión y relación de dependencia que existe entre el desarrollo cognitivo, motor y afectivo.

La psicomotricidad y el juego en las primeras edades deben de desarrollarse de forma paralela para favorecer en nuestro alumnado los aprendizajes significativos, constructivistas y garantizar todos los aspectos positivos que del juego como recurso metodológico y como finalidad en sí mismo se desprenden.

Más allá del enfoque curricular que le demos a los juegos, el niño y la niña deben "jugar por jugar" porque en el contexto del juego encuentran una forma natural y espontánea de crecer, desarrollarse, encontrarse a sí mismos y de disfrutar pues no olvidemos que, sobre todas las cosas, debemos procurar el bienestar del alumnado en sentido amplio.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

El presente artículo pretende indagar sobre juegos que nos permitan crear un ambiente tranquilo y relajado en el aula y que promuevan en los alumnos/as el desarrollo de capacidades como la atención, la memoria, la percepción, la expresión tanto lingüística como corporal, la fluidez verbal, el conocimiento personal, así como introducir en el aula juegos pertenecientes al bagaje popular andaluz y todo este aprendizaje mediante la psicomotricidad.

2. LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad considera al individuo como un ser global en el que cuerpo y mente son inseparables y gracias a la actividad corporal y el movimiento el niño/a aprende de forma significativa.

La psicomotricidad tiene mayor importancia en la etapa de Educación Infantil y en los primeros años de la Educación Primaria, donde el alumnado cuenta con una plasticidad favorecedora para el aprendizaje y son unas edades propicias para estimular un aprendizaje constructivo y creativo. A través de la estimulación temprana y el desarrollo de la psicomotricidad en edades precoces, podemos asegurarnos la construcción de pilares fundamentales necesarios para posteriores aprendizajes.

La actividad motriz tiene como objeto el proporcionar al niño/a la ayuda que necesita en la dinámica de su evolución, favoreciendo el desarrollo físico y psicológico, desarrollando los aspectos fundamentales de la personalidad del niño/a, basándonos en una educación global y con carácter integrador.

2.1. Origen de la Psicomotricidad

El concepto de psicomotricidad ha ido evolucionando a lo largo de los años, al principio surgió como terapia y reeducación en los niños/as que presentaban problemas, para más tarde introducirse en la escuela.

Como reeducación psicomotriz estaba dirigida a aquellos niños/as que tuvieran trastornos de orden físico y como terapia se asociaba a los trastornos de personalidad. Posteriormente apareció la educación psicomotriz dirigida a niños/as en edad escolar, pero todos estos enfoques han influido en los contenidos de la educación física de base innovando en aspectos perceptivo-motrices.

Para Le Boulch, la educación psicomotriz está basada en el desarrollo de la inteligencia a través del movimiento, lo llama método psicocinético y va a ser un medio fundamental durante los primeros años de la infancia. Su método se caracteriza:

- Por buscar una mayor autonomía y conocimiento personal.
- El niño/a va a comprender los conceptos y contenidos gracias a la experiencia vivida, por medio de la exploración y la práctica con su entorno.
- Utiliza el aprendizaje grupal y aspectos propios de aprendizajes grupales-escolares.

Aparecen otras técnicas, como el método psicopedagógico (Picq y Vayer) o la educación vivenciada de Lapiere, en todas ellas se enfatiza la construcción del “yo corporal”, la creación de situaciones vivenciadas, desde el punto de vista de una metodología creativa y buscadora del autoaprendizaje.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Para Pierre Parlebás el ser humano es ante todo un ser social, integrado en el grupo y en un contexto determinado y por este motivo considera que es más apropiado hablar de psicomotricidad.

La psicomotricidad alcanzará con la Escuela Nueva un carácter global, tratándose la educación motriz desde un aspecto integrador, en igualdad de importancia con respecto al resto de los ámbitos de la personalidad.

En Educación Infantil, la psicomotricidad adquiere una gran importancia ya que se le dota de un gran valor educativo. Las actividades psicomotrices buscan a través de la acción motriz el desarrollo de lo psíquico. El alumnado conseguirá las destrezas necesarias que le capaciten para el desarrollo de aprendizajes significativos.

2.2. Finalidad de la educación psicomotriz.

El objeto de la educación psicomotriz va a constituir un medio favorecedor de la evolución del esquema corporal, de la organización espacial, de la organización temporal, las capacidades perceptivas y las habilidades físicas básicas. La psicomotricidad se puede considerar la base de la educación física escolar y nos va a ofrecer el pilar básico que permita al alumnado adquirir las sensaciones y percepciones necesarias que le ofrezcan conocer y controlar su cuerpo y a través de él, el espacio próximo y cada vez más lejano que le rodea.

La psicomotricidad es una técnica que a través del movimiento corporal va a propiciar el desarrollo del alumnado con su entorno, favoreciendo la comunicación, la relación y el conocimiento de su yo corporal y vivencial.

Este carácter sincrético y globalizado del niño/a se manifiesta a través del movimiento, ya que todo conocimiento, aprendizaje y relación con el exterior, no son áreas parceladas, sino manifestaciones de una ente única e indisoluble, por ello el estrecho vínculo existente entre su ámbito cognitivo, ámbito social y el ámbito afectivo-emocional, es fundamental trabajarlo durante los primeros años de la infancia.

2.3. Contenidos de la psicomotricidad.

En la psicomotricidad nos encontramos tres contenidos:

- El primero tiene como objetivo que el alumno/a se conozca a sí mismo, conozca su cuerpo, la percepción corporal. Nos podemos plantear actividades para el descubrimiento de las partes corporales (pie, tronco, manos,...) intentando respetar siempre el hecho de que el alumno/a primero debe actuar y manipular para representar una imagen corporal. Siempre las actividades tendrán un carácter lúdico y progresivo, facilitadoras del aprendizaje del entorno cercano y próximo al entorno lejano y distante.
- El segundo tiene como objetivo que el alumno/a conozca el medio exterior, la percepción espacial y temporal. El alumno/a vive en un espacio, en el que tanto él como los objetos que le rodean establecen un conjunto de relaciones. Percibir dichas relaciones, reconocerlas y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

representarlas es un proceso complejo que el niño/a no alcanzará hasta edades superiores. Se podrán plantear actividades como desplazamientos por el espacio; agrupamientos en un punto o en torno a un objeto; las dispersiones ocupando todo el espacio; las localizaciones (dentro-fuera, delante-detrás, arriba-abajo,..); y los reconocimientos topográficos de las partes corporales (boca, pie, nariz,...); trabajar la lateralidad; adquisición de nociones temporales (antes, durante y después); nociones de simultaneidad y sucesión, las pausas, los ritmos, etc.

- Y el tercero tiene como objetivo que el alumno/a se relacione con el medio exterior, la coordinación. Aquí podemos proponer actividades de coordinación dinámica general (marcha, desplazamientos diversos imitando a diferentes animales, en cuadrupedias, reptaciones, carreras, etc.); coordinación dinámica específica (óculo-manual, óculo-pédica, óculo-cabeza), grafomotricidad, coordinación específica de dedos; actividades de equilibrio (equilibrio dinámico, equilibrio estático, equilibrio en transición, equilibrio portando objetos, equilibrio desde diferentes situaciones...), etc.

3. OBJETIVOS A DESARROLLAR

Con el presente artículo pretendo crear una recopilación de juegos que puedan ser consultados y utilizados posteriormente para facilitar nuestro trabajo de psicomotricidad en el aula y a su vez éste se pueda ampliar y/o modificar para su continua revisión y mejora.

Con los juegos que propongo se pretende conseguir estos objetivos:

- Reconocer e interiorizar las distintas partes que integran el esquema corporal.
- Experimentar y explorar las capacidades perceptivo motrices.
- Vivenciar nociones asociadas a relaciones espaciales y temporales.
- Experimentar las habilidades básicas en diferentes situaciones y diferentes formas de ejecución.
- Utilizar el juego como forma de relacionarse, aprender, divertirse y desarrollar capacidades intelectuales y psicomotrices.
- Iniciar a los niños y niñas en el conocimiento de los juegos populares pertenecientes al folclore de la comunidad andaluza. Aprender las fórmulas de echar a suertes, las fórmulas rimadas, canciones retahílas y poesías que se emplean en los juegos.
- Conocer diversos juegos colectivos y la forma de llevarlos a la práctica.
- Utilizar las distintas formas de expresión y comunicación corporal.
- Emplear correctamente el vocabulario y las expresiones propias de los juegos.
- Desarrollar el gusto y disfrute por la participación en los juegos propuestos durante las sesiones programadas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

4. METODOLOGÍA DE AULA

Atendiendo al enfoque globalizador de estas etapas educativas, el aprendizaje y el desarrollo de las sesiones se basará en los juegos, que resultarán imprescindibles para el adecuado desarrollo de la personalidad de los niños/as, atendiendo a sus diferentes ámbitos.

El alumnado no ha de ser mero realizador de las tareas propuestas, sino que debe conocer, al menos, el por qué y el para qué de dichas tareas, de tal forma que asimile de manera práctica los conocimientos sobre su cuerpo y su funcionamiento, así como sus propias posibilidades motrices y experimente con ellas.

Se propondrán actividades que supongan un esfuerzo y un reto adecuado a las posibilidades de los/as niños/as.

La metodología estará regida por el principio de actividad, no sólo actividad física y motórica sino también intelectual puesto que pretendemos, no sólo la ejercitación psicomotriz sino la movilización de las estructuras cognitivas para que permita a los niños/as avanzar en el aprendizaje de conceptos, mejorar su capacidad lingüística y desarrollar sus habilidades sociales para la relación con los compañeros/as.

Se favorecerá el trabajo en equipo fomentando el compañerismo y la cooperación. Se les hará ver que la competición han de entenderla como la superación de una dificultad y como una forma lúdica de relación con otros/as compañeros/as a los que no debe considerar como unos/as rivales a quienes ganar.

Aspectos metodológicos:

- El trabajo se dividirá en sesiones semanales, éstas durarán entre veinticinco y treinta minutos.
- Se contará con la coordinación y apoyo del maestro/a tutor de cada grupo.
- El papel del docente que lleve a cabo las sesiones de psicomotricidad en el aula será dinámico, planificador y participativo, dará tiempo de acción a los niños/as para que exploren y propongan alternativas a los diferentes problemas planteados, de esta manera potenciaremos el pensamiento divergente.
- Los espacios donde se lleven a cabo las sesiones deben ser amplios y carentes de peligros. Lo ideal sería que contáramos con una sala de psicomotricidad, que tuviera sus materiales y diferentes rincones para realizar las actividades.
- Las sesiones se dividirán en tres partes fundamentales: Parte inicial o animación (asamblea), parte principal, y vuelta a la calma o relajación (representación). Se debe respetar la estructura fundamental de las sesiones para evitar lesiones.
 - Animación y asamblea. Tiene lugar sobre una manta que, al inicio de cada sesión se debe situar en el mismo lugar (a un lado de la sala).
 - Desarrollo. Dependiendo de las actividades algunas serán más libres y otras más dirigidas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Vuelta a la calma. Los/as alumnos/as toman conciencia de sí mismos/as y de su cuerpo, se relajan, descansan, etc., mediante algunas técnicas específicas.
- Representación. En la representación los alumnos, mediante el dibujo, el modelado o las construcciones, representan experiencias vividas durante la sesión.
- Ritual de salida. Para marcar la finalización de cada sesión, el crear un tipo de despedida común en todas las sesiones, para que el grupo la haga suya.
- Para la puesta en práctica de las sesiones vivenciales, se creará en el aula un espacio adecuado, un espacio abierto, fuera de peligros y obstáculos que facilite el acto motor.
- Las actividades tendrán un carácter lúdico y el juego se utilizará como estrategia metodológica.
- Al principio las normas y reglas serán fáciles, para posteriormente ser cada vez más complejas.
- Se buscará un aprendizaje vivencial, significativo, constructivo y globalizador.
- En las actividades se buscarán variantes y alternativas, siempre atendiendo al principio de diversidad.
- Debemos tener preparado con antelación el material con el que vamos a trabajar en la sesión, para aprovechar el máximo de tiempo de actividad motriz, evitar interrupciones y distracciones por parte del alumnado.

5. ACTIVIDADES DE PSICOMOTRICIDAD Y JUEGOS EN EL AULA.

Presento varios juegos que podemos introducir en nuestras sesiones de psicomotricidad, al principio las normas y reglas de los juegos serán sencillas, las consignas deberán ser muy claras y dejaremos margen a la creatividad y espontaneidad. Se pretenderá también con los juegos romper el carácter egocéntrico propio de estas edades, para desarrollar posteriormente el trabajo con los compañeros, bajo actitudes de respeto y tolerancia.

Desarrollo una batería de actividades con carácter globalizador atendiendo a todas las áreas, a los contenidos transversales y atendiendo a la diversidad. Por ello las actividades van a tener un carácter dinámico, abierto y facilitadoras del aprendizaje.

➤ Juego: “Cuidado con los tiburones”

- Edad: de 4 a 6 años.
- Objetivo: Desarrollar y potenciar el equilibrio.
- Material: bancos suecos.
- Descripción: Algunos niños/as pasarán por encima de los bancos, mientras sus compañeros tratarán de asustarlos para que caigan al agua y poder comérselos como si fueran tiburones. El niño/a que caiga al agua pasará a ser tiburón.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

➤ Juego: “Un elefante se balanceaba...”

- Edad: de 3 a 6 años.
- Objetivo: Favorecer el equilibrio y las relaciones de grupo.
- Descripción: Mientras un niño comienza a cantar la canción, los demás compañeros se van sumando a la acción y entonan juntos la canción.

➤ Juego : “La rayuela o el tejo”

- Edad: de 6 años en adelante.
- Objetivo: Conocer nuestros juegos populares. Favorecer el equilibrio y el lanzamiento en precisión.
- Material: tiza para marcar y la rayuela o una piedra plana.
- Descripción: Los niños irán lanzando la rayuela para poder avanzar en las casillas, ésta debe caer dentro de las limitaciones marcadas.

➤ Juego: “Carreras de sacos”

- Edad: de 6 años en adelante.
- Material: sacos grandes.
- Objetivo: Conocer los juegos populares, favorecer el equilibrio y mejorar la coordinación dinámica general.
- Descripción: partiendo de la línea de salida los niños/as realizarán una carrera de sacos desplazándose con saltos.

➤ Juego: “El látigo”

- Edad: de 5 años en adelante.
- Objetivo: Favorecer las relaciones de grupo, el equilibrio y la coordinación dinámica general.
- Descripción: Los niños/as se desplazan en hilera agarrados de las manos, el último debe guardar el equilibrio para no caerse.

➤ Juego: “Frío, frío, caliente, caliente”

- Edad: de 4 en adelante.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Objetivo: Conocer los juegos populares, favorecer el equilibrio y la confianza en el compañero/a.
- Material: un pañuelo y varios objetos para esconder.
- Descripción: Los compañeros/as esconden un objeto, el alumno/a que tiene los ojos vendados debe descubrir donde se encuentra, orientándose por las consignas de frío o caliente de sus compañeros/as.

➤ Juego: “Gallinita ciega”

- Edad: de 4 en adelante.
- Objetivo: Conocer los juegos populares, favorecer el equilibrio y mejorar la coordinación dinámica general.
- Material: un pañuelo.
- Descripción: Los alumnos/as forman un corro y cantan la canción, mientras dan vueltas al compañero que hace el papel de gallinita ciega, éste debe pillar a alguno de sus compañeros/as y reconocerlo.

➤ Juego: “Ratón que te pilla el gato”

- Edad: de 3 en adelante.
- Objetivo: Conocer los juegos populares
- Descripción: Los alumnos/as forman un corro mientras cantan la canción popular. Un alumno/a hace el papel de gato y otro hace el papel de ratón. El gato debe perseguir al ratón hasta que lo consiga, luego se cambian los papeles.

➤ Juego: “Sube la hormiguita...”

- Edad: de 4 en adelante.
- Objetivo: Favorecer la relajación.
- Descripción: Los alumnos/as formarán parejas, uno estará delante y recibirá el masaje en la espalda del compañero que está detrás, cuando finalice la canción se intercambiarán los papeles. El masaje irá al ritmo de la canción y se gesticulará los animales que aparece en la letra.
“Suben las hormiguitas, suben las hormiguitas, bajan las hormiguitas (bis). Sube el elefante, (bis), baja el elefante (bis).....”

➤ Juego: “Sube el Globo”



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Edad: de 3 en adelante.
- Objetivo: Conocer los segmentos y partes corporales.
- Material: Un globo por niño/a.
- Descripción: El maestro/a va nombrando las diferentes partes del cuerpo (cabeza, codo, ..) y los alumnos/as deben golpear con el globo según el sitio. Deben evitar que el globo caiga al suelo.

➤ Juego: “Las maracas”

- Edad: de 4 en adelante.
- Objetivo: Aprovechar los diferentes recursos de desecho. Crear ritmos.
- Material: Una lata reciclada por niño/a y granos de arroz o lentejas.
- Descripción: Los niños/as utilizan las latas como maracas (que están llenas de arroz, lentejas, ..) para crear sus propias melodías y ritmos.

➤ Juego: “La sábana”

- Edad: de 4 años en adelante.
- Objetivo: Aprovechar los diferentes recursos de desecho. Seguir los ritmos.
- Material: Una sábana vieja y soporte musical.
- Descripción: Los alumnos/as intentan hacer olas y otras figuras al ritmo de la música.

➤ Juego: “ Sigue el ritmo de la música”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Seguir los ritmos.
- Material: Un pandero, un triángulo, soporte con música.
- Descripción: Los alumnos/as siguen el ritmo propuesto por el maestro/a.
- Variantes: Realizar diferentes interpretaciones según suene el pandero o el triángulo.

➤ Juego: “Sigue mi ritmo”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Seguir los ritmos e imitación.
- Material: Soporte musical



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Descripción: En disposición de hilera, los alumnos/as se mueven al ritmo de la música siguiendo los mismos pasos y movimientos que realiza el primer alumno/a de la hilera, al rato se cambia el orden.

➤ Juego: “A mi casa”

- Edad: de 4 años en adelante.
- Objetivo: Buscar el aro lo más rápido posible. Favorecer la coordinación dinámica general.
- Material: Aros y soporte musical.
- Descripción: Los alumnos/as buscan un aro para meterse dentro cuando la música deje de sonar.
- Variantes: Nos metemos dentro de los aros de un determinado color.

➤ Juego: “Que no caiga”

- Edad: de 3 años en adelante
- Objetivo: Buscar el equilibrio.
- Material: Pelotas sacos o cualquier otro material que sirva para realizar equilibrios.
- Descripción: Los alumnos/as se mueven por todo el espacio portando en la cabeza una pelota saco, un saquito o cualquier otro material, evitando que éste caiga al suelo.
- Variantes: Se puede portar en diferentes partes del cuerpo.

➤ Juego: “ Paso por el túnel”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Trabajar la coordinación dinámica general.
- Material: Aros.
- Descripción: Se colocan los aros para que los alumnos/as puedan pasar a través de éstos en zig-zag, e intentando no tocarlos y no derrumbarlos.

➤ Juego: “ El baile de las sillas”

- Edad: de 4 años en adelante.
- Objetivo: Favorecer el compañerismo.
- Material: Sillas y soporte musical.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Descripción: Se colocan tantas sillas como números de alumnos/as hay participando. Cuando la música suena los niños/as deben girar alrededor de las sillas, cuando la música pare todos deben buscar lo más rápidamente una silla para sentarse.
- Variantes: Como no se busca la competición, los alumnos/as pueden sentarse de dos en dos, o compartir una silla.

➤ Juego: “La fotografía”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Favorecer el ritmo y la inhibición.
- Material: Soporte musical.
- Descripción: Los alumnos/as se desplazan al ritmo de la música cuando el maestro/a pare la música éstos deben convertir su cuerpo, sin reírse, en una foto muy expresiva delante del compañero/a.

➤ Juego: “El corro”

- Edad: de 3 en adelante.
- Objetivo: Conocer los juegos populares.
- Descripción: En formación de corro los niños/as cantan diferentes canciones tradicionales: “El corro de la patata”, “A la rueda de la alcachofa”, etc.

➤ Juego: “El trenecito”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Trabajar la coordinación dinámica general y las relaciones de grupo.
- Descripción: En formación de hilera los niños/as van cantando la canción del trenecito. El primero/a hace de maquinista y los demás de pasajeros/as, mientras van realizando las diferentes paradas en las estaciones.

➤ Juego: “Los caballitos”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Trabajar la coordinación dinámica general y el juego simbólico.
- Material: Picas y cuerdas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Descripción: Las picas y cuerdas nos servirán como caballitos. Los alumnos/as se montarán en los caballitos y actuarán de diferentes formas: a galope, a trote, etc.
- Variantes: Se puede trabajar por parejas.

➤ Juego: “La comba”

- Edad: de 5 años en adelante.
- Material: cuerdas.
- Descripción: Los alumnos/as saltan a la cuerda mientras cantan diferentes canciones: “El cochecito Leré”, “Soy la reina de los mares”, “Osito”, “Al pasar la barca”, “¿Reloj qué hora es?”, etc.
- Variantes: A la vez que cantan pueden realizar diferentes gestos motrices que acompañen a la letra de la canción.

➤ Juego: “La estatua”

- Edad: de 3 años en adelante.
- Objetivo: Seguir el ritmo del pandero y buscar el equilibrio.
- Material: Soporte musical, o pandero.
- Descripción: Dispersos por todo el espacio los alumnos/as se mueven al ritmo del pandero, cuando éste deja de sonar deben colocarse en posición de estatua, permaneciendo lo más quietos posibles.

6. EVALUACIÓN DE LAS SESIONES DE PSICOMOTRICIDAD

Podemos elaborar una lista de control para evaluar los items que se deben observar en el alumnado a lo largo de la realización de las actividades de psicomotricidad. Atendiendo a los diferentes contenidos algunos items son los siguientes:

Siempre/A veces/Nunca

- Participan en los juegos de forma activa
- Colaboran con sus compañeros/as.
- Atienden a las explicaciones.
- Han asimilado las reglas del juego y las respetan.
- Son capaces de jugar a los juegos aprendidos de forma autónoma.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Emplean el vocabulario propio de las distintas situaciones de juego.
- En el desarrollo del juego los niños/as utilizan diferentes formas de comunicación y expresión.

La lista de control nos servirá para comprobar si hemos logrado los objetivos didácticos marcados y ésta se puede llevar a cabo al final de cada sesión. Como estrategia fundamental de evaluación utilizaremos la observación directa en el desarrollo de las sesiones y el registro anecdótico. No debemos olvidarnos de nuestra propia evaluación que deberá ser continua y sistemática y siempre en beneficio de la calidad de la enseñanza.

7. CONCLUSIÓN

En definitiva, lo que me propongo con este artículo y con la batería de actividades presentadas, es facilitar y promover que nuestro alumnado adquiera una comprensión significativa de su cuerpo y de sus posibilidades, a fin de conocer actuaciones diversas que le faciliten su desenvolvimiento y conocimiento del medio cercano, establezca relaciones ricas y fluidas con los demás, disfrute y aprenda con los juegos y mejore en su bienestar.

8. BIBLIOGRAFÍA

- LAPIERRE, A. (1977). La educación psicomotriz en la escuela maternal. Barcelona: Científico-Médica.
- VAYER, P. (1987) Psicología de la acción. Barcelona: Científico-Médica.
- LE BOULCH, J. (1987). La educación psicomotriz en la Escuela Primaria. Paidós.
- CRATTY, B. (1986). Desarrollo perceptual y motor en los niños Madrid: Gymnos.
- AUCOUTURIER, B. (1985). La práctica psicomotriz: Reeducción y terapia. Barcelona: Científico-Médica.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Carmen Jurado Gómez
- Centro, localidad, provincia: IES. "Galileo Galilei". Córdoba
- E-mail: jcarmen2001@hotmail.com