

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**El rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz**  
**Aucouturier con niños de Educación Inicial**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER**  
**EN EDUCACIÓN**

**AUTORAS:**

MICAELA ALICIA FIGUEROA DONGO

Yael Noemí Bello Rivera

**ASESORA:**

CARMEN MARÍA SANDOVAL FIGUEROA DE TORRES

Noviembre, 2019

## RESUMEN

La presente investigación indaga el rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier dirigida a niños de educación inicial. La relevancia del tema reside en que el juego tiene un rol preponderante en la Práctica Psicomotriz Aucouturier y es considerado un factor importante en el desarrollo integral del niño para lograr que este se desenvuelva de manera plena a nivel global, al estar implicado en su actuar tanto a nivel del cuerpo como la mente, lo cual le permite progresar en relación a sus autocontroles psíquicos y corporales. A partir de ello, el objetivo general de este trabajo es comprender el rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier. En tanto los objetivos específicos se centran en describir el juego y sus beneficios en el desarrollo infantil y; en segundo lugar, describir la especificidades de la Práctica Psicomotriz Aucouturier con niños en educación inicial. La pregunta de investigación fue conocer ¿cuál es el rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier con niños de educación inicial? De esta manera, los principales contenidos que se abordan en el primer capítulo son el concepto del juego, sus características, tipos y funciones; para luego abordar en un segundo capítulo, el concepto de psicomotricidad, enfoques, características y elementos de la Práctica Psicomotriz Aucouturier y la importancia del juego dentro de ella. Partiendo de ello, a lo largo de la investigación, se evidencia que el juego es parte importante de la vida del ser humano porque tiene grandes beneficios en el niño, al permitirle construirse como una unidad, integrando las áreas física, psíquica, emocional y social de toda persona.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por habernos guiado y por brindarnos una vida llena de aprendizajes y experiencias. A nuestra asesora Carmen Sandoval, muchas gracias por guiarnos de la mejor manera en todo este proceso de investigación. Asimismo, gracias a todos los profesores que nos han acompañado y enseñado a lo largo de nuestra carrera, cada uno aportó desde su especialidad y experiencia, sin ustedes este trabajo de investigación definitivamente no sería el mismo. Finalmente, agradecemos a nuestra familia y amigas, gracias por apoyarnos a lo largo de este camino con su amor, amistad y cariño, con sus palabras de aliento y momentos compartidos.

# ÍNDICE

<b>RESUMEN</b>	II
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	III
<b>INTRODUCCIÓN</b>	VI
<b>CAPÍTULO I</b>	1
<b>1.IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO</b>	1
<b>1.1 Definición del juego</b>	3
<b>1.2 Características</b>	4
<b>1.3 Funciones del juego</b>	6
<i>1.3.1 Biológica</i>	6
<i>1.3.2 De adaptación afectiva</i>	7
<i>1.3.3 De adaptación social</i>	8
<i>1.3.4 Potenciadora del desarrollo y del aprendizaje</i>	10
<b>1.4 Tipos de juego</b>	11
<i>1.4.1 Juego Sensorio-motor</i>	12
<i>1.4.2 Juego Simbólico</i>	13
<i>1.4.3 Juego reglado o juego con reglas</i>	15
<i>1.4.4 Otros tipos de juego</i>	16
<b>CAPÍTULO II</b>	20
<b>2. LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ AUCOUTURIER</b>	20
<b>2.1 Concepto de Psicomotricidad</b>	20
<b>2.2 Práctica Psicomotriz Educativa</b>	23
<i>2.2.1 Definición y Objetivos</i>	24
<i>2.2.2 Enfoques</i>	26
<i>2.2.3 El juego como promotor del desarrollo psicomotriz en la infancia</i>	28
<b>2.3 Práctica Psicomotriz Aucouturier</b>	30
<i>2.3.1 Objetivos</i>	29
<i>2.3.2 Conceptos fundamentales</i>	30
<i>2.3.2.1 Globalidad de la persona</i>	31
<i>2.3.2.2 El cuerpo y el movimiento</i>	31
<i>2.3.3 Metodología de la Práctica Psicomotriz Aucouturier</i>	32
<i>2.3.3.1 Dimensión Temporal</i>	33
<i>2.3.3.2 Dimensión Espacial</i>	35

2.3.3.3 <i>Rol del docente</i>	36
<b>2.4 El juego como herramienta pedagógica en la práctica psicomotriz Aucouturier</b>	37
<b>CONCLUSIONES</b>	38
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	40



## INTRODUCCIÓN

Esta investigación, trata del tema del rol del juego como herramienta pedagógica en la Práctica Psicomotriz Aucouturier que se realiza con niños de educación inicial, y se inscribe en la línea de investigación “Educación y desarrollo infantil” de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

La elección del tema de investigación, surge con el motivo de revalorizar el papel que tiene el juego en la educación inicial a través del reconocimiento de sus beneficios, así como su impacto y gran utilidad en la práctica psicomotriz, especialmente resaltada en el enfoque Aucouturier. En el juego, hay diversas implicancias en las áreas de desarrollo humano, a nivel biológico, emocional, social, cognitiva, etc. (Chacón, 2008, p. 1). Estos beneficios también se observan cuando se habla de psicomotricidad, como bien señala Aucouturier (2004), la práctica psicomotriz es un espacio que considera la visión global del niño y propone el juego libre en beneficio de su desarrollo integral, tomando en cuenta aspectos motrices, cognitivos y sociales, pero sobre todo los aspectos afectivos y emocionales.

De igual manera, Viscarro, Gimeno y Antón (2012) señalan que dentro del ámbito educativo, la psicomotricidad tiene un papel importante dentro del desarrollo de habilidades e impacto en diversas áreas de desarrollo del niño y toma como herramienta central el juego pues permite la interacción con el entorno físico y social. Asimismo, tanto en el juego como en la práctica psicomotriz, el movimiento y el cuerpo son uno de los principales factores que permiten el aprendizaje, la expresión y comunicación con el entorno (Shingjergji, 2013).

Dicho ello, el tema de la presente investigación responde a una necesidad educativa reconocida durante los procesos de ayudantía y debido a otros dos factores. En primer lugar, a partir del curso de pregrado de Educación Psicomotriz y, en segundo lugar, surgió como una inquietud observada a través de la experiencia laboral. En el primer caso, durante el transcurso de los estudios de pregrado al llevar el curso de Educación Psicomotriz, brotó interés de manera específica el tema de la Práctica Psicomotriz Aucouturier, al conocer que dentro de esta práctica, se plantea el juego libre como eje fundamental, con ello nace la necesidad de conocer por qué de la importancia de aquella propuesta. Con respecto a la experiencia laboral, el interés incrementó con la reflexión y observación de un quiebre entre la teoría estudiada con la práctica. Además, la experiencia laboral en el nido Retama, institución que aplica la metodología del juego bajo el principio “juego, luego existo” y se basa en los aportes de Aucouturier para trabajar la psicomotricidad, fue otro de los factores.

A continuación, se va a presentar algunos antecedentes encontrados en relación al tema propuesto. Primero, el texto de Brooker y Woodhead (2013), titulado “El derecho al juego”, afirma la necesidad e importancia del juego como factor fundamental en la vida del niño: y, segundo, el texto de Sarlé (2001), titulado “Juego y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la educación infantil”, habla acerca del papel del juego en la educación inicial. Asimismo, se encontró como antecedentes la tesis de Boggio y Omori (2017) donde manifiestan que la propuesta psicomotriz Aucouturier permite a los niños incorporar de manera eficaz las nociones espaciales. Por último, el texto de Cotrina (2015), la cual afirma en su tesis que el juego es promotor de las habilidades sociales en la infancia.

De esta manera, uno de los aspectos observados fue el desconocimiento de la práctica psicomotriz Aucouturier por algunas docentes de educación inicial, del principio de esta práctica que está basada en la visión del niño como ser integral, y de la metodología que propone, donde el juego libre es el escenario principal de toda la sesión de aprendizaje. Se considera que el desconocimiento, tanto de la metodología Aucouturier como de los beneficios que brinda, no permite optar por su uso como recurso para ofrecer un espacio de juego en la infancia.

En definitiva, hay una necesidad de reconocer y valorar los beneficios del juego en el desarrollo integral del niño cuando se utiliza como herramienta la práctica psicomotriz, ya que al hacerlo, se realizará con mayor énfasis dentro del aula para lograr un aprendizaje significativo en el infante.

En cuanto a la pregunta que guía la investigación, ha sido formulada en los siguientes términos: ¿Cuál es el rol del juego como herramienta pedagógica en la práctica psicomotriz de Aucouturier con niños de educación inicial? De esta manera, el objetivo general fue comprender el rol del juego como herramienta pedagógica en la práctica psicomotriz Aucouturier, y los objetivos específicos a tratar, se plantearon para conceptualizar el juego y exponer su importancia, así como describir las especificidades de la Práctica Psicomotriz de Aucouturier con niños en educación inicial.

Por otro lado, la metodología para este trabajo de investigación es de tipo documental, ya que tiene como característica principal el empleo de recursos textuales primarios como documentos, textos electrónicos, entre otros medios (Morales, 2003). Además, posee un enfoque cualitativo, ya que se desarrolla en contextos naturales con el fin de comprender la realidad social y cultural que caracteriza al sujeto de estudio (Mejía, 2013).

La tesina, está construida en base a dos capítulos que van en relación con los objetivos específicos planteados en el párrafo precedente. En el primer capítulo, se establece la definición del juego considerando los distintos puntos de vista y variedad de definiciones según autores, también se mencionan las diferentes características que tiene y las variadas funciones. Además, se describen los tipos de juego que existen considerando las funciones que se le asigna, la cantidad de personas, la implicancia cognitiva, etc. En base al segundo capítulo, se abarca el concepto de psicomotricidad y sus diferentes enfoques, con el fin de centrarse en el enfoque educativo, y las corrientes que se presentan dentro de ella. A partir de ello, se desarrolla la corriente que trabaja la Práctica Psicomotriz Aucouturier, con la descripción de la metodología de trabajo, poniendo mayor énfasis en el juego libre como base de esta práctica.

Como se ha podido observar, la tesina se centra en revalorizar el juego para lograr reconocerlo como una herramienta importante dentro de la práctica educativa,

principalmente en la Práctica Psicomotriz de Aucouturier, al ser parte fundamental de esta para lograr que el niño se desenvuelva de manera plena y lidere su proceso de conocimiento de sí mismo y de su entorno de la mejor forma. Finalmente, se expondrán las conclusiones establecidas a partir de lo mencionado en el presente traba



## **CAPÍTULO I**

### **1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO**

Este capítulo indaga por qué el juego es parte de la vida del ser humano, haciendo que su presencia sea vital para la vida y el bienestar de las personas, tomando mayor fuerza en la etapa infantil. Así, se considera que el juego es una necesidad y es tomado por los niños como fuente de aprendizaje, expresión, comunicación, diversión, descubrimiento, etc. Dicho esto, en el presente capítulo se procederá a explicar la concepción que se tiene del juego teniendo en cuenta cómo esta ha ido variando a lo largo de los años y observando su continuidad hasta la actualidad, así como las variaciones a partir de diversos puntos de vista de diversos autores y los avances generacionales. Además, se tratarán sus características, funciones y clasificación del juego.

## 1.1 Definición del juego

Para poder establecer el concepto de juego, se tomará como punto de partida la definición que ofrece Chamorro (2010), quien destaca la complejidad que tiene el definir este concepto porque el juego es una actividad que tiene diferentes funciones, en consecuencia, resulta complicado elaborar una definición única y precisa, pues como señala el autor, se puede abordar desde diversos aspectos, filosofías, enfoques y áreas considerando la globalidad del ser humano y; por ello, evidencia que el juego ha sido tratado por diversos autores y va a seguir siendo abordado a lo largo de la historia humana.

En ese sentido, para iniciar un acercamiento a definirlo, se empezará con el aporte de Vigotsky en relación al juego, el cual desde su postura socio-constructivista defiende que el niño no construye sus conocimientos de manera individual como lo plantean otros autores como Piaget. Por el contrario, lo realiza principalmente a través de la interacción con sus pares y adultos (Linares, 2007).

Partiendo de ello, Carrillo y Rivera (2010) sostienen que para Vigotsky el niño crea un mundo imaginario durante el juego, entonces sale del mundo concreto y se introduce en una situación creada que lo invita a cumplir ciertas reglas o consignas de las que no tenía plena conciencia y no cumplían un rol en el mundo real, teniendo en cuenta que estas no son preestablecidas y, por el contrario, surgen espontáneamente al tener que realizar acciones de un personaje en el cual se encuentra introducido. Mediante el juego, el niño da valoraciones y significados a situaciones o roles, además mide sus posibilidades y va desarrollando su autocontrol.

Por otro lado, autores como Bernabeu y Goldstein (2009), mencionan que el juego es una actividad humana cuyo concepto ha sido trabajado por diversos especialistas, uno de los cuales es Huizinga, que en su libro “Homo ludens” señala al juego como una acción de libertad que se efectúa en límites temporales y espaciales determinados y que tienen ciertas reglas acordadas voluntariamente por los participantes, las que luego son aplicadas, teniendo como finalidad a sí mismo y el ser humano puede tensarse, disfrutar y pasar por ese proceso de tomar conciencia de ser de otro modo, distinto a su realidad.

Asimismo, se ha considerado la noción que tiene del juego otro de los personajes más importantes dentro del desarrollo infantil temprano y del desarrollo humano en general, Piaget. Este, expone que el niño a medida que va creciendo va pasando por diversas etapas mentales de desarrollo, en las cuales va creando, reorganizando y diferenciando esquemas mentales, creando así su propio conocimiento de acuerdo a la edad y madurez pasando desde esquemas simples a más complejos y abstractos (Linares, 2007).

Según Chamorro (2010) basándose en Piaget, señala que el juego tiene relación con los diversos estadios cognitivos de la persona y se expresa a través de diferentes formas que surgen en los primeros años de vida, las cuales van evolucionando como consecuencia de los cambios por los que atraviesan las personas y, al mismo tiempo, ese crecimiento biológico influye en cambios estructurales a nivel cognitivo. En otras palabras, los diferentes estadios cognitivos están relacionados directamente con las diferentes formas de jugar por las que atraviesa el infante. Además, para Piaget el juego es una acción fundamental para que el niño pueda interactuar con una realidad que lo sobrepasa.

Con ello, se evidencia que “el desarrollo humano y el desarrollo del juego se encuentran íntimamente conectados (...) el desarrollo general permite acceder a los diferentes niveles de juego, y al mismo tiempo, por medio del juego podemos llegar a elevar los niveles de desarrollo” (Silva, 2004, p.201). En otras palabras, el juego y el desarrollo humano están relacionados estrechamente uno con el otro, en cuanto uno ayuda al otro a poder progresar o evolucionar. Así pues, el juego es parte fundamental del desarrollo de la persona, ya que este permite la interacción inter e intrapersonal, se van formando y construyendo conocimientos y habilidades mediante diversas situaciones creadas y experiencias, logrando finalmente un aprendizaje significativo (Morales y Urrego, 2017).

Finalmente, autores como Brooker y Woodhead (2013) exponen que el juego es una actividad universal pero que cada sociedad establece los tipos de juegos, la manera en que se juega, dónde y con quién porque en los juegos existe un contexto socio-cultural específico. Se evidencia así, que históricamente el concepto que se le atribuyó al juego ha dependido y sigue dependiendo de la sociedad, así como del entorno de la

persona o grupo que quiera definirlo, la cultura va a influir en la visión que se tenga del juego y, por tanto, en su aplicación.

Como se ha visto, el juego es una actividad que surge como necesidad en el infante. El concepto se puede abordar desde diversas áreas o propuestas; por ello, no se va a encontrar una sola definición. De manera general, el juego es una actividad que está ligada al desarrollo integral de la persona; en consecuencia, es esencial en la vida del ser humano como parte de su evolución y crecimiento. Se constata que en el juego, se ven implicadas las diversas áreas del desarrollo humano: área emocional, cognitiva, social y motora. Asimismo, a través del juego, el niño puede descubrir el mundo y expresar lo que siente.

## **1.2 Características**

El juego es una actividad que tiene diversas características dependiendo de la perspectiva de los autores que lo analizan y del tiempo de su redacción. En relación a su universalidad, el juego es parte de la vida del ser humano pues todas las personas tienen la capacidad de jugar independientemente de su edad; asimismo, es una actividad común sin importar culturas o sociedades. El juego tiende a ser neutro, es decir, no se le puede atribuir ideologías o valores; por ejemplo, el juego no tiene sexo, no existe juegos para niñas o juegos específicamente para niños (Blanco, 1995).

Además, Rubin y otros citados en Brooker y Woodhead (2013) afirman que el juego suele darse por motivación personal, no posee reglas que han sido impuestas desde fuera sino que son normas acordadas, no tiene un objetivo específico y no se considera el resultado, lo importante es el proceso, se necesita de una participación activa de los agentes participativos y no es una actividad literal, implica mayor imaginación.

Por otro lado, según afirman Bernabeu y Goldstein (2009), el juego es una acción libre y no hay una conducción externa, en otras palabras, no es una actividad dirigida. Es el espacio intermedio entre lo real y lo fantasioso, entre el mundo exterior del niño y su interior, lo cual en la primera infancia es necesaria su presencia para que el niño conozca y se relacione con el mundo de manera interactiva.

También el juego se da en un tiempo y espacio determinados, ya que los miembros limitan el espacio mediante acuerdos y establecen un inicio así como un fin, crean reglas que se van a basar más en lo que no se debe realizar que en lo que se tiene que hacer. En adición a ello, el juego no se desarrolla siempre de la misma manera, no hay resultados establecidos y eso es un aspecto que atrae al jugador porque se encuentra en constante tensión y emoción por explorar y pasar por diversas situaciones, siendo una actividad que produce emociones intensas como la alegría, placer y diversión.

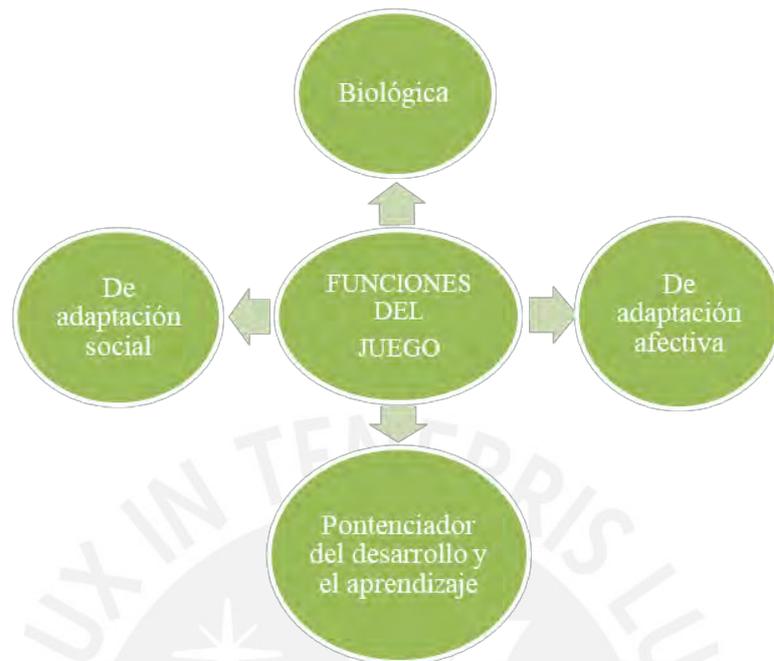
Se considera que el juego es necesario tanto para adultos como para niños por su valor en el desarrollo integral del ser humano. En el caso de los adultos, este cumple más la tarea de liberar la ansiedad y el estrés, así como el descanso, sin dejar de lado que también se desarrolla habilidades y destrezas; por ejemplo respetar los turnos y no frustrarse, trabajar en equipo y pensando como un conjunto y no como ser individual, etc. Por el contrario, en los niños, el juego tiene un impacto mayor pues es en esta etapa en la que el niño va desarrollando la gran parte de saberes y aprendizajes al ser una de las vías mediante la cual el niño conoce su entorno. En suma, el juego es una actividad seria que implica la participación activa y varias áreas del desarrollo humano (Linares, 2010).

En conclusión, se evidencia que el juego tiene como característica esencial la libertad, la negociación, el placer, los límites de espacio y tiempo, necesitando que todos los jugadores participen bajo normas establecidas voluntariamente y por necesidad, etc. Se muestra confirma con ello, que este es una fuente mediante la cual la persona obtiene diversas sensaciones, aprendizajes y vivencias.

### **1.3 Funciones del juego**

El juego debido a su complejidad, comprende diversas funciones. Estas están basadas en las diversas áreas del desarrollo del ser humano: Biológica, emocional, social, cognitiva, etc. En ese sentido, en las siguientes líneas se va a poder evidenciar la importancia que tiene el juego en el crecimiento y evolución de dichas funciones en las personas partiendo del gráfico expuesto a continuación.

**Gráfico N° 1: Funciones del Juego**



Fuente: Elaboración propia

### 1.3.1 Biológica

Con respecto al desarrollo motor del niño o niña. El juego es importante en la medida que es parte de la evolución de la persona al permitirle sentir y experimentar a nivel corporal, ayudando en el proceso madurativo y la realización persona, además que el niño toma de conciencia del esquema corporal.

Mediante el juego, la persona va trabajando en su coordinación, equilibrio, atención, y va adquiriendo destrezas que lo ayudan a desenvolverse de manera armoniosa en su entorno y con su entorno. En adición a ello, en el juego el cuerpo está netamente involucrado, tanto la parte motora gruesa como la fina y; en consecuencia, a través de él se va a ir progresando y madurando en dichos aspectos (Chamorro, 2010). Ello también lo afirma Silva (2004) cuando indica que en el juego se ve implicado y comprometido todo el cuerpo, ya que “se da prioridad a las extremidades como eje de la acción (coordinación motora gruesa) y, por otro, la participación de la coordinación óculo-manual, que lleva al niño a desplegar acciones más finas” (p. 203).

Por otro lado, gracias al juego, el niño puede llegar a experimentar sensaciones que no se podrían vivenciar a través de alguna otra experiencia. En el juego el niño mide sus limitaciones y posibilidades, aprende a coordinar sus acciones y a buscar su equilibrio. A través de él, los niños reconocen su cuerpo y comprenden que está compuesto por diversas partes pero es finalmente un todo en conjunto; además, también aprenden a reconocerse frente al cuerpo de los demás. Van aprendiendo que su comportamiento y accionar impacta en las demás personas, reconociendo que sus acciones al jugar pueden traer consecuencias y reacciones en su entorno y que ocupa un espacio determinado y su compañero también tiene uno propio; por ejemplo, cuando los niños juegan tienden a pensar que todo el espacio es de él y no distingue el de los otros infantes; sin embargo, al tener más oportunidad de juego, van estableciendo límites propios, los cuales le permiten más adelante reconocer al otro como sujeto con espacio propio (Linares, 2011).

### *1.3.2 De adaptación afectiva*

El juego, se relaciona con el desarrollo afectivo al ser una actividad que genera e implica diversas emociones, sensaciones, autonomía, desarrollo personal, etc. Mediante el juego el infante puede sentir tensiones, diversión, alegría, suspenso, intriga, etc. Asimismo, a través de él, puede expresar sus sentimientos, percepciones, frustraciones y canalizar su energía. Hay momentos en los que el niño se enfrenta a situaciones que le generan angustia en la vida real y al jugar puede expresar esa angustia e intentar afrontarla y en el caso se pueda, o hasta inclusive, podrá resolverla. En otras palabras, la persona puede revivir ciertas experiencias y ponerse en el lugar de un personaje, logrando entenderlo. Por otro lado, el juego también sirve para que el niño se separe de la realidad y se pueda descubrir intrínsecamente y conocer sus deseos e intereses (Chamorro, 2010).

Como bien señala Bernabeu y Goldstein (2009, p. 52), “El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración”. Con esto, se evidencia que el juego está ligado al desarrollo emocional, ya que puede ser una herramienta para que el niño o la niña puedan experimentar situaciones que los ayuden en el manejo y la tolerancia a la frustración, invitándolos de esta manera no solo a expresar sus emociones sino también a regularlas, a ir descubriendo y formando su personalidad; por ejemplo, el infante aprende a tolerar la

frustración que le puede traer el perder en un juego, poco a poco va comprendiendo que no siempre va a obtener los resultados esperados pero ello no está mal, tiene que seguir adelante sin desbordarse ni rendirse.

Igualmente, Linares (2011) nos señala que uno expresa y controla sus emociones a través del juego, en el caso del niño, este puede llegar a exteriorizar sus emociones y utilizar al juego como una especie de fuente de liberación. De esta manera, se favorece la autoconfianza y la autoestima gracias a que el niño en el juego aprende a controlar su entorno y eso le brinda una mayor seguridad al momento de actuar.

Finalmente, como se ha visto, el juego ayuda en la interacción tanto entre pares como en el desarrollo de un vínculo afectivo con un adulto, así como fortalecer los lazos afectivos y genera un acercamiento entre ambos.

### *1.3.3 De adaptación social*

El juego ayuda a la construcción y desarrollo de ciertos comportamientos y habilidades para lograr un trabajo conjunto; el cual es un aspecto clave para lograr avanzar como sociedad. Como bien afirma Brooker y Woodhead (2013, p. 17) “Los juegos de simulación son un contexto clave para fomentar actitudes de los niños tales como aprender a tomar perspectiva, ensayar roles, regular el propio comportamiento, tomar turnos, planificar junto con los demás y negociar.” En ese sentido, Chamorro (2010) reafirma que el juego supone la organización entre los miembros del grupo, la división de los roles o funciones para que el juego se desarrolle de manera plena, de manera que ello implica que todos los participantes colaboren y entiendan el contexto, así como la distribución del juego.

Por otra parte, Bernabeu y Goldstein (2009) explican que en el juego se dan situaciones diversas, en la cuales los niños van a tener que enfrentar diferentes casos o experiencias. En este sentido, los niños van desarrollando su capacidad para solucionar los conflictos que se puedan presentar y pueden alterar su conducta en relación a lo que se busque. A través de estas experiencias los niños van a poder ir formando su propia identidad y aprenderán a ser resilientes frente a las adversidades. El juego hace que la persona se anticipe a posibles situaciones reales y la prepara para enfrentar la vida.

Así pues, se evidencia que el juego como menciona Chamorro (2010), ayuda al niño en su proceso de integración en la sociedad pues un elemento del juego es que se necesita o implica una comunicación e intercambio por parte de los actores. Del mismo modo, esto lo confirma Murcia y García (1996) mencionando que el juego es un promotor de la comunicación con uno mismo y con los demás, es una fuente motivadora para buscar a otros pares y relacionarse con ellos.

Por último, Linares (2011) como los autores mencionados anteriormente, destaca la importancia del juego como elemento motivador para entablar relaciones con los otros. Señala que a través de él, los niños y niñas asimilan los comportamientos y actitudes que van observando y se da la socialización. También, aprenden a autocontrolarse y a conocer los puntos de vista de las personas que se encuentran en su entorno. En otras palabras, el juego es esencial para entablar relación con el entorno, en cuanto es una fuente de aprendizaje de normas, valores y comportamientos; los cuales son aspectos relevantes para vivir en una sociedad de forma armoniosa.

#### *1.3.4 Potenciadora del desarrollo y del aprendizaje*

El juego y el aprendizaje están estrechamente relacionados. A lo largo de los años, diversos autores importantes dentro del marco de la educación han establecido y remarcado la conexión que tienen estos dos conceptos. El juego es una fuente de aprendizaje en cuanto ayuda al niño a establecer esquemas mentales y desarrollar el lenguaje (Bernabeu y Goldstein, 2009). Ello lo confirma Brooker y Woodhead (2013, p. 17) señalando que es fundamental para “la introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión”. Dicho esto, se resalta la función que tiene el juego en relación a la estructuración y evolución del pensamiento y comportamiento durante la infancia.

Asimismo, Caíña (2012) menciona que el juego contribuye al desarrollo cognitivo del niño, ya que este es un factor clave para la evolución mental del ser humano en la medida que ayuda al progreso del lenguaje y sirve para apoyar al estudiante a tomar conciencia de las diversas formas de comunicación que existen. En adición a ello, Chamorro (2010) afirma que se van estableciendo esquemas y se van ejercitando

gracias al juego pues a través de este los niños descubren, experimentan y manipulan su entorno siendo capaces de lograr modificar y enfrentar diversas situaciones.

Igualmente, Silva (2004) señala que en el juego se ven implicados la atención y el interés del niño, de manera que le proporciona la oportunidad de desarrollar diferentes habilidades y destrezas. Por ejemplo se da la representación simbólica de la realidad, en el cual el niño actúa como si fuera un determinado personaje, entonces esta situación lo hace tomar conciencia de las características de dichos personajes. Por otro lado, los niños mediante el juego van desarrollando progresivamente la habilidad de diferenciar lo real y fantasioso y van aprendiendo el sentido de lo no literal. Se genera en el niño la flexibilidad de poder entrar y salir entre mundos reales y no reales.

Finalmente, Linares (2011) menciona que el juego es una fuente para desarrollar la empatía, lo cual implica al mismo tiempo que el niño sea capaz de separarse de sí mismo y diferenciarse del otro, reconociendo que los demás piensan distinto y tienen gustos e intereses diferentes. Además, el juego facilita la construcción de representaciones mentales. El niño va adquiriendo la capacidad para considerar objetos o personas que no están “presentes” dentro del juego y la capacidad para comunicarse e ir desarrollando su lenguaje a través de la interacción con el entorno.

En resumen, a lo largo de los párrafos redactados, se ha podido apreciar que el juego es un concepto complejo que comprende diversas características en relación al tiempo, espacio, libertad, disciplina, etc. También tiene una serie de funciones a lo largo de la vida del ser humano. El juego, como bien se pudo exponer, es parte fundamental de la evolución del infante e impacta a nivel integral en sus diversas áreas de desarrollo. Con respecto a ello, se evidencia que este repercute en la vida del niño en específico, como motivador y constructor del aprendizaje, tiene un impacto en el infante al mostrarlo como un ser global que necesita y trabaja desde diversos aspectos y etapas al mismo tiempo, es decir, no lo toma como simplemente un ser cognitivo o solo un ser emocional.

#### **1.4 Tipos de juego**

El juego es una actividad humana que cumple diversas funciones y tiene diferentes características asociadas a la etapa evolutiva, el entorno o contexto en el que se sitúe

la persona y el objetivo o meta que se establezca. A partir de dichos aspectos, diversos autores han planteado distintas clasificaciones, entre las cuales a continuación serán expuestos; en primer lugar, tres tipos de juego propios de las primeras etapas de desarrollo que han sido considerados como los más resaltantes. En segundo lugar, otros tipos de juegos basados en aspectos no vinculados directamente a la edad del infante.

#### *1.4.1 Juego Sensorio-motor*

Bernabeu y Goldstein (2009), a partir de la teoría del desarrollo de Piaget, sostienen que “el juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar, a través de ellos el niño se ejercita y desarrolla esquemas motores” (p. 49). Es decir, se trata de un tipo de juego que se da en la etapa más exploratoria y sensorial del niño porque tiene que acercarse al mundo y aprehenderlo, el juego le permite relacionar el cuerpo con sus emociones, le permite comunicar y relacionarse con las personas de su entorno. Además, termina siendo un factor importante dentro de la creación del apego construido entre el cuidador o personas más representativas y el infante.

De manera más precisa, Murcia y García (1996) indican que se presenta en el periodo de 0 a 2 años de edad y se trata de una acción llevada a cabo a través de los sentidos y en relación a la capacidad motora que se tenga. Asimismo, resaltan que el juego sensorio-motor pasa por una serie de estadios: (i) El estadio de reflejos (acciones de reflejo), (ii) reacciones circulares primarias (repetición de acciones), (iii) reacciones circulares secundarias (repetición con intencionalidad), (iv) coordinación de esquemas secundarios (aplicar esquemas establecidos a experiencias nuevas), (v) reacciones circulares terciarias (exploración de situaciones nuevas), y finalmente, (vi) invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (preparación para entrar al juego simbólico).

Por su parte, Bernabeu y Goldstein (2009) basándose en los conceptos de Vigotsky, señalan que es mediante este tipo de juego que el niño interactúa con los objetos y explora con ellos a través de acciones como lanzarlos, esconderlos, etc. El juego con objetos se da alrededor de los seis meses y más adelante el bebé pasa de interesarse solo en juguetes a interesarse en jugar de manera intencional con las personas en su

entorno más cercano, esto aproximadamente a los nueve meses. Estableciendo así, las bases de esquemas y organizaciones mentales, que van a resultar ser muy relevantes para su aprendizaje y van a evidenciar la importancia del juego al considerarlo una forma de interacción con las personas y con los objetos.

En el mismo sentido que los anteriores autores, Ruiz (2009) afirma que el infante juega de manera espontánea, así mediante dichas acciones que va a ir descubriendo y conociendo cómo controlar su cuerpo y movimientos, al experimentar en y con su entorno. El niño tiene como base la práctica a través del cuerpo y con objetos, la cual puede consistir en la repetición y la experimentación a través de los sentidos. Utiliza su propio cuerpo para ejercitarse e ir formando y ensayando progresivamente en la creación, así como en la construcción de repertorios de imitación mediante la acomodación de información percibida a través de sus sentidos sin necesidad de tener un modelo presente en el momento.

#### *1.4.2 Juego Simbólico*

Según Bernabeu y Goldstein (2009), después del período sensorio-motor, aparece una nueva etapa en la cual el niño ha logrado adquirir la capacidad de traer a escena situaciones u objetos que no están presentes a través de la creatividad e imaginación, estableciendo así nuevos esquemas mentales con ayuda de la fantasía y ficción.

Murcia y García (1996) mencionan que en esta etapa el niño implementa lo que es conocido como el juego de representación simbólico de la realidad, en otras palabras, el “como si”; por ejemplo, el hacer “como si” fuera la mamá, el papá, un doctor, etc. Es en este momento, donde los niños desarrollan la capacidad de trasladar y convertir sus vivencias en símbolos o códigos. Igualmente, exponen que el juego simbólico se divide en dos momentos. El primero, relativo al apogeo del juego simbólico, que es de 2 a 4 años y se sustenta en señalar que principalmente el infante comienza empleando la representación simbólica de manera egocéntrica, vinculado a acciones propias, y luego va progresando a realizar el “como si” de acciones o personajes que están en su entorno, ya no de él mismo como jugar a ser papá o mamá; posteriormente, trabajará el “como si” ya no desde su cuerpo, sino a través de un muñeco u objeto, logrando crear cada vez más escenas a un nivel más complejo. El segundo momento, se da con

la declinación del juego simbólico, en el cual el egocentrismo del infante disminuye y avanza hacia un juego simbólico colectivo donde se representan situaciones o vivencias de la realidad y cotidianidad, compartiendo los códigos o simbolismos y se muestran los roles socialmente aprendidos.

De otro lado, de acuerdo a Chamorro (2010) el juego simbólico aparece en la etapa preconceptual. El niño, le quita protagonismo a los juegos de movimiento y pasa a otorgar simbolismos gracias a que adquiere una mayor capacidad de lenguaje, empieza a dar representaciones y significados a los objetos. También viene acompañado de juegos fantasiosos, en los cuales los objetos se convierten en aquello que desean o imaginan; por ejemplo, una caja la pueden convertir en una nave espacial. Igualmente, el infante empieza a recrear situaciones o representar lo que interpreta de su entorno, a crear personajes o a interpretar roles que pueden ser inventados y reales. La interiorización de diversos esquemas mentales permite que el niño llegue a esa capacidad de dar significado y realizar representaciones, entonces su pensamiento toma mayor complejidad, pasando a tomar en cuenta situaciones pasadas o futuras y ya no sólo los momentos inmediatos.

Respecto a este periodo que se extiende entre los 2 a 4 años, Ruiz (2009) afirma que se puede observar la importancia del juego individual, ya que mediante él se evidencia lo que el niño percibe de su realidad y de su entorno, escapándose de la vida real y recreándola de acuerdo a sus intereses. Los infantes son capaces de desarrollar la fantasía e imaginación empleando objetos y cambiándolos o convirtiéndolos en lo que ellos quieren o necesitan, por ejemplo utilizar un lego como teléfono, una tela como vestido, etc. A través de estos juegos los niños van progresando con respecto a su desarrollo cognitivo y emocional.

Para finalizar, Lillard y otros (2013) guiándose de Vygotsky, indican que el pretender o el “hacer como” es fundamental en el desarrollo infantil temprano porque así los niños aprenden a separar la función pura del objeto y son conscientes de su capacidad para dar significado o de representar una situación dejando de lado las propiedades físicas de los objetos. En consecuencia, los infantes van desarrollando el pensamiento abstracto mediante los juegos simbólicos.

### *1.4.3 Juego reglado o juego con reglas*

Para Chamorro (2010) este tipo de juego aparece de forma progresiva entre los cuatro y siete años, luego del periodo del juego simbólico, cobrando mayor énfasis conforme el niño va adquiriendo más edad, tomando en cuenta que “su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición.” (Chamorro, 2010, p. 31).

Según Bernabeu y Goldstein (2009) se basa en la capacidad que logra conseguir el niño de establecer acuerdos y reglas, interiorizándolas y compartiéndolas a nivel colectivo. Asimismo, Murcia y García (1996), afirman que las reglas aparecen en el periodo de 4 a 5 años y se convierten o toman mayor fuerza a partir de los 7 hasta los 12 años. Estos autores, sostienen que las relaciones e interacciones interpersonales son parte esencial para que se de este tipo de juego, pues es a través de estas que el niño de manera grupal logra acordar y también fiscalizar el cumplimiento de las normas, utilizando su capacidad reflexiva.

Por otro lado, Ruiz (2009) afirma que el juego con reglas toma mayor protagonismo y fuerza a partir de los 6 años hasta aproximadamente los 12 años. Las reglas pueden ser establecidas por una persona externa o a nivel interno; es decir, por una persona no involucrada en el juego o por los mismos infantes que están jugando. Además, esta autora menciona que en este periodo se dan cambios más notorios en base al trabajo en equipo y el compañerismo, ya que dependiendo de cuán positivo sea el clima o entorno en el que se encuentren, las negociaciones y acuerdos sobre qué reglas se van a implementar y cumplir, van resultar siendo exitosas o poco armoniosas. Además, en esta etapa, los niños realizan en su mayoría juegos en los cuales, tienen que clasificar y enfrentar problemas nuevos, interiorizando reglas de interacción que trasladarán a su vida cotidiana y a su vida como ser perteneciente a una comunidad.

Finalmente, Chamorro (2010) reafirma lo expuesto comentando que el juego de reglas es característico del ser humano como agente socializador y mediante estos juegos los niños aprenden a organizarse, realizar acuerdos, controlar la frustración, adquirir responsabilidades y confiar en el otro; aspectos que son esenciales para formar parte y vivir en sociedad.

#### *1.4.4 Otros tipos de juego*

Los tipos de juego nombrados anteriormente, son establecidos según la edad y las diversas etapas de desarrollo; sin embargo, podremos encontrar que el juego también ha sido clasificado en base a otros aspectos tales como la cantidad de jugadores, el nivel cognitivo e incluso en relación al desarrollo del lenguaje y el nivel de comunicación que se ve implicado, como sostienen Johnson & otros (2013). Partiendo de estos distintos criterios, a continuación algunos tipos de juego serán descritos.

Como parte de una clasificación, se identificó el juego de construcción o montaje, que según Chamorro (2010) es el puente de transición entre las diversas etapas del juego y se basa en que el niño establece una meta u objetivo y realiza una serie de acciones corporales coordinadas para lograrlo, uniendo objetos con el fin de darle forma y lograr lo que pretende; por ejemplo si una caja servía como un carro en la etapa simbólica, acá el niño reconoce esa caja como parte de un posible carro y busca otros elementos para poder armarlo, recurriendo así a la capacidad de combinar objetos y obtener un resultado final.

Para Pérez (2015), otra forma de clasificar el juego es a través del número de participantes. Está el juego individual, el cual se basa en que el niño juega explorando y movilizándose de manera personal, ya que juega con objetos pero no con otras personas. Asimismo, está el juego paralelo, que se basa en que el infante realiza juegos individuales pero en un espacio donde hay otros niños jugando; sin embargo, no se relaciona con ellos verdaderamente. Por último, está el juego de parejas, en el cual se puede dar una interacción entre adulto y niño o entre pares. A continuación, se presentarán imágenes referenciales para brindar una mayor comprensión sobre estos tipos de juego.

## Gráfico N° 2: Tipos de juego



Fuente: “Ser Padres”<sup>1</sup>, Unidad Pediatría Avanzada<sup>2</sup>, Etapa infantil<sup>3</sup>

Así, se evidencia la importancia del juego como motivador en la interacción entre pares. El infante juega sólo en primera instancia y luego pasa a jugar de manera colectiva, y es en ese momento en el que a través de estos juegos colectivos se empiezan a desarrollar de forma más significativa las habilidades sociales, en las cuales se van a poder evidenciar estrategias para la negociación, establecimiento de acuerdos, etc.

Por otro lado, Lai y otros (2018) establecen que, en forma adicional a los tipos de juego descritos a inicios de la presente sección -como es el caso del juego sensorio-motor (denominado por los autores como funcional), con reglas y simbólico (denominado como dramatización)- existen otros dos tipos de juego. Estos autores,

<sup>1</sup> Disponible en: <https://www.serpadres.es/bebe/9-12-meses/articulo/cesto-de-los-tesoros-jugar-con-objetos-cotidianos>

<sup>2</sup> Disponible en: <https://unidadpediatriaavanzada.wordpress.com/2015/12/16/aprendiendo-a-jugar/>

<sup>3</sup> Disponible en: <https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>

agregan el juego constructivo, el cual se basa en la manipulación de objetos o materiales con el fin de crear nuevas construcciones u objetos, como por ejemplo jugar con legos; así como el juego de exploración, el cual tiene como meta adquirir ciertos datos, como por ejemplo juegos de cuentos o experimentos.

En otro aspecto, Giménez y Fernández (2010) hablan acerca de los juegos tradicionales. Afirman que son parte del patrimonio cultural de una sociedad. Su implementación depende de las características socioeconómicas de cada zona y estos se reproducen a través de la transmisión de una generación a otra. Mediante estos juegos, los niños se forman a nivel físico, mental y social. En relación a ello, estos autores citando a Castillo (2011), manifiestan que los juegos tradicionales tienen una continuidad sin límites, al trascender a través del tiempo y de la historia, volviéndose una fuente de transmisión de valores culturales y de conocimiento.

Asimismo, en los juegos tradicionales los jugadores prestan atención a acatar las reglas e incluso fiscalizan si las están cumpliendo. Estos brindan grandes posibilidades de integración y aprendizaje sobre la convivencia a los profesores, padres y niños, por lo que es necesario protegerlos y no dejarlos en el olvido (Ailwood, 2003). Algunos ejemplos de juego tradicional, son los siguientes: Escondidas, rayuela, rondas, juegos con palmas saltar la soga, etc.

Finalmente, a efectos de sintetizar la información principal descrita a lo largo de la presente sección denominada “Tipos de Juego”, en el siguiente cuadro se enlistará aquellos tipos que han sido objeto de investigación:

<b>Tipos de juego según desarrollo evolutivo del infante</b>	
Sensorio-motor	Basado en la exploración corporal y el placer.
Simbólico	Basado en dar representaciones y significados a los objetos y situaciones.

Reglado	Basado en el trabajo grupal, así como en el establecimiento y cumplimiento de reglas.
<b>Otros tipos de juego</b>	
Juego de construcción o montaje	Basado en la unión de objetos para conseguir una meta.
Juego según el nivel de participantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individual</li> <li>- Paralelo</li> <li>- En parejas</li> </ul>
Juego constructivo	Basado en realizar una serie de acciones uniendo objetos con el fin de darle forma y lograr un objetivo.
Juego de exploración	Basado en la adquisición de información para la elaboración de un producto.
Juegos tradicionales	Basados en la transmisión de valores culturales a través de la historia.

**Tabla N° 1: Síntesis de tipos de juego**

Fuente: Elaboración propia.

En síntesis, como se ha visto a lo largo de este primer capítulo, el juego tiene una variedad de definiciones, características, funciones y clasificaciones. Es un término que forma parte de la vida de las personas y, por ende, su conceptualización tiende a ser igual de compleja como el propio ser humano. Se comprende que es una actividad esencial en el desarrollo infantil temprano ya que ayuda al infante en su evolución y adquisición de capacidades y destrezas para la vida. Partiendo de esta revalorización del juego en la vida de los niños y niñas como herramienta para lograr un progreso a nivel de su desarrollo integral, se abordará la práctica psicomotriz de Aucouturier en el siguiente capítulo, ya que al ser un tipo de propuesta de actividad psicomotriz vinculada con el juego crea un ambiente de placer que permite a los niños y niñas aprend

er descubriendo su entorno, conociendo a los demás y así mismos

## **CAPÍTULO II**

### **2. LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ AUCOUTURIER**

Este capítulo, indaga el porqué del juego dentro de la psicomotricidad educativa, en especial en la filosofía de Aucouturier, al tomarlo como un principio básico en cada una de las sesiones. Se considera que el juego es una herramienta de aprendizaje con grandes beneficios, por lo cual debe ser usada en el campo educativo. Dicho esto, en el presente capítulo se procederá a explicar la concepción que se tiene psicomotricidad, sus beneficios y usos en diferentes campos, con el fin de llegar a desarrollar la importancia en el ámbito educativo, tomando en cuenta los objetivos que se buscan en su desarrollo. También se revisará los diferentes enfoques, resaltando el relacional vivencial, en el cual surge la Práctica Psicomotriz Aucouturier. Por último, se desarrollará las especificidades de esta práctica, tanto de los conceptos fundamentales como de la metodología que propone.

#### **2.1 Concepto de Psicomotricidad**

El estudio del cuerpo es un hecho que surgió en varias civilizaciones y que en un principio fue definido por Descartes como una dualidad donde el cuerpo está formado por dos partes, una que es lo tangible, el cuerpo en sí y otra que es el espíritu o el alma (Heron, Gil y Sáez, 2018). De acuerdo con González Correa y González Correa (2010) este pensamiento, en el cual se identificaba al cuerpo como un sistema dominado por la psique ha perdurado por mucho tiempo generando una brecha entre los estudios de

medicina y de la psicología y, por consiguiente, ha influido en las investigaciones realizadas en torno a concepción del ser.

Es a partir del siglo XX, donde esta concepción dualista es cuestionada y surgen diversas investigaciones importantes que son la base para la comprensión de la relación cuerpo y mente como aspecto fundamental de la formación integral de la persona (Gutiérrez y Castillo, 2014).

Entre las contribuciones más importantes destaca la del neurólogo Ernest Dupré quien designa la palabra psicomotricidad al estudiar a personas con problemas mentales y reconocer su conexión con las dificultades en el desarrollo motor (Heron, Gil, y Sáez, 2018). Este término, planteado por Dupré es entendido como su propia denominación plantea. La psico, en referencia a la mente; y por otro lado, la motricidad en referencia al cuerpo en movimiento (Mas, Jiménez y Riera, 2018). Sin embargo, con el pasar del tiempo surgen aportes de diversos campos que permiten profundizar en el concepto de psicomotricidad más allá de la que alude la propia palabra (Manzano, 2015). En este contexto diferentes autores como Shingjergji (2013); Gutiérrez y Castillo (2014); Viscarro, Gimeno y Antón (2012) reconocen las teorías del desarrollo humano propuestas por Wallon y Piaget como ejes interdisciplinarios que permiten concebir una visión del cuerpo y el movimiento como medio de aprendizaje, de expresión y comunicación con el entorno.

Por un lado, los aportes de Wallon sustentan la importancia del desarrollo del tono muscular en el desarrollo del niño, lo que hace referencia al estado de tensión o relajación de los músculos en respuesta de las emociones percibidas. En este sentido el tono muscular y el movimiento están condicionados por el factor afectivo, así permiten entrar en un diálogo corporal que posteriormente será cimiento para el pensamiento, la representación y la comunicación verbal (Fonseca, 2000). Asimismo, Wallon manifiesta que el tono muscular, en interacción con el entorno y mediante el proceso de percepción, permitirá al niño conocerse y ser consciente tanto de su entorno como de su cuerpo y de sí mismo, dando pase a la construcción del esquema corporal y, posteriormente, al desarrollo de la personalidad (Gutiérrez y Castillo, 2014).

Por otro lado, Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo plantea que el cuerpo y la actividad motriz son un medio por el cual el niño interactúa con el entorno,

estableciendo la oportunidad de descubrir el mundo por sí mismo y de ser responsable de su propio proceso de aprendizaje (Perrotta, 2011). Con ello, Piaget pone énfasis en el desarrollo cognitivo en relación a la experiencia con el medio, lo cual influirá en el proceso de asimilación y acomodación, ambos necesarios para la construcción de nuevos esquemas mentales (Fonseca, 2000).

Con estos estudios como base, aparecen más investigaciones, y con ello no solo se llega a una comprensión más profunda del término, sino que emergen nuevas definiciones. Desde el punto de vista de Mas, Jiménez & Riera (2018) la psicomotricidad es entendida como “[...] a practice that allows a person’s overall development by means of free and spontaneous body movements and its physical, symbolic and cognitive interactions with the environment” (p. 39)<sup>14</sup>. Sin embargo, desde la posición de Muniáin (Citado en Araujo y Gabelán, 2010) la psicomotricidad se define como:

[...] una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral (p. 308-309).

Esta definición es similar a la planteada por el Forum Europeo de Psicomotricistas realizado en Alemania en el año 1996 (citado en Pons y Arufe, 2015), donde se reconoce que:

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece en el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como su capacidad de expresarse y relacionarse en un contexto social. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación [...] en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico (p. 134).

---

<sup>14</sup> “[...] una práctica que permite el completo desarrollo de una persona por medio del movimiento libre y espontáneo del cuerpo y en interacción física, simbólica y cognitiva con el entorno.” (Mas, Jiménez & Riera, p.39, 2018). Traducción propia.

Entre las definiciones presentadas se observan ciertas diferencias; sin embargo, se constata que todos resaltan la importancia del cuerpo como herramienta que permite el completo desarrollo del niño en interacción con el medio que lo rodea. Asimismo, se observa que esta disciplina es desarrollada en diferentes campos.

Por un lado, el ámbito preventivo, como su nombre lo indica, tiene como objetivo prevenir aquellas alteraciones en el desarrollo motor y cognitivo, así como realizar una pronta detección de posibles afecciones (Araujo y Gabelán, 2010). Por otro lado, el terapéutico está enfocado en el trabajo con personas que poseen una discapacidad o deficiencia, teniendo como fin permitirles adaptarse y desarrollarse de la manera más autónoma posible teniendo en cuenta sus condiciones (Heron, Gil y Sáez, 2018). Por último, en el ámbito educativo, donde el objetivo está centrado en la creación de ambientes oportunos que permitan al niño desarrollar sus capacidades según su nivel evolutivo, tomando como herramienta central el juego, el cual va a permitir la interacción con el entorno físico y social (Viscarro, Gimeno y Antón, 2012).

En síntesis, los aportes de Wallon, con su teoría psico-biológica y la de Piaget, con su teoría cognitivista, evidencian que el cuerpo y el movimiento son aquel vehículo que faculta el desarrollo integral del niño, en ámbitos como la inteligencia, el pensamiento, simbolización, esquema corporal, personalidad, comunicación, entre otros. Por ende, se puede decir que en el desarrollo psicomotriz no solo convergen los procesos cognitivo y motor, sino también los afectivos, emocionales y sociales. Además de ello, estas contribuciones, junto con las que le precedieron, fueron fundamentales para generar una valoración hacia la psicomotricidad como medio para buscar el bienestar de la persona, ya sea dentro del ámbito preventivo, terapéutico o educativo.

## **2.2 Práctica Psicomotriz Educativa**

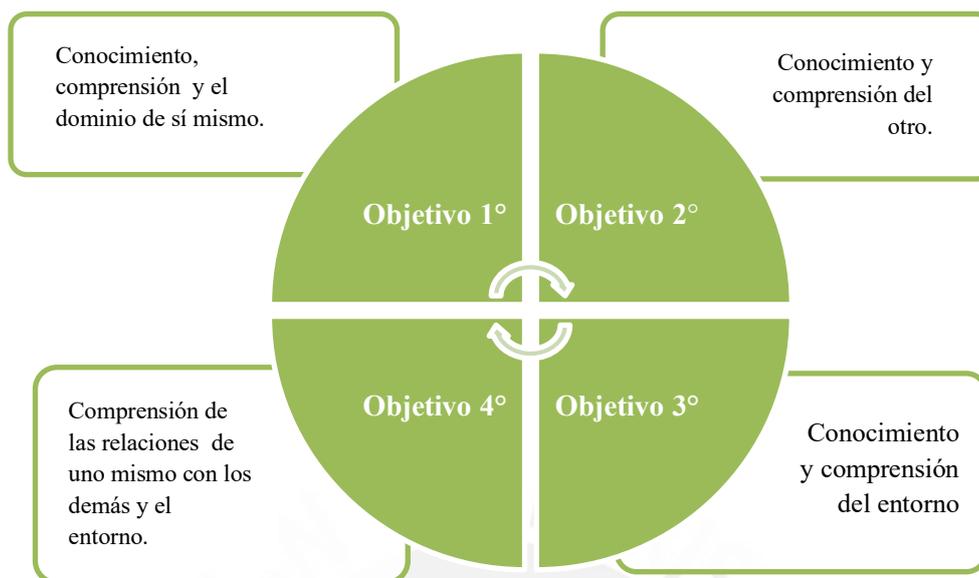
En el presente punto se desarrollará la definición de la educación psicomotriz y se describirán los objetivos que esa práctica propone. Del mismo modo, se explicará brevemente en qué consisten los dos enfoques que surgen a partir de diversas investigaciones dentro del ámbito educativo.

### 2.2.1 Definición y Objetivos

La educación psicomotriz es el desarrollo de la práctica psicomotriz dentro del campo educativo. En este sentido, bajo la visión de psicomotricidad formulada en el punto anterior, la educación psicomotriz puede ser definida como un enfoque pedagógico que ofrece un espacio de exploración preparado con el fin de poder facilitar y favorecer el desarrollo de todas las capacidades y habilidades de los niños, a través del uso y movimiento del cuerpo como medio principal para interactuar con los demás y con el entorno. Sin embargo, Mérida, De los Ángeles y González (2018) agregan que esta práctica psicomotriz educativa debe estar enfocada en las necesidades e intereses de los niños, así como en el respeto a su desarrollo evolutivo, aspectos pertinentes para ofrecer una formación integral.

En relación con el objetivo de la educación psicomotriz, se observa que está enfocado en potenciar las capacidades del niño a través de las manifestaciones corporales; sin embargo, esta es una visión muy general, puesto que es el propósito final de la práctica. Por consiguiente, se propone un gráfico con los objetivos concretos que permitan un planteamiento más preciso y orientado a la consecución de propuestas pertinentes en la práctica educativa.

**Gráfico N° 3: Objetivos de la Psicomotricidad educativa**



Fuente: Adaptado de Sugrañes y Ángel (2007, p. 23).

En dicho planteamiento se comprende que la educación psicomotriz busca desarrollar diferentes aspectos del niño como la autonomía, la capacidad de movilizarse de manera coordinada tomando conciencia del espacio, de su cuerpo y de los procesos en torno a ello (Pons y Arufe, 2015). Además, también pretende potenciar habilidades sociales, ello través del conocimiento y expresión de sus propios sentimientos y del fomento de la empatía (Pons y Arufe, 2015). Asimismo, se identifica el desarrollo de la capacidad sensitiva, perceptiva y representativa (Serrano, 2012). Es decir, se busca fomentar el uso de los cinco sentidos (capacidad sensitiva) para reestructurar la información y darle significado (capacidad perceptiva). Ello, a su vez, permitirá generar una imagen mental idónea de los objetos o del espacio para su representación.

Por lo que se refiere al ámbito educativo, es importante que la escuela, que tiene como fin principal permitir el desarrollo integral de los niños, incluya el desarrollo de esta práctica desde la infancia temprana (Ene-Voiculescu y Ene-Voiculescu, 2018), ya que este no es un periodo aislado en la formación de la persona, sino que forma la base para un adecuado desarrollo a futuro (Shingjergji, 2013).

La importancia de generar espacios adecuados para el desarrollo psicomotriz desde una edad temprana se fundamenta en los aportes proporcionados por los avances de

las neurociencias, quienes sustentan que en esta etapa inicial el cerebro percibe una mayor neuroplasticidad al estar en contacto con un ambiente que le invite a explorar (Gutiérrez y Castillo, 2014). Es decir, existe un incremento de conexiones neuronales, también llamado sinapsis, lo cual demuestra que el niño está en constante aprendizaje, y por ende, en un desarrollo progresivo.

Asimismo, tomando como principio la teoría de desarrollo de Piaget, se reconoce que la etapa sensoriomotriz se caracteriza porque los niños usan el sentido del oído, vista, olfato, tacto y gusto para interactuar con el medio y, a partir de ello, convertir sus experiencias sensoriales en aprendizajes significativos, lo que le permitirá el paso de una etapa a otra (Lefmann & Combs, 2013). Por lo tanto, generar un espacio para el desarrollo psicomotriz será fundamental en una etapa donde el cuerpo se vuelve el principal medio para indagar, expresar y conocer la propia realidad.

En resumen, la educación psicomotriz, si bien tiene como fin permitir el completo desarrollo del niño, es preciso tener en cuenta que tal objetivo se concretará de manera oportuna al estar enfocada en potenciar cada uno de los aspectos cognitivos, sociales, emocionales y motores del niño; y con ello llegar a la formación de un ciudadano capaz de conocerse a sí mismo, de relacionarse con los demás y de desenvolverse en el mundo de manera eficaz. Sin embargo, para establecer las bases de dichos objetivos es necesario integrar a los niños desde edades tempranas reconociendo que esta es la etapa más crítica para lograr un buen desarrollo.

### 2.2.2 *Enfoques*

El desarrollo de la práctica psicomotriz se ejecuta en el campo educativo de manera más comprensible a partir de la contribución de importantes representantes como Louis Picq, Pierre Vayer, Jean Le Boulch, Andre Lapierre y Bernard Aucouturier (Heron, Gil y Sáez, 2018). Dichos representante, en la búsqueda de nuevos avances, realizaron diversas investigaciones llegando así a tomar diferentes posturas frente al enfoque de la psicomotricidad educativa, y a la metodología de su aplicación. Según Manzano (2015) es a partir de este suceso que surgen dos corrientes o también llamadas escuelas: (i) instrumentalista y (ii) relacional.

En relación a la escuela instrumentalista destacan Picq, Vayer (Manzano, 2015) y Le Boulch social (Gutiérrez y Castillo, 2014). Por un lado, Picq y Vayer, en un trabajo conjunto, manifiestan que la práctica psicomotriz debe estar enfocada en descubrir las necesidades psicomotrices del niño e identificar aquellos aspectos que no han sido adecuadamente desarrollados en su debido momento, y en base a ello generar prácticas para ayudarle en su proceso de adaptación en el ámbito social (Gutiérrez y Castillo, 2014).

Por otro lado, Le Boulch, basado en sus experiencias y estudios de la educación física desarrolla un nuevo método denominado psicokinesis, enfocado en la función del movimiento como generador del desarrollo de la persona (Perrotta, 2011). En base a ello, Le Boulch afirma que llegar a la comprensión del propio cuerpo a través del movimiento permitirá, progresivamente, la consecución de movimientos conscientes y predeterminados para una mejor relación consigo mismo, así como con las otras personas y el mundo que lo rodea (Ene-Voiculescu & Ene-Voiculescu, 2018).

Ambos aportes se basaron en un enfoque metodológico psicopedagógico. Araujo y Gabelán (2010) describen esta metodología como *directiva*, donde el desarrollo de la sesión es “más sistematizado y parte de contenidos y objetivos específicos a cumplir. [...] y en ella el educador o psicomotricista es el encargado de dirigir y proponer las actividades y contenidos diseñados” (p. 309).

En cuanto a la escuela relacional se observan los aportes de Lapierre y Aucouturier. En un inicio, al desarrollar un trabajo en conjunto y tomando como base los aportes de la escuela instrumentalista, surge el planteamiento de favorecer el desarrollo de la personalidad del niño haciendo hincapié en los aspectos afectivos; por lo que consideran necesario ofrecer un ambiente seguro y adecuado que le invite a explorar, relacionarse con su entorno físico y social, y expresarse de manera natural (Cremades, 2015). Además de ello, también destacan que dicha interacción con el medio será base para estimular los aspectos cognitivos, biológicos y motrices de la persona; los cuales permitirán el desarrollo de capacidades cada vez más complejas como el pensamiento, simbolización y representación (Mas, Jiménez & Riera, 2018).

A diferencia de la escuela instrumentalista, la escuela relacional se basó en el fomento de un procedimiento más dinámico, denominado por Araujo y Gabelán (2010) como *metodología relaciona-vivencial*, la cual describe que:

[...] el psicomotricista lleva a cabo propuestas abiertas de juego o de actividades de expresividad plástica, con las que busca favorecer la comunicación corporal más que la verbal. Busca que el niño logre expresar sus sentimientos, emociones y sus diferentes vivencias a través del movimiento, sin pretender metas de definición específica. (p. 309)

Se registra que con el tiempo Lapierre y Aucouturier se separaron y empezaron a realizar sus propias investigaciones cada cual por su lado. Con este acontecimiento Aucouturier centra sus estudios en relación a la capacidad expresiva del niño a través de su cuerpo, lo que permite sacar a relucir lo consciente e inconsciente del ser (Gutiérrez y Castillo, 2014).

Por consiguiente, recogiendo lo más importante, se observa que si bien en la primera corriente se centran más en los aspectos funcionales del cuerpo a través del movimiento; en la segunda, se toma mayor importancia a los aspectos afectivos y emocionales de la persona. Nótese que la contribución más destacada es que cada uno con sus diferentes puntos de vista han permitido cambiar las metodologías pedagógicas de la educación enfocadas en el niño como eje de todo propósito educativo.

### 2.2.3 *El juego como promotor del desarrollo psicomotriz en la infancia*

Como se ha visto anteriormente, el juego no es solo un espacio de placer, sino que implica diversos aspectos vinculados al desarrollo del niño. Este sirve también para que la persona pueda reajustar sus actitudes y acciones con el fin de desenvolverse de manera armoniosa y plena en el mundo que lo rodea. En ese sentido, el enfoque de la psicomotricidad incide junto con el juego en permitir que el infante se desenvuelva emocional y afectivamente, llegando así a construir su identidad (Ortega, 1996).

Con respecto a ello, autores como Jiménez y Dolores (2012) señalan que el juego espontáneo es utilizado como una principal herramienta dentro de la psicomotricidad, ya que permite una comunicación que toma en cuenta la función de corporeidad, es decir, la expresión de sensaciones y emociones mediante el movimiento y acción del

cuerpo. Esta forma de comunicarse mediante el cuerpo de manera natural, permite que el infante progrese a nivel afectivo, social, cognitivo y motor.

En ese contexto, se identifica dos fundamentos que promueven el juego dentro de la sesión psicomotriz educativa. El primero se basa en el rol del juego para permitir al infante descubrir y vivenciar diversos movimientos que poco a poco le darán la oportunidad de construir su esquema corporal, llegando a obtener así una mayor consciencia de sí mismo y de su entorno, generando en él una mayor seguridad y confianza para desenvolverse en el ambiente que lo rodea (Gurovich, 2016). El segundo fundamento resalta el rol del juego por permitir al niño o niña ser el centro de su propio aprendizaje (Jiménez y Dolores, 2012). Este hecho es resaltante debido a que el niño va a ser capaz de avanzar de acuerdo a sus posibilidades y a su propio ritmo de desarrollo, generando en el infante un mejor aprendizaje en diferentes áreas.

En conclusión, se evidencia que la psicomotricidad utiliza al juego libre para poder alcanzar sus propios fines. Como menciona Aucouturier (2004), el juego genera sentimientos del placer de hacer, de pensar y de actuar. En este espacio el niño es libre de poder liberar sus tensiones, emociones y sentimientos, y logra emplear de manera conjunta lo corporal y psíquico, logrando de manera progresiva entablar relaciones con el espacio, consigo mismo y con los demás. La práctica psicomotriz busca el desarrollo y maduración del niño y utiliza al juego como medio para lograrlo pues como bien señala Del Arco (2017) a través del juego los niños “conquistan el mundo, expresan sus emociones, su vida afectiva profunda y su mundo de fantasía” (p. 12).

### **2.3 Práctica Psicomotriz Aucouturier**

Como se identificó en el punto anterior, Aucouturier desarrolla su propia práctica en base a sus observaciones e investigaciones creando así lo que él denomina como Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA), lo cual es tema principal del presente apartado.

#### *2.3.1 Objetivos*

Para llegar a una mejor comprensión de las bases de esta práctica educativa sea hace necesario conocer los objetivos que se plantean dentro de ella. De acuerdo con Aucouturier (2004) existen tres objetivos específicos que se buscan llevar a cabo: En

primer lugar se busca “favorecer el desarrollo de la función simbólica”, en segundo lugar “favorecer el desarrollo de los procesos de aseguración” y en tercer lugar “favorecer el desarrollo del proceso de descentración” (pp. 166-167).

Por un lado el primer objetivo hace referencia a permitirle al niño poder representar a partir de sus esquemas mentales todas aquellas experiencias y emociones vividas con el fin de llegar a expresarlas progresivamente mediante el acto motriz, la comunicación verbal, el juego y de las artes (Aucouturier, 2004).

Por otro lado, el segundo propósito hace alusión al hecho de permitir que el niño saque a flote todos los conflictos internos, los miedos y las aflicciones, y las muestre a través de los cambios tónicos corporales en un ambiente de disfrute; ello le permitirá asegurarse afectivamente y confrontar dichas angustias (Lapierre, Aucouturier y Camblong, 1977).

Por último, el tercer objetivo consiste en favorecer el proceso de expresión de la acumulación de emociones que el niño experimenta para que gradualmente pueda llegar a un mayor control sobre ellos posibilitando los procesos de pensamiento, concentración y acción antes de llegar al acto (Aucouturier, 2004).

Como se ha visto, los objetivos que plantea la Práctica Psicomotriz Aucouturier refleja la importancia otorgada a la motricidad del niño como medio de expresión para manifestar lo vivido, donde cada acción posee un significado de fondo, pero que será necesario exteriorizar para llegar a una maduración de todos los procesos que convergen en el desarrollo del niño y con ello facultar una mejor relación consigo mismo, con los demás y con el medio. Todo ello a partir de espacios de juego que le den seguridad, disfrute y le permitan liberar todo tipo de tensiones.

### *2.3.2 Conceptos fundamentales*

La psicomotricidad Aucouturier toma como eje central de su práctica al niño como ser global, otorgándoles gran valor al cuerpo y al movimiento como medio de expresión. En este sentido, se consideran pertinentes definir dichas nociones fundamentales de esta metodología con el fin de obtener una mejor comprensión de ella.

### *2.3.2.1 Globalidad de la persona*

La visión de persona como ser global surge al descartar las ideas del dualismo cuerpo-mente. En virtud de ello se reconoce a la persona como un ser de naturaleza compleja donde en el progreso del desarrollo se integran aspectos biológicos, cognitivos, afectivos y emocionales; todos ellos influenciados por los componentes genéticos y sociales, pero también en relación con las experiencias motrices como conector para interactuar con el mundo. Por ello “La Práctica Psicomotriz Aucouturier parte desde el niño como ser global, único y genuino.” (Manzano, 2015, p.12).

En este contexto, autores como Lapierre, Aucouturier y Camblong (1985), estudiaron a través de investigaciones y observaciones en sus prácticas pedagógicas, la influencia de la motricidad en dichos procesos y lo fundamentaron desde el punto de vista neurofisiológico, psicogenético, semántico y epistemológico, llegando a la siguiente reflexión:

[...] nuestra experiencia personal, con los grupos de niños, nos ha permitido constatar de qué manera la inteligencia y la afectividad dependen íntimamente de la vivencia corporal y motriz, y en qué forma está el cuerpo implicado en todo el proceso llamado intelectual (p. 2).

En conjunto, es importante conocer que el desarrollo de la persona se va dando por procesos complejos, donde el cuerpo y el movimiento cumplen un rol importante porque van a permitir ver y entender al niño como un ser global, no solo dentro de la práctica psicomotriz Aucouturier, sino en toda propuesta pedagógica que se busque desarrollar.

### *2.3.2.2 El cuerpo y el movimiento*

Como se ha ido detallando con anterioridad, la práctica psicomotriz Aucouturier concede un significado valorativo al cuerpo y al movimiento. Esto porque el cuerpo ya no es concebido solo como un sistema orgánico, sino que es aquello que nos permite ser y estar en el mundo (Aucouturier, 2004), puesto que gracias a la capacidad perceptiva se darán diversos procesos que fomentarán un adecuado desarrollo y adaptación al entrar en interrelación con el medio (Gutiérrez y Castillo, 2014).

Ello se ve cuando el niño desde muy pequeño se encuentra en brazos de su madre percibe calor, afecto y seguridad; cuando tiene juguetes cerca percibe formas, colores y texturas. Por ende el cuerpo se convierte en un recurso indispensable para conocerse y para conocer lo que le rodea, aportándole un sentido y un orden. Sin embargo, es el movimiento quien permite la consecución de este hecho. En un principio estos movimientos serán cortos, bruscos, pero en el proceso de maduración irá obteniendo un control sobre ellos de manera progresiva<sup>5</sup>.

Otros de los aspectos importantes que hay que observar, es que el cuerpo en movimiento al entrar en un vínculo con el entorno se vuelve motricidad, la cual es entendida como el canal por el cual la persona puede manifestar aquello que siente y piensa. Empleando las palabras de Eisenberg (citado en González Correa y González Correa, 2010): “La motricidad es concebida como la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consiente, que además de las características físicas incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana. (p.177).

En resumen, el cuerpo y el movimiento serán eje central del desarrollo del niño porque le permitirá adquirir una conciencia de sí mismo, de los demás y del mundo que lo rodea, así como poder expresar y comunicar sus vivencias, intenciones, pensamientos y sentimientos. Por ello la práctica psicomotriz Aucouturier concibe la motricidad del niño como un reflejo de los procesos evolutivos y de desarrollo.

### 2.3.3 Metodología de la Práctica Psicomotriz Aucouturier

La Práctica psicomotriz Aucouturier se desarrolla tomando como principio la “pedagogía del descubrimiento” (Lapierre, Aucouturier y Camblong, 1985, p.16). Es decir, está centrado en otorgarle al niño la posibilidad de descubrir y adquirir diferentes aprendizajes según sus posibilidades a través del juego, donde el docente respetará sus propios procesos de desarrollo, sin “forzar la comprensión” (Lapierre, Aucouturier y Camblong, 1985, p.15). Teniendo como eje central dicha filosofía se plantea una metodología donde el rol del docente, la dimensión espacial y la dimensión temporal de la sesión poseen características resaltantes, las cuales se describirán a continuación.

---

<sup>5</sup> Cuando se hace referencia a la maduración se alcanzan aspectos cognitivos, afectivos y motores.

### *2.3.3.1 Dimensión Temporal*

La determinación de los tiempos en cada sesión pedagógica es un aspecto fundamental que influirá en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que establecer plazos y rutinas definidas les permitirá incorporar progresivamente las nociones de tiempo y orden. En virtud de ello Aucouturier (2004) plantea 5 fases específicas las cuales se desarrollarán a continuación.

En el primer momento se establece el ritual de entrada. Este espacio es fundamental para poder preparar a los niños mentalmente hacia la consecución de la segunda fase. En ella se recalcan los objetivos de la sesión, que en este caso es el juego libre, también se hace un recordatorio sobre las reglas de convivencia, tales como no manipular el material de los otros espacios no indicados y respetar a los compañeros. Además de ello, se hace mención de los niños no presentes de la clase para otorgarle un valor a los lazos afectivos que existe entre ellos. Asimismo, se invita a los niños a realizar los procesos de metacognición al recordar sus experiencias, tanto positivas como negativas, las cuales se rescatan de la sesión anterior. Por último, se hace un recordatorio de todas las fases de la sesión a realizar para que los estudiantes lo tengan presente.

En la segunda fase se lleva a cabo el momento de la expresión motriz. En este tiempo los niños tienen la libertad de jugar haciendo uso de los materiales de dicho espacio en compañía de los docentes o psicomotricistas.

En la tercera etapa se desarrolla el momento del cuento. Para ello se ubica a los niños en asamblea y se prosigue con la narración de los cuentos, los cuales se caracterizan por ser historias donde los niños puedan vincularse o identificarse con los personajes; además, les permite vivir y experimentar diversas emociones sin usar el cuerpo. Para ello es importante la expresión verbal y corporal que use el narrador en dicho momento. Otro punto importante en esta fase es que va a permitir observar e identificar quienes están en proceso de descentración o quienes ya poseen un control de sus emociones.

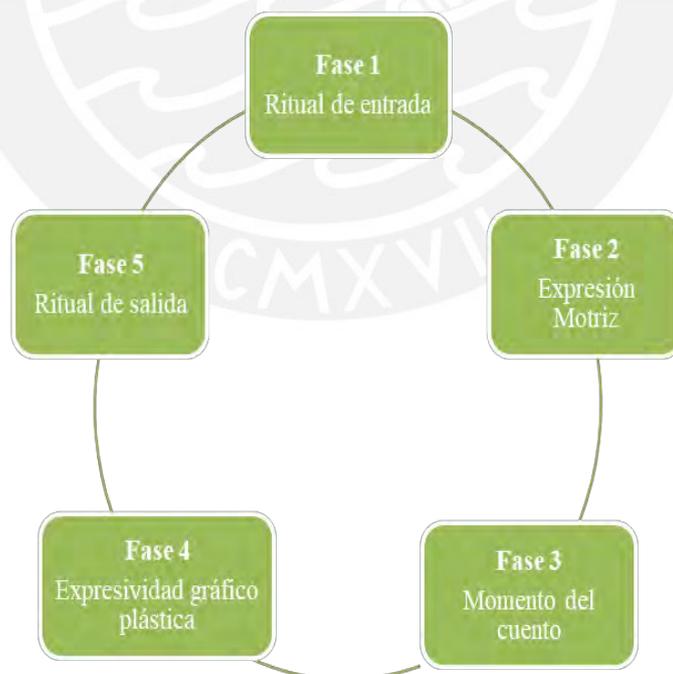
La cuarta etapa da lugar al momento de la expresividad gráfico plástica, donde los niños tienen la posibilidad de escoger entre actividades de construcción o de dibujo.

Pasar por esta fase es importante porque permite a los niños llegar a un grado de calma, ya que dichas actividades exigen atención y concentración. Además, “La inmovilidad contiene las descargas emocionales y favorece la creación de imágenes mentales [...]” (Aucouturier, 2004, p. 195).

Para finalizar, en el quinto momento se establece el ritual de salida, la cual prepara a los niños a poder establecer un cierre de la actividad. En este momento se realiza una canción o un saludo de despedida a cada uno de los niños, y se prosigue a recoger y ordenar la sala de psicomotricidad tal cual como se encontró en un principio. Para ello se sugiere realizar un calendario con las determinadas responsabilidades de cada niño, el cual puede variar por cada cierto periodo de tiempo.

En general se observa que existen momentos bien establecidos, sin embargo, más que permitir al niño incorporar nociones de tiempo, se identifica el desarrollo de todos los objetivos que plantea la Práctica Psicomotriz Aucouturier en beneficio del niño en cada una de las fases.

**Gráfico N° 4: Dimensión Temporal de la Práctica Psicomotriz Aucouturier**



Fuente: Adaptado de Aucouturier (2004, p. 174 - 201)

### *2.3.3.2 Dimensión Espacial*

La implementación y el orden del espacio asignado para el desarrollo de las fases descritas en el punto anterior será fundamental para proporcionarle seguridad al niño y para anticipar las actividades, preparándolo emocional y afectivamente. En tal sentido Aucouturier (2004) destaca dos ambientes específicos, el primero destinado a la expresividad motriz y el segundo asignado para la etapa del cuento y de la expresividad gráfico plástica.

De acuerdo con el autor el primer ambiente debe estar habilitado con materiales que permitan el acto motriz, por ello la necesidad de incorporar diferentes materiales como circuitos de motricidad, colchonetas, cojines, sogas y cintas de diversos tamaños, pelotas, espuma, marco para escalar, aros, telas de tamaños y colores variados, entre otros. Además, dichos materiales se incorporarán tomando en cuenta la edad y desarrollo de los niños.

Para el segundo ambiente, la división espacial estará enfocada en las actividades gráfico plásticas, ya que el momento de narración de cuento no requiere de implementos, puesto que se desarrolla en asamblea. Sin embargo, es una de las fases que tiene lugar en el segundo ambiente.

Para el sector de gráfico plástico, debe requerir de insumos que permitan al niño expresarse a través del dibujo y coloreo. Para ello, se incorporan materiales como colores, lápices, tajadores, borradores y plumones; evitando los materiales de pintura y acuarela. También se requiere de hojas blancas y folders para que los niños archiven sus trabajos y puedan apreciar el producto, identificando sus propios avances.

Para el sector de construcción, se requiere de material que permitan al niño entrar en un proceso de simbolización, por ende, los materiales no tendrán diversidad de colores ni texturas, ya que son demasiados estímulos que distraen al niño de realizar dicho proceso. Por consiguiente, se debe habilitar con diferentes bloques de construcción de madera, de diversos tamaños y formas, pero de un solo color neutro.

### **Tabla N° 2: Dimensión Espacial de la Práctica Psicomotriz Aucouturier**

Ambiente N° 1	Ambiente N° 2		
Área de Expresividad motriz	Área de cuento	Área de gráfico plástica	Área de construcción
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ circuitos</li> <li>✓ colchonetas</li> <li>✓ cojines</li> <li>✓ sogas</li> <li>✓ cintas</li> <li>✓ pelotas</li> <li>✓ aros, etc.</li> </ul>	-----	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ colores</li> <li>✓ lápices</li> <li>✓ tajadores</li> <li>✓ borradores</li> <li>✓ plumones</li> <li>✓ hojas blancas</li> <li>✓ folders</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bloques de construcción de madera</li> </ul>

Fuente: Adaptado de Aucouturier (2004, p. 167 - 1171).

### 2.3.3.3 Rol del docente

Dentro de cada propuesta pedagógica el rol del docente será fundamental para poder permitir la formación y desarrollo de cada uno de los niños. Dentro de la Práctica Psicomotriz Aucouturier, el rol del docente se caracteriza por mostrar una actitud de respeto hacia los estudiantes (Cremades, 2015). Es decir, respetar cada uno de los procesos de los niños, su nivel de desarrollo, dejarlos expresarse y aceptarlos como, lo que permitirá fortalecer su autoestima.

También se recalca la actitud empática del maestro, ya que es importante que pueda comprender las emociones y sentimientos de los niños, atendiendo su lenguaje verbal y no verbal, compartiendo lo positivo que observa de ellos y ayudándoles a adquirir un significado de sus movimientos al nombrar las acciones que hagan; todo ello beneficiará la aseguración afectiva (Cremades, 2015).

Además de ello, es importante resaltar la actitud de autoridad de los docentes, que puedan proporcionar reglas fijas con una actitud firme y que, además, pueda contenerlos emocionalmente sin llegar a lo maternal, diferenciando los intereses propios y la de los niños (Aucouturier, 2004).

Por último, se identifica la actitud de guía y acompañamiento del docente en el momento de juego (Aucouturier, 2004). Es decir, que se involucre en el juego de los niños para beneficiar el proceso de aprendizaje y de descubrimiento. Sin embargo, Aucouturier (2004) manifiesta la importancia del manejo del plano simbólico y real por parte de los docentes en el momento del juego para cumplir su rol de guía y mediador.

En síntesis, la función que cumple el docente dentro de la psicomotricidad Aucouturier será esencial tanto para guiar al niño y generar un aprendizaje vivencial y significativo, como para acompañarlo en su proceso de desarrollo de manera segura y placentera.

#### **2.4 El juego como herramienta pedagógica en la práctica psicomotriz Aucouturier**

En relación a los autores mencionados a lo largo de la investigación, se ha podido evidenciar que las personas aprenden mediante las diversas experiencias que viven en el día a día. A través de estas, se adquieren conocimientos y la práctica psicomotriz es una herramienta fundamental para ello, ya que permite el desarrollo social, motor y afectivo del ser humano. Gracias al juego, el infante conoce y reconoce su propio cuerpo y va construyendo aprendizajes de manera placentera y motivadora (Camargos y Maciel, 2016).

Partiendo de ello, se considera que el juego es una herramienta fundamental dentro de la práctica psicomotriz y a la vez la práctica psicomotriz tiene aspectos que se intersectan con el juego, como se ve en los beneficios que ambos traen al niño. Hay punto en el que se encuentran y ambos trabajan por el progreso del niño en cuanto a su desarrollo social, físico, motor, afectivo y cognitivo. De esta manera, es importante reconocer que tanto la psicomotricidad y el juego trae beneficios no solamente a corto plazo sino que también van a impactar de manera positiva a futuro; por ejemplo permite que la persona actúe en base a sus límites y posibilidades motrices, ayuda a que pueda comunicarse de manera asertiva, que se pueda expresar tanto corporalmente como verbal sus emociones, que pueda aprender a construir conocimientos a partir de la interacción con su entorno.

En ese sentido, la práctica psicomotriz de Aucouturier, es un modelo que integra estos dos elementos (juego y psicomotricidad) de manera tal, que permite brindar experiencias significativas para el desarrollo integral del niño considerándolo como un ser global y complejo que requiere de un entorno cálido, afectivo, que entienda y respete su proceso de desenvolvimiento, que le otorgue límites necesarios tanto espaciales como psíquicos para poder regularse, un entorno que le de libertad de pensamiento, emoción y movimiento.

Finalmente, es necesario reconocer que él o la docente tienen un rol esencial dentro de la Práctica Psicomotriz Aucouturier, ya que tiene que observar el proceso y necesidad del infante para ver qué soporte y apoyo brindarle. Como acompañarlo en su exploración por el entorno sin forzar un determinado aprendizaje o camino el cual el niño está recorriendo, respetando la etapa en la que se encuentra, sus sentimientos, sus interpretaciones y percepciones del mundo que lo rodea.

Dicho ello, se plantean los siguientes cuestionamientos ¿Qué valoración se le da a la práctica psicomotriz en específico al modelo que plantea Aucouturier en la educación inicial? ¿Se conocen realmente sus beneficios y se toma en cuenta el impacto que tiene esta en el infante? En el caso se aplica ¿Se respeta el proceso del niño y se utiliza como herramienta esencial el juego? ¿Se reconoce la relación entre juego y psicomotricidad? Estas, son preguntas que podrían ayudar a enfocar la práctica docente; sin embargo, también reconocen la necesidad de una investigación más profunda en el presente campo para revalorizar los beneficios que trae y promover su aplicación.

## CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación, muestra que el juego es un componente fundamental en el desarrollo integral de todo niño, y se ve favorecido por ejemplo, por el contexto de la Práctica Psicomotriz Aucouturier, en la cual el niño tiene

posibilidades de conocerse a sí mismo, en su interior, y a su entorno a través de experiencias que lo ayudan a construir su identidad de manera progresiva, estableciendo una relación cuerpo y mente, fortalecida a través del juego, ya que este sirve como herramienta esencial para permitir que el niño se desarrolle en los diversos aspectos físicos, psíquicos, emocionales y sociales. Se evidencia de esta forma, el gran rol que tiene el juego para lograr que el niño se desenvuelva y se desarrolle integralmente.

Por un lado, el concepto que se le da al juego es diversa y compleja; sin embargo, se confirma que lleva consigo un gran impacto en el crecimiento del niño. El juego permite que el niño pueda conocerse a sí mismo, a su entorno, que aprenda a vivir en sociedad, enfrentar diversas situaciones y regular emociones. Asimismo, comprende una clasificación, ya sea en base a la etapa evolutiva del niño, al nivel de agrupación, etc. El valor que tiene el juego dentro de la actividad humana se debe a sus grandes beneficios en el ser humano en sus diversas áreas de desarrollo.

Por otro lado, la psicomotricidad educativa, es una disciplina que tiene como objetivo principal la formación integral del infante al considerarlo como un ser complejo que tiene una relación armónica entre cuerpo y mente. En este contexto, la Práctica Psicomotriz Aucouturier, propone como eje fundamental de su metodología el juego libre; herramienta que permite de manera específica el desarrollo de la función simbólica, los procesos de aseguración y de descentración, en el transcurrir de todas las fases que se desarrollan dentro de la sesión. Dicho ello, el juego y la Práctica Psicomotriz Aucouturier están fuertemente vinculadas y comprenden grandes beneficios en el niño.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary issues in early childhood*, 4(3), 286-299. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/ciec.2003.4.3.5>
- Araujo, G., y Gabelán, G. (2010). Psicomotricidad y Arteterapia. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 13(4), 307–319. Recuperado de <http://search.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=67234200&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona, España: Graó.
- Bernabeu & Goldstein. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea.
- Boggio, S. y Omori, M. (2017). *El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa privada de Lima Metropolitana* (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/9807>
- Brooker, L., & Woodhead, M. (Eds.). (2013). *El derecho al juego*. Open University. Recuperado de <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Blanco, S. G. (1995). Sobre el concepto de juego. *Aula*, 7. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/3383/3404>
- Caíña, E. P. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, (22), 103-128. Recuperado de <https://search-proquestcom.ezproxybib.pucp.edu.pe/docview/1555924670?accountid=28391>
- Camargos, E & Maciel, R. (2016). The importance of psychomotricity in children education. *Multidisciplinary Core scientific journal of Nknowledge*, 1(9), 254-275. Recuperado de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education/psychomotor-in-education-and-child>
- Carrillo, E. R., & Rivera, L. B. E. (2010). Vigotsky: La escuela y la subjetividad. *Pensamiento Psicológico*, 8(15), 135-145. Recuperado de <https://search-proquest-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/docview/822243673?accountid=28391>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8. Recuperado de <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31505080/PaulaChacon.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1556512>

502&Signature=mzB4els06IsDZanB5WUswqFDWIo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl\_Juego\_Didactico\_como\_estrategia\_de\_en.pdf

- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Cotrina, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego* (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6378>
- Cremades, A. (2015). Más allá de la sala de práctica psicomotriz. Una mirada diferente hoy para un sujeto diferente mañana. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (364), 22-27. doi:<https://doi.org/10.14422/pym.i364.y2015.003>
- Del Arco, G. (2017). *Práctica Psicomotriz Aucouturier en Educación Infantil. Desarrollo y aprendizaje a través del cuerpo en movimiento*. (Grado en Maestro de Educación Infantil). Universidad Internacional de la Rioja. España. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4763/DEL%20ARCO%20QUEL%2C%20GENOVEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ene-Voiculescu, V., y Ene-Voiculescu, C. (2018). Psychomotricity: The body as self-expression. *Scientific Bulletin "Mircea Cel Batran" Naval Academy*, 21(2), 1-6. doi:<http://dx.doi.org.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/10.21279/1454-864X-18-I2-022>
- Fonseca, V. da. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona : INDE. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02225a&AN=pucp.266832&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Giménez & Fernández-Río. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (33), 67-76. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Antonio\\_Mendez-Gimenez/publication/236231085\\_Los\\_juegos\\_tradicionales\\_infantiles\\_un\\_marco\\_privilegiado\\_para\\_el\\_trabajo\\_interdisciplinar\\_y\\_competencial/links/02e7e5172cad123b21000000/Los-juegos-tradicionales-infantiles-un-marco-privilegiado-para-el-trabajo-interdisciplinar-y-competencial.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Antonio_Mendez-Gimenez/publication/236231085_Los_juegos_tradicionales_infantiles_un_marco_privilegiado_para_el_trabajo_interdisciplinar_y_competencial/links/02e7e5172cad123b21000000/Los-juegos-tradicionales-infantiles-un-marco-privilegiado-para-el-trabajo-interdisciplinar-y-competencial.pdf)
- González Correa, A. y González Correa, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Revista Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173-187. Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/3091/309126694012/>
- Gurovich, P. (2016). Potenciando el ámbito cognitivo desde la dimensión psicomotriz. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*. 41, p.27. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5862303>

- Gutiérrez, E. y Castillo, J. (2014). Reflexiones sobre la concepción del cuerpo y del movimiento para una educación integral de la primera infancia. *Praxis Pedagógica*, 14(15), 15-42. doi: 10.26620/uniminuto.praxis.14.15.2014.15-42
- Heron, M., Gil, P., y Sáez, M. (2018). Contribución de la terapia psicomotriz al progreso de niños con discapacidades. (Spanish). *Revista Facultad de Medicina de La Universidad Nacional de Colombia*, 66(1), 75. Recuperado de <http://search.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=130131971&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Jiménez y Dolores (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, (10) 3, 1099-1122. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2931/293124654008.pdf>
- Johnson & Otros. (2013). Play in early childhood education. *Handbook of research on the education of young children*, 265-274. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=QObfCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA265&dq=play+in+early+childhood+education,+james,+serap,+monirah&ots=PIayhQ8evu&sig=08Jnj6inNQuWtlAzDiAS05Lp64#v=onepage&q=play%20in%20early%20childhood%20education%2C%20james%2C%20serap%2C%20monirah&f=false>
- Lai & Otros. (2018). The impact of play on child development-a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(5), 625-643. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1350293X.2018.1522479>
- Lapierre, A., Aucouturier, B., y Camblong, B. (1977). *Educación vivenciada: de la vivencia a lo abstracto a través de la educación psicomotriz. Los contrastes y el descubrimiento de las nociones fundamentales/con la colaboración de Pierre Camblong*. París, Francia: Científico médica.
- Lefmann, T. & Combs, T. (2013) Early Brain Development for Social Work Practice: Integrating Neuroscience with Piaget's Theory of Cognitive Development, *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 23(5), 640-647. doi: 10.1080/10911359.2013.775936
- Linares, A. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf)
- Lillard & Otros. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological bulletin*, 139(1), 1. Recuperado de <https://www.apa.org/pubs/journals/features/bul-a0029321.pdf>
- Linares, I. D. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd)

&pg=PA2&dq=juego+infantil+desarrollo+afectivo&ots=xFEv9zQK6a&sig=32yAYXqxBPOdmfRZgLExwdJIEFM#v=onepage&q=juego%20infantil%20desarrollo%20afectivo&f=false

- Manzano, S. (2015). La psicomotricidad ayer y hoy: un acontecimiento histórico. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (364), 06-12. doi: <https://doi.org/10.14422/pym.i364.y2015.001>
- Mas, M., Jiménez, L., y Riera, C. (2018). Systematization of the Psychomotor Activity and Cognitive Development. *Psicología Educativa*, 24(1), 38–41. doi:10.5093/psed2018a5.
- Mejía, J. (2013). Problemas del conocimiento en ciencias humanas. La cuestión del método y el proyecto de investigación cualitativa. *Investigación Educativa*, 17(2), 27-47. Recuperado de <http://dide.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/2946/Problemas%20del%20conocimiento%20en%20Ciencias%20Humanas%20La%20cuesti%C3%B3n%20del%20m%C3%A9todo%20y%20el%20proyecto%20de%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mérida, R., De los Ángeles, M., y González, M. (2018). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, (34), 329–336. Recuperado de <http://search.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=130854630&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Mila, J. (2016). Programa: Educación Psicomotriz en jardines públicos del Uruguay. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, (41), 84-91. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/453468>
- Morales, O. (2003). *Fundamentos de la investigación documental y la monografía. Manual para la elaboración y presentación de la monografía*. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes. Recuperado de <http://www.webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>
- Morales & Urrego. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20), 123-136. doi:<http://dx.doi.org.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>
- Murcia & García. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Murcia, JAM y García, PLR, Aprendizaje deportivo*, 70-103. Recuperado de <https://2fa3f24e-a-62cb3a1a-sites.googlegroups.com/site/maestriaeducacionupnnavojoa/home/laeducacionpormediodeljuegoinfantil.pdf?attachauth=ANoY7coW8B6UVQBuwYMj2zfyN7PFQ7ZJJ1iH31b2tu3-XxUYu83TrBFPAX31c4qjGH8p6Q48AMc1CLXsbjdJ1eE00p1kceH1G1kfcQruwiGiKL5kG-AUN0dOK0bs13U-3uV->

bJ2ky4R\_rZ51CvIJfheLitw0\_FwoKc7QEAo0TK\_Pt4\_aP80RV-  
iVMPJC1xOdq-IMxhwmEaOe0nGwgb-  
BRRVN5w2ifp\_7pDtxJYFkF6LLAZKFjQFaj2HmzhQCwwP0jQmVE9dmtlr  
1y0m6SlueV-daNm46HW5Dg%3D%3D&attredirects=1

- Ortega, R. (1996). El juego infantil. *Cultura y Educación: Culture and Education*, 1, 71-76. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188329>
- Pérez, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana). Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Perrotta, F. (2011). A project for the education psychomotor for developmental age. *Journal of Physical Education and Sport*, 11(1), 102-113. Recuperado de <https://search-proquest-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/docview/1014289157?accountid=28391>
- Pons, R., y Arufe, V. (2015). Análisis descriptivo de las sesiones e instalaciones de psicomotricidad en el aula de educación infantil. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 2(1), 125-146. Recuperado de <https://doi.org/10.17979/sportis.2016.2.1.1445>
- Ruiz, C. (2009). El juego infantil. *Cultura y Educación: Culture and Education*, 1, 71-76. Recuperado de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)
- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Noveduc Libros. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=RPwT\\_DATPjoC&oi=fnd&pg=PA7&dq=concepto+del+juego+a+lo+largo+de+los+a%C3%B1os&ots=ZUjA-0zvIy&sig=AT\\_CJa\\_Lxqlk7YTkI6Eb4XEUqLM#v=onepage&q=concepto%20del%20juego%20a%20lo%20largo%20de%20los%20a%C3%B1os&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=RPwT_DATPjoC&oi=fnd&pg=PA7&dq=concepto+del+juego+a+lo+largo+de+los+a%C3%B1os&ots=ZUjA-0zvIy&sig=AT_CJa_Lxqlk7YTkI6Eb4XEUqLM#v=onepage&q=concepto%20del%20juego%20a%20lo%20largo%20de%20los%20a%C3%B1os&f=false)
- Serrano, G. (2012). La psicomotricidad en Educación Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza. Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía*, 19, 1-8. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=9214&s=>
- Shingjergji, A. (2013). Psychomotor education, an aspect of general formation of pre-school children. *Journal of Education Culture and Society*, (1), 121. doi:10.15503/jecs20131-121-132.

- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. En *Educación y procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación*. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/grade/20120828113351/eljuego.pdf>
- Sugrañes, E. y Àngel, M. (Coords.). (2007). *La educación psicomotriz (3-6 años)*. España, Barcelona: Grào.
- Viscarro, I., Gimeno,S. y Antón, M. (2012). Intervención psicomotriz en el ámbito escolar: Un estudio longitudinal. *Revista Española de Educación Física y Deportes* (399), 97-115. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6345359>

