



Pauta para evaluar el juego en la clase de psicomotricidad

A rule to evaluate the game in the class of psychomotor activity

Marcelo Valdés Arriagada

INTRODUCCIÓN.

La pauta de evaluación que se propone a continuación tiene como base el trabajo realizado en el Estudio Básico denominado: «Psicomotricidad vivenciada: una propuesta metodológica para trabajar en el aula», realizado durante los años 1998 y 1999 al interior del Programa de Fomento a la Investigación de la Universidad Católica del Maule – Chile, y financiado por el Fondo Nacional de Desarrollo Regional (FNDR), ejecutado por los profesores Marcelo Valdés Arriagada y Remedios Rodríguez Torres. Dicha investigación pretendió verificar la efectividad de la puesta en práctica de los fundamentos y metodologías de la psicomotricidad vivenciada en relación con el desarrollo de la creatividad, la comunicación y el pensamiento operatorio, en niños de primer año de enseñanza básica de establecimientos educacionales, tanto públicos como privados. La población estuvo constituida por 40 profesores y 750 niños/as (alumnos) de 40 escuelas básicas municipales, particulares subvencionadas y particulares de la VII Región – Chile (Valdés, 1999).

Los resultados obtenidos en dicho estudio nos indicaron, primero, que el programa de psicomotricidad vivenciada produce un mejoramiento en las diversas conductas observadas en los niños/as de NB1¹. Y segundo, a partir de los mismos, se obtuvo una pauta de evaluación pertinente con el trabajo educativo desarrollado en la clase de psicomotricidad

(Mineduc, 1996), y que permite observar, de manera general, las conductas expresadas por el niño.

El presente ensayo pretende entregar una versión actualizada de la pauta de evaluación del juego en la clase de psicomotricidad diseñada para el estudio antes mencionado, articulando, por un lado, la formación integral del niño, y, por otro, los componentes específicos de los diversos contenidos psicomotrices.

1. LA EVALUACIÓN DENTRO DE LA CLASE DE PSICOMOTRICIDAD.

La evaluación debe ser un proceso continuo (dinámico) individual, mediante el cual el profesor se va configurando una idea de las capacidades actuales de cada niño, y, por tanto, de su situación personal. La evaluación debe ser un registro (escrito) de las diversas acciones del niño. El profesor realizará la evaluación desde la sala, teniendo como instrumento principal la observación directa “participante”, entendiendo por este último un concepto que implica de manera activa y dinámica al profesor.

La estructura general de la pauta de observación se caracteriza por la descripción de las conductas observables (criterios) y su posterior registro en la pauta de recolección de datos. Es así como, a partir de aquellos datos existirán, además, ciertas conductas características de cada variable.

Podríamos decir que el profesor evalúa la adquisición de competencias del niño en sus diferentes acciones. Los parámetros a tener en cuenta son:

- La calidad y cantidad de movimiento.
- La relación con los demás y con los objetos (destacando en este último la capacidad creadora).
- El discurso que elabora en los diferentes espacios.

Uno de los objetivos operativos de la evaluación es tener un reflejo escrito de la individualidad de cada niño, para ir apreciando con mayor facilidad los cambios que se van produciendo a lo largo del desarrollo evolutivo individual. El niño debe ser consciente de sus conquistas, gracias a la posibilidad de plasmar sus experiencias de diferentes modos (plástica, de construcción), o gracias simplemente a los comentarios del profesor, que le ayudan a reflexionar sobre la realidad.

2. PAUTA DE EVALUACIÓN.

Para efectuar la evaluación del juego³ en la clase de psicomotricidad hemos diseñado una pauta de recolección de datos que se caracteriza en su generalidad por presentar un componente preliminar de observación y, seguidamente, otro de interpretación de los datos de acuerdo a diversas conductas que caracterizan el estadio de desarrollo del niño.

Se ha elegido la observación como método de recolección de datos debido a que es un registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifestada, y tiene para nosotros las siguientes ventajas:

- son técnicas de medición no obstructivas, en el sentido que el instrumento no *estimula* el comportamiento de los sujetos;
- aceptan material no estructurado;
- y pueden trabajar con grandes volúmenes de datos (material).

Las variables que se pretenden evaluar las podemos definir que forma amplia de la siguiente manera:

- La *creatividad*, entendiéndola por ésta una producción amplia, gestual, vocal, gráfica, verbal e incluso cognitiva, destinada

personal y mediatizadamente al otro. La creación, en su fase de desarrollo, es una liberación de nuestras tensiones que evoluciona siempre hacia un bienestar de comunicación y reconocimiento. Podemos entender también por creatividad la "capacidad para captar estímulos sensoriales y convertirlos en ideas con características de Originalidad e Imaginación y expresarlas con fluidez y estilo personal con la finalidad de dotar las cosas y al mundo de una nueva significación" (Mateo, Diez & Menchen, 1983).

- La *comunicación*, como proceso de interrelación con el otro. El lenguaje es el medio principal por el cual las personas nos comunicamos, y, más concretamente, a través del lenguaje hablado. Pero debemos reconocer otras formas de comunicación no verbal: el gesto, la mirada, la apariencia, la postura (Berruezo, P., 1995). La comunicación entre profesor y alumno se debe entender como la capacidad de acoger y responder lo más adecuadamente a las acciones y demandas del niño. Comunicar es vivir un bienestar en el que quedan borradas todas las tensiones y relaciones de fuerza que encuentran su plenitud en el placer de dar y recibir⁴. Comunicar es un intercambio grato que debe comprometer a cada uno de los participantes en una dinámica de cambio. En Psicomotricidad la comunicación no verbal es siempre fuente de placer inmediato de comunicar (Aucouturier, 1985). La comunicación será el soporte fundamental para comprender la creación de la identidad social, gestada y desarrollada en la interacción con los demás.
- La *conciencia corporal*, que implica la intuición global representativa o conocimiento inmediato del cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en función de la interrelación de sus pares y sobre todo de su relación con el espacio que lo rodea (Ballesteros, 1982).
- Y, como última, el *nivel de pensamiento*, lo que supone la capacidad de análisis y

síntesis. "La acción de operar no debe entenderse como limitado únicamente a las operaciones aritméticas, sino que abarcan un contenido mucho más extenso (lenguaje, ciencias, etc.)" (Mateo, Diez & Menchen, 1983). Esta capacidad no puede adquirirse si no es a partir de un distanciamiento sensomotriz y emocional respecto del espacio y los objetos, cuya consecuencia es el descubrimiento de sus respectivos componentes físicos. Sólo gracias a este análisis el niño puede convertirse en un ser operante (Aucouturier, 1985). Si suponemos que el niño ya ha aprendido a pensar y a utilizar las operaciones reversibles, co-

rresponde ahora enseñarle a estructurar y a operar con su pensamiento para que sea más productivo, y de esta forma mejorar su razonamiento.

La pauta de observación parte de una serie de conductas observables (descritas en la hoja de registro) las cuales están clasificadas por medio de tres categorías básicas que son:

- **NUNCA (N):** En ningún momento ocurre la conducta en el niño.
- **A VECES (A):** En ciertas oportunidades se presenta la conducta.
- **SIEMPRE (S):** En todo o cualquier tiempo se observa la conducta.

PAUTA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO			
NOMBRE DEL NIÑO/A:			
EDAD:años.....meses; FECHA: CIUDAD:			
COLEGIO: CURSO:			
NOMBRE DEL EVALUADOR:			
N: Nunca se presenta la conducta. AV: A veces se presenta la conducta. S: Siempre se presenta la conducta.			
Durante la clase de Psicomotricidad el niño (marque un X donde corresponda):			
A. CREATIVIDAD	N	AV	S
A1. Juega con espontaneidad y autonomía.			
A2. Representa de forma concreta objetos percibidos previamente por los sentidos pero que en la actualidad no se hayan presentes (simbolización e imaginación).			
A3. Tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes.			
A4. Manipula objetos con habilidad e intención.			
B. COMUNICACIÓN			
B1. Juega solo.			
B2. Juega con otros niños.			
B3. Establece relaciones de comunicación con el profesor.			
B4. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.			
C. CONCIENCIA CORPORAL			
C1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.			
C2. Sus movimientos son coordinados y armónicos.			
C3. Mueve todo su cuerpo.			
D. NIVEL DE PENSAMIENTO			
D1. Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).			
D2. Conserva los significados durante todo su juego.			
D3. Es flexible al construir la historia de su juego.			

Conductas:

- Imita las conductas de los demás niños.
- Manipula gran cantidad de objetos en corto tiempo (no explora).
- Recorre todo el espacio, pero sin abordarlo.
- Acoge la invitación del profesor y es muy posible que asuma un rol simple.
- No conserva por mucho tiempo roles ni significados.
- Retiene por poco tiempo las consignas.
- En algunos momentos se observa lenguaje gestual y verbal coherentes con su juego.

3.4. Estadio maduro: Es un niño que actúa, asume y participa activamente del juego que él mismo construye armónicamente con los demás.

Conductas:

- Gran independencia y toma de decisiones autónomas.
- Respeta consignas e intencionalidades dadas.
- Denota un estado de gran concentración y placer.
- Aborda significativamente el espacio, el tiempo y los objetos.
- Establece relaciones interactivas con otros niños (diálogos, contactos corporales, juegos de conjuntos, etc.).
- Asume y conserva roles y significados dentro de su juego.
- Acoge las invitaciones hechas por el educador.
- Su lenguaje verbal y gestual es coherente a su juego.

Es así como a partir de las categorías *Nunca*, *A veces*, *Siempre*, las conductas observadas podrán ser evaluadas de acuerdo al estadio de desarrollo indicado.

El paralelo que efectuamos entre las categorías observadas y el estadio de desarrollo del juego es el siguiente:

CATEGORÍAS	ESTADIOS
Nunca	Gestacional
A veces	Inicial
	Elemental
Siempre	Maduro

Cuando la categoría *Nunca* se presenta el niño se encuentra en un estadio de juego *Gestacional*. Es decir aún no comienzan a manifestarse el deseo y la acción de incorporarse.

En relación a la categoría *A veces*, éste estará dividido en dos estadios que son el *Inicial* o *Elemental*. Dichos estadios estarán establecidos de acuerdo al resultado obtenido en las otras conductas observables dentro de un mismo componente de evaluación.

En la categoría *Siempre*, el niño se encuentra en el estadio *Maduro*. Dicho estadio es el superior, y nos indica de forma muy general que el niño presenta conductas creativas y sociales significativas.

A continuación se plantean algunos ejemplos que clarifican de mejor manera las diversas situaciones que pueden surgir al momento de interpretar los datos de la hoja de registro:

Ejemplo 01:

I. CREATIVIDAD	N	AV	S
Juega con espontaneidad y autonomía	X		
Manipula objetos con habilidad e intencionalidad		X	

Observamos que el resultado de acuerdo al estadio de desarrollo es el siguiente:

Para la primera conducta (A): *Juega con espontaneidad y autonomía*, se observó la categoría *Nunca*, es decir, le corresponde el *Estadio Gestacional*.

Sin embargo, para la segunda conducta (B): *Manipula objetos con habilidad e intencionalidad*, se observó la categoría *A veces*. Es decir, le corresponde el estadio de desarrollo *Inicial*. Esto se debe a que la primera conducta



(A) definió el estadio de desarrollo de la segunda conducta (B).

Ejemplo 02:

I. CREATIVIDAD	N	AV	S
Juega con espontaneidad y autonomía			X
Manipula objetos con habilidad e intencionalidad		X	

Observamos que el resultado de acuerdo al estadio de desarrollo es el siguiente:

Para la primera conducta (A): *Juega con espontaneidad y autonomía*, se observó la categoría *Siempre*, es decir, le corresponde el *Estadio Maduro*.

Sin embargo, para la segunda conducta (B): *Manipula objetos con habilidad e intencionalidad*, se observó la categoría *A veces*, es decir, le corresponde el estadio de desarrollo *Elemental*. Al igual que el ejemplo anterior, debido a que la primera conducta (A) definió el estadio de desarrollo de la segunda conducta (B).

Ejemplo 03:

I. CREATIVIDAD	N	AV	S
Juega con espontaneidad y autonomía			X
Manipula objetos con habilidad e intencionalidad		X	

Cuando la pauta de evaluación registra de manera reiterada la categoría *A veces*, podemos describir la conducta tanto en estadio *Inicial* como *Elemental* dependiendo exclusivamente de la observaciones paralelas que se han registrado en el juego del niño. A partir de las características descritas por nosotros anteriormente podremos definir de manera general el estadio de desarrollo del juego del niño.

Cuando se presenta la categoría *Siempre*, el niño se encuentra en un estadio de juego *Maduro*. Es decir, actúa, asume y participa activamente del juego que él mismo construye armónicamente con los demás.

4. PERFIL DEL JUEGO.

Los resultados alcanzados por el niño/a pueden ser posteriormente visualizados en un perfil que tiene la ventaja de mostrar gráficamente la ubicación del estado de desarrollo del jue-

go. El perfil permite, además, observar dentro de los aspectos observados, las áreas más desarrolladas y las más deficitarias del niño/a.

El perfil incluye dos ejes, el vertical corresponde a los niveles de desarrollo (G) gestacional, (I) inicial, (E) elemental y (M) maduro. El eje horizontal indica las diversas conductas realizadas por el niño/a en los niveles de creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento.

A MODO DE CONCLUSIÓN.

En la clase de Psicomotricidad el niño vive el placer del juego en todas sus expresiones, tiene la posibilidad de: balancearse, revolcarse por el suelo, deslizarse sobre planos inclinados, saltar por encima de los bancos, lanzarse sobre el material de cojines; tiene la posibilidad de correr, gritar, saltar; pero el niño también puede construir con los cojines, las cuerdas, las planchas de madera, para a continuación destruirlo todo. Puede disfrazarse, maquillarse, atacar, jugar y descansar, esperar, observar y descubrir. La sala de Psicomotricidad conforma un lugar especial para el niño, un lugar para el movimiento, para el placer. El niño, por tanto, va con alegría a la clase de Psicomotricidad, tiene el deseo por volver todas las semanas, él espera la sesión, crea un remolino de deseos. El niño, a partir, del juego se proyecta en él, pone imágenes a sus acciones y a sus creaciones.

La evaluación, entonces, debe respetar al niño tal cual es. Se deben reforzar los aspectos positivos que tiene el niño (se le da interés a lo que el niño sabe hacer y no a lo que no sabe hacer). De manera muy general, debemos observar las conductas del niño de forma la global, esto es, intentando respetar su sensoriomotricidad, su sensorialidad, su emocionalidad, su sexualidad, todo a la vez. Si hablamos de respetar la unidad del empleo de la motricidad, de la afectividad y de los procesos cognitivos; debemos respetar el tiempo del niño, su manera absolutamente original de ser y estar en el mundo, de vivirlo, descubrirlo, de conocerlo todo a la vez. A partir de aquel respeto e interacción, la relación pedagógica se puede distender y desdramatizar. Es entonces, cuan-

do el niño vuelve a encontrar confianza y seguridad en su accionar sobre el mundo, para fortalecer así, el desarrollo de la creatividad, la comunicación y el pensamiento operatorio.

BIBLIOGRAFÍA:

- ARNÁIZ, P.; BOLARÍN, M. (2000), "Guía para la observación de los parámetros psicomotrices". *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, n.37. España.
- AUCOUTURIER, B.; DARRAULT, I. y EMPINET, J. (1985). *La Práctica Psicomotriz*, Barcelona-España: Editorial científico-médica. Traducido por Diego Carrasco Eguido.
- BALLESTEROS J. S. (1982). *El Esquema Corporal.*, Madrid: TEA Ediciones.
- BERRUEZO, P.P. (1995). *La pelota en el desarrollo psicomotor*. Madrid-España:CEPE.
- CHOKLER, M. (1988). *Los Organizadores del Desarrollo Psicomotor*, Buenos Aires: Editorial Cinco.
- GONZÁLEZ, J. et al. (1997). *La creatividad, un desafío de hoy* (Seminario presentado para optar al título de Profesora de Educación Especial), Talca: Facultad de Educación de la UCM.
- JIMÉNEZ A. G. (1990). "Persona, comunicación y juego". *Revista Perspectiva Educativa* n.16. Universidad Católica de Valparaíso: Instituto de Educación
- LAPIERRE A.; AUCOUTURIER B. (1979). *Simbología del Movimiento*, Barcelona: Editorial Científico-médica.
- LAPIERRE A.; AUCOUTURIER B. (1980). *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia*, Barcelona: Editorial Científico-médica.
- MATEO, E.; DIEZ, M.; MENCHEN, F. (1983). *Cómo fomentar la creatividad en la familia y la escuela*. Marisiega. Madrid (España).
- MINISTERIO DE EDUCACION, (1996). *DECRETO N°40. Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios para la educación chilena*, Santiago. (Mineduc)
- PIAGET J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*, México: Fondo de Cultura Económica.
- VALDÉS, M. (1997). "De la Psicomotricidad a la Psicomotricidad Relacional", *UCMaule:*, n.22; 35-44.
- VALDÉS, M. (1998). "Psicomotricidad y Reforma Educativa", *Theoria*, Universidad del Bio-Bio, Vol. 7; 127-133.
- VALDÉS, M. (1998). "Orientaciones metodológicas para efectuar una clase de Psicomotricidad en la escuela", *Ciencias de la actividad física UCM:*, n.1; 07-15.
- VALDÉS, M. (1999). *Psicomotricidad Vivenciada: una estrategia educativa para trabajar en el aula*. Talca-Chile: Consejo editorial UCM.
- VALDÉS, M. (2000). "La Psicomotricidad Vivenciada como propuesta educativa en el contexto de la reforma educativa chilena". *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, n.37. España.

NOTAS:

- ¹ El diseño y propuesta de metodologías de trabajo educativo en psicomotricidad, orientadas al aprendizaje de los alumnos, más que a la enseñanza lo hemos tratado de manera amplia en revistas especializadas, tales como:

Revista Ciencias de la Actividad Física UCM (Universidad Católica del Maule – Chile); *Revista Theoria* (Universidad del Bío-Bío – Chile); *Revista Educación Física Chile* (Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación – Chile); *Revista UCMAule* (Universidad Católica del Maule – Chile); y *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* (Asociación Universitaria de Formación del Profesorado – España). Esta estructura tiene como punto de partida la organización general de la Psicomotricidad Operativa, fuertemente desarrollada por el Profesor B. Aucoeur y que es la base para nuestros fundamentos teórico-prácticos. Sin embargo, hemos adaptado algunos componentes de esa línea para hacerlos más aplicables al medio educativo tradicional, orientando los momentos de la clase de psicomotricidad a los contenidos de los diversos planes y programas de estudio.

³ Para Piaget (1961; 125) el juego es primero que nada simple asimilación funcional, en la cual todos los comportamientos que pueda tener el niño son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por simple placer funcional. En sus comienzos el juego es complemento de la imitación y luego aparece por medio del ejercicio de las actividades por el sólo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia.

⁴ Nos comunicamos para hacer partícipes a los otros de nuestras experiencias, así pues, no nos comunicamos tanto para informar como para sentirnos reconocidos y reconocer a los demás (Berruezo, P., 1995).

RESUMEN:

El presente ensayo entrega una propuesta actualizada de la pauta anterior (Presentada como propuesta inicial, en el libro "Psicomotricidad vivenciada: una estrategia educativa para trabajar en el aula", escrito por el mismo autor del artículo, y publicada además, en una versión preliminar, no actualizada, en la Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, en España), cuyo objetivo es evaluar el juego del niño en la clase de psicomotricidad. En dicha propuesta, podemos encontrar los elementos centrales del juego creativo y auténtico que desarrolla el niño. Posteriormente, las conductas observadas se analizan y ubican en estadios de desarrollo. Se obtiene así, una visión general de las conductas de creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento del niño.

PALABRAS CLAVE:

Psicomotricidad vivenciada, juego, creatividad, conciencia corporal.

ABSTRACT:

The present article gives a modernised proposal of the previous rule (presented as proposal initial, in the book "Psicomotricidad vivenciada: una estrategia educativa para trabajar en el aula", written by the same author of the article, and also published, in a preliminary version, not modernised, in the Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, in Spain) whose objective is to evaluate the boy's game in the psychomotor class. In this proposal, we can find the central elements of the creative and authentic game that the boy develops. Later on, the observed behaviours are analysed and they locate in development phases. It is obtained this way, a general vision of the behaviours of creativity, communication, makes aware corporal and level of the boy's thought.

KEYWORDS:

Lived psychomotor activity, game, creativity, corporal conscience.

DATOS DEL AUTOR:

Marcelo Valdés es Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Católica del Maule (Chile); Profesor de Educación Física; Licenciado en Educación Física; Licenciado en Educación; Psicomotricista; Coordinador del Diplomado en Psicomotricidad Educativa de la Universidad Católica del Maule; Miembro Directivo de la "Red Fortaleza" de Universidades con Formación en Psicomotricidad en Latinoamérica; Socio de la Asociación de Psicomotricistas del Estado Español (APEE).