

LA TEORÍA DE L. VYGOTSKY COMO SOPORTE PARA LA PSICOMOTRICIDAD

Vygotsky as a support to Psychomotor Skills

VALDÉS ARRIAGADA, Marcelo
Departamento de Educación Física
Universidad Católica del Maule (Chile)
mvaldes@hualo.ucm.cl

Resumen

El presente ensayo plantea una reflexión acerca de la psicomotricidad como enfoque metodológico que centra su quehacer en el juego, relacionándola con algunos de los conceptos fundamentales de la teoría sociocultural de Vygotsky.

Abstract

The present essay outlines a reflection about psychomotor skills as a methodological focus that centers its work on play, relating it with some fundamental concepts of the sociocultural theory of Vygotsky.

Introducción

La Psicomotricidad permite que el niño interactúe y se relacione con el medio, asociando el movimiento a lo lúdico y permitiendo reforzar los diferentes aprendizajes adquiridos a partir del juego con los demás. En tal sentido, se logra que los procesos formativos sean más dinámicos, creativos y significativos. Así entendida, la psicomotricidad ya no hace hincapié en el desarrollo de las conductas motrices, sino que aborda al niño desde un enfoque global, basado en el juego y el movimiento. Del mismo modo, la teoría del psicólogo ruso Lev S. Vygotsky otorga una significativa importancia al juego como factor de desarrollo y aprendizaje del niño. El juego, según Vygotsky, consolida básicamente la identidad social, permitiendo la interacción con los otros. Indica, de manera general, que "todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea como funciones

interpsíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas" (Vygotsky, 1956:página).

1. Algunas consideraciones con relación a la Teoría de Vygotsky

Vygotsky concibe el juego como trascendental para el desarrollo del niño, dándole una importancia central al fenómeno social. En sus propias palabras: «El juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo [...] El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego [...] El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño/a. Durante el mismo, el niño/a está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria». (Vygotsky, 1979, citado por Lázaro A, 1995). Precisamente esta idea de que el juego, sobre todo el sociodramático evolucionado, genera sucesivas áreas de desarrollo potencial, nos parece cen-

tral en el análisis del juego en la clase de Psicomotricidad.

Otro de los aspectos centrales que nos plantea la teoría de Vygotsky es el que concibe la imitación humana como una construcción compartida en la que el niño es capaz de realizar conductas que superan sus propias capacidades, con la guía del adulto (Villalón; 1994). Según lo que indica la misma autora, la imitación se da en lo que se llama **la zona de desarrollo próximo** (ZDP), definida como "la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (Vygotsky, 1956). De acuerdo a esto, se puede mencionar que en la clase de Psicomotricidad el profesor se inscribe en el juego del niño, pero no como un jugador más, sino como un compañero de juego, un partenaire simbólico. Es decir, se maneja en el plano de la realidad, y en el plano simbólico juega con él, pero siempre trata de conectarlo con la realidad poniendo un contexto a sus juegos. Se trata de mediar o apoyar el juego dentro del plano simbólico, ya que este nivel genera emoción, lo cual no permite la evolución de las diversas vivencias. El profesor ayudará al alumno a situarse dentro del espacio de juego, a darle coherencia con la realidad, permitiéndole evolucionar, relacionar, analizar, y, por ende, aprender (Valdés, 1999).

Desde el punto de vista vygotskiano, "la interacción directa entre el educador y el aprendiz aparece como un hecho central de la educación, que no se agota solamente en la enseñanza de un conjunto de contenidos, sino que implica, simultáneamente, el traspaso activo de los procesos psicológicos aplicados" (Villalón, 1994). Se desprende, entonces, de la interacción educador - aprendiz el elemento de comunicación. Por otro lado, y desde la perspectiva del juego, la profesora Gladys Jiménez (1990) afirma: "en el juego, quienes participan, están inmersos no sólo en una situación de

interacción, sino también de cooperación; cada uno requiere del otro para emprender la actividad lúdica. Cada uno se dirige hacia un tú, y junto a él, van reconstruyendo una acción dialógica, donde se asume una disposición actitudinal de respeto por las reglas".

"A través de la imitación, el niño puede desempeñarse en un nivel organizativo superior al que es capaz y el adulto completa la actividad propuesta con sus propios recursos, allí donde el niño no es capaz. El niño se va apropiando de los instrumentos representacionales, especialmente del lenguaje, gracias a la actividad conjunta" (Villalón, 1994). En la clase de Psicomotricidad, por otro lado, el profesor debe constatar el estado emocional, la postura, el movimiento, la voz, la mirada del niño. No se interpreta nada, sólo se refleja. El profesor será, entonces, un espejo del juego. Le ayudará al niño/a a dar significado a su juego, reforzando así las conductas de imitación.

Por otro lado, Vygotsky nos indica que el surgimiento de la regla durante el juego va aparejada con la capacidad de imaginar que posee el niño/a. «Siempre que se produzca una situación imaginaria en el juego habrá reglas...y «del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria» (Vygotsky, 1979, citado por Lázaro A, 1995).

Elkonin (1980), discípulo de Vygotsky, ejemplifica lo dicho anteriormente. Sostiene la tesis de que la regla aparece junto a la representación del papel en el juego protagonizado. Para mostrar experimentalmente que esto es así, puso al niño/a, durante el juego, en una situación en la que, para representar el papel asumido, tiene que entregar a otro un objeto o renunciar a ejecutar la acción que le gustaba. De las diversas situaciones observadas concluyó que, efectivamente, la regla de comportamiento está relacionada directamente con el papel, y va implícita en él.

Vygotsky nos indica que el desarrollo

humano aparece como un fenómeno intrínsecamente social y educacional. Postula que “el funcionamiento intelectual tiene lugar inicialmente en el plano social, incorporándose posteriormente al plano individual e interpersonal” (Malva, 1994). En la clase de Psicomotricidad, a partir de los diferentes espacios de juego (sensoriomotor, simbólico y cognitivo), se posibilita en el sujeto la incorporación de diferentes roles, normas, pautas de conducta, costumbres, etc., de la estructura social que le rodea. A la vez, los factores específicos de su personalidad condicionarán la forma de adaptarse del sujeto a dicha estructura. En este juego se conforma la identidad social del niño/a, que es la imagen que cada persona tiene de sí y el uso que hace de la misma. Oscar Zapata (1992) se refiere al juego como un medio vital que permite al niño/a su socialización y conformación de la identidad social. Dicho autor nos indica que el juego es el modo de operación que utiliza el niño/a para integrarse socialmente por medio de sucesivas identificaciones con el mundo externo, estructurando un núcleo de identidades que le dan base a su propia identidad.

2. La Psicomotricidad como disciplina educativa

La Psicomotricidad en la actualidad ha replanteado sus objetivos y métodos de intervención. Desde aquella Psicomotricidad tradicional¹ que priorizaba las metodologías de trabajo en el ámbito motor, cuyos precursores (Le Bouch, Gallahue, Da Fonseca) la toman como parte de la educación física de base, hemos llegado a una Psicomotricidad basada en la globalidad de la persona (resistiendo la tentación de «cortar en trozos» a nuestros alumnos), en las relaciones internas y externas, con los sujetos, los objetos y el espacio, conducente al desarrollo formativo integral del ser humano. La Psicomotricidad puede ser entendida como una disciplina o área de intervención que, bajo un enfoque global de la persona, pretende entregarle al niño los elementos de base necesarios para lograr los diversos aprendizajes. Estos elementos son todas aquellas experiencias

cognitivas, afectivas y motrices que se adquieren por medio del juego² y el movimiento (elementos fundamentales de aprendizaje en los primeros años de vida del niño). Es así como la psicomotricidad, desde el punto de vista metodológico, es un componente fundamental en el proceso educativo. El niño descubre el mundo a partir del movimiento, del “moverse por el mundo”. Este movimiento es “generado”, es impulsado por la necesidad de sentir placer sensoriomotor³. Por medio del desplazamiento en el espacio, el niño es capaz de descubrir, de conquistar el medio, de aprehender las características del entorno, de conectarse, de conocer, de internalizar y actuar sobre el espacio, sobre los objetos y los sujetos. El niño descubre el mundo a través de la acción sobre su cuerpo, sobre los objetos y sobre los otros, relacionándose en una forma particular con éstos, por lo que su expresividad psicomotriz se ve cargada de ellos. El niño aprehende el mundo, coge de él los elementos significativos y elabora internamente las estructuras cognitivas y motrices necesarias para sustentar los futuros aprendizajes. El actuar, entonces, ya no es un acto puramente intelectual, racional, sino que es la expresión directa de «algo» más significativo (Lapierre, 1977).

La clase de psicomotricidad debe favorecer el desarrollo de los objetivos específicos que se plantea el educador al momento de planificar. Estos pueden estar orientados hacia el logro de competencias en los diversos sectores de aprendizaje (lenguaje, matemática, historia, ciencias, educación física, etc.). Sin embargo, deben existir objetivos orientadores que estarán presentes en todas las clases y serán la característica fundamental de la sesión. Estos objetivos se complementan y enriquecen mutuamente y deben concebirse como una tríada indisoluble:

- 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 Creación, entendiendo 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).

Y, como último objetivo, la formación en el Pensamiento Operativo, 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, corresponde ahora enseñarle a estructurar y a operar con su pensamiento para que sea más productivo, y de esta forma mejorar su razonamiento.

Podemos indicar, entonces, que a partir de aquellos objetivos orientadores, la clase de Psicomotricidad debe tener un enfoque dinámico y abierto, en la cual el niño vivirá el placer del juego en todas sus expresiones, teniendo 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 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 movimiento, para el placer. El niño por tanto va con alegría a la clase de psicomotricidad. Tiene el deseo de volver todas las semanas (Valdés, 1999). Todo esto servirá como soporte para lograr los aprendizajes escolares significativos.

Conclusiones generales

La Psicomotricidad le permite al niño, por medio del juego, descubrir y asimilar los diferentes objetos del mundo externo, y comunicarse con los demás para ir internalizando progresivamente los elementos y relaciones de la estructura social. Estos elementos son fundamentales para el proceso de creación de la identidad social. Esta identidad social será la estructura básica para la vida en relación, para la interacción en la escuela y en los juegos espontáneos de los niños.

Con relación a lo anterior, Vygotsky nos entrega gran cantidad de elementos para fundamentar mejor la tarea metodológica de la cla-

se de Psicomotricidad. Por un lado, nos indica que a partir del juego el niño comienza a participar de manera dinámica en actividades colectivas y sociales. Y, por otro, que la imitación, en cuanto factor de aprendizaje, se construye de manera compartida (con la guía del adulto) para lograr la adquisición de la identidad social.

Estos dos elementos se ven descritos de manera operativa cuando el niño comienza a construir su juego, esto es, por medio del orden y la seguridad que permite la clase, al momento de relacionarse con los otros, con el espacio, con los objetos y con el tiempo. Este orden se compone de un inicio (el rito inicial), un desarrollo (el juego) y un término (el rito final).

Los aportes efectuados por Vygotsky nos dan los elementos para seguir desarrollando una tarea educativa basada en un modelo constructivista. En dicha tarea el niño descubre, con la ayuda del adulto, los diversos elementos que favorecerán su aprendizaje.

Bibliografía

1. AUCOUTURIER, B.; DARRAULT, I. y EMPINET, J. (1985), *La Práctica Psicomotriz*. Ed. Científico-Médica. Barcelona (España).
2. BALLEJOS J. SOLEDAD (1982), *El Esquema Corporal*. TEA Ediciones. Madrid (España).
3. BERRUEZO, PEDRO PABLO (1995), *La pelota en el Desarrollo psicomotor*. CEPE. Madrid (España).
4. ELKONIN, D. B. (1980), *Psicología del juego*. Pablo del Río. Madrid (España).
5. JIMÉNEZ A., GLADYS (1990), *Persona, comunicación y juego: Perspectiva Educativa* 16, Instituto de Educación Universidad Católica de Valparaíso (Chile).

6. LAPIERRE A. - AUCOUTURIER B. (1977), *Los Contrastes y el descubrimiento de las nociones fundamentales*. Ed. Científico-Médica. Barcelona (España)
7. LAZARO, A (1995), *Radiografía del juego en el marco escolar*. Estudios y Experiencias. 51, vol. 3, 7-22. Madrid (España).
8. MATEO, E.; DIEZ, M^a; MENCHEN, F., (1983), *Cómo fomentar la creatividad en la familia y la escuela*. Marisiega. Madrid (España).
9. PIAGET J. (1961), *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. México.
10. VALDÉS A. MARCELO A., (1999), *Psicomotricidad vivenciada: una estrategia educativa para trabajar en el aula*. Editorial UCM-Gobierno Regional del Maule; Talca (Chile)
11. VILLALÓN, M., (1994), *La zona de desarrollo próximo como un instrumento para la reflexión y la acción educativas: Pensamiento Educativo* Vol. 15. Santiago (Chile).
12. VYGOTSKY, L.S. (1979), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo. Barcelona (España).
13. VYGOTSKY, L.S. (1956), *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*, Escritos escogidos de Psicología, De. a cargo de A. N. Leontiev y A.R. Luria, Moscú.
14. ZAPATA, O. (1992), *El profesor de Educación Física y el juego terapéutico*: Stadium. 17 – 23. Buenos Aires (Argentina).

Referencias

- 1 En nuestro contexto educativo la psicomotricidad tradicional, en su origen, como disciplina formativa integral del ser

humano junto con sus objetivos y métodos de trabajo, se ha hecho cada vez más dualista, es decir, que sus contenidos apuntan más al desarrollo de conductas motrices, que a trabajar con la persona en su totalidad. Los objetivos evidencian claramente el rumbo de las sesiones, que caen muchas veces en un mecanicismo motor, para alcanzar el logro de una conducta determinada.

- 2 La psicomotricidad tiene como fundamento metodológico y punto de partida el juego, el cual es más que una simple entretenimiento: es la forma propia de actuar del niño, la manera en que el niño descubre el mundo, a través de la acción sobre su cuerpo, sobre los objetos y sobre los otros (Ballejos, 1982). Según Piaget (1961), 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. El niño a partir del juego se proyecta en él, pone imágenes a sus acciones, a sus creaciones, construye una imagen de su placer antes de vivirlo.
- 3 Estimulo básicamente propioceptivo ligado a las sensaciones corporales (equilibrios y desequilibrios).
- 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).