




Castilla-La Mancha

# ESCUELA FAMILIAS INTERCENTROS SESEÑA OCT. 2022

**PORQUÉ LAS NIÑAS Y NIÑOS NECESITAN MOVERSE-  
PSICOMOTRICIDAD PARA ACOMPAÑAR EL  
DESARROLLO GENERAL DEL NIÑO DE 3 A 12 AÑOS.**

Impartida por:  
**Create Aranjuez**  
Centros médicos  
Aranjuez

 **637 452 690 617 577 998**

 Calle San Fernando, 88 28300 Aranjuez

PONENTES: Carolina Napolitano y Elena García Calvo

Asistentes: 9 madres/6 orientadores/as/2 PTSCs

## INICIO DE LA SESIÓN FORMATIVA

Video Los maestros de la postura. Patrones de movimiento.

<https://www.youtube.com/watch?v=jZzTkdPXcsA>

Los niños necesitamos movernos en todas las edades:

- Para conocer el mundo
- Cuando actúo-aprendo (por ensayo y error)
- Cuando me muevo, el cerebro se activa.
- Cuando me muevo, me comunico.
- Me permite adaptarme al entorno.

El papel del adulto aquí:

- Acompaña, pero intenta actuar lo menos posible, le motiva, le miro, le transmito confianza... pero dejo que él se mueva, experimente y decida que hacer.
- No transmitas tus miedos, acompaña, acércate si puede caerse para protegerle, pero no evites que lo hagan.

Herramientas favorecedoras

- El juego
- La psicomotricidad.





## Castilla-La Mancha

### IMPORTANTE

De 0 a 7 años, la parte cognitiva y la motora, está unida, **observa su cuerpo y su movimiento para descubrir que quiere transmitirte.**

A partir de los 7 años, despacito, la parte cognitiva se va descentralizado y aparece:

- El lenguaje
- La Motricidad fina y gruesa.
- Cognición
- Emoción
- Atención
- Etc

En esta descentralización, al niño todavía le cuesta poner "palabras" a lo que siente, piense o le sucede.

#### Moraleja:

*"El movimiento y el cuerpo es al niño, lo que el lenguaje es para el adulto."*



### DESARROLLO EVOLUTIVO Y EL MOVIMIENTO:

**1-2 años:** Impulsividad motriz: que le permite descubrir, explorar y aprender. Se utiliza mucho el ensayo y error.

**2-3 años:** Me muevo y al moverme descubro que me comunico. Con el movimiento comienza a pensar para comunicar. Expreso a través del movimiento.

**3-6 años:** Aparece la estructura del yo, Aparece el placer de "moverse" para conseguir objetivos: El pensamiento y la planificación. La emoción también se expresan a través del movimiento (el lenguaje no verbal, porque no saben poner palabras a lo que les pasa, pero su cuerpo sí reacciona).

**6-7 años:** Comienza la educación formal, pero necesitan moverse, por este motivo existen los recreos, EF, los tiempos entre clase-clase, las asignaturas que permiten moverse.

- Si no nos movemos, nos bloqueamos.
- Periodos de movimiento, favorece la concentración.

**7-12 años:** Aparece la imitación de los adultos a través del movimiento y del juego. Los niños eligen modelos para imitar. Comienzan a necesitar poner reglas para jugar y surge el autocontrol, la coordinación precisa.

**12 años:** Se podría abordar en otra charla. Es una etapa de actualización.

### LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

- Tanto adultos como niños, necesitamos el movimiento/el juego para descentralizar emociones.
- Hay mucha carencia de calle y de juego libre, los niños tienen la vida demasiado organizada, y la espontaneidad del juego, es una carencia demasiado común.
- El niño no juega para aprender, aprende porque juega.
- El aburrimiento hace que el niño ponga en marcha su creatividad y descubre sus talentos, porque al final, elige un juego que cubra esa necesidad de vencer su aburrimiento.



## Castilla-La Mancha

Video jugar es jugar.

<https://www.youtube.com/watch?v=j6OZ21ux2WY>

El juego permite:

- Disfrutar y tener experiencias positivas.
- Saber lo que es la libertad
- Resolver problemas
- Llegar a acuerdos
- Crear
- Acompañar
- Percibir al otro
- Imaginar
- Colaborar
- Frustrarse
- Sostener la frustración
- Descubrirse

Si les negamos el juego, si no lo estimulamos, les bloqueamos su desarrollo.

Fases juego

- Juegos de Seguridad profunda
- Maternaje
- Sensoriomotrices:
- Pre simbólicos:
- Afectivos- fatasmático:
- Simbólicos
- Precisión:
- Normas:
- Representación:
- Relajación:

En ocasiones, las dificultades vienen porque se han saltado una fase del juego, por eso, volver a "etapas anteriores" ayuda a resolver dificultades actuales. **FIN**

**DETRÁS DE CADA INICIATIVA, HAY UN GRAN EQUIPO QUE SE ESFUERZA POR Y PARA VOSOTR@S**

