

DATOS DE LA ASIGNATURA

Área/Asignatura: PSICOMOTRICIDAD
Nivel educativo: Educación Infantil

1.- CONCEPCIÓN

Al hablar del ámbito psicomotor nos referimos a cómo las posibilidades simbólicas y motrices interactúan con los aspectos cognitivos dentro de un entorno social para conseguir aprendizajes. Y eso trasladado al contexto escolar puede traducirse por cómo aprenden los niños, adquiriendo conceptos y nociones que les permitan formar parte de la sociedad que les rodea a través del movimiento y los juegos con los compañeros/as.

De ahí la importancia de trabajar la psicomotricidad en la Educación Infantil. Mientras los pequeños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea. Y todo esto con una gran motivación por su parte para participar en dichas actividades, porque están disfrutando.

Por otro lado, son las propias características psicomotoras de estas edades las que incitan a juegos de este tipo. Los alumnos se exploran, ven lo que pueden hacer y también lo que pueden llegar a hacer. Las habilidades finas aún no están muy controladas, deben desarrollar la coordinación dinámica general y viso-motora, el equilibrio, controlar el tono muscular, afianzar el esquema corporal, la lateralidad y otras nociones espaciales y también temporales...

Todo esto se trabaja desde la Educación Infantil a través de juegos.

2.- OBJETIVOS

- Esquema corporal
- Conocer la imagen y esquema corporal
- Explorar y conocer las posibilidades y limitaciones de su propio cuerpo
- Desarrollar la precisión en el dominio del cuerpo
- Valorar la importancia de los segmentos corporales
- Distinguir las distintas partes corporales en sí mismo y en otros compañeros
- Lateralidad
- Descubrir y afirmar la presencia lateral
- Distinguir las partes corporales en si mismo y en los compañeros
- Conocer la posición relativa de los objetos respecto de si mismo
- Adquirir y comenzar a afianzar los conceptos de derecha e izquierda
- Percepción espacial
- Desarrollar la percepción espacial a través de diferentes juegos
- Saber organizar su espacio más cercano
- Interiorizar las relaciones espaciales y temporales básicas
- Equilibrio
- Experimentar el equilibrio en diferentes posiciones
- Adquirir confianza ante situaciones de equilibrio estático y dinámico
- Ejecutar desplazamientos en equilibrios y desarrollar habilidades básicas
- Controlar el cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio
- Saltos y Desplazamientos

- Coordinar acciones de desplazamientos y saltos
- Conocer los diferentes tipos de salto
- Identificar los saltos como una forma de desplazamiento
- Practicar saltos con posición inicial estática y dinámica
- Lanzamientos y Recepciones
- Ser capaz de lanzar objetos de diferentes tamaños y formas en distintas situaciones
- Contribuir al desarrollo de la coordinación óculo-manual y óculo-pédica a través de formas jugadas
- Utilizar de manera correcta las habilidades de lanzamiento y golpeo en las situaciones lúdicas
- Desarrollar el lanzamiento de precisión

3.- CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

La evaluación se hará de forma global, continua y formativa. Esto nos ayuda a conocer el avance en las destrezas y habilidades psicomotrices de nuestros/as alumnos/as.

La realizamos:

- En cada una de las sesiones de psicomotricidad.
- Al final de cada unidad didáctica.
- Al final de cada trimestre a través de un informe de evaluación trimestral que reciben los padres.

TÉCNICAS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- La observación directa y sistemática: nos ayuda a la recogida de información para hacer un seguimiento a lo largo de todo el proceso educativo referente al desarrollo psicomotor.
- Las situaciones de juego (libre y dirigido): nos ayudan a detectar posibles carencias que suelen manifestarse en este tipo de situaciones.
- Las entrevistas con las familias: donde recogemos y damos información sobre la evolución del alumnado, contrastando, así, opiniones.

4.- METODOLOGÍA

Para esta programación nos basaremos en las siguientes pautas orientativas que guiarán la actuación del profesor:

- Tratamiento global de los diferentes núcleos de contenidos, relacionando conocimientos, procedimientos y actitudes
- Valorar de forma fundamental el proceso de aprendizaje
- El aprendizaje se presentará como vivenciado y global
- El juego será el eje en torno al cual deben girar las actividades motrices
- Mediante la práctica lúdica se perfeccionarán diferentes destrezas y habilidades básicas
- La práctica de Psicomotricidad se apoyará en el uso de diferentes materiales, con un carácter multifuncional y caracteres de peligrosidad
- El papel del profesor será básico para la eliminación de los estereotipos y potenciará la igualdad de roles y la participación en grupos mixtos