

## LÉXICO BÁSICO DE GRAFOMOTRICIDAD

**ACULTURACIÓN.** Estadio anterior a la inculturación en el que los símbolos y su representación obedecen a estructuras del código genético del individuo o a esquemas del universo psíquico profundo de su personalidad.

**AGRAFÍA.** Imposibilidad de escribir utilizando los códigos de la lengua.

**AMBIDEXTRO.** Individuo que tiene posibilidad de utilizar indistintamente las dos manos para realizar las tareas manuales. La ambidextría es un estado transitorio antes de que el niño se lateralice definitivamente. Después es bastante rara y puede ser causa de dificultades en la adquisición de las destrezas grafomotoras.

**BASE PSICOMOTRIZ.** Suficiente desarrollo de las capacidades psicomotoras que, aunque no influye directamente en la actividad grafomotora, sí puede ayudar a su desenvolvimiento favorable.

**CENEFA.** Grafía continua que se caracteriza por sus elementos rítmicos. Según su forma puede ser: —**lineal o rectilínea** si sus elementos son segmentos de recta; —**sinusoidal u ondulada**, si se compone de enlaces ondulados o curvilíneos.

**CÓDIGO.** Sistema de signos que constituye un lenguaje.

**CONTORNO.** Límite externo de una figura gráfica o geométrica.

**CONTROL TÓNICO.** Capacidad que tiene el cuerpo de tensar unos músculos y relajar otros al mismo tiempo para favorecer una acción. — **grafomotor:** es la capacidad de conseguir la tensión-relajación para ejecutar los grafismos.

**COORDINACIÓN.** Funcionamiento armónico de diversas actividades motoras, y a la vez posibilidad de inhibir movimientos innecesarios. — **grafomotriz;** armonía de controles tónicos diferentes: pulso, ritmo, presión, velocidad, en función de la operación gráfica. — **óculo-manual;** adecuación del ojo y su percepción a la mano y su realización.

**DESINHIBICIÓN.** Capacidad para conseguir la relajación muscular adecuada a una acción. —**grafomotriz;** operación por la que el brazo y la mano logran relajarse para escribir.

**DESTREZAS.** Hábitos correctos conseguidos por la repetición de actos grafomotores.

**DIRECCIONALIDAD.** Orientación lineal en el plano impuesta por el código de la lengua escrita: I-D en lenguas indoeuropeas; D-I en lenguas semitas; A-B en lenguas orientales.

**DIESTRO.** Individuo cuya dominancia lateral reside en la mano derecha. También se lateralizan otros segmentos corporales: ojo, oído, pie.

**DISCRIMINACION.** Operación mental por la que el cerebro transforma la información que recibe en unidades de comunicación. —**visual**; es la que se deriva de las percepciones visuales. —**auditiva**; es la que se deriva de las percepciones del oído. —**fondo-figura**; modalidad de la discriminación visual por la que podemos diferenciar las figuras de su fondo.

**DOMINANCIA LATERAL.** Capacidad de utilizar como instrumento los segmentos de una parte del cuerpo por encima de los de la otra parte, que sirven de soporte. **Dominación diestra**; utilización de los segmentos de la derecha. **Dominación zurda**; utilización de los segmentos de la izquierda.

**EJE CORPORAL.** Se usa el término para nombrar la línea imaginaria que divide el cuerpo humano en dos mitades iguales y opuestas.

**EJE DE SIMETRIA.** Se trata de la línea imaginaria que divide en dos mitades iguales y opuestas las superficies y los volúmenes en general.

**ELEMENTOS GRAFOMOTORES.** Factores que hacen posible la actividad grafomotora. Esencialmente se consideran elementos grafomotores: el niño, el soporte, los instrumentos, los trazos.

**ENTRENAMIENTO GRAFOMOTOR.** Acción estimulada por la que se pretende que el niño mecanice las unidades gráficas por simple reiteración de modelos estáticos.

**ESCRITURA.** Resultado final de la actividad grafomotora codificada en una lengua determinada.

**ESPECIALIZACIÓN.** Proceso de selección de las operaciones neurológicas, por el que se inhiben las actividades accesorias y se desarrollan al máximo las fundamentales.

**ESQUEMA MENTAL.** Unidades preconceptuales del universo mental que se generan en los procesos de categorización en virtud de operaciones perceptivas.

**ESTADIO.** Cada uno de los hitos o diferentes pasos graduales que caracterizan todo proceso evolutivo.

**ESTÍMULO.** Operación o acto consciente sobre el organismo que genera respuestas inmediatas, rápidas e inconscientes.

**ESTIMULACIÓN.** Aplicación sistemática de estímulos sobre un organismo determinado.

**ESTRUCTURAS GRÁFICAS.** Las diversas clases de producciones gráficas mediante las que el niño expresa sus estructuras lógicas.

**ESTRUCTURAS LÓGICAS.** Estructuras de pensamiento fruto de operaciones lógico-formales.

**ESTRUCTURAS PROFUNDAS.** Códigos de sistemas de significados inscritos en el pensamiento mediante categorías lógico-mentales.

**ESTRUCTURAS SUBYACENTES.** Códigos de sistemas de significados inscritos en el universo psíquico del individuo que configura su propia personalidad y condiciona la percepción del mundo exterior y por tanto su explicación en términos simbólico-representativos.

**ESTRUCTURAS SUPERFICIALES.** Conjunto de sistemas de significantes que constituyen los contenidos materiales de los códigos de los distintos lenguajes.

**ESPRESIÓN GRAFOMOTRIZ.** El conjunto de las producciones grafomotoras del niño.

**EVOLUCIÓN FILOGENÉTICA.** Proceso por el que la especie humana consiguió autonomía y superioridad sobre las especies biológicas inferiores, a las que estuvo ligada y de las que procede.

**FIGURA.** Superficie gráfica plana limitada, abierta o cerrada, no necesariamente simétrica.

**FONDO.** Superficie sobre la que se inscriben las figuras.

**FORMA.** Cualidad de la figura, por la que se define, según los puntos o líneas que determinan su contorno: cuadrada, ovoide, circular, triangular, multiforme u otras. — **Constante:** aquella que manteniendo los elementos esenciales, varía sólo los accidentes como: tamaño, color, posición, incluso en diversos fondos.

**GARABATEAR.** Acción por la que la mano del hombre produce trazos sobre una superficie o soporte.

**GARABATOS.** Trazos producidos por la mano del niño o del hombre de una forma espontánea. Se caracterizan por ser individuados y no pertenecen al código de la lengua escrita estándar, más bien constituyen un código gráfico anterior a la escritura alfabética. Los garabatos son generados a partir de los procesos comunicativos y cognitivos de los niños. Pueden ser ondulantes, rectilíneos, delgados, gruesos, estriados, sincréticos y de muchas y variadas formas. De su estudio, análisis y clasificación se puede colegir el código de la gramática gráfica evolutiva del niño. Las unidades gráficas de este código, se denominan grafismos.

**GIRO.** Movimiento de rotación que hace la mano al efectuar trazos: garabatos, líneas, figuras, letras. —**dextrógiro;** el que se hace de izquierda a derecha en dirección de las agujas del reloj. —**sinistrógiro;** el que se hace de derecha a izquierda, en dirección contraria a las agujas del reloj.

**GRAFEMA.** Unidad gráfica que pertenece a un código lingüístico estándar determinado.

**GRAFÍA.** Unidad gráfica que, generada en el código gráfico universal del garabato, obtiene una organización perceptivo motriz en virtud de un proceso educativo adecuado. —**Libre:** sometida sólo a parámetros formales. —**Orientada:** sometida a parámetros formales y también especiales, proyectados en el plano: posicionalidad, direccionalidad, giros.

**GRAFISMO.** Unidad gráfica que pertenece al código gráfico universal del garabato infantil y sus semas son el punto de partida para fijar la gramática gráfica evolutiva, generada por el niño, que sirve necesariamente para la organización didáctica de las grafías.

**GRAFOMOTRICIDAD.** Disciplina científica que da cuenta de la configuración evolutiva de los signos gráficos de los niños, antes y después de la escritura alfabética, mediante el estudio de los procesos comunicativos y simbólicos que generan estructuras subyacentes y operaciones cognitivas en el individuo y mediante el análisis de las coordinaciones producidas por el cerebro en los segmentos superiores del cuerpo humano, debidamente lateralizados, que poniendo en marcha mecanismos de manipulación e inculcando modelos sociales interactivos, permiten llegar a la comunicación escrita.

**HABILIDADES GRAFOMOTORAS.** Actividades que favorecen la especialización de los movimientos de la mano en función de la posterior ejecución de grafismos y de la escritura.

**ICONO.** Objeto gráfico dotado de figuras y formas sobre fondos con elementos cromáticos. Constituyen unidades de lenguaje icónico llamadas semas. (Véase Lenguaje Icónico).

**ICONOGRAMA.** Unidad mínima significativa del lenguaje iconográfico. (Véase Lenguaje Iconográfico).

**IDEOGRAMAS.** Unidades mínimas significativas del lenguaje ideogramático.

**INCULTURACIÓN.** Estadio en el que la producción de símbolos y signos está incardinada a la posibilidad de asimilación del universo cultural del medio en el que vive y crece el individuo.

**INDEPENDENCIA SEGMENTARIA.** Capacidad de los segmentos corporales por la que pueden generar un movimiento específico tónico adecuado a un fin e inhibir mediante la relajación segmentaria o parcial los segmentos colindantes. En Grafomotricidad interesan fundamentalmente las independencias: brazo-hombro, antebrazo-brazo, mano-antebrazo, dedos-mano.

**INHIBICIÓN.** Capacidad para conseguir la tensión muscular adecuada a una acción. — **grafomotriz;** operación por la que el brazo y la mano logran la tensión adecuada y suficiente para escribir.

**INTERIORIZACIÓN.** Capacidad de conexión con la realidad mediatizada a través las relaciones objetales.

**INTERNALIZACIÓN.** 1.—Vivencia interna de un miembro corporal, producida en el estadio Manipulativo-Vivencial, mediante la acción consciente sobre un número extenso de procesos sensomotóricos, que permiten su simbolización. 2.—Capacidad de inscripción de los contenidos relacionales en la psique del individuo.

**INSTRUMENTALIZACIÓN.** 1.—Utilización de las habilidades grafomotoras en función de otras técnicas y actividades útiles. 2.—Utilización de los contenidos de aprendizaje en otro contexto de forma automática o instrumental.

**INSTRUMENTOS GRAFOMOTORES.** Órganos naturales y objetos artificiales que ejecutan el grafismo, dirigidos por la mano.

**LATERALIDAD.** Capacidad de uso dominante y preferente de unos segmentos corporales sobre sus simétricos, que se observa en los individuos de la especie humana. —**diestra**; uso dominante de los segmentos de la derecha del cuerpo. —**zurda**; uso dominante de los segmentos de la parte izquierda del cuerpo. —**cruzada**; dominancia alterna, diestra o zurda, para los diversos segmentos simétricos corporales, especialmente ojos, oídos, manos, pies.

**LATERALIZACIÓN.** Proceso neuronal de cuya organización se derivará la dominancia diestra o zurda en el niño. En la actualidad existen hipótesis sobre la relación de este proceso con la actividad simbólica.

**LENGUAJE ALFABÉTICO.** Es el código escrito de signos arbitrarios que permiten la comunicación humana en una lengua determinada, construida por sus propios hablantes a lo largo de la historia del país al que pertenecen y que los identifica.

**LENGUAJE FONÉTICO.** Es el código oral de signos arbitrarios que permiten la comunicación humana en una comunidad de hablantes determinada.

**LENGUAJE ICÓNICO.** Código de signos pictográficos de diversa índole, denominados: iconogramas, ideogramas o pictogramas que permiten la comunicación humana en diversas culturas y manifestaciones artísticas, plásticas y literarias. Los iconos, o unidades de este lenguaje, presentan significantes cercanos a la figuración real de sus elementos significados.

**LENGUAJE ICONOGRÁFICO.** Gramática particular del lenguaje icónico en el que las unidades gráficas o iconogramas se definen por los siguientes rasgos distintivos: figuras, formas, fondos, elementos cromáticos y pictogramas.

**LENGUAJE IDEOGRAMÁTICO.** Gramática particular del lenguaje icono en el que las unidades gráficas o ideogramas son símbolos de un universo ideológico determinado y constituyen anagramas, logotipos o emblemas.

**LENGUAJE PICTOGRÁFICO.** Gramática particular del lenguaje iconográfico en la que determinados rasgos distintivos son usados como unidades totales, creando signos de mayor componente formal. Las unidades de este nuevo código se denominan pictogramas y se constituyen por un proceso mental de sustitución de elementos no iguales, llamado sinécdoque, por la que se representa la parte por el todo, creando un lenguaje de mayor nivel convencional que el anterior.

**LENGUAJE SIMBÓLICO.** Código de signos convencionales que permiten la comunicación humana, cuya función es sustituir los objetos por signos, y se manifiesta mediante las más diversas formas: corporal, gestual, musical, tonal, coreográfica, publicitaria, cinematográfica y otras muchas. Las lenguas y sus estructuras son las realizaciones más elaboradas, valiosas y completas del lenguaje simbólico, expresado en forma de habla o de escritura y ésta realizada de forma ideogramática, pictogramática, silábica o alfabética.

**LETRA.** Unidad gráfica del lenguaje alfabético, que pertenece a un código lingüístico estándar determinado.

**LEY CEFALOCAUDAL.** Aquella que define la estructura y la actividad neurológicas que regulan el crecimiento del niño de forma longitudinal: de arriba a abajo.

**LEY PROXIMODISTAL.** Aquella que define la estructura y actividad neurológicas que regulan el crecimiento del niño de forma transversal: de dentro a fuera.

**LÍMITE.** Línea final que cierra una figura o forma.

**LÍNEA.** Trazo recto, anguloso o sinusoidal, formado por la prolongación de puntos.

**MADURACIÓN NEUROMOTORA.** Final del proceso de estructuración cerebral de un grupo de neuronas, sus redes e interconexiones, en función del movimiento global o segmentario del cuerpo.

**MADURACIÓN PERCEPTIVO MOTORA.** Consecución de actos motores que presuponen una operación perceptiva anterior, fruto de la maduración neuromotora correspondiente y la consolidación terminal de los procesos simbólicos.

**MANCHAS.** Grafismos indefinidos, gruesos y voluminosos, que se consiguen con la utilización indiscriminada de instrumentos gruesos por parte del niño, o con el dominio técnico y consciente de dichos instrumentos por el adulto.

**MANIPULACIÓN.** Acción de aprehender los objetos mediante los sentidos. Se aplica especialmente al sentido del tacto y la prensión física o manual de los objetos.

**MANO INSTRUMENTAL.** Mano lateralizada, que ejerce dicha dominancia.

**MANO SOPORTE.** Mano no lateralizada, y por tanto recesiva, que sirve de ayuda a la mano instrumental.

**MODELO ECOLÓGICO.** Producto del método científico que propugna el estudio integrado de la realidad, basado en las características isomórficas de sus sistemas.

**MODELO ESTÁTICO.** Conjunto de grafías ya realizadas que se proponen al niño para que las reproduzca por simple imitación o, dicho metafóricamente, por fotocopiado.

**MODELO INTERACTIVO.** Conjunto de relaciones que se establecen entre el niño y los objetos materiales, sociales y formales, y que causan en las estructuras subyacentes del individuo, las representaciones gráficas, sus formas y sus esquemas. Se denomina también modelo dinámico.

**NIÑO.** Principal y primer elemento grafomotor. La actividad grafomotora no existe en las especies inferiores.

**OBJETO FORMAL.** Ente que pertenece al universo mental y que representa las relaciones que se establecen entre el individuo y los demás objetos de forma codificada. Los conceptos, las imágenes, los signos y cualquier unidad categorizable es un objeto formal.

**OBJETO INTERNO.** Contenido psíquico archivado mediante categorías simbólicas en las estructuras de la personalidad del individuo, que se produce como fruto de una relación placentera o displacentera de éste con los objetos y deviene fuente de nuevas relaciones significativas o comunicativas.

**OBJETO MATERIAL.** Cualquiera de los elementos de los que se compone el universo tangible.

**OBJETO SOCIAL.** Toda persona, puesto que además de las características de los objetos materiales, crea las relaciones y las recibe, constituyéndose en interlocutor nato, activo y pasivo de la comunicación.

**PALABRA.** Unidad de comunicación en una lengua.

**PICTOGRÁMA.** Unidad mínima significativa del lenguaje pictográfico. (Ver Lenguaje Pictográfico).

**PINZA DIGITAL.** Oposición constituida por los dedos índice-pulgar-medio para ejecutar adecuadamente la presión de los instrumentos grafomotores.

**PLANO.** Soporte válido para la actividad grafomotriz. —**horizontal posición suelo**; primer plano de la actividad grafomotriz. — **vertical posición de pie**; segundo plano de la actividad grafomotriz — **horizontal posición sedente**; tercer y último plano de la actividad grafomotriz.

**POSICIÓN.** Postura del cuerpo con respecto al plano en la actividad grafomotriz.

**POSICIONALIDAD.** Posición de las figuras en el plano.

**POSICIONES ESPACIALES.** Derecho/revés; arriba/abajo; izquierda/derecha.

**PRENSION DEL INSTRUMENTO.** Forma de coger el instrumento en la actividad grafomotriz. — **cúbito-palmar**; forma de coger un objeto presionándolo sobre el suelo con el puño cerrado. —**palmar**; forma de coger un objeto apretándolo con los dedos contra la palma de la mano. —**radio-palmar**; forma de coger un objeto con los dedos apoyándolo sólo ligeramente contra la palma de la mano. —**digital**; forma de coger un objeto sólo con los dos dedos.

**PRESIÓN DEL INSTRUMENTO.** Fuerza que se hace con el instrumento sobre el soporte al realizar grafismos.

**PROCESO ONTOGÉNICO.** Desarrollo del niño en los primeros años de vida, semejante al del hombre en los primeros años de historia humana.

**PRODUCCIONES GRÁFICAS.** Realizaciones representativas del mundo exterior expresadas gráficamente, fruto de la interacción de modelos dinámicos.

**PULSO.** Control tónico peculiar de la mano y la muñeca que permite una coordinación óculo-manual adecuada, una calidad apreciable del grafismo y una seguridad en el trazo.

**REFLEJO.** Reacción del organismo a un estímulo del medio. —s **neuromotores**; reacciones sistemáticas del organismo humano a los estímulos para el movimiento, —s **grafomotores**; reacciones sistemáticas de la mano ante los estímulos para la comunicación escrita.

**RELACIONES ESPACIALES.** Distancia y posición entre varios elementos de una estructura espacial.

**RELAX.** Situación de reposo o inhibición total.

**REPRESENTACIÓN.** 1.—Operación concreta con la que se obtienen las imágenes mentales en el estadio perceptivo previo a la conceptualización, 2.—Acción de reproducir externamente un esquema mental mediante diversos códigos perceptivos.

**RITMO MOTOR.** Control espacio-temporal de la actividad grafomotora que permite la continuidad en el trazado de grafismos y grafías y su estructuración sistemática.

**SEGMENTACIÓN.** Capacidad de los miembros externos del cuerpo para flexionarse por medio de articulaciones. —**de la cintura**; —**del hombro**; —**del codo**; —**de la muñeca**.

**SEGMENTOS CORPORALES.** Cada uno de los elementos segmentarios de las extremidades: mano, antebrazo, brazo.

**SENTIDO.** Orientación espacial de los grafismos y grafías en el plano: dentro/fuera y fuera/dentro; arriba/ abajo y abajo/arriba; izquierda/derecha y derecha/izquierda.

**SIGNO.** Cada una de las unidades de un lenguaje dotada de significante y de significado. —**icono**: unidad del lenguaje icónico. —**ideograma**: unidad del lenguaje ideogramático, —**iconograma**: unidad del lenguaje iconográfico, —**pictograma**: unidad del lenguaje pictográfico. —**letra o grafema**: unidad del lenguaje alfabético,

**SIMBOLIZACIÓN.** Capacidad de transformar los objetos externos en símbolos internos con significado propio, fruto de un proceso de comunicación relacional.

**SINCINESIAS.** Movimientos superfluos o innecesarios para realizar una acción.



**SÍNDROME DE LETRA DE CARTILLA.** Pseudocaligrafía uniformada utilizada por individuos que han aprendido a escribir de forma mecánica con modelos estáticos y cuya grafía carece de los rasgos distintivos pertinentes propios de una escritura construida de forma interactiva o dinámica.

**SÍNDROME DE LETRA TORTURADA.** Grafía con carencia de tono, control motor y exceso de tensión muscular.

**SISTEMA DE SEÑALES.** Conjunto de unidades de un código genético.

**SISTEMA DE SIGNOS.** Conjunto de señales de un código simbólico.

**SOPORTE.** Base receptora de la actividad grafomotriz. —**horizontal**; el suelo, la mesa. —**vertical**; la pizarra, el muro, el caballete.

**VIVENCIA.** Conexión psíquica emocional del sujeto con los objetos, materiales, sociales o formales, que permite la génesis de símbolos.

**ZURDO.** Individuo cuya dominancia lateral reside en la mano izquierda. También se lateralizan otros segmentos corporales: ojo, oído, pié.