

**TRABAJO FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

MODALIDAD: PROYECTO PROFESIONALIZADOR

“EL CUENTO MOTOR EN EDUCACIÓN INFANTIL”

ALUMNA: ESTHER JUDITH NAVAS GONZÁLEZ

TUTOR: ANTONIO GÓMEZ RIJO

CURSO ACADÉMICO: 2018/2019

CONVOCATORIA: JUNIO

Resumen: En este proyecto se puede observar una propuesta educativa para el aula de psicomotricidad en Educación Infantil, donde se han usado dos herramientas elementales en esta etapa: el cuento y el juego motriz. Es importante saber el valor que tienen los cuentos motores porque nos permite educar y enseñar en valores, se puede observar cómo van desarrollando las habilidades y destrezas básicas, desarrollo de la creatividad, de sus sentimientos, de sus emociones, etc. Una de las visiones de este trabajo es darle un punto de vista más atractivo pedagógicamente a los cuentos, transformándolos en cuentos motores para que, de este modo, los docentes podamos usarlos como herramienta pedagógica y conseguir que el alumnado disfrute, les parezca más interesante y motivador, sin olvidar la importancia de una adquisición de aprendizaje significativo y vivencial.

Palabras clave: Cuento motor, propuesta educativa, herramienta pedagógica, Educación Infantil.

Abstract: In this project you can see an educational proposal for psychomotor classroom for Infant Education, specifically with five years-old, where two basic tools have been joined at this stage: story and driving game. It is important to know the value of motor tales because it allows us to educate and teach in values, you can see how they develop the basic skills, the development of creativity, feelings, emotions, etc. One of the visions for this work is to give a more attractive point of view pedagogically to the tales, transforming in motor tales so that teachers can use them as a pedagogical tool and get students to enjoy, it seems be more interesting and motivating without forgetting the importance of meaningful and experiential learning acquisition.

Keywords: Motor tale, Educational Proposal, Educational tool, Infant Education.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	8
3.1 Vinculación con el currículum de Educación Infantil	8
3.2 Objetivos	9
3.3 Competencias	10
3.4 Criterios de evaluación	11
4. MARCO TEÓRICO	12
4.1 El cuento motor	12
4.2 Expresión corporal	14
4.3 Trastorno del Espectro Autista	15
5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: “LOS EXPLORADORES DE SAN BORONDÓN”	16
6. METODOLOGÍA	21
6.1 Contextualización	22
6.2 Recursos y presupuesto	24
6.3 Temporalización	25
7. ACTIVIDADES	26
7.1 Adaptaciones NEAE	28
8. EVALUACIÓN	29
9. CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN	33
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
11. ANEXOS	37

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Materiales para el cuento motor</i>	<i>24</i>
<i>Tabla 2. Cronograma situación de aprendizaje "Los exploradores de San Borondón".</i>	<i>25</i>
<i>Tabla 3. Autoevaluación del maestro (Omeñaca y Enciso 2013).....</i>	<i>30</i>
<i>Tabla 4. Evaluación del cuento motor (Elaboración propia).....</i>	<i>32</i>

1. INTRODUCCIÓN

Con este proyecto se pretende ofrecer una Propuesta Educativa en el que el cuento motor sea uno de los elementos cruciales para el desarrollo del niño. Muchas veces se piensa que los cuentos deben ser entendidos como un recurso clásico, donde el lector solo escucha y el narrador cuenta la historia, donde lo único que se puede apreciar es lo visual y lo auditivo. Sin embargo, considero que los cuentos motores es una buena herramienta pedagógica, puesto que no solo se narra y se escucha, sino que también, a través de los movimientos, se realizan las acciones que van apareciendo en la historia.

Para ello, tomando las palabras de Omeñaca (2011) *“el cuento motor, el cuento para explorar, para jugar, para construir, para crear, dentro de la educación psicomotriz y la educación física escolar, ríela entre pasado y presente. Posee elementos que surgen de la tradición”* (Omeñaca, 2011, p.14). Es por esta razón, que se ha elegido el cuento motor como tema para la elaboración de este proyecto, puesto que con él se busca demostrar la importancia del cuento motor como herramienta pedagógica para el maestro en Educación Infantil, además de comprender que los cuentos no tienen que entenderse como algo clásico, sino que se puede sentir y experimentar de forma diferente, sintiéndose el niño protagonista de la historia en todo momento.

Cogiendo las palabras de Falcón y Rivero (2009): *“hoy en día el cuento motor consigue uno de los objetivos básicos que se expresan en la Reforma Educativa que tiene que ver con globalizar la enseñanza, interrelacionando las áreas del currículo y organizando los contenidos desde las actividades que tengan interés y significado para el niño”* (Falcón y Rivero, 2009, p.65). No cabe la menor duda de que el cuento motor puede ser una herramienta que puede llegar a repercutir en la enseñanza y hacer que adquieran un aprendizaje significativo, donde la unión de la literatura y la expresión corporal hacen que sea de interés para el alumnado.

Para la realización de este proyecto, se puede trabajar con diversos contenidos y sacarle el máximo partido sin dependencia de limitaciones o carencias, ya que, aunque normalmente se desarrolle en un aula de psicomotricidad, se puede desarrollar en un patio grande e incluso con muy poco material. Lo importante de todo este trabajo fue dejar que fluyera tanto la creatividad y la expresión corporal de los niños y, por lo tanto,

esta propuesta está orientada al desarrollo de las competencias básicas del currículum de Infantil.

2. JUSTIFICACIÓN

Mi interés por el tema de los cuentos motores en Educación Infantil surgió durante el módulo de *Mención a la animación a la lectura*. En dicha mención, explicaron múltiples formas para que al alumnado le guste la lectura, a que la sienta, a que se involucren, recomendaciones para narrar un buen cuento, la importancia que tienen las bibliotecas, etc.

Sin embargo, en ningún momento del curso se habló ni se comentó nada sobre los cuentos motores en Educación Infantil y ni siquiera se nombró cuentos o álbumes que pudiesen ser desarrollados con alumnado que presente Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Desde entonces, me ha parecido interesante indagar y saber más sobre este aspecto, por lo que, como expone Iglesias (2008): *“los cuentos motores nos pueden servir como herramienta pedagógica para que nuestros alumnos/as exploren sus múltiples posibilidades motrices y/o creativas y/o puedan vivenciar diversas situaciones, ya sean de forma sugerida o libre”*. (Iglesias, 2008, p.3).

No se debe olvidar que el juego es una fuente de estimulación y aprendizaje, como señala Calmels (2004): *“podemos contar con el cuerpo como un instrumento de comunicación y aprendizaje, y por otro, como portador de una historia”* (Calmels, 2004, p.2). Es por ello por lo que, cuando se interviene con un cuento motor, este ayuda a mejorar además de desarrollar tanto la expresión corporal como el aprendizaje del niño.

También, debemos señalar la relación que tiene el cuento motor con la implicación del cuerpo (Vaca y Varela, 2008), puesto que cuando lo llevamos a la práctica, el cuerpo está significativamente presente y con ello, se pueden trabajar de manera más lúdica contenidos como el lenguaje, la música o incluso la creatividad. Es por eso por lo que debemos darle importancia al aspecto corporal también, puesto que con el alumnado se expresa, siente, se implica, etc.

3. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

A continuación, se mostrarán los siguientes apartados que componen la fundamentación curricular de este trabajo, relacionados con los distintos elementos del currículo de Educación Infantil.

3.1 Vinculación con el currículum de Educación Infantil

La elección el cuento motor tiene su respaldo en el currículum, debido a la gran cantidad de objetivos y contenidos que se pueden trabajar a partir de los cuentos motores. Estos están expuestos en el Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, a su vez dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Para ello, me gustaría señalar varios contenidos claves que tiene relación con la elaboración del cuento motor sacados del Decreto 183/2008:

➤ Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- 4. Descubrimiento del esquema corporal, de las posibilidades y limitaciones motrices de su cuerpo, y progresivo afianzamiento de la lateralidad ejercitándola libremente. *(I. El cuerpo y la propia imagen).*
- 1. Utilización de la expresividad motriz en juegos simbólicos y actividades espontáneas. *(II. Juego y movimiento)*
- 8. Iniciativa para la progresiva adquisición de nuevas habilidades motrices. *(II. Juego y movimiento).*

➤ Conocimiento del entorno:

- 22. Realización de desplazamientos orientados. *(I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas).*

➤ Lenguajes: comunicación y representación:

- **2.5** Adquisición de habilidades perceptivo-motoras: memoria visual, orientación espacio-temporal, discriminación y manipulación de figuras, objetos e imágenes. *(II. Aproximación a la lengua escrita).*
- **2.6** Utilización de algunos conocimientos convencionales del sistema de la lengua escrita (direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, situación y organización del papel, etc.). *(II. Aproximación a la lengua escrita)*
- **2.11** Escucha atenta de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones -en la lengua extranjera y en la lengua materna- leídas por otras personas. *(II. Aproximación a la lengua escrita).*
- **3.5** Gusto por escuchar y leer cuentos y otros textos de interés, incluyendo los de autores canarios y motivación por expresar lo comprendido. *(III. Acercamiento a la literatura).*

Es cierto que las posibilidades que nos ofrecen los cuentos motores son muy amplias, ya que con un mismo relato podemos trabajar contenidos de lenguaje, de matemáticas, de expresión musical, artística, etc. Es por ello por lo que, si se conecta adecuadamente todos estos ámbitos, podremos llevar a cabo un proyecto interdisciplinar unido a una visión globalizadora y significativa para el alumnado.

3.2 Objetivos

En este apartado se exponen los objetivos que se pretenden conseguir con el desarrollo de este proyecto. Es cierto que hay una amplia variedad de cuentos motores en la actualidad, sin embargo, después de una búsqueda acorde con el Proyecto Educativo del Centro, el cual trata sobre las leyendas de San Borondón y lo importancia que tiene con el Archipiélago Canario, se decidió desarrollar un cuento motor acorde con el tema principal del colegio.

El Proyecto Educativo del Centro como se ha comentado anteriormente, lo que quiere conseguir es relacionar los contenidos de Canarias con la leyenda de San Borondón y de este modo, trabajar el Archipiélago Canario de manera general. Este proyecto no está puesto en la Programación General Anual (PGA) del centro, puesto que fue elegido por el claustro en enero de este año. En un principio, para que fuese original, querían llamar al proyecto “*San Jurandón*”, puesto que querían unir San Borondón con el nombre del

centro (La Jurada) pero finalmente, se decantó por dejar el nombre original de San Borondón.

Para ello, se ha clasificado en objetivos generales y específicos:

o **Objetivos generales:**

- Elaborar y desarrollar una propuesta efectiva y motivante sobre el cuento motor de San Borondón relacionado con el Proyecto Educativo de Centro.
- Fomentar la autonomía del alumnado usando el cuento motor como herramienta pedagógica.

o **Objetivos específicos:**

- Desarrollar el elemento psicomotor básico (esquema corporal, lateralidad, estructuración espacio-temporal y el ritmo).
- Explorar las habilidades básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros).
- Desarrollar la creatividad y la expresividad del alumnado.

3.3 Competencias

A lo largo de todo el proyecto trabajaremos con las competencias establecidas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE n.º 25, de 29 de enero de 2015). Consideramos oportuno incluir estas competencias clave, puesto que en Educación Infantil no se incluye como elemento curricular, donde cada Centro Educativo en función de su programación diseña sus propias competencias y es por ello por lo que, en base a nuestro trabajo, se ha visto conveniente incluir las siguientes:

- 1. **Competencia lingüística.** La adquisición de esta competencia permitirá al alumnado:
 - Comprender mensajes y pequeños textos literarios leídos por los adultos.

- Escuchar, hablar, dialogar, conversar.
 - Participar en situaciones de comunicación oral respetando las normas sociales del intercambio lingüístico.
- 4. **Competencia aprender a aprender.** Esta competencia implica:
- Conocer y confiar en las propias capacidades y posibilidades.
 - Desarrollar la habilidad para observar, manipular y explorar.
 - Ser consciente de lo que se sabe y de lo que se necesita aprender.
 - Tener conciencia de las capacidades de aprendizaje: atención, concentración, memoria, comprensión, expresión lingüística...).
 - Ser capaz de autoevaluarse y autorregularse.
 - Aprender de y con los demás.

3. 4 Criterios de evaluación

En cuanto a los criterios de evaluación que se van a observar en este proyecto, en concreto el cuento motor, serán los establecidos por el Decreto 183/2008:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:
 - 1. Identificar las partes del cuerpo en sí mismo, en el de otro niño y en un dibujo. Mostrar coordinación, control y habilidades de carácter fino, tanto en situaciones de reposo como de movimiento.
 - 3. Expresar, oral y corporalmente, emociones y sentimientos.
 - 4. Mostrar confianza en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas.
 - 5. Orientarse tanto en el espacio y el tiempo como en su relación con los objetos.
 - 6. Mostrar actitudes de respeto y aceptación hacia las reglas del juego y las normas básicas de relación y convivencia. De idéntica forma, manifestar curiosidad e interés por conocer juegos propios de la cultura canaria.

- Lenguajes: comunicación y representación:
 - 1. Participar en distintas situaciones de comunicación oral pronunciando correctamente y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.

4. MARCO TEÓRICO

Cada vez es mayor la necesidad de utilizar propuestas o metodologías innovadoras, lejanas de las tradicionales, puesto que, como sostiene García-Retamero (2010), innovar ayuda a motivar al alumnado a aprender haciendo las cosas de manera distinta sin llegar a ser monótono. Por tanto, se expondrá el marco curricular que sustenta esta propuesta.

4.1 El cuento motor

Según Omeñaca (2011) se define el cuento motor como: *narración breve y con un hilo argumental sencillo, que nos remite a un escenario imaginario en el que los personajes se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, con el fin de superar desafíos con los que los niños se pueden sentir identificados* (Omeñaca, 2011, p.19).

Por otro lado, Conde (2001) afirma que el cuento motor es un cuento jugado, escenificado, vivenciado de manera colectiva, con unas características y objetivos propios donde el adulto narra un cuento y los niños a la vez van representando e interpretando lo que va ocurriendo en el cuento. Es importante que se tenga en cuenta que los cuentos motores no solo ayudan en la parte del movimiento, sino que también estimula las habilidades tanto expresivas como comunicativas a lo largo de todo su aprendizaje.

En base a las aportaciones Serrabona: *“el cuento, gracias al lenguaje y al movimiento, aborda y estimula todas las dimensiones del niño y de la niña”* (Serrabona, 2008, p.67), las cuales ratificamos en su totalidad, elaboramos este proyecto sobre el cuento motor y debemos decir que estoy de acuerdo con lo que el autor expone, puesto que incluso antes de comenzar a elaborar este TFG, tuve la oportunidad de improvisar un cuento motor con este alumnado(5 años B) y al realizar con ellos un circuito y poder narrar este cuento (*Anexo 1*), pude percatarme que este tipo de cuentos vivenciados hace que

puedan adquirir un aprendizaje significativo además de lograr una buena coordinación (cuerpo-mente).

¿Cómo podemos llevar a cabo esta herramienta pedagógica al aula? Está claro que al empezar de cero se tiene muchas dudas e incertidumbres puesto que no sabemos como poder enfrentarlo. Sin embargo, debemos destacar que los cuentos a la hora de narrarlos no tienen un manual de instrucciones y se pueden adaptar a cualquier ámbito y en este caso, a un espacio donde se combina el cuento y el juego. En primer lugar, debemos ver el cuento como un entorno educativo, y es que, al fin y al cabo, uno de los principales objetivos que perseguimos es que los niños aprendan a través del cuento motor.

Calmels (2004) sostiene que: *“El juego corporal constituye una fuente inagotable de aprendizaje. Decir que son juegos corporales, implica la presencia del cuerpo y de sus manifestaciones, como son los gestos, la mirada, la voz, el contacto, la actitud postural, etc.”* (Calmels, 2004, p.10). Es por ello por lo que, antes de realizar un cuento motor, debemos saber los intereses, gustos, deseos e inquietudes del alumnado, para que la propuesta sea lo más realista y poder sacar el mayor jugo posible.

Según Piaget (1962), se reconoce tres tipos de juegos y cómo se debe adaptar según cada etapa:

1. Juego práctico o funcional, el niño repite esquemas conocidos de acciones y del uso de objetos.
2. Juego simbólico, aparece en el período preoperacional, en este período aparece el juego dramático, los niños crean situaciones y papeles ficticios con gesto y lenguaje.
3. Juego con reglas, corresponde al uso de las reglas exteriores para el inicio, la regulación, el mantenimiento y la terminación de la interacción social.

También, debemos decir que, según García y Pérez (2010) han señalado cuatro tipos de cuentos motores que se pueden desarrollar (cuento motor sin materiales, con materiales, con materiales musicales, con materiales reciclados). Sin embargo, aunque existen cuatro tipos de cuentos motores, se ha usado el siguiente para la elaboración del proyecto:

- Cuento motor con materiales. En este tipo de cuento, además de desarrollar la creatividad y la imaginación, se potencian tanto las habilidades, las destrezas básicas, la participación, el respeto al material y a los compañeros, etc. Por ello, en este proyecto se llevará a cabo este, puesto que a la hora de desarrollar la historia sobre el cuento motor se tuvo en cuenta los materiales que se pueden usar del aula de psicomotricidad.

4.2 Expresión corporal

Una vez que hemos explicado en lo que consiste el cuento motor, exponemos a continuación la definición del concepto Expresión Corporal que expresa brevemente nuestra concepción sobre el ámbito de actuación. Para ello, debemos saber que, en la actualidad, podemos encontrar diversos autores que nos hablan sobre ello, sin embargo, como dice Castillo (2004), *“encontrar una definición teórica exacta sobre un término inherente a la vivencia práctica, al espectro de los sentimientos y de las emociones, nunca puede ser exacto ni cerrado”* (Castillo, 2004, p.11). Es por ello por lo que, no debemos quedarnos con una sola definición, sino ampliar nuestro conocimiento para saber distintos puntos de vista de diferentes autores a lo largo del tiempo.

- Según Motos (1983): Es el conjunto de técnicas que el cuerpo humano utiliza, permitiendo una revelación de un contenido de naturaleza psicológica y de lenguaje corporal.
- Para Stokoe (1989): Es una conducta que milita en todo el ser humano desde siempre. Señala que es un lenguaje pre-verbal, extra verbal y paralingüístico con el que el ser humano se expresa a través de sí mismo, y que reuniendo en su propio cuerpo el mensaje y el canal, el contenido y la forma, pues él es cuerpo y tiene cuerpo.
- Según Riviero y Shinca (1995): La expresión corporal se configura como un área de conocimiento en la que se potencia la interacción del cuerpo con el medio que le rodea, a través del estudio y utilización intencionada de gestos, miradas, posturas corporales.

A partir de estas definiciones, podemos observar que hay algo común entre todas y es que el cuerpo se utiliza como medio de expresión, como medio de lenguaje para

comunicarnos. Debemos decir que, estoy totalmente de acuerdo con la autora Stokoe, puesto que la expresión corporal ayuda a fomentar la expresividad cognitiva, comunicativa además de desarrollar los sentidos y las emociones como pueden ser los gestos, el movimiento, etc.

4.3 Trastorno del Espectro Autista

Una vez que hemos explicado la definición de expresión corporal, daremos comienzo a la definición de *Trastorno del Espectro Autista (TEA)*, porque en dicho proyecto tenemos a un niño con este tipo de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, por lo que vemos necesario aclarar al lector a qué hacemos alusión cuando nos referimos al término TEA.

Según la RAE (s.f), el autismo se define como: *“Trastorno del desarrollo que afecta a la comunicación y a la interacción social, caracterizado por patrones de comportamiento restringidos, repetitivos y estereotipados”*. En cuanto a la DSM-V, el cual es un manual de Diagnósticos de Desórdenes Mentales (Volumen 5), añade que este mismo trastorno puede tener una variedad de síntomas distintos, además de que se diagnostica en la niñez y perdura para toda la vida.

No se sabe con certeza el origen de este déficit, sin embargo, Rivière (2001) indica que:

- Desde 1943 a 1963 el autismo era considerado un trastorno emocional severo en niños que eran potencialmente normales con consecuencias de conflictos emocionales provocados por relaciones afectivas anómalas en su crianza.
- De 1963 a 1983, paso a ser un trastorno cognitivo, pero no se encontró una alteración específica cognitiva que por sí sola permitiera explicar las características esenciales que definen este síndrome.

Finalmente, ha pasado a ser un trastorno del neurodesarrollo que se manifiesta en un amplio espectro de trastornos caracterizados por perfiles evolutivos (Brioso, 2012).

Ahora que sabemos qué es el término TEA y cuándo se comenzó a clasificarse, debemos comentar que existen una serie de indicaciones que se deben de llevar a cabo con estos niños para usar tanto en el entorno familiar como en el aula. Esta intervención educativa, según Rivière (1998, p.48):

- Se basa en el aprendizaje sin error, y no por ensayo y error.
- Implica una valoración cuidadosa de los requisitos y significados evolutivos de los objetivos y procesos de aprendizaje que se piden del niño.
- Produce aprendizaje y desarrollo en contextos lo más naturales posible.
- Valora en alto grado el carácter funcional y la utilidad para el desarrollo posterior de los objetivos de aprendizaje.
- Se centra en los objetivos positivos más que en los negativos. Trata de disminuir las conductas disfuncionales a través de procesos de adquisición de pautas funcionales alternativas.
- Es necesario que en todos los ámbitos sociales en que el niño se mueva, exista coherencia en cuanto a objetivos y procedimientos educativos.
- Da especial prioridad a aquellos objetivos que se refieren a las competencias comunicativas, desde perspectivas pragmáticas y funcionales.
- Trata de estimular los procesos de aprendizaje y desarrollo en ambientes que sean lo menos restrictivos posible (principio de mínima restrictividad ambiental).
- Al mismo tiempo, define los niveles de estructura y predictibilidad ambiental imprescindibles para que el desarrollo se produzca, pues ayudan al niño a anticipar y comprender los sucesos del medio.
- Emplea a los iguales y las figuras adultas significativas como agentes importantes de cambio evolutivo, para lo que las capacita para que puedan jugar un papel de coterapeutas.

5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: “LOS EXPLORADORES DE SAN BORONDÓN”

En primer lugar, en cuanto a la propuesta de actuación se refiere, se ha querido crear un cuento motor desde cero, sin necesidad de adaptar ningún cuento original y que estuviese acorde con el Proyecto Educativo del Centro, para que así tuviera relación con lo dado en todo el curso escolar. Es por ello por lo que, daremos comienzo a hablar sobre las técnicas que se emplean a la hora de intervenir en un cuento motor.

Es por ello por lo que, como dice Ceular (2009), debemos seguir tres fases importantes para que el cuento motor tenga una buena estructura:

- o Fase de animación: más conocida como entrante o introducción, donde el objetivo principal es presentar la historia que se les va a narrar.
- o Fase principal: más conocida como nudo, es donde se lleva a cabo la narración y se vivencia el cuento motor. A la vez que se va narrando la historia, se van realizando distintas actividades motrices que están vinculadas con lo que ocurre en el cuento.
- o Fase vuelta a la calma: también conocida como desenlace, en la que la narración del cuento va llevándonos a la fase más calmada, donde los niños se van relajando poco a poco hasta llegar a la calma final del fragmento.

Debemos destacar que esta estructura no es diferente a la que nos podemos encontrar en un cuento normal, pero sí que podemos apreciar que, al ser un cuento motor, utilizamos el cuerpo para realizar movimientos o acciones acorde con lo narrado, por lo que se le da énfasis y mayor relevancia que a un cuento tradicional.

De esta manera, no podemos continuar sin detenernos en los requisitos que tratamos de tener en cuenta cuando llevamos a cabo las lecciones de motricidad. De este modo, según Vaca y Varela (2008) la estructura de funcionamiento tiene como guion tres momentos fundamentales, (Vaca y Varela, 2008, p.83):

- Momento de encuentro: se distingue la disposición, la implicación y la conexión con el tema de tal manera que se da respuesta a un aprendizaje significativo.
- Momento de construcción del aprendizaje: En el que se llevan a cabo las actividades motrices de exploración, el ensayo de tareas compartidas y las tareas compartidas en torno a situaciones problemas.
- Momento de despedida: Se aprecian dos periodos, por un lado, el de desconexión del tema y por otro lado el de disposición, terminado así de la misma manera que se comenzó.

A continuación, antes de dar comienzo a la lectura de la historia y la actividad motriz que se lleva a cabo, hemos titulado el cuento motor como “*Los exploradores de San Borondón*” que trata sobre unos niños (en este caso los propios alumnos) que tienen una importante misión que realizar y es de convertirse en exploradores para visitar la isla de

San Borondón e informar de todo lo que haya pasado. Estos niños tendrán ciertos obstáculos y se encontrarán con el famoso Nico el cavernícola, el cual se hacen muy amigos y los invita a pasar la noche en su cueva. Se dejará la figura del cuento motor para que se pueda apreciar las partes del circuito junto con la leyenda (*Anexo 2*).

Debemos destacar que se ha elegido el cuento motor como primera sesión de esta Situación de aprendizaje porque a lo largo de todo el trimestre que estuve como alumna de prácticas en este centro, en concreto en el día del libro, el alumnado de primaria (tanto 3º como 4º de primaria) realizaron una obra de teatro en el que un grupo de periodistas fueron a la isla de San Borondón a entrevistar a uno de los guanches que vivía en la isla para poder hacer un artículo sobre ello. Como al alumnado les gustó tanto la idea, surgió este cuento motor y lo que se quería es que el cuento fuese la base principal para posteriormente, realizar actividades acordes con lo visto.

Fase de animación	
Historia	Actividad motriz
<p>1. Había una vez unos niños que querían vivir una aventura, pero no una aventura cualquiera, sino la de explorar la isla de San Borondón y ser los primeros niños del CEIP La Jurada en poder contarlo, por eso, la directora Yoani les encargó que fuesen a explorar esta isla mágica.</p>	<p>A. Estamos en el gimnasio, sentados en círculo.</p>
<p>2. Pero, antes de poder salir del colegio, ¿qué se necesita para ser un explorador? ¡Un uniforme! Entonces los niños se fueron colocando todo lo necesario para ser un explorador. Empezaron con la camiseta, luego la chaqueta, le seguía el pañuelo, después los pantalones junto con los calcetines y los tenis; y por último y no menos importante, se pusieron los</p>	<p>B. Se levantan y se van poniendo el uniforme, comenzando de arriba hacia abajo, como la rutina que tienen para vestirse por la mañana.</p>

<p>sombreros y cogieron las mochilas para por fin ir de camino a la isla.</p> <p>3. Los niños comenzaron a caminar y como para llegar a la playa hay muchas curvas, tuvieron que ir despacio para poder pasarlas. Cuando llegaron a la playa, cuatro veleros les estaban esperando. Los niños se subieron en ellos, se fueron sentando en parejas y comenzaron a remar poco a poco.</p>	<p>C. Desplazamos por el espacio como si estuviéramos paseando. Después, nos colocamos delante de los conos para ir esquivándolos. Nos seguimos desplazando hasta llegar al mar, donde tendrán que usar su imaginación para hacer que remamos y llegar a la isla de San Borondón.</p>
---	---

Fase principal	
Historia	Actividad motriz
<p>1. De lejos vieron la isla de San Borondón, pero los niños se dieron cuenta de que, para poder llegar a tierra firme, tenían que bajarse del barco y seguir las marcas del arcoíris que los llevaría hasta su destino.</p> <p>2. Todos muy contentos empezaron a caminar por la isla, pero había un cartel al lado de un camino secreto que decía: <i>si por este camino quieres pasar, no lo podrás caminar, tendrás que buscar la solución para poder llegar</i>. Entonces, los niños fueron arrastrándose por el suelo ya que el hueco era muy pequeño para ir de pie y cuando todos pasaron, se quitaron la tierra de la cabeza, del cuerpo y de los pies.</p>	<p>A. Se ponen de pie y a continuación, van saltando con los pies juntos los aros.</p> <p>B. Las cuerdas simbolizan el camino estrecho donde tendrán que ir reptando para llegar a un nuevo destino.</p>

<p>3. El lugar era muy hermoso, no podían creer lo que veían sus ojos, nunca habían visto una isla tan bonita como esta. Los niños siguieron caminando hasta que de repente... escucharon un sonido muy peculiar, y ahí estaba Nico, el de la Cueva de Nico, que estaba muy triste porque ha perdido sus mariposas y les dijo que, para poder seguir viendo la isla, tenían que encontrar todas las mariposas y lograr que no se escapasen.</p>	<p>C. Van caminando y se encuentran con el cavernícola, los lleva hasta el lugar donde están las mariposas (pelotas de tenis) y tienen que colocarlas dentro de la caja para que no se escapen.</p>
<p>4. Nico, muy agradecido porque los niños consiguieron coger todas las mariposas, les hizo de guía y les enseñó las palmeras, las tuneras, las playas... Nico se hizo muy amigo de los niños y como vio que ya se estaba haciendo de noche, los invitó a quedarse a dormir en su cueva. Los niños muy contentos dijeron que sí y entonces, Nico dijo que, en primer lugar, para poder llegar a su cueva, tenían que saltar unos cuantos barrancos para poder llegar hasta la cueva, para ello tenían que tener mucho cuidado de no caerse.</p>	<p>D. Para este paso utilizarán la pelota de fitness para saltar/botar con ella y simular que están atravesando los barrancos.</p>
<p>5. ¡Ya hemos atravesado los barrancos! Ahora toca pasar por un puente para poder llegar a mi cueva, pero tienen que pasar de uno en uno porque es un puente que se mueve mucho – dijo Nico.</p>	<p>E. Simularán que pasan por un puente subiéndose a los bancos y caminando por ellos.</p>

Fase vuelta a la calma	
Historia	Actividad motriz
<p>1. Cuando todos los niños pasaron el puente vieron que muy cerca se encontraba la cueva de Nico, pero, el cavernícola les contó que no podían pasar hasta que hicieran el baile mágico que abriese la cueva y entre todos bailaron hasta que lo consiguieron, se abrió la cueva y pudieron entrar dentro de ella.</p>	<p>A. Realizarán estiramientos en los que repetirán varias veces (mover suavemente la cabeza de un lado hacia el otro, mover los pies haciendo círculos, las muñecas, etc.</p>
<p>2. Finalmente, todos se acostaron en el suelo, respiraron y expiraron profundamente, Nico les deseó las buenas noches, los niños cerraron los ojos y en ese momento, se quedaron todos dormidos. ¡Qué aventura tan divertida han tenido estos exploradores! Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.</p>	<p>B. Para relajarse, los niños se tumbarán poco a poco en el suelo, realizarán varias veces inspiraciones y expiraciones; por último, cerrarán los ojos mientras pondremos música de ambiente.</p>

Una vez terminado el cuento motor, pondremos al alumnado en asamblea en el punto de partida y realizaremos preguntas sobre la historia, como por ejemplo si les gustó, cuál fue su parte favorita, si cambiarían el final, etc. (*Anexo 3*).

6. METODOLOGÍA

Esta propuesta educativa está pensada para que se ponga en práctica en el segundo ciclo de Educación Infantil y en este caso, se pondrá en práctica en el CEIP La Jurada con el curso de 5 años B. Se ha elegido este nivel para la elaboración de este proyecto ya que al realizar las prácticas del Prácticum II con este grupo, se ha creído conveniente el intervenir y poner en práctica dicho proyecto.

Es por ello que se considera una buena oportunidad para poder desempeñar esta intervención, puesto que cuando se realizó la mención de animación a la lectura se pudo

observar la importancia que tiene la narración y la literatura infantil entre otras cosas, pero no el valor que puede llegar a tener los cuentos motores y la repercusión que tiene en los niños, además de que no nos enseñaron el cómo podemos emplearlos en niños que presentan NEAE, el cual no debemos nunca excluirlos sino que haya una buena inclusión además de diversidad a la hora de trabajar este aspecto.

6.1 Contextualización

En cuanto al Centro Educativo debemos decir que se encuentra situado en el barrio de San Isidro, término municipal de Granadilla. Su población está experimentando un gran aumento en los últimos años como consecuencia del elevado desarrollo de zonas turísticas cercanas. El CEIP La Jurada es un centro de reciente creación, iniciando la actividad docente en el curso 2009/2010. Cuenta con unas instalaciones nuevas y adaptadas a las características de sus usuarios. Posee dos canchas polideportivas, un gimnasio con un cuarto de material deportivo, sala de psicomotricidad, etc., donde se puede llevar a cabo dicho proyecto con el alumnado seleccionado (*Anexo 4*).

En cuanto a la metodología que se va a desarrollar, debemos destacar que Martínez (2007) establece una serie de pautas para tener en cuenta a la hora de trabajar el cuento motor y que se pondrá en práctica en este proyecto (Martínez, 2007, p.90):

- Los cuentos motores deben realizarse preferentemente en un grupo de 20-25 niños.
- El profesor debe conocer el cuento con anterioridad, con el objeto de no entorpecer la dinámica si tiene que detenerse mucho para retomar las acciones de la narración.
- El profesor debe disponer con anticipación del material que ha de necesitar o procurar uno alternativo.
- El profesor deberá integrarse en la medida de lo posible a la práctica, siendo un participante más, con la intención de acelerar el nexo de unión que se ha de crear entre el adulto y el niño.
- El espacio donde se desarrolle la sesión se ha de convenir con antelación. Puede ser en un aula, patio o gimnasio.
- La duración de las sesiones será de veinte a cuarenta minutos con los niños de 4 años en adelante.

- Se establecerán pautas oportunas, si se observa que se produce una acumulación de cansancio. Estas pausas se utilizan para direccionarlas más en el aspecto narrativo, comentar o explicar algún contenido que parezca interesante resaltar.
- Los cuentos deberán seguir una estructura de sesión de intervención motriz habitual dividida en tres partes:
 - A) Etapa inicial; caracterizada por un calentamiento, en el que las exigencias físicas se incrementan progresivamente.
 - B) Parte central o principal: se focaliza el desarrollo de las habilidades prioritarias de acuerdo a los propósitos.
 - C) Vuelta a la calma: los contenidos del cuento se ajustan a las actividades de relajación, respiración o juegos paliativos.
- Puede suceder que en algún cuento motor las respuestas de los niños desemboquen hacia otros contenidos que rompan la dinámica que lleva el cuento que se pretende escenificar. Se debe respetar esa actitud siempre que el control de grupo esté garantizado y se advierta una aplicación pedagógica al protagonismo que hay, suscitando esa modificación. En cualquier momento el profesor podrá retomar el hilo del cuento.
- Al finalizar el cuento, es conveniente mantener una charla con los niños, en donde se analicen los contenidos expuestos y se puedan realizar preguntas acerca de los personajes, sus actividades, sus relaciones, se vinculen los contenidos del cuento con los de otras materias que se quieran explicar, etcétera.
- A partir del cuento motor, se pueden crear una serie de actividades paralelas como realizar dibujos sobre las situaciones del cuento, reproducir los personajes con plastilina u otro material alternativo, construir murales, canciones en torno al cuento, etc., con el objetivo de interdisciplinar todas las áreas de conocimiento disponibles durante la sesión.

6.2 Recursos y presupuesto

Los materiales que se pueden usar en la elaboración de una sesión de cuento motor son muy diversos y variados. Como podemos observar en la Tabla 1 *materiales para el cuento motor*, podremos observar los recursos utilizados y empleados a la hora de realizar el cuento motor. Sin embargo, no debemos olvidar que el mejor material que podemos utilizar será la imaginación del docente y del alumnado. Un punto que debemos aclarar es que, solo se ha tenido que adquirir el cartel utilizando material reciclado (cartón de una caja de una tienda) y el resto de los materiales que se han necesitado para el desarrollo de este proyecto está disponible en el Centro Educativo.

Tabla 1. *Materiales para el cuento motor*

Material	Número	Función	Coste
Gimnasio	1	Ambientación	-----
Aros	10	Camino arcoíris	19,50€
Colchoneta	1	Entrada cueva	50,00€
Bancos	2	Puente	84,00€
Goma eva 2.5 cm - 1x1 mts	4	Velero	87,20€
Cuerdas	4	Camino estrecho	15,60€
Pelota hinchable	1	Saltar barrancos	19,99€
Pelotas de tenis	24	Mariposas	11,97€
Mesa	1	Soporte caja mariposas	54,03€
Caja	1	Guardar las mariposas	0,56€
Conos	8	Curvas	36,00€
Cartel	1	Anunciar camino	1,00€
Pictogramas		Ayuda visual niño TEA	-----
		Coste total: 379,85€	

6.3 Temporalización

La presente intervención se llevó a cabo la semana del 21 al 28 de mayo (una semana), el cual se pudo organizar las sesiones tanto para el cuento motor como el trabajo en el aula en el periodo establecido. Cabe mencionar que, estas actividades se han adaptado al horario en el cual me han dejado intervenir con el alumnado, puesto que, a la hora de desarrollar esta situación de aprendizaje, se ha hecho fuera del periodo de prácticas externas y han ajustado mis sesiones a las de las maestras.

A continuación, se mostrará el siguiente cronograma donde se observa la organización que se ha empleado para la realización de este proyecto:

Tabla 2. Cronograma situación de aprendizaje "Los exploradores de San Borondón".

Sesión	Fecha	Número de sesiones	Título de la sesión	Lugar
1	21/05/19	1	Los exploradores de San Borondón	Aula psicomotricidad
2	22/05/19	1	¡Salvemos la cueva de Nico!	Aula psicomotricidad
3	23/05/19	1	¿Recordamos el cuento?	Aula
4	24/05/19	1	¿Qué sonidos oímos?	Aula
5	27/05/19	1	¿Cuántas cosas hay?	Aula
6	28/05/19	1	¡Construimos un velero para Nico!	Aula

Este proyecto educativo se ha desarrollado en el tercer trimestre del curso escolar y se ha llevado a cabo con un grupo de Educación Infantil, en concreto con el grupo de 5 años B compuesto por 24 alumnos (11 niñas y 12 niños) de un colegio público ubicado en el sur de la isla de Tenerife. Cabe señalar que, hay un niño con adaptación curricular el cual se ha mencionado antes que es derivada por el TEA. Para el alumno con NEAE se ha necesitado el apoyo de la profesora de apoyo la cual le ayuda a socializarse, mantener la atención y conseguir los objetivos motrices propuestos para el cuento motor.

Para ello, se han tenido en cuenta los recursos de los que el Centro Educativo dispone, que son los siguientes:

- **Humanos**: cuatro maestras (maestro de psicomotricidad, maestra NEAE, tutora de los alumnos y la que desempeña este proyecto).
- **Materiales**: en el apartado denominado *recursos y presupuestos* se podrán observar todos los materiales empleados para la elaboración del cuento motor.
- **Espaciales**: aula de psicomotricidad y aula ordinaria.

7. ACTIVIDADES

El cuento motor en este proyecto ha sido la base fundamental para el desarrollo de esta situación de aprendizaje. Para ello, se han realizado actividades acordes con el cuento motor y que a continuación, se expondrán en qué consiste cada una de ellas:

- **Sesión 2 ¡Salvemos la cueva de Nico!**: Esta sesión se ha realizado en el aula de psicomotricidad y la actividad consiste en que Nico ha recibido una visita de sus amigos los exploradores. Mientras estaban comiendo, las serpientes se vieron atraídas por la comida en la cueva de Nico. Entre todos con las colchonetas harán una barrera (en el medio, junto con el semicírculo que simboliza la puerta de la cueva) y dividiremos al alumnado en dos equipos: por el lado izquierdo estarán el alumnado simulando ser *Nicos* (cavernícolas) estando dentro de la cueva y por el lado derecho, están las serpientes (las pelotas simbolizan al animal). Las serpientes tendrán que conseguir entrar dentro de la cueva mientras que los cavernícolas deben limpiar la cueva. (*Anexo 5*).
- **Sesión 3 ¿recordamos el cuento?**: Esta sesión se ha elaborado en el aula de referencia, el cual se les repartió un folio a cada uno (con su parte del cuento escrito) y sus botes con sus respectivos materiales. La actividad consiste en que Nico ha enviado una carta a los exploradores pidiéndoles ayuda porque no recuerda la historia de cómo llegaron a su isla. En asamblea, recordemos entre todos la historia para poder enviársela a Nico. Cada alumno tendrá que aportar

una parte de la historia. Una vez recapitulado, se sentarán en su sitio y tendrán que dibujar la parte que dijeron del cuento y la decoren utilizando lápices de colores, ceras o rotuladores.

- Sesión 4 ***¿qué sonidos oímos?***: Esta sesión se ha desarrollado en el aula, se ha necesitado música y unos altavoces. La actividad consiste en que el alumnado tiene que cerrar los ojos y escuchar el sonido que se reproduzca en los altavoces. Tratarán de imaginarse en qué parte del cuento aparece, como por ejemplo, el sonido del mar con la gaviota. De esta manera, aunque en la sesión del cuento motor no se utilizaron elementos sonoros, pero intentarán vincular el sonido con la parte de la historia que corresponda.

- Sesión 5 ***¿cuántas cosas hay?***: Esta sesión se ha realizado en el aula normal el cual, se les repartió una ficha a cada uno y junto con 7 lápices de colores. Esta actividad consiste en que, los exploradores han ido a visitar a Nico y a sus amigos en la isla de San Borondón. Como ellos no saben sumar, los exploradores se prestarán para enseñarles mediante una ficha con una suma matemática y, por otro lado, la respuesta en forma de dibujo (ya sean mariposas, cavernícolas, arcoíris, exploradores...) con el número equivalente. Es una actividad que se hace de forma colectiva y con un seguimiento de ello. Por ejemplo, en la pizarra digital tenemos la primera operación $4+2=$, tendrán que unirla con el color azul con el resultado correspondiente (6 mariposas) y escribir el número. (*Anexo 6*).

- Sesión 6 ***¿construimos un velero para Nico!***: Esta sesión se ha desarrollado en el aula, utilizando cartulinas de distintos tamaños, pintura, pincel, pegamento y paletas (las que usualmente se utilizan para los helados). Esta actividad consiste en que entre todos los exploradores deciden construir un velero para que Nico pueda ir a visitarlos al colegio. Para ello, tendrán que ordenar y pegar las partes del velero (cartulinas), luego colocarán el mástil (paleta) y, por último, pintarán el mar. Una vez que el velero esté seco, se lo podrán llevar a sus casas.

7.1 Adaptaciones NEAE

Para que nuestro alumno con TEA pudiese seguir la secuencia del cuento motor, hemos usado los siguientes pictogramas (*Anexo 7*) con el objetivo de que entendiese y realizase las acciones y los movimientos junto con los demás compañeros. También, debemos señalar que, a la hora de realizar el cuento motor, este alumno tuvo una compañera guía la cual le acompañaba y guiaba para que tuviera más seguridad en sí mismo.

Tomando de ejemplo a Rivière (1998), las adaptaciones y ajustes serían las siguientes (Rivière, 1998, p.61):

- Un ambiente estructurado y anticipable. Será un entorno interpersonal directivo, pero no inflexible ni rígido, se propondrán al alumno ensayos o actividades discretas y diferenciadas, los estímulos discriminativos deben ser claros y nítidos, se ofrecerán las ayudas e instigaciones que sean necesarias y se determinarán claramente los objetivos del proceso educativo.
- Procedimientos de anticipación y previsión de cambios ambientales, de modo que la persona con TEA afronte los cambios sin vivirlos caóticos y/o con pánico.
- Sistemas para el control y la regulación de las conductas de las otras personas.
- Sistemas de signos y lenguaje. Esenciales para comunicarse y para adquirir capacidades intersubjetivas y mentalistas.
- Experiencias positivas y lúdicas de relación interpersonal.
- Experiencias de aprendizaje explícito de funciones de humanización (comunicación, relación intersubjetiva, imitación, actividad simbólica y de ficción).
- Condiciones de aprendizaje sin errores y no por ensayo y error. Para ello se adaptarán los objetivos al nivel evolutivo del niño, descomponer al máximo los objetivos educativos dividiéndolos en partes asimilables por pasos sucesivos, evitar factores de distracción y ambigüedad, mantener motivado al niño mediante el empleo de reforzadores suficientemente poderosos. etc.
- Contextos y objetivos muy individualizados de tratamiento y enseñanza para que los procesos de aprendizaje tengan sentido.

- Formas y recursos alternativos para comprender mejor, como pictogramas, fotografías, gestos claros, etc.
- Actividades con sentido y funcionales y de la vida cotidiana, empleando siempre que sea posible los ambientes naturales del niño como contextos de aprendizaje.
- Un planteamiento “interno” y comprometido y no “externo y ajeno” del tratamiento. Éste debe consistir en una larga relación comunicativa y comprometida y no la aplicación neutra de unas técnicas.

8. EVALUACIÓN

Antes de comenzar a exponer la evaluación que se ha empleado, debemos concretar los *objetivos pedagógicos* que se han marcado a la hora de desarrollar este proyecto de cuento motor y que a continuación, quedarán reflejados en este trabajo:

- Intentar hacer al alumnado protagonista, responsable de su aprendizaje, que construye el conocimiento, modifica y elabora sus esquemas partiendo de sus conocimientos previos, reflexiona y obtiene conclusiones.
- Tratar contenidos significativos, flexibles, globales y relacionados con el entorno próximo del alumnado.
- Emplear un sistema de evaluación, cada vez más integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñada como inicial, formativa y sumativa que valore no sólo los aprendizajes de los alumnos/as, sino también el propio proceso.
- Considerar al profesorado como guía y mediador en los procesos de enseñanza-aprendizaje, que ajusta la ayuda pedagógica a cada alumno/a adaptándose así a la diversidad.

En cuanto a la evaluación que se ha realizado a través del cuento motor, tenemos que tener en cuenta varios aspectos. Uno de ellos es plantearnos de qué forma vamos a trabajar la educación en valores con el cuento motor. Debemos destacar que una de las pautas que hemos seguido una vez terminada la narración ha sido el hablar con el alumnado sobre qué le ha parecido el cuento, si les gustó, si hubieran cambiado el final, entre otras preguntas. De esta manera, trabajamos con ellos tanto la comprensión como la expresión oral.

Es importante señalar que todo proceso pedagógico para que resulte relevante, ha de ir acompañado de una evaluación coherente, que determine si los objetivos que se pretendían con la propuesta se han conseguido, así como una evaluación al papel del maestro y al de los propios alumnos. Por ello, a parte de utilizar la observación directa como instrumento de evaluación, se utilizarán las tablas de Omeñaca y Enciso (2013) para poder llevar a cabo la evaluación.

En la Tabla 3 *autoevaluación del maestro* se busca evaluar el trabajo desarrollado y ayuda a las posibles mejoras de futuro en la propuesta que se puedan llevar a cabo por parte del maestro. Esta rúbrica se cumplimentará en base a las calificaciones obtenidas a lo largo del cuento motor. De este modo, se colocarán en el apartado de comentarios aspectos de interés o mejoras junto con lo siguiente: A= Adecuado; B= Bastante adecuado; C= Poco adecuado; D= inadecuado.

Tabla 3. *Autoevaluación del maestro (Omeñaca y Enciso 2013).*

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL MAESTRO	
Cuento motor:	Grupo:
	Curso académico:
Aspectos a evaluar	Comentario
Adecuación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación.	
Grado de consecución de los objetivos.	
Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.	
Adecuación de los instrumentos y procedimientos de evaluación.	
Adecuación de la línea metodológica.	
Puntos débiles y propuesta de mejora.	

Aspectos a mantener	
Aspectos a modificar	
Valoración:	
Previsiones para la próxima sesión:	

A= Adecuado B= Bastante adecuado C= Poco adecuado D= Inadecuado
--

En cuanto a la evaluación del alumno, serán los propios alumnos los que se evalúen, implementando una metodología de coevaluación como la que ofrece Breuse (1995), reforzando la autonomía de los estudiantes. Para ello, la maestra usará la observación directa junto con un diario personal en el que pueda apuntar y anotar cosas de interés sobre lo vivenciado en el cuento motor. También, los alumnos tendrán su propio panel con su nombre, en el que tendrán que colocar en su caja correspondiente mediante un corazón realizado con goma eva (color rojo=enfadado, azul=triste, verde=alegre,) cómo se han sentido a la hora de realizar esta actividad y explicarán su motivo (*Anexo 8*).

En la Tabla 4 *evaluación del cuento motor*, se podrá observar la evaluación del cuento motor al grupo de alumnos y a las características del propio cuento. Esta rúbrica se cumplimentará de manera subjetiva añadiendo en el apartado comentarios los aspectos a mejorar o de interés y evaluándolo de la siguiente manera: A= Adecuado; B= Bastante adecuado; C= Poco adecuado; D= inadecuado.

Tabla 4. *Evaluación del cuento motor (Elaboración propia).*

FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUENTO MOTOR	
Título del cuento:	
Aspectos a evaluar:	Comentarios:
Se adecua el contenido del cuento al grupo de alumnos.	
Se adecua el lenguaje usado a la comprensión de los alumnos.	
Se adaptan las acciones motrices elegidas al cuento.	
Se adecuan los contenidos motrices al grupo de alumnos.	
Se adapta el contenido del cuento a la estructura del cuento motor.	

<p>A= Adecuado B= Bastante adecuado C= Poco adecuado D= Inadecuado</p>

9. CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN

Con la elaboración de este proyecto, no solo me ha servido para concluir mi formación académica en el Grado de Maestro en Educación Infantil, sino que también, me ha permitido concienciarme sobre la importancia que tienen los cuentos motores como herramienta o propuesta metodológica que se puede llevar a un aula. El cuento motor es una variante de cuento a la que muchas veces los docentes no le sacamos todo el partido que nos puede proporcionar. A la hora de poner en práctica esta situación de aprendizaje, he podido confirmar que sí que es posible realizar este tipo de proyectos innovadores y conseguir que aprendan de una manera más lúdica y motivadora.

Es cierto, que a la hora de realizar las prácticas en este colegio como también las prácticas de mención, me han dado la oportunidad de narrar muchos álbumes ilustrados. Sin embargo, el hecho de tener la posibilidad de observar y analizar cada día a los docentes y su método de trabajo, la puesta en práctica de actividades y el desarrollo de las sesiones, etc., ha enriquecido mi campo de conocimiento como futura maestra, complementando mis estudios teóricos. Respecto a la realización de este trabajo, gracias a las prácticas curriculares y a la curiosidad que tuve nada más terminar la mención de animación a la lectura, he podido elegir un tema para el proyecto que, desde mi punto de vista, es poco común en las aulas de Educación Infantil o se lleva a cabo exclusivamente en momentos puntuales.

Con el diseño de este TFG me he dado cuenta de lo fácil que puede resultar llevar al aula una sesión basada en un breve y sencillo cuento motor. Los resultados de este proyecto me han sorprendido gratamente, puesto que normalmente, este alumnado está acostumbrado a que de vez en cuando se les lean un cuento o a lo largo de mi estancia en las prácticas, que les pudiese narrar un cuento cada viernes. Pero, de esta manera, he podido apreciar que con el cuento motor los haces partícipes de la historia y que, con él, se pueden lograr grandes cosas. No debemos dejar de lado, los cuentos tradicionales, pero a medida que vamos avanzando, debemos incluir este tipo de proyectos innovadores el cual hacen que el alumnado tenga las ganas de seguir aprendiendo.

Por último, debo comentar que, todos estos proyectos se pueden mejorar y nunca serán perfectos al ciento por ciento, ya que lo ideal es aprender de tus errores, saber modificar o adaptar las actividades, buscar otros materiales, etc. Con ello, debemos decir que una de las propuestas para mejorar en este proyecto es el de haber hecho una programación más amplia, el cual no solo dure una semana, sino que abarque más en el tiempo para poder desarrollar con el alumnado más actividades acorde con el cuento. Otro punto que considerar, es el haber desarrollado la sesión del cuento motor en un espacio más amplio (polideportivo), ya que podrían contribuir a desarrollar de mejor forma las habilidades motrices. También, considero que se hubiesen podido hacer más actividades en relación con la música, puesto que en este proyecto no me dio tiempo de incluirla y hubiese sido muy interesante haber tratado el cuento motor con materiales musicales.

En definitiva, mi intención con este proyecto era lograr elaborar una situación de aprendizaje y ponerlo en práctica para que docentes de ese mismo centro u cualquiera de otros e incluso a los futuros docentes como yo que lleguen a leer este TFG, se den cuenta de que, aunque normalmente se suele optar por la lectura de cuentos, siempre hay que ir más allá y avanzar, no quedarse estancados y utilizar esta herramienta como un recurso positivo para trabajar cualquier área además de que como se ha podido comprobar, se pueden unir perfectamente los contenidos que se puedan ir elaborando a lo largo del curso escolar.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❑ Brioso, A. (2012). *Alteraciones del Desarrollo y Discapacidad: Trastornos del Desarrollo*. (pp. 156-163). Madrid: Sanz y Torres.
- ❑ Calmels, D. (2004). *El cuerpo cuenta. La presencia del cuerpo en las versificaciones, narrativas y lecturas de crianza*. Buenos Aires: Cooperativa El Farol.
- ❑ Castillo, E. (2004). *Expresión corporal en primaria*. Huelva: Universidad de Huelva.
- ❑ Ceular, M. (2009). Los cuentos motores en la educación infantil. Disponible en: http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20TERESA_CEULAR_1.pdf (Consulta: 20 de mayo de 2019).
- ❑ Conde, J. L. (2001). *Cuentos motores*. Barcelona: Paidotribo.
- ❑ Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- ❑ Falcón, V. C. y Rivero, É. D. (2009). La excursión encantada: cuento psicomotor. La Peonza: *Revista de Educación Física para la paz*, 4, 61-65.
- ❑ García, E. (2011). El cuento motor, el cuento movido. EFDeportes.com, Revista Digital. [en línea]. Buenos Aires, no 155. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd155/el-cuento-motor-el-cuento-movido.htm> (Consulta: 20 de mayo de 2019).
- ❑ García-Retamero, J. (2010). De profesor tradicional a profesor innovador. Federación de Enseñanza de CC.OO, Revista Digital. [en línea]. Andalucía, no 11. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7620.pdf> (Consulta: 20 de mayo de 2019)
- ❑ Iglesias, J. (2008). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la Educación Infantil y Primaria. *Icono 14, Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 8, 3. Recuperado de: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/viewFile/362/238>
- ❑ Martínez Calle, A. (2007). *Cuentos motores*. Sevilla: Wanceulen.

- ❑ Motos, T. (1983). *Iniciación a la expresión corporal*. Barcelona: Humanitas.
- ❑ Omeñaca, J. V. (2009). *Ljsalfar y los niños del viento. Cuentos motores cooperativos para educación primaria*. Barcelona: INDE. (Libro del maestro y libro del alumno).
- ❑ Omeñaca, J. V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar: cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla: Wanceulen.
- ❑ Omeñaca, J. V. y Ruiz, L. (2013). *Linsay y el bosque de bambú. Un cuento motor para jugar, cooperar, convivir y crear en Educación Infantil y el primer ciclo de Primaria*. Sevilla: Wanceulen.
- ❑ Piaget, J. (1962). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- ❑ Real Academia Española. (s.f). Internet [artículo nuevo]. En *Diccionario de la lengua española* (avance de la 23.^a ed.). Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=4QrvrKS>
- ❑ Rivière, A. y Martos, J. (2001) *Autismo: comprensión y explicación actual*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos sociales.
- ❑ Rivière, A. y Martos, J. (Comp.) (1998). *El Tratamiento del Autismo. Nuevas Perspectivas*. Madrid, IMSERSO y APNA.
- ❑ Serrabona, J. (2008). Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado*, 22(2), 61-78.
- ❑ Stokoe, P. (1994). *El proceso de la creación en arte*. Buenos Aires: Almagesto.
- ❑ Vaca, M. y Varela, M. S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal*, 3-6. Barcelona: Graó.

11. ANEXOS

- Anexo 1:

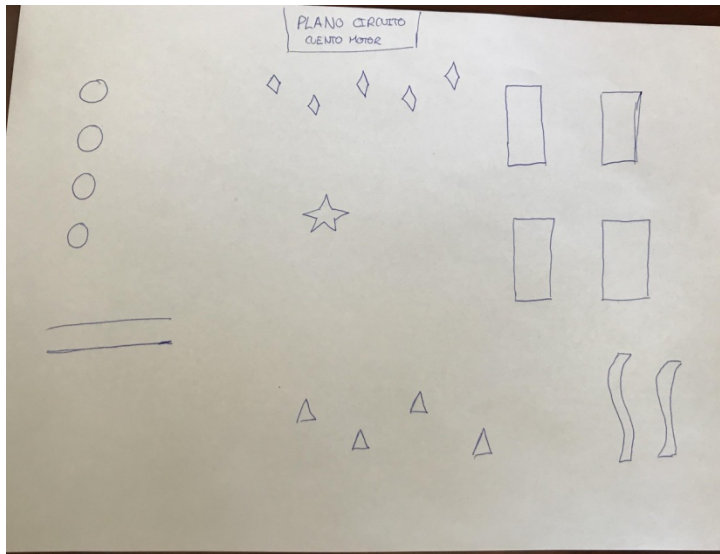


Figura 1. Representación gráfica de la disposición espacial del cuento motor (El astronauta que quería llegar a su nave).

Leyenda: Estrella= Punto de partida; Círculos= Aros; Líneas= Cuerdas; Triángulos= Conos; Rombos= Pelotas; Rectángulos= Colchonetas; Ondas= Churros piscina

- Anexo 2:

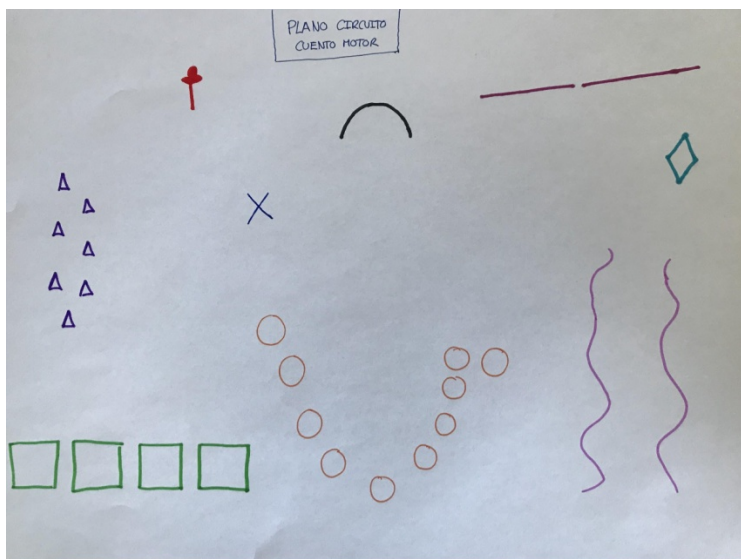


Figura 2. Representación gráfica de la disposición espacial del cuento (Los exploradores de San Borondón).

Leyenda: Chincheta= punto de partida; Triángulos= conos; Cuadrados= tapetes; Círculos= aros; Ondas= cuerdas; X= pelotas de tenis; Rombo= pelota de goma; Líneas= bancos; semicírculo= colchoneta.

- Anexo 3:



Figura 3. Distribución del material empleados para el cuento motor del proyecto.



Figura 3.1. Distribución del material empleados para el cuento motor del proyecto.



Figura 3.2. Distribución del material empleados para el cuento motor del proyecto.



Figura 3.3. Distribución del material empleados para el cuento motor del proyecto.



Figura 3.4. Distribución del material empleados para el cuento motor del proyecto.

- Anexo 4:



Figura 4. Fotografía del polideportivo del centro.

- Anexo 5:

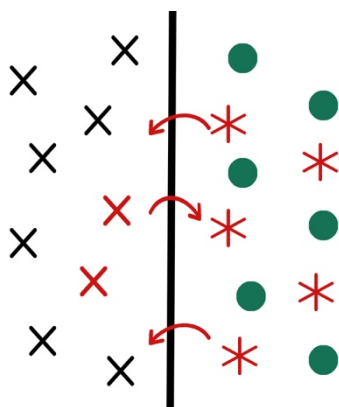


Figura 5. Plano actividad ¡salvemos la cueva de Nico!

Leyenda: X negras= cavernícolas; círculos verdes= serpientes; Estrellas rojas=pelotas; Flechas= indicación dónde van las pelotas; X rojas= cavernícolas devolviendo las pelotas al otro campo.

- Anexo 6:

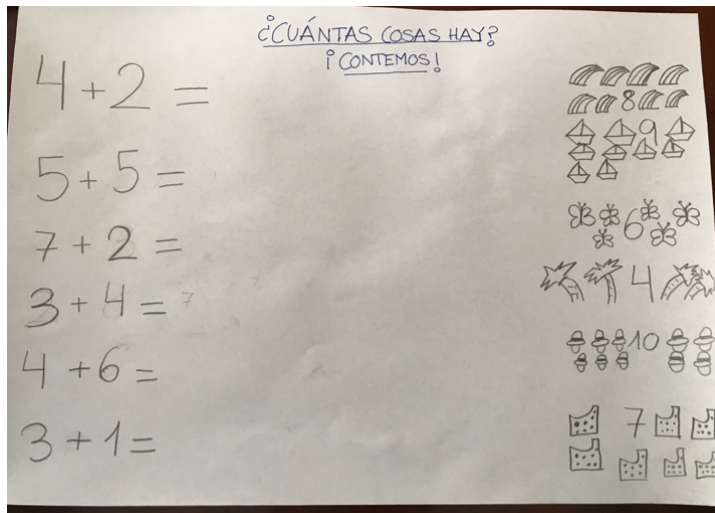


Figura 6. Ejemplo de ficha matemática.

- Anexo 7:

Figura 7. Pictogramas empleados en el Cuento Motor “Los exploradores de San Borondón”. Para la atención a la diversidad se han empleado diversos pictogramas, tal y como se comenta en el apartado correspondiente, prestando a continuación los diferentes pictogramas y su significado:

Figura 7.1. Nos sentados en asamblea.



Figura 7.2. Bordeamos los conos.



Figura 7.3. Nos sentamos en el velero y remamos.

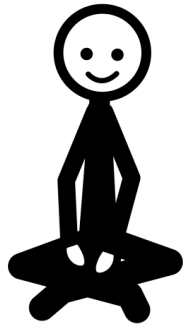


Figura 7.4. Saltamos con los pies juntos los aros.

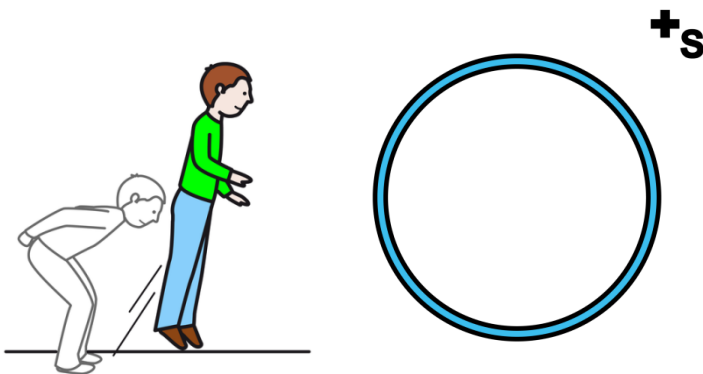


Figura 7.5. Nos arrastramos por el camino.



Figura 7.6. Cogemos la pelota.

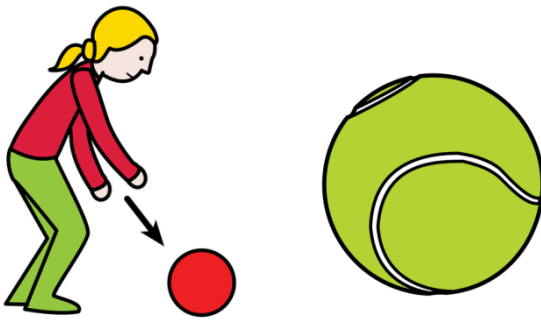


Figura 7.7. Saltamos con la pelota.



Figura 7.8. Caminamos por el banco.

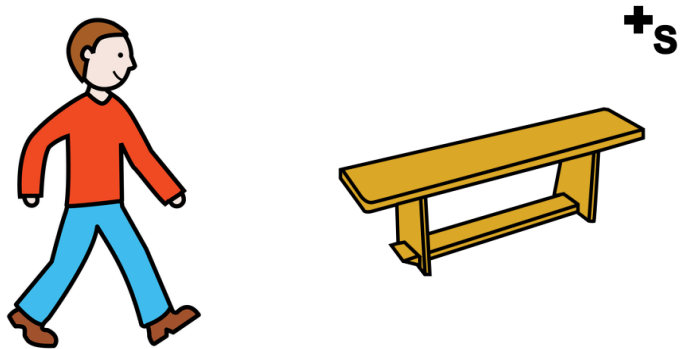
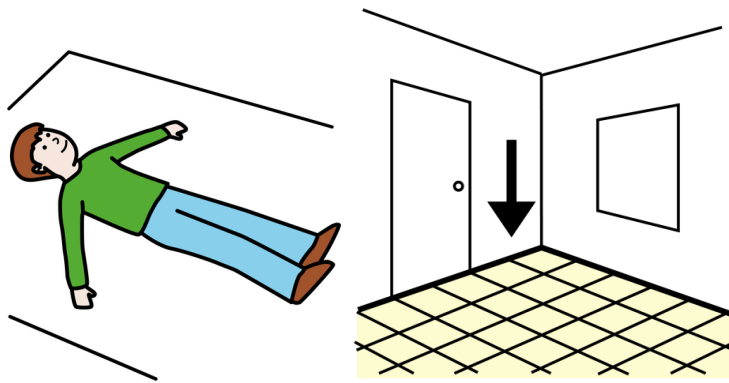


Figura 7.9. Nos acostamos en el suelo.



- Anexo 8:



Figura 8. Ejemplo del panel autoevaluación alumnado utilizado.

**Leyenda:*



= Enfadado



= Triste



= Alegre