

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO-A EN EDUCACIÓN INFANTIL

TITULO

**UTILIDAD DE LOS CUENTOS MOTORES EN EL DESARROLLO EMOCIONAL  
DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO/A

**YESABETH MARICHAL GUTIERREZ**

TUTOR:

**J. MIGUEL FERNÁNDEZ CABRERA**

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

CONVOCATORIA: JUNIO

MODALIDAD: INNOVACIÓN

## **Resumen**

En este trabajo de fin de grado (TFG) se propone una experiencia de innovación centrada en el desarrollo emocional a través del uso de los cuentos motores, en la etapa de educación de infantil. Las emociones y su gestión en la etapa infantil son aspectos de suma importancia para facilitar el desarrollo infantil. Por eso, a través de este proyecto se pretende que los infantes puedan ser capaces de identificar y gestionar las emociones propias y las de los demás. Del mismo modo, el uso de los cuentos motores como una herramienta pedagógica, puede ser empleado en el aula para tratar no solo la canalización de las emociones sino de otros aspectos que forman parte del desarrollo motor cognitivo y afectivo-social del alumnado de esta etapa.

**Palabras clave:** Educación emocional, cuentos motores, Educación Infantil, innovación educativa.

**Abstract:** This final degree project (TFG), an innovation experience focused on emotional development through the use of motor stories is proposed in the infant education stage.

Feelings and the management in the childhood stage are extremely important aspects to facilitate child development. For this reason, through this project it is intended that children be able to identify and manage their own emotions and those of others. Similarly, the use of motor stories as a pedagogical tool, which can be used in the classroom to deal not only with the channeling of those emotions but with other aspects that are part of the motor, cognitive and affective-social development of the students of this stage.

**key words:** Emotional education, motor stories, Infant education, educational innovation.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción y justificación.....</b>	<b>4</b>
2. Fundamentación teórica.....	5
2.1.Las emociones: análisis conceptual y antecedentes.....	6
2.2.El desarrollo motor infantil y los cuentos motores.....	6
2.3.Los cuentos motores y las emociones en educación infantil.....	9
<b>3. Objetivos .....</b>	<b>11</b>
<b>4. Propuesta de innovación.....</b>	<b>11</b>
4.1. Datos de identificación y contextualización.....	12
4.2. Presentación .....	12
4.3. ¿Por qué se propone esta innovación?.....	13
4.4. ¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha este proyecto de innovación?.....	13
4.5. ¿Para qué se propone esta innovación? .....	13
4.6. Objetivos .....	13
4.7. Contenidos.....	13
4.8. Metodología. ....	14
4.8.1. Recursos y materiales humanos .....	14
4.9. Propuesta de tareas .....	15
4.9.1. Tarea previa “identificando emociones” .....	15
4.9.2. Cuento: <i>te quiero (casi siempre) contrarios</i> (anna llenas editorial, timun mas infantil).....	16
4.9.3. Cuento: <i>clemente el camaleón transparente</i> (ayano otani, editorial san pablo) .....	18
4.9.4. Cuento motor con tarjetas para crear cuentos .....	21
4.10. Temporalización.....	23
4.11. Evaluación y seguimiento. ....	24
<b>5. Análisis de la experiencia de innovación .....</b>	<b>25</b>
<b>6. Reflexiones finales.....</b>	<b>27</b>
<b>7. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>28</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>30</b>

## 1. Introducción y justificación.

La temática de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) surge de la necesidad que se ha detectado en educar emocionalmente al alumnado de educación infantil en nuestra sociedad actual (Gutiérrez y García, 2015). La experiencia nos revela que el aprendizaje de lo cognitivo no siempre se encuentra vinculado con un desarrollo emocional. De ahí su necesidad de que este concepto sea tratado de forma específica para favorecer un desarrollo competencial integral. La educación emocional tiene como objetivo buscar el equilibrio entre la comprensión, expresión y la escucha (Steine y Perry, 1997), capacidades que se deben desarrollar de forma conjunta en el contexto educativo y que, teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, consideramos que debería tener una mayor presencia en la práctica educativa.

Teniendo en cuenta el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, recogido en el artículo 3 del Decreto 183/2008, de 29 de julio, una de las finalidades de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas, atendiendo también a su progresivo desarrollo afectivo-emocional. Partiendo del análisis del currículo de Educación Infantil, podemos apreciar que, de manera mayoritaria, los elementos curriculares relacionados con las emociones se encuentran vinculados al área de *conocimiento de sí mismo y autonomía personal*. Asimismo, en el área de *lenguajes, comunicación y representación* se hace referencia al uso de los cuentos, concretamente, en el bloque 3, en el que se plantea un acercamiento a la literatura y al lenguaje corporal, que utiliza el gesto y movimiento para expresar sentimientos y emociones (enfado, alegría, tristeza, sueño...). Hemos querido hacer hincapié en este contenido ya que consideramos que es de gran importancia en la propuesta de innovación que presentamos en este trabajo.

Para poder desarrollar una buena educación emocional, hemos seleccionado los cuentos motores como herramienta pedagógica. Así, Ferland (2011) plantea que las emociones se pueden trabajar a través de los cuentos, ya que los niños y las niñas se sienten identificados con los personajes y las situaciones que viven a lo largo de la historia. Además, con el uso de esta herramienta estaríamos favoreciendo un aprendizaje globalizado y mejorando el vocabulario, convirtiéndose los cuentos motores, como aspecto de la expresión corporal, en el mejor vehículo para desarrollar las emociones.

Con la realización de este TFG, se desarrollan competencias como:

*-Reflexionar sobre la práctica educativa y relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro, ya que a través del proyecto propuesto podremos comparar la información teórica sobre la realidad a través de la práctica educativa*

*-Elaborar y mantener argumentos coherentes y razonados sobre temas educativos y prácticas profesionales, esta competencia necesaria para argumentar el proyecto de innovación que queremos introducir en el centro seleccionado, ya que debemos investigar y argumentar de manera teórica la utilización de los cuentos motores para trabajar las emociones en la etapa de educación infantil.*

*-Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente, aplicando técnicas y procedimientos de autoevaluación, a través de la implementación de una propuesta práctica novedosa que implica, simultáneamente, distintas consideraciones metodológicas y sobre la que aplicamos distintas técnicas y procedimientos para su autoevaluación.*

Los siguientes apartados del trabajo tratarán de dar respuesta a distintos aspectos que van a tener incidencia en la puesta en marcha de nuestra experiencia. Así, con la fundamentación teórica trataremos de indagar sobre los antecedentes que nos aporten información para poder fundamentar nuestra propuesta de innovación. A continuación, se caracterizará nuestra propuesta concreta y el contexto dónde se desarrollará, que incluye la justificación, la metodología que se va a utilizar, los recursos necesarios para llevar a cabo esta propuesta, las tareas que se proponen para llevar a cabo los objetivos propuestos en el proyecto, como se evaluarán y, por último, las conclusiones de nuestro proyecto.

## **2. Fundamentación teórica**

Para la fundamentación teórica se ha realizado una búsqueda bibliográfica sobre los antecedentes acerca de las dos cuestiones fundamentales que centran nuestro trabajo: la educación emocional y los cuentos motores. Asimismo, se ha justificado la relación entre la posible relación entre ambos aspectos y su influencia en el desarrollo infantil, teniendo en cuenta la aportación de los distintos autores sobre cada una de estas cuestiones. Finalmente, se utilizará esta fundamentación para justificar nuestra propuesta práctica de innovación.

## 2.1. Las emociones: análisis conceptual y antecedentes

Las emociones tienen un papel fundamental en nuestras vidas, formando parte de nuestra personalidad. Autores como López (2011) nos confirman su veracidad, aunque se trata de un concepto que resulta muy complejo a la hora de definirlo. Según el diccionario de neurociencia de Mora y Sanguinetti (2004), la emoción es una reacción conductual y subjetiva producida por una información proveniente del mundo externo o interno (memoria) del individuo.

Según Delgado (2008), a partir de los 18 meses, comienzan a aparecer las emociones secundarias o complejas. Es aquí donde surgen las emociones relacionadas con la autoconciencia, aparece la vergüenza, la envidia y la empatía. Entre los 3 y 4 años aflora el orgullo y la timidez. Entre los 4 y 5 años es cuando aprenden a fingir emociones. Y entre los 5 y 6 años hay avances importantes de control y expresión de las emociones.

Llegados a este punto, podemos decir que los distintos autores consideran que las emociones son fundamentales a lo largo de nuestra vida, ya que están presentes en ella, conformando nuestra personalidad desde que nacemos. También parece que, desde el nacimiento, expresamos emociones primarias para manifestar nuestras necesidades y gustos a los cuidadores; por ejemplo: cuando un recién nacido llora es indicativo de que algo le sucede y el cuidador acude a él. Teniendo en cuenta estas consideraciones, parece que las emociones pueden estar relacionadas con aspectos cognitivos y físicos; ya que, a la hora de expresar una emoción, primero la procesamos en nuestro sistema cognitivo, para a continuación, expresarla de manera oral y a través de nuestro lenguaje corporal y facial. Por lo que podemos concluir, que las emociones son una parte importante del ser humano, que están presentes desde el nacimiento y poco a poco se van desarrollando.

## 2.2. El desarrollo motor infantil y los cuentos motores

Nos basaremos en las aportaciones de (Serra, 1994) para definir el desarrollo motor, que es un proceso continuo, individual e independiente de cada persona, a pesar de esto, hay una serie de características comunes. Muchos autores han establecido divisiones del tiempo con estas características, pero nos centraremos en la clasificación de Gallahue (1982) que divide en fases y dentro de estas en estadios el desarrollo de los patrones motores, que son los siguientes:

1. Fase de movimientos reflejos.
  - 1.1. Estadio de reflejos arcaicos: hasta 4 meses.
  - 1.2. Estadio de reflejos de enderezamiento: de 4 a 1 año.
2. Fase de movimientos rudimentarios.
  - 2.1. Estadio de inhibición de reflejos: de 0 a 1 año.
  - 2.2. Estadio de precontrol: de 1 a 2 años.
3. Fase de movimientos fundamentales.
  - 3.1. Estadio inicial: de 2 a 3 años.
  - 3.2. Estadio elemental: de 4 a 5 años.
  - 3.3. Estadio de madurez: de 6 a 7 años.
4. Fase de movimientos aplicados al deporte.
  - 4.1. Estadio general: de 7 a 10 años.
  - 4.2. Estadio específico: de 11 a 13 años.
  - 4.3. Estadio especializado: desde 14 años.



*Figura 1.* Fases del desarrollo motor propuesta por Gallahue (1982)

En este TFG nos centraremos en la tercera fase, la de movimientos fundamentales, ya que trabajaremos con edades comprendidas entre los 2 hasta los 6 años. Esta fase se considera como una de las fundamentales, ya que los patrones motores adquiridos pasan a tener un mayor grado de control, permitiendo la práctica de juegos organizados y deportes, se divide en tres estadios: inicial, elemental y de madurez.

El estadio inicial transcurre desde los 2 hasta los 3 años. En él tiene lugar la aparición de diversos patrones motores, tanto posturales, locomotores y manipulativos. Es el periodo más oneroso de todos, ya que requiere de muchas repeticiones sin el éxito garantizado.

El estadio elemental transcurre desde los 4 hasta los 5 años. Durante este estadio mejoran la fluidez rítmica y la integración de los elementos espaciales y temporales. Permanecen elementos inútiles y sincinesias que sin embargo permiten que la precisión resulte bastante estable. Sin embargo, la puesta en acción de los patrones motores está restringida a las situaciones concretas en las que se aprendió el mismo, lo que impide un repertorio adaptado a las diversas situaciones.

El estadio de madurez transcurre desde los 5 hasta los 7 años. Está caracterizada como fase de movimientos fundamentales y por un alto grado de habilidad, ya que los patrones se ejecutarán con precisión, mecánicamente eficaces y pueden aplicarse en muchas situaciones introduciendo variaciones, aunque ejecutando el mismo patrón. La importancia en este estadio radica en que es un estadio de madurez previo para poder practicar un deporte con facilidad

Por otra parte, Ruiz (2004) plantea que los cuentos motores suponen una narración breve, con un hilo argumental sencillo que nos remite a contemplar un escenario imaginario en el que los personajes se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, con el fin de superar desafíos con el que los niños/as se pueden sentir identificados.

De este concepto podemos destacar sus elementos más significativos, según las aportaciones de Ruiz (2004), que son:

- Posee carácter narrativo.
- Siempre está preparado para ser contado con continuidad de principio a fin, manteniendo un hilo argumental nítido y definido.
- Tiene una organización en la que todos los elementos tienen vínculos con la trama como núcleo central, teniendo una estructura básica, es decir, una introducción, nudo y desenlace.
- Genera situaciones donde los participantes emulan a los personajes del cuento.
- Propicia la acción motriz significativa e implica a la globalidad personal, a partir de la corporeidad y la motricidad.

Por otra parte, podemos contar con las aportaciones de Conde (2011), que define el cuento motor como un cuento jugado, vivenciado de manera colectiva, con ciertas características y objetivos propios, podríamos destacar algunas de ellas:

- El cuento motor es un eslabón previo al cuento escrito, y puede ir paralelo al cuento narrado.
- El cuento motor incide directamente en la capacidad expresiva de los infantes.



- El alumnado cuando ejecuta un cuento motor se convierte en el protagonista.
- El cuento motor es una fuente motivadora que despierta interés por descubrir historias y personajes, además les ayuda a introducirse en los caminos de los libros, el teatro y compara con otras formas de entretenimiento.

Llegados a este punto, podemos decir que estos dos autores consideran que los cuentos motores son una herramienta pedagógica que, sin duda, incide en la capacidad expresiva y en el desarrollo global del sujeto. Además, es un recurso interesante para introducir a los infantes al ámbito de la literatura y el teatro, entre otros, Conde (2011). Teniendo en cuenta estas consideraciones, parece que los cuentos pueden estar relacionados con las emociones de manera estrecha, ya que se trata de una herramienta en la que un infante se identifica con un personaje, viviendo sus experiencias y sus emociones, ayudando a la formación cognitiva, física y emocional.

### 2.3. Los cuentos motores y las emociones en Educación Infantil

Para Ferland (2011), las emociones se pueden trabajar a través de las historias, pues los infantes se sienten identificados con sus personajes vivenciando múltiples sentimientos. Los personajes de las historias personifican los estímulos, los miedos, los deseos... Estos personajes experimentan sentimientos semejantes a los del niño/a en su vida cotidiana: amistad, cólera, odio, alegría, envidia, rivalidad, conflicto con los padres, etc. Pero puede surgirnos una cuestión: ¿qué historias contar a los niños/as según la edad?, pues debemos tener en cuenta la evolución de la comprensión de los infantes. Así, entre los 0 y los 18 meses les gusta mirar las imágenes, de los 18 meses a los 3 años ya identifica los objetos que aparecen en las historias y las señala (estadio descriptivo). Entre los 3 y 5 años extrae información de las ilustraciones: sentimientos de los personajes, lugar de la historia (interior o exterior), momento del día (día/noche). De los 5 a los 6 años ya saca deducciones lógicas, estableciendo relaciones de causa a efecto. Para Egido (2008), este desarrollo no coincide con el desarrollo emocional del individuo en estas edades, ya que primero el individuo interioriza y experimenta las emociones y, posteriormente, es cuando el niño o la niña puede identificarla en los cuentos y extraer la información.

Por otra parte, Conde (2011) plantea que el cuento motor es capaz de incidir de manera directa en la capacidad expresiva de los niños/as, ya que primero se interpreta de manera cognitiva y, a continuación, motrizmente. Se puede afirmar que los cuentos son una herramienta

globalizadora, ya que trabaja las dimensiones cognitiva, afectiva, relacional y, por supuesto, emocional y motriz. Esta herramienta la podemos utilizar para guiar o encauzar las emociones, de manera que, a través de la expresión corporal, se experimenten las emociones de una manera directa y vivenciada (López, 2011). También se pueden utilizar como un medio terapéutico para el tratamiento de diversas dolencias mentales, emocionales o físicas, ya que utilizan técnicas relacionadas con el teatro y la dramatización (Iglesia, 2008).

Los cuentos motores favorecen el desarrollo emocional. Para López (2011), es un buen recurso para guiar y reconducir las emociones a un desarrollo factible, además de ser una herramienta lúdica, teniendo el alumnado un aprendizaje experiencial y vivenciado del cuál partir para que, al final de cada sesión, los propios infantes saquen sus conclusiones con nuestra ayuda, guiándolos y enseñándoles pequeñas tácticas para la identificación, expresión y control de las emociones, expresándolas y gestionándolas de una manera sana y correcta.

A continuación, se presenta en la tabla un esquema-resumen con las aportaciones de distintos autores, que hemos utilizado para poder justificar nuestra propuesta.

Tabla 1

*Aportaciones de distintos autores acerca de los cuentos motores y las emociones (elaboración propia).*

<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Aportaciones</b>
Iglesia (2008)	Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria.	Siguiendo las técnicas que utilizan el teatro o la dramatización como medio terapéutico de diversas dolencias mentales, emocionales o físicas, emprendemos una reflexión sobre el uso del cuento motor en la enseñanza.
Conde (2001)	Cuentos motores.	El cuento motor incide directamente en la capacidad expresiva de los infantes (primero se interpreta cognitivamente y luego se interpreta motrizmente). Uno de los objetivos de los cuentos motores es: hacer al niño/a protagonista, desarrollando su conducta cognitiva, afectiva, social y motora.
López (2011)	Bases didácticas de la educación emocional: un enfoque práctico.	Los cuentos, son un buen recurso, pues nos permiten orientar las emociones, que los niños se identifiquen con los personajes y se crean vínculos emocionales.
López (2010)	Educación emocional. Programa para 3-6 años.	Las emociones están integradas en nuestras vidas y forman parte de nuestra personalidad.
Ruiz (2004)	El cuento motor en la Educación Infantil en la Educación Física Escolar: Cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear.	Las dimensiones cognitiva, afectiva y relacional del ser humano, dentro de la vivencia global se articula en torno a cada situación motriz.
Viciana, Cano, Chacón, Padial y Martínez (2017)	Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil.	Se va formando la propia personalidad a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socioafectivas del niño.

Para concluir esta fundamentación teórica, se constata que muchos autores han planteado el carácter globalizador de los cuentos motores, por lo que no es descabellada la propuesta de usarlo como una herramienta para trabajar las emociones desde la etapa infantil. Además, planteamos una experiencia innovadora que puede conectar con las emociones del alumnado de esta etapa. Para ello, contamos con las aportaciones de diversos autores, que coinciden y afirman que el uso pedagógico de los cuentos va a permitir orientar las emociones, que los niños y niñas se identifiquen con los personajes y se creen vínculos emocionales. Llegados a este punto, podemos decir que los cuentos motores son efectivamente un recurso o herramienta efectivo para el desarrollo no solo de las emociones, sino el desarrollo global del sujeto.

Podemos decir que el desarrollo emocional se presenta como un gran reto a desarrollar en la escuela, como se propone en el currículum del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, recogido en el Decreto 183/2008, de 29 de julio. Si bien los distintos autores plantean que el desarrollo emocional es una parte importante en el ser humano, tanto en el ámbito físico como cognitivo, consideramos que tenemos que ayudar al alumnado a identificar y gestionar sus propias emociones, además de identificar y empatizar con las de los demás. Para ello, planteamos un proyecto de innovación en el que se utilicen los cuentos motores como un medio o herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de las emociones a través de la vivencia práctica de cuentos expresados y representados motrizmente.

### **3. Objetivos**

Para dar respuesta a nuestro propósito inicial, se proponen los siguientes objetivos:

- Iniciar al alumnado en la identificación y expresión de emociones propias a través de los cuentos motores.
- Utilizar los cuentos motores para colaborar en el desarrollo emocional del alumnado en Educación Infantil.
- Valorar la incorporación de los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación emocional en Educación Infantil.

### **4. Propuesta de innovación**

A continuación, se describen las distintas partes que conforman nuestra propuesta de innovación, desde los aspectos contextuales hasta los elementos curriculares que la justifican. Se han planteado 11 apartados algunos divididos en subapartados, que iré indicando.

Exponemos en los datos de identificación y la contextualización del centro donde se llevará a cabo el proyecto y datos de relevancia del mismo. A continuación, explicaremos brevemente el proyecto. Explicaremos la necesidad que hemos encontrado para llevar a cabo esta propuesta y para que va a servir. Por otro lado, marcaremos unos objetivos específicos que perseguimos en este proyecto. Además, daremos respuesta al tipo de metodología, estrategias didácticas, organización del espacio, temporalización, atención a la diversidad, organización del material, recursos, reflejo lo necesario para llevar a cabo el proyecto. Haremos una estimación del programa que seguiremos. Por último, realizaremos una conclusión final de todo el proceso de este TFG.

#### 4.1. Datos de identificación y contextualización

Este proyecto de innovación se llevará a cabo en el Colegio concertado Echeide I, con el alumnado del primer y tercer ciclo de Educación Infantil, es decir, con edades comprendidas entre 2-3 y 5-6 años. Este centro está situado en el barrio de Ofra y pertenece al municipio de Santa Cruz de Tenerife. Fue el primero en abrir sus puertas a los niños y niñas del barrio y se ha consolidado como uno de los colegios de referencia de la zona. Es un centro de línea cuatro, por lo que hay cuatro aulas en cada ciclo de infantil. Este proyecto se llevará a cabo en las clases de 1 C donde hay 18 alumnos/as y 3 A que se compone de 17 alumnos/as.

Desde una perspectiva socioeconómica y cultural, las familias del alumnado pertenecen a un nivel medio-bajo. Hay que destacar, que existe un alto número de alumnado con padres divorciados, esto podría influir en nuestra propuesta ya que los niños y las niñas, pasan por una situación que claramente podría afectar su estado emocional. El Echeide es un centro conocido también por su atención a la diversidad NEAE, ya que tiene todos los recursos y está muy bien equipado para trabajar con este tipo de alumnado.

#### 4.2. Presentación

Este proyecto se ha propuesto para primer y tercer ciclo de Educación Infantil, para fomentar la educación emocional entre los infantes con los cuentos motores como recurso pedagógico para que los niños y las niñas aprendan a identificar y gestionar sus emociones, generando empatía de una manera más lúdica y vivencial.

#### 4.3. ¿Por qué se propone esta innovación?

Esta innovación se propone porque en la experiencia vivida en las prácticas me ha llamado la atención la dificultad que se plantea en el aprendizaje cuando no se canalizan las emociones en el alumnado, aspecto fundamental para facilitar el acceso al pensamiento. Por ello, este concepto debe de ser tratado en las aulas de educación infantil, utilizando como herramienta pedagógica el uso de los cuentos motores; ya que, a través de los cuentos, el alumnado se identifica con la historia y los personajes de una forma más experiencial.

#### 4.4. ¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha este proyecto de innovación?

Este proyecto se desencadena desde la necesidad del alumnado en las aulas y de la sociedad en educar emocionalmente sobre todo en los tres pilares fundamentales de la misma que son: la comprensión, expresión y la escucha (Steine y Perry, 1997). Por otro lado, el uso de los cuentos en las aulas se propone debido a que nos remiten ideas de magia, creatividad, emocionalidad, interacción social y convivencia, entre otras muchas.

#### 4.5. ¿Para qué se propone esta innovación?

Esta innovación se propone para mejorar e implementar la educación emocional en las aulas, utilizando como herramienta principal los cuentos motores, para proporcionar un aprendizaje lúdico y vivenciado.

#### 4.6. Objetivos

- Identificar las propias emociones.
- Gestionar las emociones en situaciones de la vida cotidiana.
- Identificar y entender las emociones que sienten los demás.
- Expresar las emociones a través de acciones motrices.
- Expresar las emociones experimentadas a través del lenguaje oral.

#### 4.7. Contenidos

Los contenidos relacionados con el desarrollo psicomotor a trabajar en este proyecto son:

- Desarrollo de las conductas motrices básicas, las conductas neuromotrices y las perceptivo motrices.

- Utilización del movimiento del cuerpo, para expresar sentimientos a través de él.
- Conocimiento de las emociones primarias (enfado, tristeza, alegría y miedo).
- Exteriorización de emociones en el desarrollo de los cuentos.

#### 4.8. Metodología.

En cuanto a la metodología, cabe destacar, que el alumnado estará organizado en algunas de las tareas individualmente o en gran grupo. En cuanto a las estrategias de intervención educativa, hemos utilizado la psicocinética de Le Boulch. Por lo tanto, trabajamos la coordinación de lo cognitivo y emocional con lo motriz, dando el educador instrucciones, pero los alumnos tienen que pensar a la hora de realizar las instrucciones dadas por el docente. Por último, el papel del educador en esta sesión no es de instructor, sino que posibilita las capacidades de invención y socialización al realizar algunas de las tareas y juegos en gran grupo. En cuanto a la estructuración del tiempo, todas las sesiones tendrán una duración aproximada de 45 minutos, los cuales se repartirán de la siguiente manera: ritual de entrada y la animación (12'), la parte principal y la relajación unos (30') y el ritual de salida y despedida (5'). Por otro lado, con respecto al espacio, lo distribuimos en función de la actividad y de la cantidad de material que vaya a usarse. Con respecto a los materiales, los tendremos preparados con el fin de utilizarlos cuando los necesitemos y así permitir un mayor aprovechamiento del espacio para el desplazamiento. Esta propuesta la vamos a trabajar en la segunda etapa de educación infantil, dentro del segundo ciclo, en el primer (3 años) y tercer nivel (5 años) y en el tercer trimestre del curso. Las sesiones en el aula de psicomotricidad tendrán una duración de dos semanas, cada sesión durará aproximadamente 30 minutos. Con relación a la atención a la diversidad, tenemos a un alumno con una monoparesia en el miembro derecho inferior del cuerpo, que se puede desplazar en una silla de ruedas o con muletas. Para organizar las sesiones para este tipo de alumnado y facilitar su participación en las tareas planteadas utilizaremos los criterios de intervención docente (CI: igualdad por apertura de la tarea, apoyo y modificación de la tarea) propuestos por Arráez (1995), adaptados y modificados por Fernández (2014).

##### 4.8.1. Recursos y materiales humanos

Los recursos y materiales utilizados para llevar a cabo nuestra propuesta serán proporcionados por el Centro, ya sea porque cuenta con ellos o porque se adquieren en tiendas especializadas; contando también con material de elaboración propia. En la siguiente tabla orientativa se propone una muestra de los recursos materiales utilizados.

Tabla 2

Recursos propuestos para poder llevar a cabo nuestra propuesta de innovación (elaboración propia).

RECURSOS	COSTE
Materiales y financieras	
- Colchonetas (proporcionado por el centro)	- 140 euros cada unidad
- Cono semirrígido varios tamaños (proporcionado por el centro)	- 1,50 euros cada unidad
- Tela grande (proporcionado por el centro)	- 10,99 euros cada unidad
- Pelotas rugosas de colores (proporcionado por el centro)	- 2,25 euros cada unidad
Papel de periódico (proporcionado por los docentes y el alumnado)	
- Algodón (proporcionado por el docente)	
- Palos (proporcionado por el centro)	- 4,99 euros cada unidad
- Cuerda por metros 10 mm (proporcionado por el centro)	- 1,69 euros
- Cinta adhesiva de color	- 2,99 euros
- <b>Total: 25,81 euros</b>	
Didácticos/educativos	
- Caja de las emociones (elaboración propia)	
- Caras de Lolo y Rita con diferentes emociones (elaboración propia)	
- Marionetas de las emociones primarias (alegría, tristeza, enfado y miedo) (elaboración propia)	
- Caja de colores (elaboración propia)	
- Caja misteriosa (elaboración propia)	
- Pegatinas de colores (elaboración propia)	
- Flash cards de los domadores y dragones (elaboración propia)	
- Tarjetas de creación de cuentos (elaboración propia)	
Humanos	
- Maestros/as (proporcionado por el centro)	
Otros recursos metodológicos	
- Estrategias didácticas: metodología directiva, emancipativa y vivenciada	
- Organización del espacio: en el aula ordinaria y en la de psicomotricidad	
- El tiempo: sesiones de una duración de 45 minutos	
- Atención a la diversidad: necesitaremos nuevos materiales al realizar modificaciones.	

#### 4.9. Propuesta de tareas

Las tareas que se van a exponer a continuación constarán de una sesión o tarea previa en la que desarrollaremos el concepto de emociones, presentando las que trabajaremos, en las siguientes sesiones en el aula de psicomotricidad.

##### 4.9.1. Tarea previa “Identificando emociones”

Esta sesión se desarrollará en el aula, su duración aproximada será de 45 minutos y como único material se usarán unas marionetas (ver anexo 3) correspondientes a las cuatro emociones primarias que vamos a trabajar (enfado, alegría, miedo y tristeza).

Dispondremos al alumnado en asamblea y les explicaremos que vamos a jugar con unas marionetas diferentes. A continuación, cogemos la marioneta de enfado, preguntándoles a los infantes, que es lo que les sugiere esa marioneta, y se la presentaremos de la siguiente manera: primero realizaremos la expresión facial que corresponde al enfado y diremos: “Hola, me llamo enfado, y me enfada mucho que no escuchemos al compañero/a mientras habla”. Seguiremos la misma mecánica con las otras tres emociones. Cuando presentemos a todas las emociones, preguntando si alguna vez han sentido estas emociones, explicándonos en qué situaciones se han sentido estas emociones. Cada alumno/a cogerá una marioneta y dirá lo siguiente: “Yo me enfado cuando...”, “yo estoy alegre cuando...”, “yo estoy triste cuando...” y, por último, “yo tengo miedo...”

Realizamos esta tarea previa, porque, según Ferland (2011), debemos tener en cuenta que las personas que van a escuchar el cuento tienen que prepararse con anterioridad con el fin de conocer el vocabulario, ya que puede haber palabras con un alto grado de dificultad, que deberemos explicar.

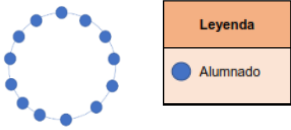
#### 4.9.2. Cuento: *Te quiero (casi siempre) contrarios* (Anna Llenas editorial, Timun Mas Infantil)

Esta sesión se realizará en el aula de psicomotricidad y su duración aproximada será de 45 minutos.

DESCRIPCIÓN	TEMP	ORGANIZ/AG RUPAM. (GG, PG, P, I)
a) Ritual de entrada Nos agarramos de las manos y hacemos un círculo, sentándonos en nuestro sitio correspondiente y soltándonos las manos.	3´	Todo el grupo sentado en círculo.
b) Animación <b>Cuéntame un cuento.</b> Empezaremos diciéndole al alumnado que vamos a contar un cuento, en este caso es el de <i>Te quiero (casi siempre) contrarios</i> (autora Anna Llenas) para que conozcan la historia antes de realizar la sesión. Mostraremos al alumnado, el cuento y leeremos el título mientras lo señalamos con el dedo. A continuación, le haremos unas preguntas antes de contar el cuento con la ayuda de la portada: ¿Quiénes son los protagonistas del cuento? ¿Qué expresión tienen? ¿Qué tipo de bichos son? ¿De qué puede ir la historia? Mientras contamos la historia en la pág. 9, 15, 16,17 y 18, señalaremos las expresiones de los personajes y preguntaremos ¿a qué emoción corresponde? ¿Por qué reflejan esa emoción? Al finalizar el cuento haremos unas preguntas para saber si han comprendido la historia: ¿Quiénes son Lolo y Rita? ¿Por qué se enfadan? Al final de la historia ¿Qué pasa? ¿Cómo se resuelve el conflicto?	10´	I
<b>Movilidad articular.</b> Un alumno moviliza todas sus articulaciones y el resto le imita, con la ayuda del profesor.	2´	GG

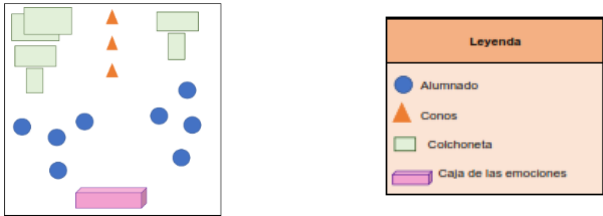


**GRÁFICO/DIBUJO**



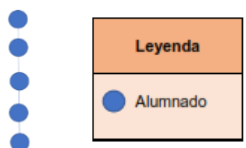
<p>c) Parte principal</p> <p><b>Cuento motor.</b> Los alumnos/as se agruparán en parejas, de forma que uno será Lolo y otro Rita. Les haremos reflexionar sobre que emoción reflejaban estos personajes al principio de la historia, y de verán de coger la emoción correspondiente, en la caja de las emociones (ver anexo 4) pegándose la cara del personaje en su camiseta. A continuación, las parejas se separarán, de manera que en el lado izquierdo estarán los Lolos y en el derecho las Ritas, utilizaremos conos para delimitar los espacios. En ambos lados habrá unas colchonetas. Primero empezarán los Lolos que utilizarán sus colchonetas para arrastrarse, mientras que las Ritas tendrán que simular que vuelan. Continuamos y de manera alterna, por lo que les toca a los Lolos, realizar la consigna que se les dice poniéndose de cuclillas y hacer que conduce una moto. En el lado de Rita, se apagarán las luces y tendrán que simular de nuevo que vuelan. De nuevo, le toca a los Lolos que se sentarán solos de manera individual, mientras que el otro grupo tiene que hacer dos grupos y sentarse. A continuación, las Ritas caminarán muy deprisa dentro del espacio delimitado, y los Lolos tendrán que caminar muy despacio. El grupo de los Lolos tendrá que subir por las colchonetas, y el otro grupo las utilizarán para hacer como si nadarán. En este momento, los Lolos le tapan los ojos a las Ritas y las guiarán hasta la caja de las emociones (ver anexo 4) donde tendrán que encontrar la expresión de Lolo sino le gustan las sorpresas, y colocársela. Tienen que coger de nuevo la emoción correspondiente a la situación que se le plantee en la caja de las emociones (ver anexo 4). Para finalizar tendrán que coger de nuevo la emoción correspondiente, imitándola, y dando una muestra de cariño a su pareja.</p>	15´	<p>P: En principio serán parejas.</p> <p>I: Cuando los Lolos se agrupan solos.</p> <p>PG: Cuando las Ritas tienen que hacer dos grupos.</p>
---	-----	---

**GRÁFICO/DIBUJO**



<p>d) Vuelta a la calma</p> <p><b>Lolo y Rita se hacen cosquillas.</b> Cada alumno/ con su pareja le hará cosquillas en su espalda suavemente. Con nuestras instrucciones: Lolo le hace cosquillitas a Rita por su espalda con sus patitas, sube por el cuello despacito, pasando por detrás de las orejas y volviendo a la espalda de Rita. De igual manera cuando el alumnado que haga de Rita le toque realizarlo.</p> <p><b>Asamblea.</b> Realizaremos una asamblea, donde hablaremos sobre lo que hemos sentido y experimentado en la sesión, realizando algunas preguntas como: ¿en algún momento de la sesión nos hemos enfadado? ¿en qué situación? ¿cuándo nos hemos sentido alegres? ¿en qué situación? ¿hemos experimentado otras emociones? en caso afirmativo ¿cuáles?</p> <p>Para finalizar, les explicaremos la técnica de la tortuga (Schneider y Robin, 1990), que consiste en reconocer la emoción, pensar y pararnos, nos metemos en nuestro caparazón respiramos y cuando salgamos del caparazón pensaremos una solución para aplicar este método cerraremos los ojos imaginándonos el momento de la sesión donde nos enfadamos reconociendo la emoción y seguiremos los pasos de la técnica.</p>	1´	P
<p><b>Asamblea.</b> Realizaremos una asamblea, donde hablaremos sobre lo que hemos sentido y experimentado en la sesión, realizando algunas preguntas como: ¿en algún momento de la sesión nos hemos enfadado? ¿en qué situación? ¿cuándo nos hemos sentido alegres? ¿en qué situación? ¿hemos experimentado otras emociones? en caso afirmativo ¿cuáles?</p> <p>Para finalizar, les explicaremos la técnica de la tortuga (Schneider y Robin, 1990), que consiste en reconocer la emoción, pensar y pararnos, nos metemos en nuestro caparazón respiramos y cuando salgamos del caparazón pensaremos una solución para aplicar este método cerraremos los ojos imaginándonos el momento de la sesión donde nos enfadamos reconociendo la emoción y seguiremos los pasos de la técnica.</p>	13´	GG

<p>e) Ritual de salida</p> <p>Hacemos una fila uno a uno formando un tren en la puerta de salida para ir al aula ordinaria.</p>	1´	Despedida
---	----	-----------

GRÁFICO/DIBUJO

ESTRATEGIA DIDÁCTICA
<p>En esta sesión hemos usado una estrategia didáctica directiva, ya que hemos dado instrucciones al alumnado muy precisas sin embargo en momentos puntuales de la sesión como al finalizar hemos cambiado esta estrategia utilizando la emancipativa, dando libertad al alumnado a que tome las decisiones en la tarea como por ejemplo: al decir que le den una muestra de cariño a su pareja no especificamos cual por lo que dejamos que el alumnado muestre su afecto de la manera que considere.</p>
MATERIAL
<p>La caja de las emociones (ver anexo 4), las caras de Lolo y Rita con diferentes emociones (ver anexo 5) colchonetas planas y conos.</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
<p>CI de adaptación de las reglas en el caso donde el grupo de las Ritas se desplazan como si volarán, no se desplazarán, sino que moverán de arriba a abajo con los brazos extendidos en el sitio. La siguiente modificación de las normas en vez de que los infantes se pongan de cuclillas se pondrán sentados con las piernas estiradas y los brazos estirados también mientras se balancean. Por último, en cuanto a las agrupaciones y que se sienten, se agruparán y se quedarán de pie según se lo indiquemos.</p>
<p><b>Observaciones:</b></p>

#### 4.9.3. Cuento: *Clemente el camaleón transparente* (Ayano Otani, editorial san pablo)

Esta sesión se realizará en el aula de psicomotricidad, su duración aproximada será de 45 minutos.

DESCRIPCIÓN	TEMP.	ORGANIZ/AG RUPAM. (GG, PG, P, I)
<p>a) Ritual de entrada</p> <p>Nos agarramos de las manos y hacemos un círculo, sentándonos en nuestro sitio correspondiente y soltándonos las manos.</p>	3´	Todo el grupo sentado en el lugar correspondiente
<p>b) Animación</p> <p><b>Cuéntame un cuento.</b> Empezaremos diciéndole al alumnado que vamos a contar un cuento, en este caso es el de <i>Clemente el camaleón transparente</i> (autor Ayano Otani) para que conozcan la historia antes de realizar la sesión. Mostraremos al alumnado, el cuento y leeremos el título mientras lo señalamos con el dedo. A continuación, le haremos unas preguntas antes de contar el cuento con la ayuda de la portada: ¿Quién o quiénes son los protagonistas del cuento? ¿Qué expresión tiene? ¿De qué puede ir la historia? Mientras contamos la historia en la pág. 6, 7,9, 23, 24, 25,27,28,29 y 30 señalaremos las expresiones de los personajes y preguntaremos ¿a qué emoción corresponde? ¿Por qué reflejan esa emoción? Al finalizar el cuento haremos unas preguntas para saber si han comprendido la historia: ¿quién es Clemente? ¿se enfada en la historia? ¿por qué? Al final de la historia ¿qué pasa? ¿Cómo se resuelve el conflicto?</p> <p><b>Movilidad articular.</b> Un alumno moviliza todas sus articulaciones y el resto le imita, con la ayuda del profesor.</p>	10´	I
	2´	GG

**GRÁFICO/DIBUJO**



c) Parte principal

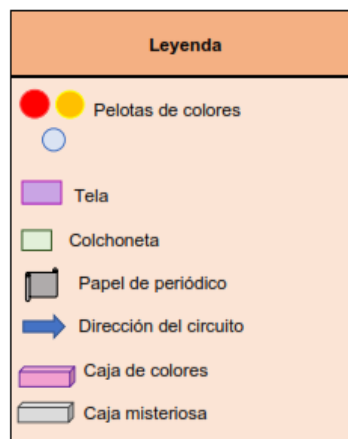
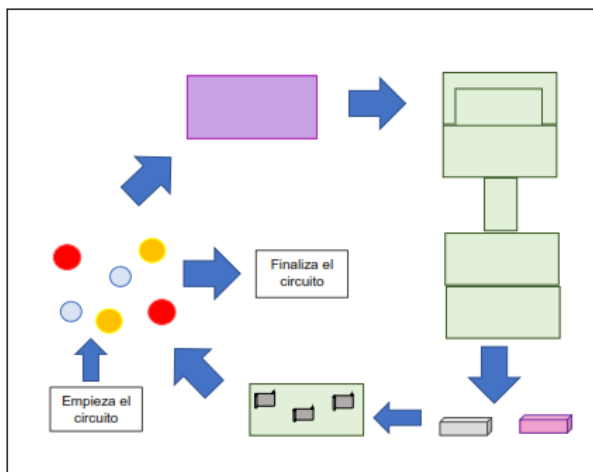
**Cuento motor.** Plantearemos al alumnado que todos somos Clemente y para ello llevaremos a cabo un circuito, que simulará las diferentes experiencias del camaleón para que el alumnado también las experimente. Constará de 7 estaciones del circuito. A continuación, explicare cada uno de ellos:

1. "Pelotas de colores" en esta estación el alumnado tendrá que coger la pelota correspondiente a la emoción que siente Clemente en las situaciones que se le plantea. Además de expresarla de manera facial y corporal; por ejemplo: si estamos enfadados nos desplazamos dando fuertes pisadas por el espacio.
  2. "Amor en primavera" aquí realizaremos entre todo el alumnado una fila sentados mirando la espalda del compañero y le haremos unas cosquillas suaves y caricias para demostrarle nuestro cariño.
  3. "Llueve" planteamos al alumnado que de repente empieza a llover, y que tendremos que movernos por debajo de la tela para no mojarnos.
  4. "Ciudad de ladrillos" cuando el alumnado salga de debajo de la tela, se encontrará con unas colchonetas que tendrán que pasar para llegar a la siguiente estación.
  5. "Nadar con peces" tendrán que hacer que nadan junto con los peces en unas colchonetas que tendrán justo delante una vez, pasadas las anteriores.
  6. "Las cajas" aquí estará la caja de colores (ver anexo 6) que contendrá pegatinas de diferentes colores, de las cuales solo podrán elegir una correspondiendo a la emoción que están sintiendo durante la sesión. A continuación, estará la caja misteriosa (ver anexo 8), dentro habrá algodón, pero los infantes tendrán que averiguarlo usando el sentido del tacto.
  7. "Otoño" en esta estación habrá papel de periódico, que simularán las hojas del otoño, los infantes tendrán que cruzar al otro lado arrastrándose entre el papel. De nuevo, llegaremos a la estación 1. "pelotas de colores" realizaremos lo mismo que se explicó anteriormente; pero con una variación, en este caso es que el alumnado se sentará individualmente dando la espalda a sus compañeros, preguntaremos ¿cómo se siente Clemente?
- Para finalizar el circuito haremos una rueda en el centro donde el espacio esta libre, pasándonos las manos por encima y nos daremos un abrazo colectivo.

15´

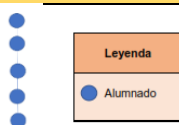
I  
GG  
I  
I  
I  
I  
I  
GG

**GRÁFICO/DIBUJO**



<p>d) Vuelta a la calma</p> <p><b>Nos inflamamos como globos.</b> Aprovechando que al finalizar el circuito estamos en un espacio libre de material y que hemos hecho un círculo, todos nos vamos a echar en el suelo, tal y como estamos dispuestos, los infantes cerrarán sus ojos y pondrán sus manos en el estómago, mientras le daremos instrucciones verbales diciéndoles, que su estómago en un globo que vamos a llenar de aire, cogiéndolo con nuestra nariz y cuando esté totalmente hinchado el globo va a perder poco a poco aire por la boca.</p> <p><b>Asamblea.</b> Realizaremos una asamblea, donde hablaremos sobre lo que hemos sentido y experimentado en la sesión, realizando algunas preguntas como: ¿en algún momento de la sesión nos hemos enfadado? ¿en qué situación? ¿en algún momento nos hemos sentido alegres? ¿en qué situación? Y ¿tristes? ¿cuándo? ¿hemos experimentado otras emociones? en caso afirmativo ¿cuáles? A continuación, cada alumno/a explicará porque en la estación de la caja de colores, ha escogido ese color y que emoción es la que representa para él o ella. Para finalizar, les explicaremos la técnica de la tortuga (Schneider y Robin, 1990), que consiste en reconocer la emoción, pensar y pararnos, nos metemos en nuestro caparazón respiramos y cuando salgamos del caparazón pensaremos una solución, para aplicar este método cerraremos los ojos imaginándonos el momento de la sesión donde nos enfadamos reconociendo la emoción y seguiremos los pasos de la técnica al igual cuando nos sentimos tristes.</p>	<p>1´</p> <p>13´</p>	<p>I</p> <p>GG</p>
<p>e) Ritual de salida</p> <p>Hacemos una fila uno a uno formando un tren en la puerta de salida para ir al aula ordinaria.</p>	<p>1´</p>	<p>Despedida</p>

### GRÁFICO/DIBUJO



### ESTRATEGIA DIDÁCTICA

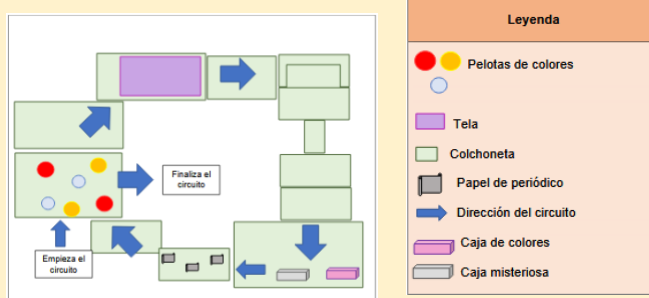
En esta sesión hemos usado una estrategia didáctica directiva, ya que hemos dado instrucciones al alumnado muy precisas sin embargo en momentos puntuales de la sesión hemos cambiado esta estrategia utilizando la emancipativa, dando libertad al alumnado a que tome las decisiones en la tarea como por ejemplo: al decir que elijan el color que quieran en la caja de los colores.

### MATERIAL

La caja de colores (ver anexo 6), pegatinas de diferentes colores (ver anexo 7) que irán dentro de la caja de colores, caja misteriosa (ver anexo 8), algodón que introduciremos en esta caja, colchonetas, tela grande, pelotas de colores y papel de periódico.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

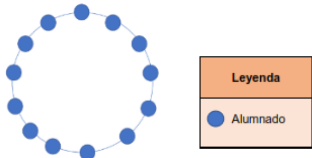
CI de adaptación del espacio. Todas las tareas se realizarán en colchonetas, disponiéndose de la siguiente manera en la que se refleja en el gráfico o dibujo.



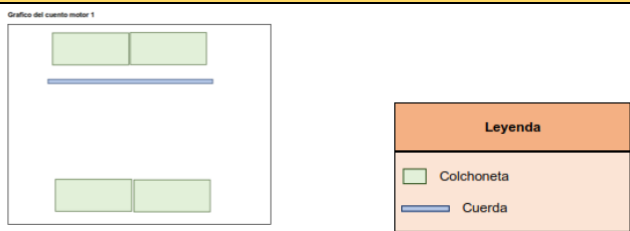
**Observaciones:**

#### 4.9.4. Cuento motor con tarjetas para crear cuentos

Esta sesión se realizará en el aula de psicomotricidad, su duración aproximada será de 45 minutos.

DESCRIPCIÓN	TE MP .	ORGANIZ/AG RUPAM. (GG, PG, P, I)
<p>a) Ritual de entrada</p> <p>Nos agarramos de las manos y hacemos un círculo, sentándonos en nuestro sitio correspondiente y soltándonos las manos.</p>	3´	Todo el grupo sentado en el lugar correspondiente
<p>b) Animación</p> <p><b>Cuéntame un cuento.</b> Realizaremos esta sesión con las tarjetas para crear cuentos, en las cuales elegiremos los protagonistas entre exterminador de monstruos y domadores de dragones, antagonistas monstruos y dragones, el lugar entre el bosque oscuro y el castillo encantado. Por último, el conflicto podrá ser hay monstruos come hombres o un dragón se ha vuelto loco. Una vez elegidas las tarjetas solo habrá dos opciones con pequeñas variantes (ver anexo 11).</p> <p><b>Movilidad articular.</b> Un alumno moviliza todas sus articulaciones y el resto le imita, con la ayuda del profesor.</p>		
<b>GRÁFICO/DIBUJO</b>		
		
<p>c) Parte principal</p> <p><b>Cuento motor. 1.</b> (Ver anexo 11) en esta variable del cuento habrá dos grupos, el de los dragones y el de los domadores, el alumnado que hace de dragón hará como si volará desplazándose por el espacio, además de abrir su boca. A continuación, se situarán en su guarida que serán unas colchonetas. Por otro lado, el grupo de los domadores, se acercarán a la guarida de los dragones de puntillas. El equipo de los dragones tendrá que hacer ruidos y salir poco a poco de las colchonetas, estos tendrán que ponerse la flash card del dragón enfadado y los domadores del estado de ánimo que les corresponde, planteándoles un juego de persecución, los dragones con cara de enfadados irán a atrapar a los domadores pero si estos llegan hasta las colchonetas al otro lado de la guarida del dragón ganarán. A continuación, se les plantearemos otra tarea que es el un, dos, tres de las emociones, los dragones desde su guarida dirán un dos tres el dragón esta triste, los domadores se tienen que acercar cuando los dragones digan esto, y cuando miren tienen que estar quietos como estatuas, y los dragones con la expresión de tristes, pero si dicen un dos tres los dragones y los domadores estamos enfadados, tanto dragones como domadores tendremos la expresión de enfadados, hasta que lleguen a la guarida del dragón y los domadores dirán ¿qué te pasa dragón?. Cuando finalicemos la anterior tarea, les plantearemos la 3 que consistirá en coger una cuerda, en la que ambos grupos tiraran de ella los dragones por un lado y los domadores del otro, y el objetivo será arrastrar al equipo contrario al suyo, esto se reflejará en una marca en el suelo con cinta adhesiva de color. Aquí todos tendrán que buscar los dientes del dragón, que ha escondido el docente por el aula, tendrán que ponérselos al poster del dragón excepto la muela que esta picada.</p>	15´	PG: la clase se divide en protagonistas y antagonistas

**GRÁFICO/DIBUJO**

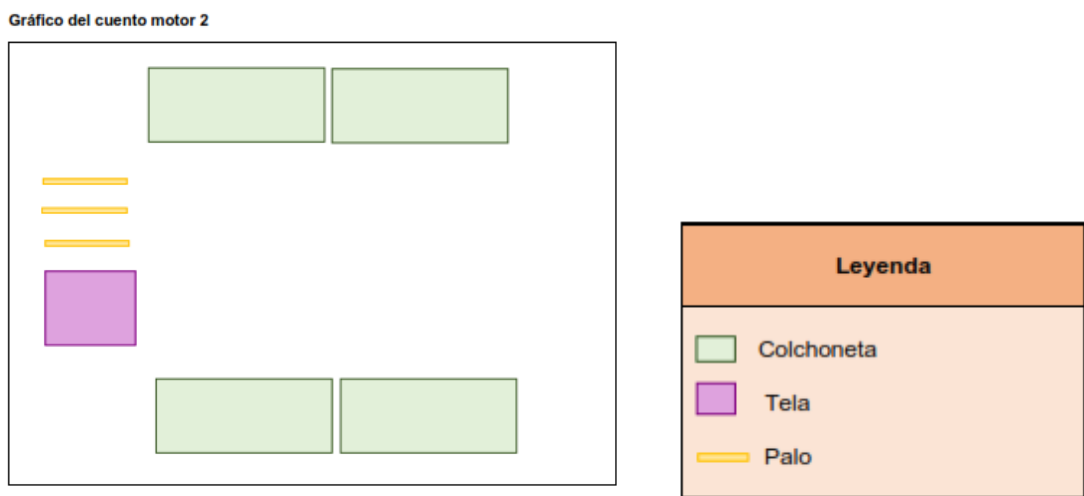



2. (Ver anexo 11) en este segundo cuento los infantes, se dividirán en dos grupos, uno el de los monstruos y el otro el de los exterminadores, el equipo de los monstruos tendrá que expresar de manera facial el enfado y desplazarse por el espacio dando pisadas fuertes, estos estarán situados en unas colchonetas que serán su guarida y desde esta deben hacer ruidos, saliendo poco a poco, cuando salgan por completo de las colchonetas se les propondrá un circuito que harán tanto los monstruos como los exterminadores, el circuito constara de: unos palos en los que tendrán que saltar, una tela por la que tendrán que pasar por debajo hasta llegar a una colchoneta donde se esconderán los exterminadores y los monstruos tendrán que volver a su guarida. A continuación, les plantearemos la tarea del un, dos, tres de las emociones, los monstruos desde su guarida dirán un dos tres el monstruo esta triste, los exterminadores se tienen que acercar de puntillas cuando los dragones digan esto, y cuando miren tienen que estar quietos como estatuas, y los monstruos con la expresión de tristes, pero si dicen un dos tres los monstruos y los exterminadores estamos enfadados, tanto monstruos como exterminadores tendremos la expresión de enfadados, hasta que lleguen a la guarida y los exterminadores dirán ¿qué te pasa monstruo?. Otra tarea, que les plantearemos será el espejo donde se harán parejas, es decir, un monstruo con un exterminador y tendrán que imitar sus expresiones faciales y gestos del otro. Les propondremos, otra tarea que será de persecución, y consistirá en que el equipo de los monstruos tendrá que ponerse unas telas en un lugar visible de su cuerpo y los exterminadores deberán de quitársela. Por último, haremos una rueda en el centro del aula y nos daremos un abrazo colectivo.

15'

PG: la clase se divide en protagonistas y antagonistas

**GRÁFICO/DIBUJO**



<p>d) Vuelta a la calma</p> <p><b>Cosquillas con pinceles.</b> Se realizarán parejas y pasaremos a nuestra pareja el pincel suavemente por su espalda, cuello, brazos y manos.</p> <p><b>Asamblea.</b> Realizaremos asambleas donde reflexionaremos todo lo que hemos vivido y sentido en la sesión de una manera oral, además el docente realizará preguntas para guiarlos como: ¿en algún momento de la sesión nos hemos enfadado? ¿en qué situación? ¿en algún momento nos hemos sentido alegres? ¿en qué situación? Y ¿tristes? ¿cuándo? ¿hemos experimentado otras emociones? en caso afirmativo ¿cuáles? En el caso de esta sesión, cada alumno/a explicará que hubiera hecho en las diversas situaciones que se plantearon en el cuento motor y se les preguntará si ellos también sentirían miedo y por qué. Por último, aplicaremos la técnica de la tortuga (Schneider y Robin, 1990), que consiste en reconocer la emoción, pensar y pararnos, nos metemos en nuestro caparazón respiramos y cuando salgamos del caparazón pensaremos una solución. para aplicar este método cerraremos los ojos imaginándonos el momento de la sesión donde nos enfadamos reconociendo la emoción, seguiremos los pasos de la técnica al igual cuando nos sentimos tristes y en el momento donde sentimos miedo.</p>	<p>1´</p> <p>13´</p>	<p>P</p> <p>GG</p>
<p>e) Ritual de salida</p> <p>Hacemos una fila uno a uno formando un tren en la puerta de salida para ir al aula ordinaria.</p>	<p>1´</p>	<p>Despedida</p>
<b>GRÁFICO/DIBUJO</b>		
		
<b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA</b>		
<p>En esta sesión hemos usado una estrategia didáctica directiva, ya que hemos dado instrucciones al alumnado muy precisas sin embargo en momentos puntuales de la hemos cambiado esta estrategia utilizando la emancipativa, dando libertad al alumnado a que tome las decisiones en la tarea como por ejemplo: cuando realizan el juego de los espejos se les explica la tarea pero ellos son libres de utilizar las expresiones faciales y movimientos que quieran.</p>		
<b>MATERIAL</b>		
<p>Tarjetas para crear cuentos (ver anexo 9), poster del dragón con sus dientes (ver anexo 10), palos, cinta adhesiva de color, colchonetas, telas y cuerdas.</p>		
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>		
<p>CI de adaptación de las reglas en primer lugar, en la tarea de desplazamiento de vuelo como si fueras un dragón no realizaremos el desplazamiento sino el movimiento de manos, en último lugar en cuanto a los juegos de persecución que se proponen en ambos cuentos se hará una adaptación de las normas , también en las que cuando el infante con la dificultad le toque se el perseguido, en el espacio habrá marcado con unas cintas adhesiva de colores unas zonas en las que no se podrá coger por unos 5 segundos, por otro lado si le toca perseguir cogerá a sus compañeros con la voz es decir cuando este cerca de uno de sus compañeros, podrá decir stop o parar y avanzara unos 3 pasos y coger a la persona más cercana. Realizaremos otra modificación de las normas en el circuito y en ves de saltar por encima de los palos se pasará por debajo de los mismos.</p>		
<p><b>Observaciones:</b></p>		

#### 4.10. Temporalización.

Este proyecto se podrá llevar a cabo durante todo el curso, ya que las tareas planteadas pueden utilizarse como herramienta para el aprendizaje continuo del alumnado. Lo podremos adaptar

según las necesidades que pudieran existir en las aulas, en concreto el proyecto está enfocado en el tercer trimestre.

Es una temporalización aproximada, y pueden producirse cambios, pudiendo ser modificada según los días festivos, no lectivos y salidas o excusiones que se realicen.

La temporalización semanal que se plantea es:

Tabla 3

Temporalización semanal de nuestra propuesta de innovación (Elaboración propia).

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES
<b>De 15:15 a 16:30</b>	Tarea previa "Identificando emociones"	Tarea previa "Identificando emociones"	Tarea previa "Identificando emociones"	Tarea previa "Identificando emociones"
		Cuento: <i>Te quiero (casi siempre) contrarios</i> (Anna Llenas editorial, Timun Mas Infantil)	Cuento: <i>Te quiero (casi siempre) contrarios</i> (Anna Llenas editorial, Timun Mas Infantil)	
		Cuento: <i>Clemente el camaleón transparente</i> (Ayano Otani, editorial san pablo)	Cuento: <i>Clemente el camaleón transparente</i> (Ayano Otani, editorial san pablo)	
	Cuento motor con tarjetas para crear cuentos	Cuento motor con tarjetas para crear cuentos	Cuento motor con tarjetas para crear cuentos	Cuento motor con tarjetas para crear cuentos

	Sesión con 5 años
	Sesión con 3 años

#### 4.11. Evaluación y seguimiento.

Se evaluará al alumnado a través de observación directa, que se plasmará en la lista de control siguiente. Para ello, tendremos en cuenta los criterios de evaluación correspondientes al Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, que permitirá evaluar el proceso de los infantes. En concreto, en nuestro proyecto tendremos en cuenta como referencia fundamental dos criterios que son los siguientes: el primero pertenece al área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal: expresar, oral y corporalmente, emociones y sentimientos. Por último, el segundo criterio que tendremos en cuenta pertenece al área de lenguajes:



comunicación y representación, y es el siguiente: utilizar la expresión corporal como medio para representar estados de ánimo, situaciones, personajes, cuentos etc.

En esta lista de control se reflejan las dos áreas y criterios de evaluación, que tendremos en cuenta. Se tendrán en cuenta las edades ya que trabajaremos con edades comprendidas en 2-3 y 5-6 años.

ÁREA	ÍTEMS PARA VALORAR EL CRITERIO	MUCHO	ALGO	POCO	NADA
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Expresa de manera oral emociones y sentimientos.				
	Expresa de manera corporal emociones y sentimientos.				
Lenguajes: Comunicación y representación	Utiliza la expresión corporal como medio para representar estados de ánimo.				
	Utiliza la expresión corporal como medio para representar situaciones.				
	Utiliza la expresión corporal como medio para representar cuentos.				
	Utiliza la expresión corporal como medio para representar personajes.				

## 5. Análisis de la experiencia de innovación

Este proyecto en la práctica va a tener un impacto positivo en el alumnado y en su formación, de las emociones a través de los cuentos motores. Afirmando esto apoyándome en los estudios de Ferland (2011) que explican la importancia de los cuentos y su utilidad como herramienta pedagógica en la infancia. En cuanto al ámbito emocional según los estudios de López (2010) y Delgado (2008) explican como las emociones desde el nacimiento se van desarrollando, y como por consiguiente nuestra personalidad. Recientemente, Viciano, Cano, Chacón, Padial y Martínez (2017) nos explican la importancia de la motricidad para el desarrollo integral del infante en la etapa de educación infantil, afirmando que la personalidad se va formando a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socioafectivas del niño/a. A través, de toda esta información podríamos concluir de manera breve, y según los

antecedentes expuesto en este trabajo que el ámbito emocional es un área en el ser humano importante, pero solemos dejarla en un segundo plano en el ámbito educacional, por ello como solución a esta problemática, planteo utilizar los cuentos motores unificando y trabajando en el aula los ámbitos cognitivo, motor y emocional. Mejorando la formación en educación emocional, al conseguir esta meta podríamos asegurar que el ambiente y las relaciones socioafectivas que se desarrollan en el ámbito educacional sean totalmente fructíferas, evitando posibles agresiones verbales entre el alumnado o del alumnado al profesorado. Y según nuestra poca experiencia personal formando a personas que en un futuro puedan lidiar con sus emociones en ámbitos sociales evitando que sean ineptos emocionales.

A través de los objetivos propuestos en este proyecto haremos un breve análisis de los resultados de la experiencia de innovación que se esperan con la puesta en práctica de esta propuesta.

- *Iniciar al alumnado en la identificación y expresión de emociones propias a través de los cuentos motores.* A través de la tarea previa que desarrollamos en el proyecto, explicamos y vivenciamos con alumnado las emociones, acorde a su edad, utilizando como recurso pedagógico unas marionetas que reflejan cada emoción primaria (enfado, tristeza, alegría y miedo). Coincidimos con el planteamiento de Iglesia (2018), que seguía técnicas que utilizan el teatro o la dramatización como medio terapéutico para el tratamiento de diversas dolencias mentales, emocionales o físicas, reflexionando sobre el uso del cuento motor en la enseñanza. En este caso, no lo utilizamos como un medio terapéutico, pero tenemos en cuenta sus técnicas para trabajar a nivel emocional con el alumnado. A través de las sesiones de psicomotricidad propuestas hacemos que el alumnado experimente las emociones y comparta en una asamblea final lo vivido en la experiencia.
- *Utilizar los cuentos motores para colaborar en el desarrollo emocional del alumnado en Educación Infantil.* A través de los cuentos, el alumnado se siente identificado con el personaje, con las situaciones que vive e incluso con lo que siente según Ferland (2011). Y, según la experiencia práctica de este proyecto, el alumnado aprende a empatizar con los personajes, identificando valores y favoreciendo su sociabilización en el ámbito educativo y familiar.
- *Valorar la incorporación de los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación emocional en Educación Infantil.* Los cuentos motores constituyen una herramienta pedagógica relevante que puede favorecer el desarrollo emocional (Ferland,

2011), pues los infantes se sienten identificados con sus personajes vivenciando múltiples sentimientos, personificando los estímulos, los miedos, los deseos... También experimentando sentimientos semejantes a los del niño/a en su vida cotidiana. A través de esta propuesta, no solo desarrollamos las emociones sino que hacemos que los docentes aprendan a valorar los cuentos motores como herramienta y teniéndola en cuenta a la hora de trabajar no solo a nivel emocional sino con cualquier planteamiento de contenido que se pretenda abordar en la práctica educativa.

## **6. Reflexiones finales**

Con este TFG (trabajo de fin de grado) hemos pretendido desarrollar las competencias emocionales desde la etapa infantil, ya que es una de las áreas que forman al ser humano. Siendo conscientes de que se trata de un concepto muy difícil de definir según diversos autores que hemos tratado y nombrado. Por ello, se trata de un tema complejo que se debe de educar en las aulas. Los cuentos motores se presentan como una herramienta pedagógica que puede favorecer el desarrollo una manera lúdica, experimentando e identificando las emociones a través del cuerpo, para que el docente pueda guiar las mismas y ayudar al alumnado a canalizarlas. Ya que desde edades tempranas hay que trabajar de manera globalizadora, es decir, trabajando aspectos cognitivos, corporales y emocionales. A esta última cuestión no se le suele prestar la atención suficiente en la práctica educativa. A través de este proyecto, hemos pretendido implementar estrategias metodológicas vinculadas al juego motor y a la expresividad motriz en general, con el objetivo de posibilitar un desarrollo integral de la personalidad infantil. Con la puesta en práctica de este proyecto de innovación podemos extraer las siguientes reflexiones a modo de conclusión:

- Los cuentos motores pueden favorecer el desarrollo emocional infantil a partir de planteamientos metodológicos que contemplen situaciones lúdico-motrices globales.
- La importancia de trabajar en el aula la expresión e identificación de emociones en edades tempranas.
- Aprender a gestionar las emociones de la vida cotidiana y las provocadas por situaciones de estrés.

Por otro lado, aunque este proyecto no se ha llevado a cabo en el centro, y por lo tanto no se ha demostrado su viabilidad, sirve como material, que ayuda y ofrece herramientas para educar emocionalmente a los infantes. Por último, en este proyecto se ha contemplado la diversidad

del aula, plasmando las modificaciones correspondientes en las tareas y sesiones planificadas, para que se puedan realizar con todo el alumnado. En cuanto a las limitaciones que nos hemos encontrado a la hora de realizar este TFG han sido mínimas, la única a destacar es que no hay mucha información a cerca del uso de los cuentos motores como herramienta pedagógica no solo en el ámbito emocional, sino que solo usan esta herramienta en lo que se refiere a sesiones de psicomotricidad sin aprovechar al máximo esta herramienta. Sin embargo hay mucha información de las emociones y de los cuentos motores por separado. En cuanto, a las posibles perspectivas de futuro que puede tener su aplicación en la práctica, esta demostrado que los cuentos motores son una buena herramienta didáctica para que el alumnado trabaje y aprenda, no solo en el ámbito de las emociones como hemos planteado en este TFG sino que también se puede aplicar a otros campos.

## 7. Referencias bibliográficas

- Bisquerra, R (Coord.); Punset, E., Mora, F., García, E., López, E., Pérez, J.C., Lantieri., L., Panielis, O. (2012). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*, Esplugues de Llobregat (Barcelona): Hospital Sant Joan de Déu.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona, España: CISSPRAXIS.
- Conde Caveda, J. L. (2011). *Cuentos motores*. Barcelona, España: Paidotribo.
- DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias núm. 163, jueves 14 de agosto de 2008.
- Delgado, B. (2008). Desarrollo afectivo, emocional y social. En M. Giménez y S. Mariscal (Coords.), *Psicología del desarrollo. Desde el nacimiento a la primera infancia* (pp.159-179). Madrid, España: McGraw-Hill.
- Ferland, F. (2011). *Cuéntame un cuento: ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Qué historia?*. Madrid, España: Narcea. Editorial: Narcea Ediciones.
- Giménez, M. (2008). El mundo social. En M. Giménez y S. Mariscal (Coords.), *Psicología del desarrollo. Desde el nacimiento a la primera infancia* (pp. 237-267). Madrid, España: McGraw-Hill.

- Gutiérrez, M. y García, J.L. (2015). La comunicación emocional, una necesidad para una sociedad en crisis. En J. Clares López y W. I. Ángel Benavides (Coord.), *Expresión y comunicación emocional: prevención de dificultades socioeducativas: actas del I Congreso Internacional de Expresión y Comunicación Emocional* (p. 397-408). Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado de [http://congreso.us.es/ciece/Publicacion\\_CIECE\\_2015.pdf](http://congreso.us.es/ciece/Publicacion_CIECE_2015.pdf)
- Iglesia, J. (2008). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, Volumen (6), 1-15.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Llenas, A. (2019). *Te quiero (casi siempre) contrarios*. Barcelona, España: Timun Mas Infantil.
- López, È. (2011). *Bases didácticas de la educación emocional: un enfoque práctico*.
- López, È. (2010). *Educación emocional. Programa para 3-6 años*. Madrid, España: Wolters Kluwer España.
- López, F. (2018, 9 de junio). *Desarrollo motor en la educación física y su didáctica*. Recuperado de <http://emasf.webcindario.com>
- Otani, A. (2016). *Clemente el camaleón transparente*. Madrid, España: San pablo.
- Ruiz, J. V. (2011). *El cuento motor en la Educación Infantil en la Educación Física Escolar: Cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla, España: Editorial Wanceulen.
- Viciano, V. , Cano. L. , Chacón, R. , Padial, R. y Martínez, A. (2017, 8 de agosto). *Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil*. Recuperado de <http://emasf.webcindario.com>
- Vivas, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, (22), p.3.

## 8. Anexos

### Anexo 1. *Te quiero (casi siempre) contrarios* (Anna Llenas editorial, Timun Mas Infantil)



Título: Te quiero (casi siempre) contrarios

Autor/a: Anna Llenas

Editorial: Timun Mas Infantil

Número de páginas: 20

Resumen: Lolo y Rita son amigos, pero muy diferentes. Son dos polos opuestos, tanto en personalidad como en gustos. Por eso se pelean y se molestan muy a menudo, sin ser impedimento para seguir siendo amigos.

Hemos elegido este cuento: *Te quiero (casi siempre) contrarios* (Anna Llenas editorial, Timun Mas Infantil), porque tiene una trama sencilla, adaptándose a las etapas con las que vamos a trabajar. Además, el cuento expone una situación cercana a los infantes, por lo que pueden identificarse fácilmente con los personajes. Por último, se trabajan diversos aspectos en los que estamos interesados, es decir, las emociones primarias (la alegría y el enfado), identificar las emociones de otras personas generando empatía y la actitud que debemos de tomar a la hora de resolver un conflicto.

### Anexo 2. *Clemente el camaleón transparente* (Ayano Otani, editorial san pablo)



Título: Clemente el camaleón transparente

Autor/a: Ayano Otani

Traductor/a: Elena Greggio.

Editorial: San Pablo

Número de páginas: 32

Resumen: Clemente es un camaleón, pequeño, con el cuerpo transparente y grandes ojos negros. Un día a pesar de las advertencias de su familia, Clemente decide explorar el mundo, en busca de su color. Ve muchos paisajes y lugares diferentes, pero poco a poco en su viaje, se siente solo echando de menos a su familia, por lo que vuelve con ellos entendiendo y encontrando por fin su propio color en el lugar que menos esperaba.

Hemos elegido este cuento: *Clemente el camaleón transparente* (Ayano Otani, editorial san pablo)de, porque el alumnado aprenderá que la búsqueda de su propia identidad no es incompatible con su familia. También, debido a que es un cuento rimado y aporta musicalidad, por lo que será más sencillo que retengan la historia a la hora de realizar la sesión. Por otra parte, trabaja contenidos de nuestro interés, las emociones primarias (la alegría, el enfado y la tristeza) presentándose en contextos sencillos que se acercan a la realidad de los pequeños/as.

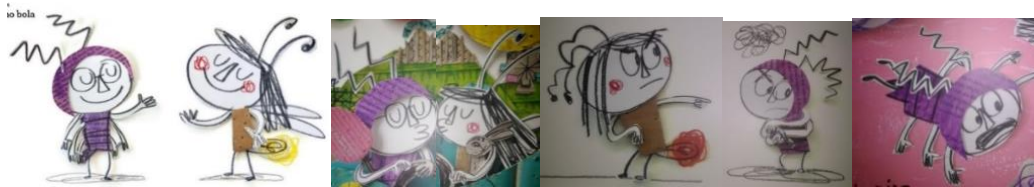
Anexo 3. Marionetas



Anexo 4. Caja de emociones



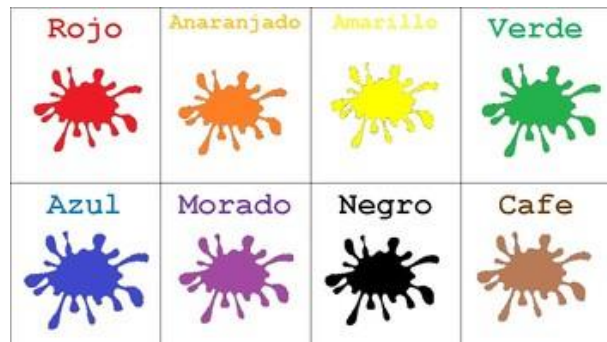
Anexo 5. Caras de Lolo y Rita



Anexo 6. Caja de colores



Anexo 7. Pegatinas de colores



Anexo 8. Caja misteriosa





Anexo 9. Tarjetas para crear cuentos.



Anexo 10. Póster del dragón.



Anexo 11. Variantes de cuentos.

1. Variante de cuento

Érase una vez, en un pueblo cerca de (un castillo encantado/ un bosque aterrador) vivía un dragón, los aldeanos convivían en paz con el dragón pues nunca se acercaba a la aldea, nadie lo había visto, pero las malas lenguas decían, que era aterrador y mucho más si tenía su boca abierta de par en par. Pero un día, el terrorífico dragón apareció dando tumbos por el pueblo, cada vez que abría su gran boca solo salía fuego incendiando todo lo que había a su paso, los aldeanos no entendieron el comportamiento del dragón así que decidieron llamar a los



domadores de dragones, estos escucharon las quejas que tenían los aldeanos y decidieron adentrarse en (el bosque/castillo), en búsqueda del dragón, empezaron a escuchar ruidos, y de repente a lo lejos vieron un cuerno, dos cuernos, un ala, una cola, hasta que vieron que era el dragón, este se percató de la presencia de los domadores y fue detrás de ellos, muy enfadado hasta que los domadores consiguieron esconderse, el dragón se marchó de nuevo a su guarida y los domadores tenían miedo pero empezaron a escuchar llantos así que salieron de su escondite y fueron a ver qué pasaba y quien era el que estaba llorando, era el dragón, los domadores se acercaron y le preguntaron ¿qué te pasa? el dragón respondió con una de sus garras en la mano, me duele muchísimo una muela, así que los domadores decidieron ayudarlo y le dijeron al dragón abre la boca, ábrela mucho más, ya vemos el problema tienes una muela picada vamos a quitártela y así no te dolerá más, los domadores empezaron a tirar de la muela hasta que de tanta fuerza se le cayeron todos los dientes al dragón, los domadores y el dragón se pusieron a buscarlos todos, hasta que pudieron encontrar y ponerle de nuevo al dragón una bonita sonrisa.

## 2. Variante de cuento

Érase una vez, cerca de un pueblo había un (castillo/bosque), al que nadie se acercaba, porque había un monstruo que siempre estaba enfadado y asustaba a la gente. Pero un día, en las afueras del oscuro y tenebroso bosque, empezaron a escucharse ruidos que asustaban, a los aldeanos así que llamaron a unos exterminadores de monstruos, que se adentraron en el (castillo/bosque) y vieron unos cuernos que asomaban entre los árboles, después vieron unos tentáculos ... y así poco a poco fueron viendo al monstruo tan temido y aterrador. Ante el miedo que les causaba el aspecto del monstruo, comenzaron a correr, saltaron un tronco que había caído en el suelo, seguidamente se agacharon y pasaron gateando por unos pasillos subterráneos, iban muy rápido por miedo a que el monstruo los alcanzara, se escondieron tras una roca enorme, cuando estaban allí tras la roca en silencio escuchando nada más el latido rápido de sus corazones, oyeron un llanto que provenía del interior de una cueva, asombrados por lo que estaban oyendo, olvidaron el miedo que sentían y comenzaron a caminar sigilosamente (de puntillas) dirigiéndose hacia el sonido de aquel llanto. Y allí se encontraron a un pequeño monstruo lloriqueando, los exterminadores sorprendidos se sintieron apenados y tristes, por lo que decidieron acercarse al monstruo y preguntarle ¿qué es lo que te pasa?, a lo que respondió estoy triste porque todo el mundo huye de mi cuando me, la gente no me da opción ni siquiera a conocerme, solo me juzga por mi aspecto. Los exterminadores sorprendidos pensaron en cómo podrían ayudar al

monstruo, y se les ocurrió una idea: llevarlos al pueblo, disfrazados además de enseñarles a como tener una sonrisa en su cara y como caminar como ellos, para que nadie se percatara de que eran monstruos. Llegaron al pueblo y todos comenzaron a jugar hasta que, pero con el monstruo tropezaron y la capa le quitaron, asustados y paralizados todos quedaron, pero los exterminadores una buena explicación dieron para que a los monstruos no temieran, pues un gran y noble corazón tienen estos seres que tanto tememos y una oportunidad le ofrecemos, para que convivan con nosotros en este hermoso pueblo. Convencidos dejaron que los monstruos se quedaran a vivir en el pueblo, y colorín colorado en el interior hemos buscado y un gran corazón hemos encontrado.