

Facultad de Educación

# **El cuento motor como herramienta para el desarrollo psicomotor del niño en la etapa infantil.**

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL



**UNIVERSIDAD  
DE ALMERÍA**

Autor/a	Verónica López Rivera
Curso:	4ºA Educación Infantil
Asesores:	Enrique García Artero y Elena Martínez Rosales
Año académico:	2020/2021

## **Resumen**

La motricidad en el niño es fundamental para su desarrollo evolutivo. Se puede trabajar de muchas maneras y con la utilización de distintos recursos y materiales. A partir de 3 años, el crecimiento del niño transcurre más lento por lo que es importante realizar actividades motrices que contribuyan favorablemente al crecimiento.

Debido a la importancia del juego en esta etapa, una de las formas más eficaces para realizar una propuesta motriz, es mediante la realización de cuentos motores en las que el niño y la niña trabajen la motricidad siguiendo un hilo conductor de una historia, fomentando así la creatividad y la expresión corporal.

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo principal crear una propuesta didáctica para niños/as de 3 años en la que, mediante el recurso metodológico del cuento motor se consiga un mejor desarrollo de la locomoción y habilidades motrices básicas.

Se fundamentará en el cuento motor, aunque se realizarán actividades previas y posteriores adecuadas a las necesidades del alumnado para adentrar al niño en el mundo de fantasía y conseguir motivarlos.

**Palabras clave:** motricidad, acción motriz, propuesta didáctica, juego, locomoción, Educación Infantil y cuento motor.

**Abstract:**

Motor skills in children are essential for their evolutionary development. You can work in many ways and with the use of different resources and materials. From 3 years on, the child's growth occurs more slowly, so it is important to carry out motor activities that contribute favorably to growth.

Due to the importance of play at this stage, one of the most effective ways to make a motor proposal is through the realization of motor stories in which the boy and the girl work on motor skills following a common thread of a story, thus promoting creativity and body expression.

The main objective of this Final Degree Project (FDP) is to create a didactic proposal for 3-year-old children in which, through the methodological resource of the motor story, a better development of locomotion and basic motor skills is achieved.

It will be based on the motor story, although previous and subsequent activities will be carried out adapted to the needs of the students to enter the child in the fantasy world and motivate them.

**Keywords:** motor skills, motor action, didactic proposal, game, locomotion, Early Childhood Education and motor story.

## **ÍNDICE:**

### **Resumen/Abstract**

- 1.** Introducción/Justificación
- 2.** Contextualización
- 3.** Objetivos: generales y específicos
- 4.** Competencias
- 5.** Cuento motor
  - 5.1. Metodología.
  - 5.2. Materiales
  - 5.3. Contenidos
  - 5.4. Actividades
  - 5.5. Atención a la diversidad.
  - 5.6 Evaluación.
- 6.** Conclusión
- 7.** Bibliografía
- 8.** Anexos

## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La infancia es una de las épocas más significativas del desarrollo vital que tendremos a lo largo de nuestra vida. En ella se asientan los cimientos de nuestra identidad y los principales estilos de vida que, con el paso de los años, se consolidarán.

En esta etapa la motricidad juega un importante papel en el desarrollo evolutivo del niño, y viene determinada por las habilidades y destrezas básicas que puedan adquirir y desarrollar. El periodo infantil entre 0-7 años es considerado como época de transición entre las habilidades motrices básicas y el establecimiento de habilidades deportivas y el juego. Es por ello por lo que el fomento del desarrollo de la motricidad debe de estar presente desde edades tempranas.

Según Wickstrom, (1983), el progreso de las habilidades básicas se asocia al crecimiento y desarrollo del niño. Siendo así un proceso natural pero que, a la vez, podemos impulsarlo desde fuera para conseguir un desarrollo óptimo.

Es necesario intervenir sobre el niño con los estímulos adecuados y cuando el/ella esté capacitado/a , para así evitar un posible retraso en la adquisición de determinadas habilidades, ya que esto produciría también desmotivación por parte del alumnado.

En las últimas décadas ha surgido interés creciente por el estudio y evaluación de las conductas motrices de los niños, lo cual se ha plasmado en la elaboración de diferentes estrategias e instrumentos encaminados a medir el desarrollo motor de los niños en diferentes edades (Deval, 2006).

Como afirma Justo Martínez (2000), el desarrollo motor del niño/a en la etapa de 0-6 años, se entiende como algo que el niño/a va a ir consiguiendo a partir de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente, por lo que ese desarrollo motor no debe de ser entendido como algo que le condiciona.

De acuerdo con lo que afirma el escritor Albert Batalla en su libro “Habilidades Motrices” (2000), el desarrollo motor del niño/a va condicionado por las habilidades motrices, que son competencias planteadas para conseguir un objetivo en concreto y que resulta en la actividad motriz generando así respuestas motoras que acaban en un movimiento.

Habitualmente se suelen considerar las habilidades motrices básicas las carreras, los saltos, los lanzamientos y los giros.

Hay varias clasificaciones de habilidades básicas que atienden a diferentes criterios. Por ejemplo, Sánchez Bañuelos (1986), cita las ideas de Godfrey y Kephard (1969) que las agrupa en dos categorías:

- Locomotorices: implica todos los movimientos que contribuyen al manejo del propio cuerpo. (desplazamientos, giros y saltos).

Sánchez Bañuelos (1986) considera que toda progresión que lleva a la persona de un punto a otro espacio, se denominan desplazamientos. Utilizándose así el movimiento total o parcial como medio fundamental. (desplazamientos naturales)

Por otro lado, según Conde y Viciano (1997), se encuentran los desplazamientos contruidos que son los que realizamos por un objetivo dictado previamente. Este tipo de movimientos potencian la motricidad del niño y la coordinación.

- Manipulativas: En esta categoría encontramos al conjunto de movimientos cuya acción principal tiene como objetivo el manejo de objetos. (lanzamientos y recepciones).

En la propuesta didáctica que presentamos en este trabajo de Fin de Grado (TFG), y que va al alumnado de 3 años, prestará especial atención a las habilidades motrices básicas, trabajando así movimientos como andar, correr, saltar y girar.

Como futura docente considero que la mejor forma de conseguir que los niños en la etapa de Educación Infantil muestren interés por el aprendizaje y éste tenga éxito, es mediante la utilización de cuentos. Y más concretamente, en el caso del desarrollo de la motricidad, el cuento motor. Así los niños disfrutarán y aprenderán en un mundo de “fantasía” y juego a la vez que desarrollarán sus habilidades motrices.

Actualmente se considera el juego como actividad esencial para el desarrollo del niño/a, y constituye el motor fundamental para el correcto desarrollo de las habilidades motrices básicas, tal y como afirman algunos autores a lo largo de los últimos años:

*“El juego contiene por sí solo todas las posibilidades de transición entre la imaginación creadora y el hacer constructivo, estableciendo la continuidad en el niño entre el juego y el trabajo” (Piaget, 1986).*

Las situaciones de aprendizaje deben ser siempre lúdicas y el cuento motor es una forma educativa, motivadora y estimulante de vivenciar el cuento de una manera colectiva y divertida, siendo así un cuento jugado que se considera una estrategia didáctica y herramienta de aprendizaje para el desarrollo personal, social, colectivo, afectivo y moral de los niños y niñas.

Según Conde (2001), el cuento motor es un instrumento didáctico y educativo de gran relevancia para las etapas infantiles y que alberga contenidos de diversas materias de manera vivencial. Es un cuento que se vive de manera colectiva representando y escenificando una historia.

Blanco (2009) afirma que el cuento motor es un cuento jugado y escenificado en el que los alumnos van representando lo que el adulto les va narrando. Además, el cuento motor se puede adaptar a las distintas áreas (por ejemplo, matemáticas o cálculo) que queramos trabajar según las necesidades educativas de nuestro alumnado, por lo que es flexible en cuanto a contenidos.

Es considerado una gran herramienta pedagógica en la formación integral del niño/a, ya que integra la función ejecutiva e inteligencia emocional, por ello presenta un gran significado educativo ya que la acción motriz a desarrollar conlleva dimensiones cognitivas, afectivas y sociales. (Ruiz, 2011)

Se trata de un recurso narrado que emplea el juego basándose en el movimiento y en el que los niños y niñas se trasladan a un escenario imaginario, teniendo como referencia la aventura y los retos, y en el que tienen que cooperar y coordinarse entre sí por un objetivo común, emulando a los personajes del propio cuento, teniendo la creatividad y la imaginación un papel fundamental.

Según Conde (1994), los cuentos motores tienen como principales objetivos: desarrollar la conducta cognitiva, afectiva, social y motora del niño/a, Asentar bases preventivas e

higiénicas de salud a través del ejercicio físico, desarrollar las cualidades físicas tales como: fuerza, flexibilidad, resistencia y velocidad, globalizar la enseñanza de las diferentes áreas, desarrollar habilidades básicas y perceptivas.

Partiendo de que los niños ven el cuento motor como una oportunidad para investigar y descubrir de manera divertida, mi objetivo con este TFG es elaborar una propuesta didáctica a poner en práctica en niños/as de 3 años que tenga como herramienta fundamental el cuento motor, buscando el desarrollo de la locomoción y habilidades motrices básicas.

El cuento motor propuesto en este TFG se llevará a cabo en una única sesión, habiendo diseñado previamente y utilizando un lenguaje adecuado según el nivel cognitivo del grupo para que puedan comprenderlo. Se utilizará material previamente seleccionado y se tendrá en cuenta el espacio disponible.

## **2. CONTEXTUALIZACIÓN:**

Este TFG va dirigido al alumnado de 3 años de Educación Infantil, del C.E.I.P José Saramago, situado en Vícar (Almería). Este colegio cuenta con una línea de educación infantil y una línea de educación primaria, habiendo así dos excepciones por desdobles debido al protocolo ante la situación de pandemia provocada por COVID-19.

El C.E.I.P José Saramago es un centro público que está situado en la avenida Gran Vía, abierto desde el curso 2012/2013.

Este centro es una comunidad de aprendizaje que lleva a cabo los siguientes proyectos y planes: Plan de crecimiento en Salud y apertura a las familias, Plan de convivencia, igualdad entre hombres y mujeres, Aldea, Escuela espacio de paz y Biblioteca. Además, colabora con el Ayuntamiento y otras entidades sin ánimo de lucro.

Cuenta con transporte escolar para alumnos con NEE y aula TEA, teniendo como objetivo la inclusión en el ámbito escolar.

Con respecto al grupo/clase el grupo de alumnado de 3 años en el que se aplicaría esta propuesta, cuenta con 14 niños y 12 niñas (26 en total), aunque actualmente están asistiendo al colegio de forma regular en torno a unos 21 niños y niñas. Todos los niños y niñas vienen de estar previamente en guarderías (1er ciclo de Educación Infantil, 0-3

años) por lo que están acostumbrados a una serie de rutinas y a estar con otros niños de su edad.

En general, el nivel del grupo/clase es bastante bueno en cuanto a comprensión lectora, ya que están acostumbrados a tener momentos de lectura con el tutor, en los que se trabajan las lecturas de forma profunda y se plantean actividades que hacen que el alumnado tenga interés y, por consiguiente, concentración. Además, hay una niña que tiene un trastorno del espectro autista.

A pesar de que hay un personal especializado que visita la clase todos los días para ver su evolución y llevársela a realizar ejercicios en solitario, esta niña es muy sociable en comparación con otros niños que sufren este trastorno, por lo que cada vez el especialista le da más libertad a la hora de desenvolverse en la clase e intentar mejorar su autonomía y relaciones sociales.

En relación con su desarrollo motor, la mayoría de los niños no tienen problema ni dificultad a la hora de expresarse motrizmente, así como tampoco lo tienen a la hora de trabajar en grupo y de forma cooperativa por lo que el cuento motor es una buena opción didáctica. Sin embargo, en relación con las limitaciones entre el alumnado hay un niño que tiene una discapacidad física desde su nacimiento que afecta a su mano derecha. Por lo que, a la hora de realizar cualquier actividad que implique el uso de esa mano, se hará una adaptación a su discapacidad física.

Por lo general, no están acostumbrados a usar el cuento motor como herramienta didáctica en hora de la sesión de psicomotricidad. Es por ello que, teniendo en cuenta su gran nivel de autonomía e interés por la lectura, se ha planteado esta actividad para llevarla a cabo en el gimnasio del colegio, contando con las herramientas necesarias en función de la trama del cuento motor, y para contribuir y reforzar el desarrollo de la locomoción, interpretándose primero cognitivamente y luego expresarlo motrizmente.

El gimnasio está situado dentro del patio del colegio y cuenta con bancos y espalderas que se aprovecharán a la hora de realizar la actividad. Además, se tiene en cuenta el patio de dentro de la clase ya que es un espacio amplio cubierto de cemento en el que los niños normalmente hacen las sesiones de psicomotricidad los jueves de 12:00 a 13:00.

Para llevar a cabo la sesión se utilizará un espacio amplio para poder saltar, correr, agacharse, andar y todo lo que requiera el cuento motor.

### 3. OBJETIVOS

#### **General:**

-Elaborar una propuesta didáctica a poner en práctica en niños y niñas de 3 años que tenga como herramienta fundamental el cuento motor, buscando el desarrollo de la locomoción y habilidades motrices básicas.

#### **Específicos:**

- Mejorar el control motriz.
- Desarrollar las capacidades físicas y sensitivas.
- Fomentar la cooperación y el compañerismo.
- Observar el entorno.
- Fomentar la capacidad de concentración y atención.

### 4. COMPETENCIAS:

Las competencias básicas (BOE, 2006) que se necesitarán para esta propuesta didáctica son:

Competencias en comunicación lingüística: uso adecuado de las destrezas básicas como escuchar, hablar y la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y como reguladora de emociones y conductas.

Competencia matemática: habilidad para el razonamiento matemático para interpretar y analizar informaciones sobre aspectos espaciales sobre la vida cotidiana.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: habilidad para la interacción con el mundo físico, teniendo en cuenta los aspectos naturales como los producidos por la acción humana facilitando la interpretación de sucesos y la predicción de consecuencias.

Competencia social y ciudadana: permite comprender la habilidad social del mundo en el que vive y ayuda a comprender la realidad social.

Competencia para aprender a aprender: mejora a la hora de aprender de manera autónoma y que ayuda a apoyarse en experiencias y aprendizajes previos con el objetivo de aprender nuevos conocimientos, tomando conciencia de sus capacidades intelectuales.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal: contribución al conocimiento de sí mismo a través de la interacción con los demás y actuar por iniciativa propia.

## **5. CUENTO MOTOR:**

### **5.1. Metodología:**

En cuanto a metodología, se tendrá en cuenta los diferentes aspectos (Martínez, 2007):

- Participación del alumnado
- Establecer diferentes estados: de quietud y de movimiento.
- Tener una participación por parte del alumnado y docente.
- Se aplica el esquema de una sesión propia de psicomotricidad.
- Asambleo al finalizar la sesión.
- Debe ser autónoma en cuanto a desarrollo de los niños y niñas.

En general, esta propuesta didáctica del cuento motor emplea una metodología dirigida y semi-dirigida que se fundamenta de manera directa en el juego.

Las actividades planteadas durante el desarrollo del cuento motor son cerradas ya que responden a una serie de directrices que el docente define. “Nadamos rápido”, “Saltamos”, etc. Algunas de las tareas propuestas se llevan a cabo desde la cooperación, como, por ejemplo, “hacemos un círculo”. Sin embargo, otras conllevan de tema transversal las emociones.

El desarrollo del cuento motor se llevará a cabo en tres sesiones de 45 minutos en las que se diferenciarán:

- Sesión inicial o actividad motivacional: En esta parte los niños y las niñas se familiarizan con el tema del cuento motor mediante una serie de manualidades que ellos realizarán después de que el/la docente les cuente sobre qué va a ser el cuento. En esta fase se intenta motivar al alumnado para mostrar interés por la actividad y que el niño aprenda contenidos, estableciendo así relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conocimientos ya existentes y el nuevo contenido. En esta parte, se le

comenta al niño qué se va a hacer y qué normas deben de seguir durante la actividad principal.

- Sesión principal (cuento motor): En esta parte principal, los niños y niñas seguirán el cuento narrado con las indicaciones que se les proporcionará, respetando las normas y el material facilitado. Por último, se realizará la relajación dentro del propio cuento motor.
- Sesión final: En esta sesión se realizarán actividades complementarias al cuento motor con acciones motrices. Además, los niños y niñas reflexionarán sobre la actividad, aportando ideas y analizando la situación en la que se han encontrado. En este apartado, se analizará de forma conjunta los puntos fuertes y débiles, lo que mejor han hecho, cómo se han sentido, etc.

## **5.2. Materiales**

Los materiales que se utilizarán para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta didáctica serán materiales que se utilizan en una sesión de psicomotricidad normalmente. En este caso se hará con poco material del que dispone el gimnasio del centro: Aros, picas, bloques y conos de colores.

En cuanto a materiales reciclados para la actividad preparatoria, se pueden utilizar cartulinas, cartón, rotuladores, tijeras, goma elástica para el parche y tizas de colores para marcar algunas de las limitaciones del suelo.

Además, se utilizará el altavoz del que dispone el gimnasio para poner alguna banda sonora de piratas mientras se narra el cuento motor.

## **5.3. Contenidos.**

Los contenidos de este cuento motor se pueden clasificar en:

- Conceptuales: En este apartado encontramos la acción motriz, el cuento de piratas, relajación y recursos de expresión.
- Procedimentales: Representación de conductas del cuerpo, expresión, desarrollo del cuento motor, representación de estados de ánimos y actitudes y juegos de imaginación
- Actitudinales: Interés por colaborar con los compañeros y compañeras e interés por utilizar el cuerpo como medio de expresión.

## 5.4. Actividades

### SESIÓN 1: PREPARACIÓN DEL CUENTO

**Duración:** 45 minutos.

**Objetivos de la sesión:** Adentrar al alumnado en el cuento, dar a conocer las características y vestuario de los piratas y motivar a los niños/as.

#### 1. Asamblea:

Esta actividad consiste en motivar a los niños para que muestren interés por el inicio y desarrollo del cuento, hablando sobre lo que se va a realizar y cómo se hará. Trata de adentrarnos en el cuento motor mediante la motivación.

#### 2. Actividad motivacional: Nos disfrazamos de piratas

Los niños crearán una espada con materiales reciclados y un parche para el ojo con ayuda del docente. De esta forma los niños y niñas podrán adentrarse en el mundo de los piratas creando sus propios disfraces para la sesión.

### SESIÓN 2: CUENTO MOTOR

**Duración:** 45 minutos

**Objetivos:** Desarrollar el esquema corporal, mejorar los desplazamientos, saltos y giros, fomentar la cooperación e intensificar la observación del entorno.

**Materiales:** Material fabricado, aros, picas, bloques, bancos, conos y altavoz.

**Calentamiento:** Se realizará un calentamiento que incluya movilidad articular: Tobillos, rodillas, muñecas, codos, hombros, etc. Aquí les propondremos movimientos como: Giramos el codo como si estuviésemos alzando la bandera de nuestro barco pirata o, movemos la cabeza como si estuviéramos diciendo si o no.

<b>Desarrollo del cuento: “En busca del tesoro”</b>	<b>Acción motriz</b>	<b>Habilidad motriz</b>
Érase una vez, hace mucho tiempo, existía un mundo diferente en el que podíamos encontrar piratas por todas partes, había	Todos cogen la espada y el parche que se ha realizado	Desplazamientos

<p>muchas tropas que se encontraban en la alta mar con barcos super grandes y llenos de artilugios para conseguir tesoros de la isla.</p> <p>Por un lado, estaban los piratas buenos y por otro, los piratas malos que sólo querían quitarle todos los tesoros a los demás. Estos piratas eran grandes y corpulentos y llevaban una espada muy grande.</p>	<p>previamente mientras se desplazan por el gimnasio de un lado a otro.</p> <p>Imitación de personas grandes y corpulentas.</p>	<p>Esquema corporal</p>
<p>Un día, cuando se hizo de noche, todos los piratas se montaron en el bote y remarón hacia la isla en busca de tesoros, pero de repente empezó una gran tormenta y tenían que remar aún más rápido hasta llegar a la isla.</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en el suelo y hacen el gesto de remar</p> <p>Se rema más rápido</p>	<p>Movimientos Espacialidad</p> <p>Movimientos Espacialidad</p>
<p>De repente, Luca, el capitán de los piratas buenos les indicó por donde había que ir con la ayuda del mapa. Este mapa tiene muchos caminos y señales que dirigía hacia un tesoro así que los piratas estaban super contentos y no paraban de saltar porque querían encontrar el tesoro.</p>	<p>Saltar muy alto mientras se aplaude</p>	<p>Desplazamientos Espacialidad</p>
<p>Pero, se escuchó un estruendo, ¡Eran los piratas malos que se dirigían hacia ellos para quitarles el mapa! Así que, salieron a correr esquivando y saltando las ramas de los árboles que había en el suelo.</p>	<p>Saltar y esquivar los obstáculos que el docente pone en el suelo del gimnasio</p>	<p>Lateralidad</p> <p>Desplazamientos Espacialidad</p>

<p>Para esconderse, se camuflaron en un bote que había en el suelo del revés, así que entre todos se tuvieron que juntar mucho para que pudieran entrar y que los piratas malos no los encontraran.</p>	<p>Unirse y meterse en el círculo dibujado en el suelo con tizas.</p>	<p>Movimientos Espacialidad</p>
<p>Al cabo de un rato, cuando ya no escuchaban a los piratas malos, salieron y emprendieron su camino buscando el tesoro perdido. Para ello se adentraron en la isla. Iban andando tan contentos en fila cantando su canción: <i>“capitán capitán el tesoro vamos a encontrar, capitán capitán nadie nos lo va a quitar”</i></p>	<p>Formar una fila y cantar la canción detrás del docente y hacer el gesto del pirata con sus espadas.</p>	<p>Esquema corporal Espacialidad Movimientos</p>
<p>Cuando se adentraron en la isla, se encontraron con una cueva que tenían que atravesar, por lo que se tuvieron que agachar mucho ya que era muy pequeña.</p>	<p>Andar agachados y muy despacio.</p>	<p>Desplazamientos Equilibrio</p>
<p>Al salir, se fueron por el camino de la derecha como indicaba el mapa, pero tenían que atravesar un lago nadando, por lo que comenzaron a nadar despacito para no cansarse.</p>	<p>Hacer el gesto como si estuvieran nadando despacio.</p>	<p>Movimientos Espacialidad</p>
<p>Cuando iban tan tranquilos, se dieron cuenta que había un cocodrilo, así que comenzaron a nadar muy rápido para que no les atrapara.</p>	<p>Se nada aún más rápido</p>	<p>Movimientos Espacialidad</p>
	<p>Hacer zig-zag</p>	

<p>Cuando salieron del lago, volvieron a mirar el mapa. ¡Estaban super cerca del tesoro! pero se volvieron a encontrar con una dificultad, y esta vez eran un montón de plantas venenosas que tenían que esquivar.</p>	<p>alrededor de unos bloques con picas y saltar los conos de colores.</p>	<p>Desplazamientos Equilibrio</p>
<p>El capitán emprendió el camino con toda su tropa pirata. los piratas están muy tristes, cansados y necesitan beber agua, así que realizan una breve parada.</p>	<p>Poner cara de tristeza mientras andan por la pista de forma cabizbaja y luego beben agua para descansar.</p>	<p>Desplazamientos Movimientos</p>
<p>Quedaba muy poco para llegar al sitio donde el tesoro estaba escondido. De repente Luca gritó “¡alto piratas!, hay una serpiente venenosa y si nos quedamos como estatuas no nos morderá”</p>	<p>Actuar como estatuas sin moverse durante 5 segundos</p>	<p>Esquema corporal</p>
<p>Cuando la serpiente se fue, emprendieron el camino hasta que llegaron a una palmera en la que había dibujada una x. ahí comenzaron a cavar y cavar hasta que dieron con el cofre del tesoro. Lo abrieron, y para su sorpresa, era una cápsula del tiempo que otros piratas dejaron allí para que sus descendientes supieran la historia y qué objetos tenían ellos. se sentaron en círculo a descansar y entre todos hicieron</p>	<p>Realizar el gesto de cavar.  Formar un gran círculo y sentarse haciendo un fuego imaginario.</p>	<p>Movimientos  Movimientos</p>

<p>un fuego para pasar la noche, con palos de madera y piedras.</p>		Espacialidad
<p>Cuando encendieron el fuego y tenían las manos muy frías se las rozaban y se soplaban para ponerlas calentitas ya que hacía mucho frío.</p>	<p>Soplar sus manos y rozar sus palmas mientras siguen sentados.</p>	<p>Esquema corporal Relajación</p>
<p>El capitán se levantó y les dijo: ¡Enhorabuena piratas habéis sido muy valientes! Ahora podemos volver a nuestro bote para irnos a nuestro barco. Así que, tranquilamente estuvieron andando por la isla hasta llegar a su bote super felices por el tesoro más grande que habían encontrado nunca.</p>	<p>Los niños despacio se levantan, se giran y se ponen en fila andando lentamente hasta la puerta del gimnasio.</p>	<p>Movimientos  Giros Desplazamientos Espacialidad</p>

Evaluación grupal: En esta actividad se realizará un círculo grande entre niños, niñas y docente para realizar una puesta en común sobre el cuento motor. Engloba preguntas a reflexionar sobre:

- ¿Cómo te has sentido realizando el cuento?
- ¿Qué te ha parecido más difícil?
- ¿Cuál ha sido la parte que más te ha gustado?
- ¿Cambiarías el final del cuento?
- ¿Qué te gustaría que hubieran encontrado los piratas?

### SESIÓN 3: ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

**Duración:** 45 minutos.

**Objetivos de la sesión:** Realizar acciones motrices, desarrollar capacidades físicas y cognitivas; y mejorar la percepción del cuerpo.

1. **Canción:** Desarrollar y escenificar una canción sobre la historia del cuento motor que incluya sentimientos sobre el desarrollo del cuento con su correcta acción motriz, pudiéndose utilizar el material elaborado previamente por los niños/as.
  
2. **¿Qué dicen los piratas?**  
Con ayuda de unas tarjetas (*Véase en el anexo*) que dictan una acción motriz, los niños elegirán una tarjeta al azar y se leerá en voz alta. La tarjeta será diseñada por el/la docente de acuerdo a las necesidades motrices del alumnado. Un ejemplo es: *Dice el pirata Caloberna de camines sobre una pierna*. Los niños/as tendrán que realizar el movimiento que la tarjeta indique.

#### 5.5. Atención a la diversidad

Teniendo en cuenta las necesidades, intereses, conocimientos y dificultades de cada alumno/a se debe valorar si los objetivos propuestos son alcanzables por todo el grupo. En este caso, en cuanto a discapacidades físicas encontramos las limitaciones de un niño en su mano derecha. Haciendo un estudio previo sobre cómo se desenvuelve en clase normalmente, se observa que, para la realización de las actividades, no se va a encontrar con ninguna que le suponga un problema o dificultad con su discapacidad física, ya que con la otra mano se desenvuelve con facilidad y la motricidad fina de la mano izquierda la tiene muy bien desarrollada.

Por otro lado, como hemos indicado con anterioridad en el apartado de contextualización, se encuentra una niña que sufre un trastorno autista que le dificulta el lenguaje y la comunicación. Esta niña tiene un gran nivel de comprensión por lo que el cuento motor no le va a suponer un problema y va a poder hacerlo sin dificultad. En el caso que sucediera algún inconveniente, se le adaptaría con otras palabras similares o se recurriría a la utilización de sus pictogramas.

## 5.6. Evaluación

Los criterios de evaluación que se seguirán serán la observación directa del alumnado y un registro en una tabla. En ella se verán reflejados los siguientes indicadores de evaluación que se evaluarán en: No iniciado, en proceso o conseguido. (*Véase en el apartado de Anexos*)

- Reconoce los distintos movimientos.
- Entiende el cuento sin dificultad.
- Respeta los tiempos de quietud y movimiento.
- Mejora los desplazamientos.
- Controla los saltos.
- Realiza los giros correctamente.
- Tiene un conocimiento del esquema corporal.
- Se desenvuelve con facilidad durante el cuento motor.
- Cooperación con los compañeros.
- Muestra interés y atención por la actividad.

En cuanto a la evaluación de la práctica docente, se realizará otro registro para posibles propuestas de mejora

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Poco</b>	<b>Normal</b>	<b>Mucho</b>
Los objetivos se adecúan a las características de los niños y son alcanzables.			
La organización de la actividad ha sido adecuada.			
Las actividades potencian la motivación			
Las actividades planteadas tienen en cuenta la diversidad de los niños.			
Es buena la implicación del docente en el desarrollo de las sesiones.			

La metodología utilizada ha sido motivante y satisfactoria para el alumnado.			
Los materiales han sido adecuados.			
El espacio ha sido adecuado.			

## 6. CONCLUSIÓN

Con esta propuesta didáctica se espera que los niños mejoren sus habilidades motrices disfrutando y adentrándose en un mundo de fantasía y magia, dejando fluir su imaginación y creatividad.

A lo largo de mis 4 años de carrera se le ha dado especial atención a que a la hora del proceso-enseñanza aprendizaje, hay que crear un ambiente en el que el niño se sienta partícipe y protagonista, es decir, incluirlo de forma activa en el proceso, enfocándose en sus características y haciendo que disfruten del proceso, ya que sin interés y ganas de aprender no se podrá mejorar las habilidades y conductas de cada uno. Además, el juego es una de las mejores alternativas para que el niño se desarrolle tanto física como cognitivamente, puesto que está presente en su día a día.

Es por ello por lo que elegí trabajar la locomoción mediante un cuento motor de piratas, ya que a los niños les suele llamar mucho la atención este mundo de fantasía y es sencillo de entender para ellos.

Con esta propuesta se puede prestar atención a la diversidad que hay en el aula y se pueden adaptar las actividades a posibles problemas que surjan durante el desarrollo de estas. Aunque se espera que, dado el nivel de dificultad, no surja ningún problema.

## 7. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- Sánchez, P. E., Morales, C.A., Gómez, A. & Flores, A. (2013) Revista digital *EFDeportes*. N<sup>o</sup> 176. Buenos Aires.
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades motrices*. Inde publicaciones. Barcelona.
- Prieto Bascón, M.A. (2010) *Habilidades motrices básicas*. Revista digital de habilidades motrices. N<sup>o</sup> 37.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (BOE del 4 de mayo), de educación (LOE). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (BOE del 10 de diciembre), para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Luengo, F. (2006).
- Wickstrom, R. L. (1983). *Patrones Motores Básicos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bañuelos, F. (1984). *Didáctica de la Educación Física*. Madrid: Gimnos.
- Deval, J (2006). *El desarrollo humano*. 7ma. Ed. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Martínez Calle, A. (2007): *Cuentos motores*, Sevilla, Wanceulen.
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos
- Conde, C (1994). *Cuentos motores* Vol. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Conde, J. L y Viciano, V (1997). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Barcelona: Inde.
- Ruiz, L. (2001). *Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. España; Editorial: Síntesis.
- Piaget, J. (1986). *Psicología evolutiva*. Madrid. Editorial Paidós

## 8. ANEXOS

### Tabla de evaluación:

Objetivo	No iniciado	En proceso	Conseguido
Reconoce los distintos movimientos.			
Entiende el cuento sin dificultad			
Respetar los tiempos de quietud y movimiento			
Mejora los desplazamientos			
Controla los saltos			
Realiza giros correctamente			
Muestra conocimiento del esquema corporal			
Se desenvuelve con facilidad durante el cuento motor			
Coopera con los compañeros			
Muestra interés y atención por la actividad			

### Cuento motor: “En Busca del tesoro”

Érase una vez, hace mucho tiempo, existía un mundo diferente en el que podíamos encontrar piratas por todas partes, había muchas tropas que se encontraban en la alta mar con barcos super grandes y llenos de artilugios para conseguir tesoros de la isla.

Por un lado, estaban los piratas buenos y por otro, los piratas malos que sólo querían quitarle todos los tesoros a los demás. Estos piratas eran grandes y corpulentos y llevaban una espada muy grande.

Un día, cuando se hizo de noche, todos los piratas se montaron en el bote y remarón hacia la isla en busca de tesoros, pero de repente empezó una gran tormenta y tenían que remar aún más rápido hasta llegar a la isla.

De repente, Luca, el capitán de los piratas buenos les indicó por donde había que ir con la ayuda del mapa. Este mapa tiene muchos caminos y señales que dirigía hacia un tesoro así que los piratas estaban super contentos y no paraban de saltar porque querían encontrar el tesoro.

Pero, se escuchó un estruendo, ¡Eran los piratas malos que se dirigían hacia ellos para quitarles el mapa! Así que, salieron a correr esquivando y saltando las ramas de los árboles que había en el suelo.

Para esconderse, se camuflaron en un bote que había en el suelo del revés, así que entre todos se tuvieron que juntar mucho para que pudieran entrar y que los piratas malos no los encontraran.

Al cabo de un rato, cuando ya no escuchaban a los piratas malos, salieron y emprendieron su camino buscando el tesoro perdido. Para ello se adentraron en la isla. Iban andando tan contentos en fila cantando su canción: *“capitán capitán el tesoro vamos a encontrar, capitán capitán nadie nos lo va a quitar”*

Cuando se adentraron en la isla, se encontraron con una cueva que tenían que atravesar, por lo que se tuvieron que agachar mucho ya que era muy pequeña.

Al salir, se fueron por el camino de la derecha como indicaba el mapa, pero tenían que atravesar un lago nadando, por lo que comenzaron a nadar despacito para no cansarse.

Cuando iban tan tranquilos, se dieron cuenta que había un cocodrilo, así que comenzaron a nadar muy rápido para que no les atrapara.

Cuando salieron del lago, volvieron a mirar el mapa. ¡Estaban super cerca del tesoro! pero se volvieron a encontrar con una dificultad, y esta vez eran un montón de plantas venenosas que tenían que esquivar.

El capitán emprendió el camino con toda su tropa pirata. los piratas están muy tristes, cansados y necesitan beber agua, así que realizan una breve parada.

Quedaba muy poco para llegar al sitio donde el tesoro estaba escondido. De repente Luca gritó *“¡alto piratas!, hay una serpiente venenosa y si nos quedamos como estatuas no nos morderá”*

Cuando la serpiente se fue, emprendieron el camino hasta que llegaron a una palmera en la que había dibujada una x. ahí comenzaron a cavar y cavar hasta que dieron con el cofre del tesoro. Lo abrieron, y para su sorpresa, era una cápsula del tiempo que otros piratas dejaron allí para que sus descendientes supieran la historia y qué objetos tenían ellos. se sentaron en círculo a descansar y entre todos hicieron un fuego para pasar la noche, con palos de madera y piedras.

Cuando encendieron el fuego y tenían las manos muy frías se las rozaban y se soplaban para ponerlas calentitas ya que hacía mucho frío.

El capitán se levantó y les dijo:

- ¡Enhorabuena piratas habéis sido muy valientes! Ahora podemos volver a nuestro bote para irnos a nuestro barco.

Así que, tranquilamente estuvieron andando por la isla hasta llegar a su bote super felices por el tesoro más grande que habían encontrado nunca.

**Juego: ¿Qué dicen los piratas?**



