



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

LA PSICOMOTRICIDAD COMO DISCIPLINA GLOBALIZADORA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Alumno/a: **Marta Navarrete Moya**

Tutor/a: Prof. D. Amador J. Lara Sánchez
Prof. Dña. Deborah Sanabrias
Moreno

Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

Julio, 2020

RESUMEN

En este trabajo de fin de grado (TFG), se propone la creación de un proyecto educativo, tratando la psicomotricidad como una disciplina globalizadora a través de la herramienta del cuento motor, centrándose en las necesidades e intereses de los alumnos, favoreciendo el aprendizaje significativo. En base a esto, se realizará un análisis de las dos cuestiones esenciales del proyecto, la psicomotricidad y su carácter globalizador.

A través de este proyecto, se pretende visualizar esta asignatura desde un enfoque diferente e innovador de cara a la comunidad educativa, así como motivar al alumnado de Educación Infantil para que sean partícipes de su propio aprendizaje e incentivar su curiosidad, imaginación y estímulo de acción.

En conclusión, este trabajo tiene doble propósito, por un lado motivar a la comunidad educativa a innovar en la metodología de esta disciplina así como motivar al alumnado haciéndoles partícipes de su propio conocimiento.

PALABRAS CLAVE: Psicomotricidad, globalización, cuento motor, aprendizaje significativo, Educación Infantil.

ABSTRACT

In this end-of-degree project (TFG), the creation of an educational project is proposed, treating psychomotricity as a globalizing discipline through the motor story tool, based on the needs and interests of students, favoring meaningful learning. Based on this, an analysis will be made of the two essential questions of the project, psychomotricity and its global nature.

Through this project, it is intended to capture this subject from a different and innovative approach to the educational community, as well as motivate students in Early Childhood Education to participate in their own learning and encourage their curiosity, imagination and encouragement of action.

In conclusion, this work has a dual purpose, on the one hand to motivate the educational community to innovate in the methodology of this discipline as well as to motivate the students by making them participants in their own knowledge.

KEY WORDS: Psychomotricity, globalization, motor story, meaningful learning, Early Childhood Education.

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	5
2.1 <i>Psicomotricidad en la actualidad</i>	5
2.2 <i>Enfoque globalizador</i>	6
2.3 <i>Marco Legislativo</i>	9
2.4 <i>Concepto de la psicomotricidad en la actualidad</i>	10
2.5 <i>Objetivos</i>	14
2.5.1 <i>Objetivos específicos</i>	14
3. PROYECCIÓN DIDÁCTICA.....	14
3.1 <i>Introducción</i>	14
3.2 <i>Justificación</i>	16
3.3 <i>Objetivos</i>	17
3.3.1 <i>Objetivos contemplados en la legislación</i>	17
3.3.2 <i>Objetivos específicos de la propuesta didáctica</i>	17
3.4 <i>Contenidos</i>	19
3.4.1 <i>Contenidos contemplados en la legislación</i>	19
3.4.2 <i>Contenidos específicos de la propuesta didáctica</i>	19
3.5 <i>Metodología</i>	20
3.6 <i>Temporalización</i>	21
3.7 <i>Descripción de tareas</i>	21
3.8 <i>Evaluación</i>	26
4. CONCLUSIONES.....	28
5. BIBLIOGRAFÍA.....	30
6. ANEXOS.....	32

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se va a tratar de mostrar la importancia de la actividad física en la etapa infantil, así como la importancia de dicha materia y destacar su carácter globalizador. Para ello, se empleará el recurso del cuento motor como herramienta, dónde se verán reflejadas el resto de disciplinas o áreas. El cuento motor, tal y como se entiende es:

“Una narración breve, con un sencillo hilo argumental, que nos remite a un escenario imaginario en el que los personajes se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, con el propósito de superar desafíos o retos en los que los niños y niñas puedan verse reflejados” (Ruiz, 2011, p.19).

Otro aspecto esencial a destacar, es el papel que adopta la psicomotricidad en este proyecto. Se debe aclarar, que la evolución de la educación va íntimamente ligada al desarrollo social, económico y cultural y por ello, el sistema educativo debe avanzar al unísono para poder saciar las necesidades educativas de los alumnos y no quedar por lo tanto obsoleta e ineficaz. Actualmente, la tecnología está a la orden del día, revolucionando todos los sectores y servicios incluyendo el educativo. Es por esto, que debido a las consecuencias de la implantación de estas nuevas tecnologías, los docentes tienen una gran responsabilidad, tratar de educar en un correcto uso de las mismas. Se puede observar claramente como es un hecho que los pequeños cada vez pasan más tiempo delante de las pantallas, televisiones, videoconsolas, ordenadores, tablets... y esto produce un descenso en el tiempo dedicado al ocio y al ejercicio físico entre otros. Si a esto se le añade una alimentación poco saludable y unos hábitos de vida poco saludables, se incrementa notablemente el riesgo de padecer graves enfermedades de salud como el sobrepeso, la obesidad infantil o futuras enfermedades cardiovasculares, además de otros problemas psicológicos de adicción que pueden desarrollarse por un mal uso de las tecnologías (Díaz, 2016; Mateo, 2017). De esta afirmación, nace la preocupación de la creación de este proyecto y por ello la intención de diseñar una propuesta didáctica basada en la psicomotricidad como disciplina madre para desarrollar otros aprendizajes, integrando actividades relacionadas con diversas temáticas de gran interés para el alumnado.

De este modo se va a tratar de ofrecer un recurso innovador como es el cuento motor, para visualizar otras metodologías plausibles e interesantes para abordar la asignatura de psicomotricidad de un modo globalizador y motivador en la etapa de Educación Infantil.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Atendiendo a la línea de investigación de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se debe hacer referencia a la importancia de la actividad física en la etapa a la que va dirigida la posterior propuesta, a la etapa infantil (0-6 años de edad). Previamente, se debe aclarar la gran cantidad de términos existentes a la hora de hablar de Educación Física en Educación Infantil, términos como educación motriz, educación psicomotriz, educación física de base, expresión corporal, educación kinesiológica, pre-deporte, etc... (Gil-Madrona et ál., 2008).

Tras investigar el origen de dichos términos, en definitiva, fue a comienzos del siglo XX donde empieza a apreciarse el concepto de psicomotricidad, gracias a los descubrimientos básicos de neuropsiquiatría por parte de autores destacados como Wernicke, Dupré o Sherrinton. El neurólogo francés Ernest Dupré, contrastó las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices, siendo el primero en emplear dicho termino y en describir algunos trastornos del desarrollo psicomotor, como por ejemplo la debilidad motriz. Henri Wallon, psicólogo e investigador francés, fue otro autor que remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Gracias a estas aportaciones, dichos autores entre otros, trascendieron el pensamiento dualista, demostrando la aplicación y estrecha relación entre los trastornos motores y mentales. Por lo tanto, con esta base y los posteriores trabajos de psicología evolutiva (Piaget, Gessel, Wallon...etc) se comienza a estructurar una descripción y comprensión del desarrollo psicomotor. Posteriormente, es Julián de Ajuriaguerra y sus colaboradores quienes van a completar las bases de la noción de Psicomotricidad, integrando los aportes de la neuropsiquiatría, la psicología del desarrollo, el psicoanálisis y las corrientes de la pedagogía moderna (Escuela Internacional de Psicomotricidad, s. f.). Como señalan Gil-Madrona et ál. (2008), tras la aclaración del origen del término “psicomotricidad” se contemplan diversos conceptos, que muchas veces no son más que distintos reflejos teóricos sobre un mismo compromiso central.

2.1 Psicomotricidad en la actualidad

En la actualidad, tomando de referencia la definición aportada por la Escuela Internacional de Psicomotricidad (s. f.): “La psicomotricidad es la historia de la personalidad a través del lenguaje no verbal y del movimiento. Se refiere siempre al individuo de una manera global; es decir, abarcando lo físico, psíquico, social y cognitivo”. En la Escuela Internacional de Psicomotricidad, llevan años indagando desde una perspectiva afectivo-

cognitiva, a la que se aproximan a partir de la interacción del cuerpo y la mente, procesando la información recibida a través de nuestra interacción con el medio que nos rodea, al que nos afrontamos diariamente con espontaneidad de un modo imitativo, simbólico y cognitivo. Por lo tanto, se entiende que uno de los objetivos elementales de la psicomotricidad, es comprender el vínculo que se establece entre la mente y el cuerpo. (Escuela Internacional de Psicomotricidad, s. f.). Tras entender que la psicomotricidad hace referencia al individuo de una manera global, que abarca no solo lo físico, sino también lo psíquico, social y cognitivo, se defenderá esta materia como una disciplina globalizadora.

La evolución y desarrollo de la educación, está íntimamente relacionada con los cambios que acontecen en la sociedad con la llegada de las generaciones venideras. Por lo tanto, con la llegada de la era tecnológica ha provocado que los niños pasen de estar de un estado de actividad continuo, a un estilo de vida más sedentario, ya que sus hábitos lúdicos y de ocio han cambiado sensiblemente y por consiguiente, las metodologías empleadas en las aulas de los centros también están siendo modificadas paulatinamente a medida que la tecnología y la ciencia avanzan. Actualmente, se está optando por metodologías “paidocéntricas”, donde uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta son los intereses de los alumnos para satisfacer sus necesidades. De esta idea, nacen las pesquisas de este proyecto, puesto que hemos observado la ineludible necesidad de movimiento de los alumnos para alcanzar su bienestar físico, psíquico y afectivo-social, comprendiendo la asignatura de psicomotricidad como una disciplina globalizadora integrando no sólo lo físico, sino también otros muchos aspectos o contenidos a tener en cuenta (Mateo, 2017).

2.2 Enfoque globalizador

A continuación, para explicar el enfoque globalizador de la futura propuesta, se deben tener en cuenta varios aspectos, tal y como señalan Gil-Madróna et ál. (2008), lo que se pretende es influir en todos los ámbitos de la conducta de los niños y niñas, gracias a la integración de los contenidos motrices adecuados, con la finalidad de contribuir a la mejora de su educación integral y global como seres humanos, enfocada a la adquisición de una serie de contenidos específicos. Para comprender la importancia del enfoque globalizador, debemos hacer un breve recorrido sobre la concepción de los diferentes enfoques planteados en el ámbito educativo. Antiguamente, primaba el aprendizaje memorístico, basado en la repetición de contenidos, conceptos, términos, fechas, obras, etc. El principal objetivo de este método es la acumulación del mayor número de conceptos posibles y se caracteriza principalmente por el papel adoptado por el docente, en este caso de transmisor de conocimientos. Este método

de enseñanza, conocido también como método tradicional, se caracteriza por la actitud totalmente pasiva por parte del alumno, adoptando una posición de escucha y reproducción de los contenidos que se les está impartiendo, mientras el docente con actitud activa, se limita a transmitir el contenido (Mateo, 2017).

Este método, por lo general, resulta ser desfavorecedor en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sobre todo dirigido a la etapa a la que nos queremos enfocar, la etapa infantil. A estas edades, resulta realmente complicado mantener la atención del alumno y esta metodología no favorece en absoluto el dinamismo de las sesiones, resultando también poco motivador y/o estimulante por parte del alumnado. Diversos estudios hablan de la ineficiencia del empleo exclusivo de este método, puesto que los conocimientos adquiridos por este proceso se suelen olvidar con facilidad. Según la pirámide de aprendizaje de Edgar Dale (27 de abril de 1900 – 8 de marzo de 1985), el pedagogo estadounidense, creó el mencionado modelo, conocido también como “cono de la experiencia” o “cono del aprendizaje”, basado en un estudio de campo exhaustivo y denso sobre el tema, tal vez uno de los más íntegros que se hayan elaborado (Cano et ál., 2009).

Edgar Dale, reflejado por Cano et ál. (2009), este modelo representa una pirámide, en la que cada escalón corresponde a un diferente método de aprendizaje, mostrando en la base aquellos métodos dónde el individuo tiende a recordar durante más tiempo lo aprendido, es decir, aquellas metodologías más activas que resultan ser más eficaces y participativas. Mientras que en la cúspide, se encuentran aquellas metodologías donde el alumno adquiere un papel más pasivo, resultando ser menos eficaces y más abstractas (Véase en [Anexo I](#)).

Se debe aclarar, que existen diversas ilustraciones publicadas en diferentes medios que representan dicha pirámide y son variaciones de la original, por lo tanto se debe tener verdadero cuidado a la hora de analizarlas. Se pueden encontrar diversas imágenes que contienen porcentajes específicos para cada nivel y en realidad estos valores no pueden ser considerados ya que no están sustentados por el trabajo de Dale y no existen estudios que lo validen (Cano et ál., 2009). Teniendo en cuenta esta información, esta pirámide está compuesta por diferentes niveles, dónde la base representa el estado de actividad pura y la cúspide supone un estado de actividad únicamente verbal. De tal modo que si nos posicionamos en la cúspide de la pirámide, a medida que bajamos niveles, se van añadiendo nuevos estados de actividad (auditiva, verbal, visual, participativa y receptiva hasta llegar al estado de actividad pura). En definitiva, este estudio lo que señala es que se tiende a recordar durante más tiempo, aquellos acontecimientos que se viven, es decir, aquellos acontecimientos dónde el sujeto se encuentra en un estado de actividad pura.

Por lo tanto, para la posterior propuesta de la proyección didáctica, se ha optado por el empleo de una metodología globalizadora, en la que en base a estudios aportados como el de Edgar Dale sobre los métodos de aprendizaje, se tratará de plantear actividades donde los alumnos se encuentren en un estado de actividad pura, para garantizar que dichos conocimientos, perduren lo máximo posible en la memoria de los alumnos.

Según Martín (1997), para que una situación de enseñanza-aprendizaje goce de un enfoque globalizador, es necesario que el alumno tenga la posibilidad de implicarse en la actividad de un modo global, es decir, físicamente, cognitivamente y afectivamente.

Por otro lado, también señala la importancia de la selección de actividades, teniendo especial cuidado para que éstas, se encuentren en adecuación con sus capacidades ya que si la tarea es muy difícil, implicará mecanismos que el niño no posee y por consiguiente el aprendizaje se bloqueará y si por lo contrario la actividad resulta demasiado fácil, se producirá aburrimiento y desinterés. Otro aspecto a tener en cuenta según Martín (1997), es la motivación y el interés por parte del alumnado, constituyendo uno de los elementos fundamentales de cara a la planificación de actividades y/ o situaciones de enseñanza-aprendizaje ya que de ello depende que los alumnos aprendan los conocimientos propuestos de una manera deformada o parcial. Esto supone un principio imprescindible y esencial en la etapa de Educación Infantil, por lo tanto las actividades que se ofrezcan (teniendo en cuenta el tipo, estructura de la tarea, manera de abordarla, las interacciones originadas, la disposición y disponibilidad de materiales), deberán mantener al alumnado con un elevado grado de interés y curiosidad, garantizando el mantenimiento de la atención por el mayor tiempo posible (Martín, 1997).

Por lo tanto, las actividades planteadas como se explica anteriormente, también tendrán que partir de los intereses del alumnado y por ello se debe tener en cuenta la etapa a la que se debe dirigir la futura propuesta, ya que como señala Martín (1997), los intereses de los niños varían según sus edades. Los niños más pequeños o de primer ciclo, suelen tener intereses más egocéntricos, mostrando curiosidad por la realidad más próxima, mientras que los niños más mayores o de segundo ciclo, muestran más interés por conocer elementos, fenómenos o ambientes, que no forman parte de su vida cotidiana, pero que sirven para ir aumentando sus experiencias. El alumnado de Educación Infantil, siempre se cuestiona preguntas peculiares de las cuales, conviene partir de cara al diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Ante todas estas dudas originadas por la innata curiosidad de los alumnos, se pueden dar lugar cantidad de hipótesis y suposiciones que pueden concluir en un debate creando

discrepancias, inferencias y reajustes que facilitarán el crecimiento intelectual y afectivo de los niños. Por lo tanto, las actividades planteadas serán favorables y fructíferas, siempre y cuando se conviertan en un instrumento nuevo para el alumnado, de tal modo que gracias a este instrumento, podrán conocer de un modo más ajustado la realidad que les rodea, a la vez que podrán ampliar conocimientos sobre el mismo. La principal característica común en todos los contenidos, plasmados en las actividades propuestas, es que sean abordables y coherentes para el alumnado. Por lo tanto, el propósito principal de la realización de las actividades, será potenciar que el alumnado se inicie en los primeros mecanismos de análisis de la realidad, de tal modo que les permita actuar sobre ella con confianza, seguridad y autonomía, siempre de una manera constructiva y crítica.

Actualmente, se puede observar como las metodologías participativas son las más recurrentes, ya que garantizan un aprendizaje significativo, donde los alumnos aprenden a raíz de lo que ya saben de una manera coherente, de tal modo que se le da significado a lo aprendido, integrando los nuevos conocimientos sobre los ya existentes. Por lo tanto, se podría afirmar que el enfoque globalizador permite a los alumnos aprender de forma significativa, de modo que esos aprendizajes perduren por el mayor tiempo posible (Mateo, 2017).

2.3 Marco Legislativo

Haciendo referencia a la legislación actual, según la Orden ECI /3960/2007 de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, señala que se pretende lograr un desarrollo integral y armónico de la persona en los distintos planos: físico, motórico, emocional, afectivo, social y cognitivo, y a procurar los aprendizajes que contribuyen y hacen posible dicho desarrollo, lo que facilitará la posterior adquisición de las competencias básicas propias de esta etapa. No obstante, buena parte de los contenidos de un área adquieren sentido desde la perspectiva de las otras dos, con las que están en estrecha relación, dado el carácter globalizador de la etapa.

Para la realización de la posterior propuesta didáctica, se han tenido en cuenta los principios generales contemplados en el artículo 2 de la Orden ECI /3960/2007, de 19 de diciembre, donde se señalan varios aspectos a argumentar. Como se señala en el Art. 2.3, “La intencionalidad educativa debe orientar en esta etapa todos los momentos, actividades y situaciones escolares. Las distintas propuestas y experiencias de aprendizaje se abordarán desde un enfoque integrado y globalizador” (Ministerio de Educación y Ciencia, 2008),

principio en el que la propuesta se apoya, tratando de paliar las necesidades educativas a partir de los intereses del alumnado.

En base a las investigaciones realizadas anteriormente y en base al Art. 2.4, “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, en la actividad infantil y en el juego, y se aplicarán en un ambiente de seguridad, afecto y confianza para potenciar la autoestima y la integración social” (Ministerio de Educación y Ciencia, 2008), se abordará nuestra futura propuesta, gracias al recurso del cuento motor que facilitará la adquisición de dichos objetivos.

La propuesta didáctica por lo tanto, tendrá como eje central la psicomotricidad, ya que además de cumplir con las necesidades de movimiento de los alumnos, se encuentra apoyada dentro del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, que es el que nos marca las pautas básicas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, atendiendo al Art. 4.1, tanto los contenidos educativos de esta etapa como los métodos de trabajo, se basarán en las experiencias, las actividades y el juego, abordándose por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños (Ministerio de Educación y Ciencia, 2007).

En conclusión de esta revisión legislativa, se considera que las leyes vigentes actualmente en nuestro país, nos muestran que para que un alumno logre desarrollarse íntegramente y aprender, se debe potenciar de forma global la adquisición de conocimientos en las tres áreas, a través de la exploración, indagación, investigación y el juego y para ello, haremos uso del cuento motor, implicando la psicomotricidad en todas y cada una de las actividades propuestas.

2.4 Concepto de la psicomotricidad en la actualidad

Gracias a las recomendaciones de Emilio Ginés Morales, director pedagógico de la Escuela Internacional de Psicomotricidad (EIPS), en su entrevista en “El rincón de Educación Infantil” (Programa, nº: 20), se puede contemplar cómo se está trabajando la psicomotricidad en las aulas en la actualidad. Se han tenido en cuenta estas aportaciones debido a la vasta experiencia laboral del entrevistado en dicho ámbito, comprendiendo una duración de treinta años como psicomotricista en la EIPS, cinco años como psicomotricista terapeuta con niños autistas y con problemas de personalidad, veinte años como Orientador psicopedagogo en Equipos psicopedagógicos de Atención Temprana y siete años como Orientador psicopedagogo y profesor en Instituto de secundaria. Entre su formación académica también

encontramos una cierta especialización en el ámbito de la psicomotricidad (Escuela Internacional de Psicomotricidad, s. f.).

En su entrevista, Emilio Ginés Morales señala los principales errores cometidos en las sesiones de psicomotricidad entre los cuáles encontramos principalmente la cuestión de no centrarse en el cuerpo como base de la personalidad, es decir, se entiende como un objeto más en la programación. Se centran siempre en lo memorístico, debiéndolo de abordar de manera global a medida que el niño se relaciona con los demás y con el entorno que le rodea. Además, señala que siempre se trata de convertir los movimientos corporales en algo meramente funcional, lo cual es un error ya que de este modo, dejamos a un lado la función creativa, la cual se debe explotar aún más a estas edades. Finalmente, comenta el gran error por parte de los docentes de tratar de forzar el cuerpo a que se adapte a las normas, tratando de aprender a mover el cuerpo en la “inmovilidad”. Esto supone una incongruencia, ya que como señala en entrevistado, valoramos a aquel “alumno florero”, sumiso y tranquilo, y tendemos a castigar a aquel alumno más nervioso que no para de moverse, cuando en realidad esto supone un modo de expresión, dónde el docente tiene un papel verdaderamente importante porque tiene la responsabilidad de interpretar dichos movimientos o gestos, y darle una respuesta o solución. Por lo tanto, la responsabilidad del docente reside en incentivar al movimiento ofreciendo espacios que permitan desarrollar su creatividad y favorezca el movimiento (AMEIcuentosanimados, 2016).

A continuación, Emilio Ginés Morales define la práctica educativa, en cuanto a la actividad psicomotriz en los niños de entre 0-6 años de edad, como una forma de afrontar el cuerpo de una manera global, no segmentaria, de tal modo que se le otorga el valor que el cuerpo se merece. Asimismo, define la actividad corporal como un lenguaje, es decir, el movimiento expresivo del cuerpo, o dicho de otro modo, una manera de comunicarse. No es algo objetivo, el cuerpo no es un instrumento, de hecho, es “algo” que habla de la relación con nosotros mismos y con los otros y este aspecto es el primero a tener en cuenta a la hora de hablar de psicomotricidad. Esta concepción por lo tanto, también conlleva afrontar la manera en la que el otro se expresa y en la que el otro se comunica con el medio. Según el entrevistado, el trabajo psicomotriz supone “trabajar el cuerpo no solo para recordarlo con la memoria, sino considerar el cuerpo como centro del mundo, y la relación que mantenemos con el entorno”. Por otro lado señala la corporalidad como “el núcleo de todo lo que acontece”, esto es, el cuerpo recibe de forma activa y pasiva, la información adquirida del exterior y se debe trabajar esta capacidad sensible que todos poseemos. Más adelante, el entrevistado señala que hay que tener en cuenta no solo los aspectos conceptuales (arriba,

abajo, derecha, izquierda...), ya que estos son constantes y se repiten continuamente en la práctica psicomotriz, sino también los psíquicos, afectivos y emocionales que aparecen cuando nos movemos. Asimismo, afirma que se debe tener en cuenta que trabajando psicomotricidad, lo que conseguimos es la configuración de la personalidad del individuo desde la libertad, es decir, no mantener a los niños sentados en silencio escuchando al profesor, sino motivarlos a que se levanten, exploren... para que sean autónomos, capaces de expresar emociones y sentimientos y todo esto, a través del juego. Otro aspecto al que el entrevistado hace énfasis es en la sensibilidad perceptiva del cuerpo, es decir, aprendemos a actuar y a tomar decisiones a través del cuerpo. Según la etapa vital que se está viviendo, el cuerpo se expresa de un modo u otro (AMEIcuentosanimados, 2016).

A través de la EIPS, tratan de ayudar a los alumnos a que descubran cuál es el valor real del propio cuerpo, eliminando la idea del cuerpo como un instrumento y esto requiere de muchísimo esfuerzo. No resulta tarea fácil ya que no se trabaja “sobre” o “entorno” al cuerpo, sino que hay que trabajar en el cuerpo, dentro de nuestro propio ser corporal. Para tomar conciencia del cuerpo, no hay que considerar el cuerpo como objeto (como algo a representar), sino que el cuerpo (sobre todo la experiencia), tiene que vivir subjetivamente en relación con lo que nos rodea. Esa es la cualidad del cuerpo, de ser sujeto y objeto al mismo tiempo.

Otro aspecto al que el entrevistado hace referencia es a la importancia de “aprender a jugar”, que resulta muy importante para tomar conciencia del propio cuerpo, esto es, jugar moviéndose para observar como el cuerpo emite mensajes y cómo podemos hacer que nuestra psique evolucione a través de la escucha de uno mismo, para comprenderse a uno mismo expresivamente. Se debe trabajar siempre tomando conciencia de lo que nos ocurre a nosotros mismos y a los que nos rodean (AMEIcuentosanimados, 2016).

Finalmente, Emilio Ginés Morales recomienda a los docentes a aprender a integrar todos los aspectos evolutivos del desarrollo emocional, a integrarlos y comprenderlos dentro de la expresión corporal y del movimiento, no solo dentro del desarrollo mental o conceptual del individuo, sino como se aplica al desarrollo corporal y a la manifestación y expresión corporal. Por lo tanto, hace un especial hincapié en el papel adoptado por el docente ante ciertas situaciones, dónde su responsabilidad reside en descifrar o averiguar el porqué de determinados gestos, actitudes o movimientos de los alumnos. No es solo para teorizar evolutivamente sobre cómo se comportan los alumnos, también hay que tener cierta técnica y saber que secuencia y pautas debemos seguir. Esta técnica, se basa principalmente en la creación de situaciones psicomotrices que propicien la evolución y crecimiento del individuo.

Es importante que el docente descubra el poder educativo que tiene para el niño trabajar con el cuerpo, porque esto favorece la creación de relaciones basadas en el respeto (muy importante en la sociedad), cuando escuchas al otro e intentas contestarle, le estás ayudando a que no se estanque, a que siga explorando y buscando nuevas formas de comunicación y esto propicia el respeto al otro, porque el niño se siente escuchado (AMEIcuentosanimados, 2016).

Por otro lado, en cuanto a la psicomotricidad en la educación actual cabe destacar que uno de sus principales propósitos es lograr la consecución del mayor número de posibilidades de desarrollo, de habilidades de autonomía personal y de comunicación, partiendo de las experiencias vividas por el alumno a través del cuerpo, que permiten el acceso a la representación mental, al lenguaje, a la comunicación y a la construcción paulatina de su propia personalidad, con el fin de mejorar los aprendizajes escolares. Es por ello, que en este trabajo se ha planteado la necesidad de diseñar una propuesta que contemple una gran diversidad de temáticas y retos, con la finalidad de contribuir a una formación integral del alumnado. Para el planteamiento del diseño de dichas situaciones de enseñanza-aprendizaje, se deben estructurar unos planteamientos educativos, partiendo de unas necesidades detectadas por el docente, dónde se formulen objetivos y contenidos que se pretenden abordar, programando sesiones en función de dichos objetivos y contenidos (Maldonado, 2008).

Además, cabe destacar el papel del alumno en la clase de psicomotricidad, interactuando con los elementos del medio y con sus compañeros de manera espontánea, construyendo su propio aprendizaje con ayuda del docente. Los niños son los primeros actores de su propia educación psicomotriz, ya que ellos llegan a la percepción de la realidad, entendiéndola y comprendiéndola a través de la interacción de ellos mismos con el medio que les rodea, así como las interacciones sociales con sus compañeros. Como señalan Alvarado y Rodríguez (2010, p.1), “Una psicomotricidad que parte de la globalidad hacia el descubrimiento de su propio cuerpo y que, a través de éste, el niño vuelve a conectar y adquirir los conceptos externos a él”. Es decir, el alumno irá desarrollando y conociendo su cuerpo poco a poco y a medida que desarrolle ciertas capacidades y/o habilidades, se irá mostrando más receptivo con respecto al descubrimiento del mundo exterior, además de mejorar la relación con respecto a su propio cuerpo y su relación con el medio que le rodea.

2.5 Objetivos

A continuación, en este apartado se procederá a especificar los objetivos que se pretenden alcanzar con este TFG. Este trabajo, tiene como objetivo general la elaboración de una propuesta didáctica basada en el cuento motor, con un claro carácter interdisciplinar y globalizador, partiendo de la psicomotricidad como eje central, con el fin de potenciar su desarrollo integral. Está dirigido a alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil, más específicamente para el tercer nivel (5 años).

2.5.1 Objetivos Específicos

Para poder desarrollar el objetivo general mencionado, se deberán tener en cuenta los siguientes objetivos específicos, que servirán para facilitar la adquisición de dicho objetivo:

- Visualizar la importancia de la actividad física en esta etapa.
- Profundizar en qué consiste el cuento motor, haciendo referencia a sus características.
- Fomentar la práctica de metodologías globalizadoras e interdisciplinares.
- Conocer los intereses de los alumnos a los que va dirigida la propuesta, en este caso para el segundo ciclo de Educación Infantil, para partir de ellos para la realización de las actividades.
- Diseñar actividades que permitan desarrollar las habilidades motrices de una manera integrada.
- Crear situaciones de enseñanza-aprendizaje donde los alumnos se desenvuelvan en un contexto de reto y aventura, con el propósito de superar desafíos o retos en los que los niños y niñas puedan verse reflejados.

3. PROYECCIÓN DIDÁCTICA

3.1 Introducción

La propuesta didáctica planteada, consiste en la realización de una serie de cuentos motores donde la psicomotricidad supone el pilar principal para desarrollar otro tipo de habilidades, actitudes y conocimientos contemplados en las tres áreas correspondientes a la etapa a la que va dirigida dicha propuesta, es decir, a la etapa de educación infantil. Las tres áreas contempladas en la Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, son: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno y Lenguajes: Comunicación y representación. Tal y como se indica en la misma, las áreas del currículo “se organizarán desde un enfoque

globalizador” (Junta de Andalucía, 2008) y por ello, la propuesta didáctica cumple con este y más principios tales como el principio de significatividad o el principio de actividad.

La propuesta didáctica está diseñada para ser dirigida al segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil, más específicamente para alumnos y alumnas del tercer nivel (5 años). Para ello, en consonancia con el trabajo de investigación realizado, se tendrán muy en cuenta los intereses del alumnado para partir de ellos y desarrollar una eficaz práctica educativa.

Finalmente, se procederá a explicar en qué consiste un cuento motor, así como la finalidad del empleo del mismo. El cuento motor, es un relato sencillo caracterizado por tener un hilo argumental muy simple, el cual nos traslada a un espacio onírico o imaginario. Asimismo, los personajes involucrados en la trama, acaban enfrentándose a un problema o desafío, exponiéndose a una situación de reto y aventura, con el principal objetivo de solucionar estos problemas; proporcionando situaciones en las que los niños se puedan ver reflejados, de tal modo que podrán adquirir experiencias que desemboquen en aprendizajes (Ruiz, 2011).

Una vez puesto en contexto el recurso que se va a emplear para llevar a cabo la propuesta didáctica, se debe aclarar, que entre la multitud de posibles recursos a elegir para desarrollar los objetivos principales de esta propuesta, el cuento motor ha sido el seleccionado debido a una sencilla razón, y es porque los cuentos facilitan la capacidad de imaginar en el momento en el que son narrados, generando una imagen mental de los personajes y de los hechos acontecidos. Pero sin embargo, cuándo se trata de un cuento motor, son ellos mismos los protagonistas de la historia, por lo que esta condición favorece una integración plena en el cuento. Esto, provoca una inmersión en la historia narrada, propiciando la creación de determinadas situaciones de reto reales, en la que los alumnos deben ser participes, de tal modo que serán ellos mismos los generadores de su propio aprendizaje (Ceular, 2009).

En cuanto a la finalidad del empleo del cuento motor como recurso didáctico para el desempeño de la propuesta didáctica, se destaca la gran cantidad de ámbitos que abarca ya que entre sus objetivos está el contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los alumnos, ya que este recurso, se basa principalmente en el juego que favorece el desarrollo de dichas habilidades. El cuento motor es un cuento vivenciado, es decir, durante el mismo se generan unas experiencias reales que predisponen a los niños a jugar, de tal manera que inconscientemente irán adquiriendo unas determinadas habilidades de manera colectiva (Ceular, 2009).

3.2 Justificación

Para la realización de este proyecto ha sido necesario valorar una serie de aspectos previos a la realización del mismo, ya que la propuesta ha sido originada debido a una serie de preocupaciones, de las cuáles parten estas dos ideas principales: el precoz sedentarismo infantil debido a la nueva sociedad de la tecnología en la que estamos inmersos y por otro lado, las consecuencias que ello conlleva.

Según declara la Organización Mundial de la Salud, la obesidad infantil es uno de los dilemas de salud pública más alarmantes del siglo XXI, englobándolo como un problema a nivel mundial dónde la población más afectada, es aquella que se encuentra en aquellos países que poseen ingresos entre bajos y medios, haciendo especial hincapié en aquellos que se encuentren en el medio urbano. Además, señalan que los niños obesos o con sobrepeso tienen una gran probabilidad de seguir padeciendo estas enfermedades en su etapa adulta, además de la posible aparición de otras enfermedades relacionadas tales como la diabetes o enfermedades cardiovasculares (OMS, s. f.).

Estas enfermedades, señalan que son en su gran mayoría prevenibles y por ello el propósito de este proyecto se centra en la realización de un cuento motor que promueva la actividad física, partiendo de temas que resulten de gran interés para el alumnado al que va dirigido, para paliar sus necesidades de movimiento con el fin de prevenir enfermedades (tales como las mencionadas anteriormente), además de tratar de forjar paulatinamente una futura “adherencia al ejercicio físico” ya que como señalan De Andrade et ál. (2006), incluir la actividad física en la vida cotidiana de las personas, asegurando una adherencia a la misma, puede resultar muy favorable para la salud (Citado en Molinero et ál., 2011).

Por lo tanto, haciendo referencia a las palabras de Emilio Ginés Morales sobre la responsabilidad del docente de cara al diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje, el docente debe poder proporcionar las suficientes y adecuadas situaciones de enseñanza-aprendizaje, lo más atractivas y motivadoras posibles para captar la atención del alumnado (AMEIcuentosanimados, 2016). De tal modo, que al inculcar en los alumnos el interés por el movimiento, se podrá facilitar la mencionada “adherencia al ejercicio físico”.

Sin embargo, la sociedad de hoy en día no se encuentra concienciada realmente del problema que conlleva el sedentarismo y la obesidad infantil, así como el alcance y la importancia social que acarrea. Ya no es solo cuestión de un problema “estético”, sino que supone un problema social de salud con unas consecuencias que van más allá de lo físico, afectando notablemente sobre la salud, la autoestima y el bienestar de la población (Casas y Gómez, s. f.).

Estudios relacionados con el tema, afirman que la “obesidad es la enfermedad crónica no transmisible más frecuente en la edad pediátrica” (Casas y Gómez, s. f.). Se debe tener mucho cuidado en las primeras edades ya que es en este periodo dónde se empiezan a apreciar los primeros indicios de esta enfermedad y esto, en gran medida, es debido a los hábitos, rutinas y estilos de vida poco saludables originados en el seno de las familias de los pequeños, creándose así un peligroso “entorno obeso-génico”. Por lo tanto, es muy importante tener en cuenta que para prevenir este problema, es necesario involucrar a diferentes instituciones para así, reforzar y garantizar una promoción de hábitos y comportamientos saludables, partiendo de la educación en casa llegando hasta el sector de la sanidad y la educación. Es decir, este problema se debe abordar con ayuda de toda la sociedad, teniendo los padres y madres de las familias un papel decisivo ya que serán los primeros responsables de lograr y desarrollar hábitos saludables en sus vidas y en las de sus hijos (Casas y Gómez, s. f.).

3.3 Objetivos

3.3.1 Objetivos contemplados en la legislación

En cuanto a los objetivos planteados en la propuesta didáctica, se puede observar que se encuentran estrechamente relacionados con los contemplados en la ley vigente que la respalda. Por lo tanto, de acuerdo con la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, el objetivo principal que se persigue con el desarrollo de esta propuesta didáctica será:

- Contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas, respetando los derechos de la infancia y atendiendo a su bienestar.

A continuación, se exponen los objetivos específicos clasificados según las tres áreas de conocimiento: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal (1, 2, 3, 4, 5 y 6), Conocimiento del entorno (1, 2, 3 y 6) y Lenguajes: Comunicación y representación (1, 2, 3, 4 y 7), que servirán para desarrollar el objetivo general (Véase en [Anexo II](#)).

3.3.2 Objetivos específicos de la propuesta didáctica

En este proyecto, se pueden ver plasmadas las tres áreas de conocimiento integradas todas en los diferentes cuentos motores. Por lo tanto, se procederá a la exposición de los objetivos relativos a la propuesta didáctica, clasificados según las diferentes áreas de conocimiento:

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Fomentar el desarrollo de la autonomía personal, haciendo al niño protagonista del relato, así como de su propio aprendizaje.
- Desarrollar la capacidad creativa y expresiva del niño, haciéndole interpretar corporalmente lo que se le está verbalizando.
- Desarrollar habilidades perceptivas, básicas y genéricas.
- Explorar las habilidades básicas tales como los desplazamientos, saltos y giros.
- Descubrir las diferentes posibilidades del cuerpo, tanto en movimiento como en estado estático.
- Experimentar mediante el juego, los diferentes posibles movimientos aeróbicos.
- Desarrollar las capacidades motrices coordinativas y el equilibrio.
- Desarrollar las habilidades sociales a través del respeto y del trabajo cooperativo.

Conocimiento del entorno

- Identificar los diferentes entornos o espacios representados en el cuento.
- Desarrollar habilidades relacionadas con la orientación espacial.
- Indagar, manipular, explorar, investigar e identificar los elementos del medio físico que les rodea.
- Conocer aspectos relativos a los seres vivos, las relaciones que se establecen entre ellos, sus características y algunas de sus funciones.
- Desarrollar actitudes de cuidado y respeto hacia el medio ambiente, adquiriendo conciencia y responsabilidad sobre su conservación y mejora.
- Desarrollar habilidades sociales tales como el respeto o la empatía.

Lenguajes: comunicación y representación

- Experimentar y expresarse utilizando otro tipo de lenguajes como el corporal o el musical para emitir mensajes y comunicarse.
- Utilizar la lengua y el diálogo como herramientas principales de comunicación.
- Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera (Inglés).
- Desarrollar la curiosidad y la creatividad por medios poco convencionales como la música o las dramatizaciones.
- Iniciarse en el uso de instrumentos musicales y conocer sus características.
- Comprender y respetar las opiniones y mensajes emitidos por el resto de compañeros.

3.4 Contenidos

3.4.1 Contenidos contemplados en la legislación relativos al tema y ciclo.

De acuerdo con la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, los contenidos correspondientes al segundo ciclo que se pretende alcanzar con el desarrollo de esta propuesta didáctica irán relacionados con cada área de conocimiento (Véase en [Anexo III](#)).

3.4.2 Contenidos específicos de la propuesta didáctica.

A continuación, se muestran los contenidos específicos de cada área que se persiguen con la propuesta didáctica planteada.

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Desarrollo de la capacidad creativa y expresiva, interpretando corporalmente lo que se le está verbalizando.
- Desarrollo de habilidades perceptivas.
- Exploración y ejecución de las habilidades básicas tales como los desplazamientos, saltos y giros.
- Descubrimiento de las diferentes posibilidades del cuerpo, tanto en movimiento como en estado estático.
- Experimentación mediante el juego, de los diferentes posibles movimientos aeróbicos.
- Desarrollo de las capacidades motrices coordinativas y el equilibrio.
- Desarrollo de las habilidades sociales a través del respeto y del trabajo cooperativo.

Conocimiento del entorno

- Identificación de los diferentes entornos o espacios representados en el cuento.
- Desarrollo de habilidades relacionadas con la orientación espacial.
- Indagación, manipulación, exploración, investigación e identificación de los elementos del medio físico que les rodea.
- Conocimiento de aspectos relativos a los seres vivos, las relaciones que se establecen entre ellos y sus características.
- Conocimiento de los cambios que el ser humano puede provocar en la naturaleza.
- Valoración de los elementos naturales como medio de bienestar para el ser humano y respeto hacia la naturaleza.
- Desarrollo de actitudes de cuidado y respeto hacia el medio ambiente, adquiriendo conciencia y responsabilidad sobre su conservación y mejora.

Lenguajes: comunicación y representación

- Experimentación y expresión a través de la utilización de otro tipo de lenguajes como el corporal o el musical para emitir mensajes y comunicarse.
- Uso progresivo de una lengua extranjera (Inglés).
- Demostración de la curiosidad y la creatividad por medios poco convencionales como la música o las dramatizaciones.
- Valoración por el uso de instrumentos musicales y conocimiento de sus características.

3.5 Metodología

En la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, se establecen unos principios metodológicos, de los cuáles se han seleccionado los siguientes para que nuestra propuesta didáctica tenga una clara función pedagógica:

-Enfoque globalizador: Esta propuesta cuenta con este principio ya que en sus actividades se abordan objetivos y contenidos de las diferentes áreas de conocimiento del currículo, contando con actividades que no solo implican movimiento físico, sino también poner en marcha los primeros mecanismos de conocimiento de tal manera que deban reflexionar para tomar determinadas decisiones.

-Principio de actividad: Con esta propuesta se pretende que los niños/as aprendan a través de la observación, exploración y manipulación. Los alumnos/as a través de la observación, podrán imitar y realizar los movimientos contemplados en cada cuento, con el objetivo de desarrollar su capacidades cognitivo-motrices.

-Aprendizaje significativo: Al ser una propuesta innovadora los alumnos se encontrarán motivados por realizarla y mostrarán interés durante el proceso, favoreciendo así la adquisición de los conocimientos. Conectaremos sus conocimientos previos con los nuevos que se presenten y de esta forma, conseguiremos que nuestros alumnos encuentren sentido en lo que están aprendiendo.

-Organización de tiempos y espacios: Cada sesión deberá ser planificada por el docente para que los resultados sean satisfactorios. Para ello, se debe planificar las sesiones con anterioridad, seleccionar el capítulo del cuento que se va a narrar y tener en cuenta una serie de aspectos tales como: el tiempo que vamos a utilizar en cada capítulo y la selección del espacio donde se va a realizar cada uno de ellos, con el objetivo de que exista una coherencia y concordancia durante el desarrollo del cuento.

-El juego como instrumento de aprendizaje: El juego es un elemento esencial en el aprendizaje, sobre todo en esta etapa educativa. Al presentar un cuento de una manera innovadora como cuento motor, estamos presentando el cuento en forma de juego, haciendo que los niños/as se involucren más en el, creando un ambiente estimulante y motivador que los/las invite al aprendizaje.

-Principio de socialización: Este principio se cumple a raíz de las relaciones sociales y los vínculos que se crearán entre los alumnos/as del grupo-clase. Al realizar determinados retos que se plantearán durante el cuento motor en forma de juego, se generarán experiencias y relaciones sociales. Uno de los objetivos implícitos en la propuesta, es que el cuento motor genere situaciones de enseñanza-aprendizaje de un modo lúdico de tal manera que los alumnos/as lo perciban como un juego y aprendan sin darse cuenta.

3.6 Temporalización

Con respecto a la temporalización de la propuesta didáctica, se llevará a cabo durante el mes de mayo de 2021, debido a que es una época propicia para realizar actividades al aire libre y para algunas sesiones sería conveniente recurrir a espacios como el patio de recreo o aula de psicomotricidad, aunque realmente se puede llevar a cabo en cualquier época del año, ya que la propuesta contempla una colección de cuentos motores organizados a modo de sesiones, que verdaderamente no mantienen una continuidad, por lo que se podrán programar las sesiones de la manera que mejor convenga al docente. Esta propuesta, consta de cinco sesiones cuya duración dependerá en función del contenido de las mismas. El siguiente cronograma muestra la organización de dichas sesiones (Véase en [Anexo IV](#)).

3.7 Descripción de tareas

Esta propuesta didáctica está centrada en la elaboración de una serie de cuentos motores que forman una colección. La finalidad de este proyecto, no es solo que los alumnos adquieran conocimientos propios de esta etapa, sino también prepararlos para la vida real, es decir, el propósito a fin de cuentas es producir a través de estos cuentos, conocimientos prácticos que el alumno pueda emplear en su vida real. De tal manera la colección estará compuesta por:

Cuadro 1. Sesión 1

Sesión 1: Los superhéroes del arco Iris.

Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación. -Conocer y desarrollar el lenguaje no verbal. -Desarrollar habilidades musicales como el ritmo. -Desarrollar habilidades expresivas mediante gestos y mímica. -Desarrollar habilidades matemáticas como el conteo. -Aprender los números en una segunda lengua (Inglés), a través del conteo. -Fomentar el pensamiento crítico para la resolución de problemas. -Desarrollar actitudes de respeto y fomentar las normas de convivencia del aula. 	
Contenidos:	
<ul style="list-style-type: none"> -Adquisición de vocabulario numérico, más específicamente los números del uno al veinte en una segunda lengua (Inglés). -Dramatización de las diferentes situaciones narradas en el cuento. -Clasificación de objetos según sus características (pelotas rojas y azules). -Interpretación e identificación de sonidos de instrumentos musicales como el triángulo y el tambor. -Diferenciación entre temperaturas calor y frío atribuyendo un color a cada uno (rojo y azul). 	
Recursos	Materiales: Trozos de tela de diferentes tamaños y colores, antifaces hechos de goma eva, un tambor y un triángulo, 20 pelotas de pequeño tamaño de color rojo y 20 de color azul, 2 cajas de cartón (una roja y otra azul) y música de ambiente (Véase en Anexo V).
	Humanos: El grupo clase y el tutor/a del aula.
Espacios: aula ordinaria.	
Duración: 45 minutos.	
Descripción: Cada alumno escuchará atentamente el cuento narrado por la profesora, imitando los gestos y tomando las decisiones necesarias. Los alumnos se dispondrán en fila pegados a la pared del aula y esperarán las señales del docente. En el centro del aula, se encontrarán dos cajas, una contendrá diferentes trozos de tela y la otra contendrá antifaces de goma EVA. De tal modo, se procederá a la dramatización del mismo. (Véase en Anexo VI)	

Elaboración propia.

Cuadro 2. Sesión 2

Sesión 2: Una excursión por el monte arcoiris.
Objetivos:
-Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación.

<ul style="list-style-type: none"> -Conocer y desarrollar el lenguaje no verbal. -Desarrollar habilidades expresivas mediante gestos y mímica. -Diferenciar y ejecutar los distintos tipos de marcha (paso, trote y galope). -Desarrollar habilidades psicomotrices como el salto, el equilibrio, las fintas y el gateo. -Desarrollar la lateralidad mediante ejercicios cotidianos (como ponerse una camiseta o un pantalón) y también mediante el salto, asignando un color (derecha-azul, izquierda-rojo) -Fomentar el pensamiento crítico para la resolución de problemas. -Desarrollar actitudes de respeto y fomentar las normas de convivencia del aula. -Aprender los colores en una segunda lengua (Inglés). 	
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diferenciación de los distintos tipos de marcha (paso, trote y galope). -Adquisición de vocabulario, más específicamente los colores del arcoíris en una segunda lengua (Inglés). -Dramatización de las diferentes situaciones narradas en el cuento. -Distinción entre derecha e izquierda. -Diferenciación entre derecha e izquierda atribuyendo un color a cada uno (derecha-azul, izquierda-rojo). 	
Recursos	Materiales: Picas, banco sueco, colchonetas, aros, conos, una tela o malla y cubos grandes para depositar las picas.
	Humanos: El grupo clase y el tutor/a del aula.
<p>Espacios: Aula psicomotricidad/ Patio de recreo. Duración: 45 minutos.</p>	
<p>Descripción: Cada alumno escuchará atentamente el cuento narrado por el docente, imitando los gestos y tomando las decisiones necesarias. Los alumnos se dispondrán en fila pegados a la pared del recreo o del aula de psicomotricidad, próximos al circuito previamente montado por el docente (Véase en Anexo VII) y esperarán a las señales del docente. De tal modo, se procederá a la dramatización del mismo (Véase en Anexo VIII).</p>	

Elaboración propia.

Cuadro 3. Sesión 3

Sesión 3: Un granjero despistado.
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación. -Conocer y desarrollar el lenguaje no verbal. -Desarrollar habilidades expresivas mediante gestos y mímica.

<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar habilidades psicomotrices como el salto o el ganeo. -Aprender conceptos relativos a la granja y los animales que se encuentran en ella. -Fomentar el pensamiento crítico para la resolución de problemas. -Desarrollar la habilidad lectora. -Adquirir vocabulario sobre los diferentes hábitats de los animales de la granja (cuadra, establo, granero, corral...) -Desarrollar actitudes de respeto y fomentar las normas de convivencia del aula. 	
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adquisición de vocabulario relativo a la granja, más específicamente los animales. -Interpretación e identificación de los sonidos de los animales de la granja. -Dramatización de las diferentes situaciones narradas en el cuento. -Conocimiento de los diferentes hábitats de los animales de la granja (cuadra, establo, granero, corral...) 	
Recursos	<p>Materiales: Lana o cordel, pinzas de la ropa, fichas complementarias a esta sesión (Véase en Anexo IX y Anexo X), pizarra, tizas y una pluma.</p>
	<p>Humanos: El grupo clase y el tutor/a del aula.</p>
<p>Espacios: Aula ordinaria. Duración: 45 minutos.</p>	
<p>Descripción: Para este cuento, el docente deberá preparar previamente varios trozos de cuerda o lana, colocados de pared a pared a diferentes alturas a modo de tendedero (Véase en Anexo IX). Así mismo, colocará con pinzas de la ropa tantas cartas como alumnos haya. Las cartas contendrán nombres de animales de la granja (Véase en Anexo IX). También, dibujará una especie de granja en la pizarra del aula (Véase en Anexo X). Cada alumno escuchará atentamente el cuento narrado por el docente, imitando los gestos y tomando las decisiones necesarias. Los alumnos se dispondrán sentados en sus respectivos sitios, dramatizando el cuento narrado, hasta que llegue el momento de levantarse para realizar el reto. De tal modo, se procederá a la dramatización del mismo (Véase en Anexo XI)</p>	

Elaboración propia.

Cuadro 4. Sesión 4.

Sesión 4: El emperador de los alimentos.
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación. -Conocer y desarrollar el lenguaje no verbal.

<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar habilidades psicomotrices como el salto, las fintas, el gateo y el equilibrio. -Aprender conceptos relativos a la cultura egipcia. -Clasificar e identificar los alimentos en la pirámide de los alimentos. -Fomentar el pensamiento crítico para la resolución de problemas. -Adquirir vocabulario relacionado con el desierto (cactus, grietas de desertificación, ventiscas de arena...) -Desarrollar actitudes de respeto y fomentar las normas de convivencia del aula. 	
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adquisición de vocabulario relativo a la cultura egipcia -Conocimiento de rasgos más representativos del desierto. -Jerarquía de los alimentos según pirámide de los alimentos -Dramatización de las diferentes situaciones narradas en el cuento. 	
Recursos	<p>Materiales: Fichas correspondientes a esta sesión (Véase en el Anexo XII y Anexo XIII), picas, conos, cuerdas o combas, banco sueco, aros y bases.</p>
	<p>Humanos: El grupo clase y el tutor/a del aula.</p>
<p>Espacios: Aula de psicomotricidad/ Patio de recreo. Duración: 45 minutos.</p>	
<p>Descripción: Para este cuento, el docente deberá preparar previamente tanto el circuito (Véase en Anexo XII) como la fichas correspondiente a este cuento motor (Véase en Anexo XIII). Los alumnos escucharán atentamente el cuento narrado por el docente, imitando los gestos y tomando las decisiones necesarias. Los alumnos se dispondrán sentados en el suelo en forma de círculo, dramatizando el cuento narrado, hasta que llegue el momento de levantarse para realizar el reto. De tal modo, se procederá a la dramatización del mismo (Véase en Anexo XIV).</p>	

Elaboración propia.

Cuadro 5. Sesión 5

Sesión 5: Los guardabosques de la ciudad Trébol.
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la creatividad y desarrollar la imaginación. -Conocer y desarrollar el lenguaje no verbal. -Desarrollar habilidades expresivas mediante gestos y mímica. -Desarrollar habilidades psicomotrices como correr, realizar fintas o la voltereta. -Aprender conceptos relativos a los diferentes tipos de residuos.

<ul style="list-style-type: none"> -Concienciar sobre la importancia del mantenimiento del medio ambiente y del reciclaje. -Fomentar el pensamiento crítico para la resolución de problemas. . -Reconocer e identificar los diferentes tipos de contenedores de reciclaje. -Desarrollar actitudes de respeto y fomentar las normas de convivencia del aula. 	
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adquisición de vocabulario relativo a los diferentes tipos de residuos. -Reconocimiento e identificación de los diferentes tipos de contenedores de reciclaje. -Dramatización de las diferentes situaciones narradas en el cuento. -Concienciación de la importancia del mantenimiento del medio ambiente y del reciclaje. 	
Recursos	<p>Materiales: Fichas complementarias a esta sesión (Véase en Anexo XVI, Anexo XVII y Anexo XVIII), picas, conos, aros, colchonetas, una cuerda, una campana y 5 cartulinas para realizar los contenedores de reciclaje.</p>
	<p>Humanos: El grupo clase y el tutor/a del aula.</p>
<p>Espacios: Aula de psicomotricidad/ Patio de recreo. Duración: 45 minutos.</p>	
<p>Descripción: Para este cuento, el docente deberá preparar previamente tanto el circuito (Véase en Anexo XV) como la fichas correspondiente a este cuento motor (Véase en Anexo XVI, Anexo XVII y Anexo XVIII). Los alumnos escucharán atentamente el cuento narrado por el docente, imitando los gestos y tomando las decisiones necesarias. Los alumnos se dispondrán sentados en el suelo en forma de círculo, dramatizando el cuento narrado, hasta que llegue el momento de levantarse para realizar el reto. De tal modo, se procederá a la dramatización del mismo (Véase en Anexo IXX).</p>	

Elaboración propia.

3.8 Evaluación

En cuanto a la evaluación, al igual que en los objetivos y contenidos de este proyecto, parte de la normativa actual. Por lo tanto, de acuerdo a la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, haciendo referencia al apartado de evaluación, se aprecia este proceso como un procedimiento de elaboración de juicios contrastados que permitan comprender y tomar decisiones útiles para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. De tal manera, este proceso debe ser abordado desde una perspectiva valorativa e investigadora, afectando tanto al proceso de aprendizaje de los alumnos como a la práctica docente. Es por esto que en este apartado se va a tratar de especificar el método de evaluación, así como los diversos recursos elaborados de cara a este proceso, tanto de los alumnos como del docente.

La evaluación de estos procesos, tendrán un carácter global, continuo y formativo, teniendo como referentes tanto los objetivos establecidos de cada una de las sesiones, como los didácticos generales del proyecto.

Para la puesta en práctica de esta propuesta didáctica, será necesario evaluar que conocimientos, destrezas y habilidades posee el grupo clase de cara a la organización y planificación de las sesiones, es decir, se tratará de analizar el nivel de desarrollo de dichas capacidades previamente al desarrollo de la propuesta, con el fin de establecer con exactitud el momento óptimo para el desarrollo de las sesiones. De esta manera, se posibilitará el alcance de unos resultados más fructíferos, además de plantear si fuera necesario algún tipo de adaptación acorde al nivel de desarrollo de las capacidades del alumno. Este proceso se realizará a través de la observación directa durante el transcurso de las sesiones de psicomotricidad, tiempo de recreo y el resto de sesiones. Para ello, el docente cotejará dicha información a través de una rúbrica (véase en [Anexo XX](#)) dónde se evaluarán una serie de ítems, de acuerdo a los criterios: No Conseguido (0), A veces (1), Bastante (2) y Siempre (3).

Por otro lado, también se tendrá en cuenta el grado de satisfacción de los alumnos con respecto a la propuesta, considerando su opinión sobre cada una de las sesiones realizadas. Para ello, los alumnos rellenarán una encuesta al final de cada sesión (Véase en [Anexo XXI](#)), con ayuda del docente que abrirá debates en los que los alumnos participarán activamente. Estos debates servirán para la realización de reajustes y correcciones si fueran necesarios, de tal modo que sirva de repaso para afianzar los conocimientos aprendidos.

Finalmente, se llevará a cabo una evaluación final referente a la adquisición de habilidades y conocimientos, a través de una rúbrica (Véase en [Anexo XXII](#)) dónde se contemplarán criterios relativos a los objetivos específicos de cada sesión. Para ello, el docente cotejará los resultados dónde se evaluarán una serie de ítems, de acuerdo a los criterios: No Conseguido (0), A veces (1), Bastante (2) y Siempre (3). De este modo, se podrá observar el desarrollo y evolución de los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos, con la posibilidad de poder comparar los resultados previos a la unidad didáctica y los resultados finales. Por lo tanto, se podrá apreciar de una forma más visual el avance de los alumnos y por consiguiente, la posibilidad de extraer conclusiones sobre la eficacia y practicidad del proyecto.

4. CONCLUSIONES

En este trabajo de fin de grado se ha tratado de visualizar entre otros objetivos, el carácter interdisciplinar y globalizador de la psicomotricidad, mostrándola como materia esencial en el currículum de la etapa de Educación Infantil. De acuerdo a la línea de investigación de este trabajo “*Educación Física en Educación Infantil*”, se ha tratado de ofrecer una propuesta didáctica innovadora y motivadora basada en el recurso del cueto motor, que destaca por su metodología constructivista en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se ha optado por el empleo de dicho recurso, con la intención de conseguir una implicación más notoria por parte del alumnado en comparación con una sesión convencional de motricidad, evitando la monotonía en el desarrollo de la misma.

También, subrayamos la importancia de la figura del profesor, que debe lograr satisfactoriamente el alcance de los objetivos y capacidades del alumnado a través de las sesiones propuestas, adoptando un papel de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En lo referente a las sesiones, se pretende conseguir la adquisición y el desarrollo de determinadas habilidades motrices a través de un recurso que posibilita la integración de otras disciplinas, incluyendo contenidos de diversas temáticas de carácter social y cultural, como por ejemplo, el reciclaje, la cultura egipcia o la granja. Continuando con el carácter social, se pretende potenciar el trabajo en equipo y la expresión del propio cuerpo, así como el desarrollo del lenguaje no verbal y demás habilidades expresivas. Ligado a estas habilidades de expresión corporal, destacamos la importancia del desarrollo de la autonomía personal del alumnado, haciendo hincapié en su creatividad e imaginación.

En conclusión, lo que se pretende con este proyecto es ofrecer nuevas posibilidades de cara a la clase de psicomotricidad, dándole una vuelta de tuerca para entre otras razones, globalizarla e interdisciplinarla para potenciar el valor de dicha materia. De este modo, se produce un aprovechamiento de la asignatura además de posibilitar el aprendizaje significativo a través de metodologías constructivistas.

Haciendo referencia a los objetivos didácticos de este proyecto, de acuerdo a la investigación previa del estado de la cuestión y en base a la propuesta didáctica planteada, se pueden extraer una serie de conclusiones tales como:

La visualización de la importancia de la actividad física en esta etapa, es necesaria debido al estilo de vida sedentario que se está adoptando en la infancia, debido a causas tales como: el uso por tiempo prolongado de las nuevas tecnologías (que restan tiempo que debería

ser destinado al ocio y a la actividad física) sumado a hábitos y rutinas de vida poco saludables (donde se incluye la alimentación).

Profundizar en qué consiste el cuento motor, haciendo referencia a sus características, ha sido necesario para ahondar más en las posibilidades de dicho recurso y elaborar una propuesta didáctica apropiada y adecuada al alumnado al que va dirigida.

Asimismo, la idea de fomentar la práctica de metodologías globalizadoras e interdisciplinarias se ha visto como una necesidad para afrontar la clase de psicomotricidad con una perspectiva innovadora y motivadora.

Por otro lado, se ha tratado de conocer los intereses de los alumnos a los que va dirigida la propuesta, para partir de ellos de cara al diseño de los cuentos motores contemplados en la propuesta, para así acercar aun más al alumnado y generarles ganas de aprender. Para ello, se han diseñado diversas sesiones que permiten desarrollar las habilidades motrices de una manera integrada.

En definitiva, se ha tratado de crear situaciones de enseñanza-aprendizaje donde los alumnos se desenvuelvan en un contexto de reto y aventura, con el propósito de superar desafíos o problemas a través del movimiento y el razonamiento.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, H. M. y Rodríguez, C. A. (2010, septiembre). La educación psicomotriz en la educación infantil. *EFDeportes.com*, 15(148), 1.
<https://www.efdeportes.com/efd148/la-educacion-psicomotriz-en-la-educacion-infantil.htm>
- AMEIcuentosanimados. (2016, septiembre, 22). Psicomotricidad, Música y Lectura y Taller de Abuelos (podcast 20). [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=LJylKZVoXNg&list=PLQJxTSvJXplzO8yxfy3LRRQI9fF7YU0_9&index=105
- Cano, G. H., Quintero, E. A., Chaves, O. J. (2019, diciembre). Experimentación en el aula ¿Un verdadero apoyo para el aprendizaje del concepto básico de generación eléctrica DC?. *Scientia Et Technica*, XV(43), 302.
- Casas, E. R. y Gómez, S. S., (s. f.). *Estudio sobre la situación de la obesidad infantil en España*. Instituto DKV de la vida saludable. Consultado el 16 de mayo de 2020.
https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5810_d_Estudio-sobre-la-situacion-de-la-obesidad-infantil-en-espana.pdf
- Ceular, M. M., (2009, 14 de enero). Los cuentos motores en Educación Infantil. *Innovación Y Experiencias Educativas*, (1988-6047), 1-5.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20TERESA_CEULAR_1.pdf
- Díaz, R. R. y Aladro, C. M. (2016, 20 de enero). Relación entre uso de las nuevas tecnologías y sobrepeso infantil, como problema de salud pública. *RqR Enfermería Comunitaria (Revista de SEAPA)*, 4(1) 46- 51.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetRelacionEntreUsoDeLasNuevasTecnologiasYSobrepesoIn-5353331.pdf>
- Escuela Internacional de Psicomotricidad. (s. f.). *Breve historia de la psicomotricidad*. Consultado el 12 de mayo de 2020. <https://www.psicomotricidad.com/la-psicomotricidad/breve-historia-de-la-psicomotricidad/>
- Escuela Internacional de Psicomotricidad. (s. f.). *Nuestro Equipo*. Consultado el 12 de mayo de 2020. https://www.psicomotricidad.com/our_team/emilio-gines-morales-canavate/
- Escuela Internacional de Psicomotricidad. (s. f.). *Qué es la psicomotricidad, definición de psicomotricidad*. Consultado el 12 de mayo de 2020.
<https://www.psicomotricidad.com/la-psicomotricidad/que-es-la-psicomotricidad/>
- Gil-Madrona, P., Contreras-Jordán, O. R., Gómez-Villora, S., Gómez-Barreto, I. (2008). Justificación de la educación física en la educación Infantil. *Educación y Educadores*, 11(2), 159-163.
- Junta de Andalucía. (2008, 26 de agosto). *Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/3>

- Maldonado, P. A. (2008). *La psicomotricidad en España a través de la revista psicomotricidad-CITAP*. [tesis de Psicología, Universitat de Barcelona]. Google Académico. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2656/MAMP_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martín, M. C. (1997). Enseñar y aprender en Educación Infantil: algunos principios y condiciones. *Investigación en la Escuela*, (33), 30-32. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59826/Ense%c3%b1ar%20y%20aprender%20en%20educaci%c3%b3n%20infantil%20algunos%20principios%20y%20condiciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mateo, G. B., (2017). *Proyecto interdisciplinar y globalizador de psicomotricidad para segundo ciclo de Educación Infantil*. [Trabajo fin de grado, Universidad Internacional de la Rioja]. Base de datos Dialnet. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6099/MATEO%20GONZALEZ%20c%20BELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2008, 5 de enero). *ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil*. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/boe/dias/2008/01/05/pdfs/A01016-01036.pdf>
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2007, 4 de enero). *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-185-consolidado.pdf>
- Moliner, G. O., Salguero, V. A. y Márquez, S. (2011, 5 de junio). Autodeterminación y adherencia al ejercicio físico; estado de la cuestión. *RICYDE*, VII(25), 295-296. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetAutodeterminacionYAdherenciaAIEjercicio-3678693.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (s. f.). *Sobrepeso y obesidad infantiles*. <https://www.who.int/dietphysicalactivity/childhood/es/>
- Ruiz, O. J. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar. Como construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L. https://books.google.es/books?id=RgpOCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- World Health Organization. (s. f.). *Physical activity*. <https://www.who.int/health-topics/physical-activity>

6. ANEXOS

Anexo I. Pirámide del Aprendizaje de Edgar Dale (Cano et ál., 2009).



Anexo II. Objetivos contemplados en la legislación.

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

1. Formarse una imagen positiva y ajustada de sí mismo, a través de la interacción con los otros iguales y personas adultas, e ir descubriendo sus características personales, posibilidades y limitaciones.

2. Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, intereses y necesidades, ampliando y perfeccionando los múltiples recursos de expresión, saber comunicarlos a los demás, reconociendo y respetando los de los otros.

3. Descubrir y disfrutar de las posibilidades sensitivas, de acción y de expresión de su cuerpo, coordinando y ajustándolo cada vez con mayor precisión al contexto.

4. Participar en la satisfacción de sus necesidades básicas, de manera cada vez más autónoma. Avanzar en la adquisición de hábitos y actitudes saludables, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas.

5. Desarrollar capacidades de iniciativa, planificación y reflexión, para contribuir a dotar de intencionalidad su acción, a resolver problemas habituales de la vida cotidiana y a aumentar el sentimiento de autoconfianza.

6. Descubrir el placer de actuar y colaborar con los iguales, ir conociendo y respetando las normas del grupo, y adquiriendo las actitudes y hábitos (de ayuda, atención, escucha, espera) propios de la vida en un grupo social más amplio.

Conocimiento del entorno

1. Interesarse por el medio físico, observar, manipular, indagar y actuar sobre objetos y elementos presentes en él, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos y anticipándose a las consecuencias que de ellas se derivan.

2. Desarrollar habilidades matemáticas y generar conocimientos derivados de la coordinación de sus acciones: relacionar, ordenar, cuantificar y clasificar elementos y colecciones en base a sus atributos y cualidades. Reflexionar sobre estas relaciones, observar su uso funcional en nuestro medio, verbalizarlas y representarlas mediante la utilización de códigos matemáticos, convencionales o no convencionales, así como ir comprendiendo los usos numéricos sociales.

3. Conocer los componentes básicos del medio natural y algunas de las relaciones que se producen entre ellos, valorando su importancia e influencia en la vida de las personas, desarrollando actitudes de cuidado y respeto hacia el medio ambiente y adquiriendo conciencia de la responsabilidad que todos tenemos en su conservación y mejora.

6. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, teniendo gradualmente en cuenta las necesidades, intereses y puntos de vista de los otros, interiorizando progresivamente las pautas y modos de comportamiento social y ajustando su conducta a ellos.

Lenguajes: comunicación y representación

1. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas a través de diversos lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a cada intención y situación.

2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, valorándolo como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

3. Comprender las intenciones y mensajes verbales de otros niños y niñas y personas adultas, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.

4. Progresar en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento, interpretando y produciendo textos de la vida real, valorándolos como instrumento de comunicación, información y disfrute.

7. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en distintas situaciones del aula o del centro, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.

Anexo III: Contenidos contemplados en la legislación

1. Conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Bloque I. La identidad personal, el cuerpo y los demás.

- Desarrollo de actitudes identidad y desarrollo en el descubrimiento y control del cuerpo, así como las emociones y de escucha, de reconocimiento, de entendimiento y de respeto de sus mundos afectivos.
- Construcción de una imagen positiva de sí, ampliando su autoconfianza, identificando cada vez más sus limitaciones y posibilidades, y actuando de acuerdo con ellas.
- Asociación y verbalización progresiva de causas y consecuencias de emociones como amor, alegría, miedo, tristeza o rabia.
- Exploración y descubrimiento de sus posibilidades en el manejo del cuerpo, así como sus destrezas con los objetos y sus posibilidades de acción.
- Actitud de disfrute y experimentación del bienestar producida por la actividad física en espacios al aire libre.
- Exploración de las posibilidades del propio cuerpo en relación con el espacio, con los objetos y con los otros.

Bloque II: Vida cotidiana, autonomía y juego.

- Desarrollo del ejercicio de la ciudadanía.
- Desarrollo gradual en la toma de iniciativas e independencia para escoger, opinar, proponer, decidir y contribuir, y asumir gradualmente responsabilidad por sus actos ante sí y los demás.
- Conocimiento de distintos alimentos así como la adquisición de hábitos de una dieta rica, variada y equilibrada.

2. Conocimiento del Entorno.

Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas.

Objetos, acciones y relaciones.

- Formulación de hipótesis y conjeturas, reflexión sobre lo que acontece, mediada por la persona adulta, la representación mediante la utilización de códigos no convencionales o convencionales, así como la extrapolación a otros contextos y situaciones.
- Actitud de cuidado y respeto hacia los objetos propios y ajenos, mantener limpios y ordenados los espacios dónde se vive y la adquisición de hábitos de uso correcto y seguro.
- Concienciación de que las materias y elementos del medio físico son bienes compartidos limitados, favoreciendo los hábitos ecológicos de uso moderado y de recuperación,

reutilización, reciclado y aprovechamiento de los objetos y materias, evitando conductas de despilfarro consumista.

Elementos y relaciones. La representación matemática.

- Utilización, cada vez más propia, de los números cardinales, siempre aplicados a colecciones cercanas y referidos a cantidades manejables.
- Conocimiento y adquisición del procedimiento del conteo como estrategia para estimar con exactitud colecciones de elementos usuales.
- Discriminación perceptiva de algunos atributos y propiedades de objetos y materias, estableciendo comparaciones entre ellos.
- Realización de desplazamientos orientados a través de juegos y vivencias cotidianas (desplazarse desde, hacia, hasta...).
- Adquisición de códigos matemáticos convencionales o no convencionales como herramientas para expresar y comprender las relaciones de tipo cualitativo y cuantitativo que entre objetos y elementos pueden establecerse.

Bloque II. Acercamiento a la naturaleza.

- Conocimiento de los elementos de la naturaleza, tanto de animales y plantas como de materias y elementos inertes como piedras, arena, agua...
- Actitud de interés por los animales, no solo a los del medio circundante sino también a los de otros contextos, atendiendo a sus rasgos, características y singularidades.
- Toma de conciencia de que las personas formamos parte del medio natural.
- Desarrollo de actitudes de interés, cuidado y respeto por la naturaleza.
- Conocimiento de que la naturaleza es un bien compartido que debemos cuidar y a practicar hábitos deseables en este sentido.
- Desarrollo de cierta conciencia ecológica, valorando la influencia de los elementos naturales para nuestra salud y bienestar así como discriminando y detestando comportamientos inadecuados en relación con el medio natural.

3. Lenguajes: Comunicación y representación

Bloque I: Lenguaje corporal

- Descubrimiento, experimentación, desarrollo y uso de el gesto y el movimiento para comunicar y expresar de forma cada vez más elaborada, pensamientos, sentimientos y emociones, además de contribuir al conocimiento, control y toma de conciencia del propio cuerpo.

- Evolución con finalidad expresiva y comunicativa y desarrollo del ajuste corporal y motor ante objetos y situaciones diversas.
- Representación mediante el gesto y el movimiento y descubrimiento de las posibilidades para interpretar y expresar mensajes a través del lenguaje corporal.
- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones a través de juegos simbólicos, individuales y compartidos.
- Experimentación creativa de recursos básicos de la expresión corporal como gestos, movimientos, sonidos, etc.
- Uso del lenguaje corporal para favorecer las capacidades psicomotrices.
- Desarrollo de la imaginación y la capacidad de representación, así como expresarse y comunicarse libremente mostrando sus pensamientos y emociones.

Bloque II: Lenguaje verbal. Escuchar, hablar y conversar.

- Desarrollo adecuado de la discriminación auditiva, la articulación de las palabras - respetando la evolución natural de los fonemas-, la ampliación de su vocabulario y la organización de su discurso en frases cada vez más complejas.
- Asimilación de las normas que rigen el intercambio lingüístico, aprendiendo a respetar el turno de palabra, una adecuada escucha de lo que dice su interlocutor y, respeto por sus opiniones.
- Construcción de un lenguaje cada vez más elaborado de forma rica, variada, compleja y convencional.
- Uso del lenguaje para denotar la realidad, mantener abierto el canal de comunicación, obtener información, hacer demandas, fantasear o imaginar.
- Desarrollo de escucha con interés y atención de explicaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas.
- Desarrollo de estrategias básicas para apoyar la comprensión y expresión oral de mensajes en una lengua extranjera.

Bloque III. Lenguaje artístico: Musical y plástico.

Lenguaje Musical.

- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, adecuando el ajuste de la misma a las exigencias de la interpretación de diferentes canciones.
- Imitación y reproducción de sonidos, ritmos, melodías y movimientos.

Anexo IV. Cronograma

MAYO 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6	7 Sesión 1
10	11	12	13	14 Sesión 2
17	18	19	20	21 Sesión 3
24	25	26	27	28 Sesión 4
31	1	2	3	4 Sesión 5

Elaboración propia.

Anexo V. Música de ambiente

<https://www.youtube.com/watch?v=fpwwa49csHU>

Anexo VI. Narración y dramatización del cuento “Los superhéroes del arcoíris” (Sesión 1)

Fase 1: Animación

Nos encontramos frente a los superhéroes del arcoíris. Para poder presentaros, deberéis seleccionar vuestra vestimenta acorde con vuestra personalidad y para ello deberéis escoger los trozos de tela que mas os gusten encontrados dentro del cofre mágico.

[Los alumnos se dirigirán al centro del aula donde se encontrarán una caja con telas. Seleccionaran varios trozos para disfrazarse y se las colocarán a modo de capa.]

Asimismo, deberéis equiparos bien para poder comenzar este viaje. Para ello, nos pondremos nuestras gafas supersónicas.

[Los alumnos, se colocarán los antifaces encontrados en la otra caja.]

Los superhéroes del arcoíris, estaban preparados para la acción.

[Los alumnos vuelven a su sitio original.]

Estos superhéroes tenían tanta fuerza que podían luchar incluso contra un oso.

[Gesticularán imitando al docente, poniendo cara de esfuerzo, mostrando los bíceps.]

Tenían los brazos tan largos que podían alcanzar el cielo.

[Los alumnos alzarán los brazos al cielo, tratando de tocar las nubes.]

Estos superhéroes eran muy listos y tenían unos ojos muy grandes para observar toda la ciudad.

[Gesticularán imitando al docente, abriendo y señalando los ojos]

Con su capa mágica, eran capaces de esconderse de cualquier depredador.

[Se taparán el rostro con la capa dejando ver solo los ojos.]

Y eran tan rápidos como un rayo.

[Los alumnos correrán haciendo footing sin moverse del sitio.]

Fase 2: Principal

Como cada día, los superhéroes decidieron salir a dar una vuelta por la ciudad, para comprobar que todo andaba en calma.

[Los alumnos comenzarán a pasear dando vueltas alrededor del aula.]

Empezaron a andar al son de la música de la ciudad.

[En este momento, el docente irá sacando diferentes instrumentos musicales y los tocará creando diferentes ritmos, acompañando a los niños/as alrededor del aula. Los alumnos imitarán al docente, desplazándose por el aula dependiendo del instrumento y el ritmo. (Ejemplo: Cuando suene el tambor, se darán pasos más grandes y fuertes y cuando suene el triángulo, se darán pasos más pequeños y sigilosos.)]

Llegó la noche y tras un día agotador, los superhéroes decidieron irse a descansar.

[Los alumnos se pararán en el sitio en el que estén y se sentarán posición indio. Así mismo, gesticularán imitando al docente, bostezando y poniendo cara de cansancio.]

Cogieron sus súper capas y se acurrucaron para dormir.

[Los alumnos se tumbarán en el suelo, tapándose con la capa.]

Cuando de repente... ¡Comenzó a caer una lluvia de asteroides!

Se dieron cuenta que había dos tipos de asteroides, unos estaban calientes y quemaban mucho, mientras que otros, estaban muy fríos y estaban congelados.

Asimismo, se dieron cuenta que tenían dos cajas misteriosas de color rojo y azul y se preguntaron.... ¿Qué podemos hacer?

[El docente comenzará a lanzar las pequeñas pelotas por el aula. El docente tomara una pelota de cada color imitando las sensaciones de calor/frío siendo rojo calor y azul frío.]

Los alumnos se levantarán exaltados imitando al docente.

El docente preguntará ¿Qué podemos hacer? Esperando la respuesta de los alumnos.]

¡Exacto! para salvar la ciudad, los superhéroes corrieron a recoger todos los asteroides para enviarlos de vuelta al espacio, para eso los fueron guardando en sus respectivas cajas de envío.

[Los alumnos recogerán las pelotas rojas y azules y las guardarán en sus respectivas cajas, asociando una sensación a cada color, siendo el rojo caliente y el azul frío]

¡Perfecto!, finalmente conseguimos dejar la ciudad limpia y segura para los ciudadanos. Para estar seguros de que hemos dejado la ciudad totalmente libre de asteroides, vamos a contarlos para comprobar que estén todos.

[Los alumnos comenzarán a contar el número de pelotas de cada caja, con ayuda del docente. En total serán 20 pelotas en cada caja. El conteo se realizará tanto en español como en inglés.]

Fase 3: Vuelta a la calma.

Los superhéroes estaban muy felices y contentos. Un día más, habían salvado al mundo. Ahora si podían irse a descansar. La luna también estaba muy feliz, por eso fue a darle las buenas noches a cada superhéroe.

[El docente procederá a pasearse por el aula y al cruzarse con cada alumno/a, tocará el triángulo dándole las buenas noches a cada alumno/a. Al sonar el triángulo, el niño/a se tumbará en el suelo, cerrará los ojos y se tapaná con su capa.]

La luna como recompensa, les canto una canción para ayudarlos a dormir.

[A continuación, el docente reproducirá la música en un altavoz o en la pizarra digital del aula. (Véase en [Anexo V](#)).]

Una vez preparado, se dio cuenta que le faltaba algo muy importante. El explorador, iba a necesitar la ayuda de su gran amigo Pegaso, para poder desplazarse mejor e ir mucho más rápido, ya que la punta de la montaña estaba muy pero que muy lejos.

[Los alumnos seguirán al docente, que los llevará hacia el principio del circuito. (Véase en [Anexo VII](#))]

Llamó a Pegaso de un silbido muy fuerte.

[Los alumnos imitarán al docente silbando, poniendo los labios en forma de “o”.]

Pero Pegaso no venía.

Volvió a llamar a Pegaso, pero esta vez gritando su nombre... ¡Pegasoo!

[Los alumnos llamarán a Pegaso gritando su nombre. El docente les proporcionará unas picas que simularán ser caballos.]

Pegaso era un caballo muy dócil, con un pelaje suave y fino. Para poder montar en él, era necesario acariciarlo antes para relajarlo y así no tener problemas para montar en él.

[Los alumnos acariciarán la pica, esperando su turno hasta que todos los compañeros tengan la suya.]

Para montar a Pegaso, primero tenemos que colocar una pierna por el lado derecho de su lomo y la otra pierna por el lado izquierdo.

[Los alumnos se colocarán la pica entre los pies, sacando la pierna derecha rodeando la pica.]

Fase 2: Principal

Una vez listo, el explorador comenzó a dar una vuelta con Pegaso yendo al paso. Dio una vuelta por el valle observando las flores, los árboles....etc.

[Los alumnos darán una vuelta alrededor de todo el circuito a una velocidad moderada, a modo de paseo.]

Pero de repente, ¡Comenzó a llover!

Por eso el explorador ordeno a Pegaso que fuera un poco más rápido para no mojarse. De tal manera le dijo a Pegaso:

-¡Vamos Pegaso, al trote que nos mojamos!

[Los alumnos acelerarán la marcha yendo al trote, dando una vuelta alrededor del circuito.]

Pero cada vez llovía más fuerte y el explorador comenzaba a mojarse cada vez más y más. Por eso el explorador ordeno a Pegaso que fuera mucho más rápido. De tal manera le dijo:

-¡Vamos Pegaso, al galope que llegamos!

[Los alumnos acelerarán la marcha yendo al galope, dando una vuelta alrededor del circuito.]

Finalmente, consiguió dejar a un lado la tormenta y llegó a un puente elevadizo muy pero que muy estrecho. Debía pasar por el puente con mucho cuidado de no caerse ya que al fondo se encontraba un gran río repleto de pirañas. Para ello, pasó poquito a poco con los pies juntitos hasta llegar al final del puente.

[Los alumnos pasarán por encima del banco sueco con los pies juntos, con cuidado de no caerse, hasta llegar al final del banco]

¡Muy bien Pegaso!, hemos conseguido pasar el puente elevadizo sin problema. Pero justo en ese momento, se encontró con un gran río. Para atravesarlo y no ser arrastrados por la corriente, pasaron por unas grandes rocas de color azul y rojo. Para ello, debía apoyar el pie derecho en las rocas azules y el izquierdo en las rocas rojas.

[Los alumnos pasarán por el camino de aros, pisando los aros azules con el pie derecho y los rojos con el pie izquierdo. El docente hará una pequeña demostración.]

Una vez atravesado el río, el explorador acabó en un bosque frondoso con grandes árboles. Debía atravesar el bosque esquivando los grandes árboles, ya que estaba un poco asustado porque en la cima de ellos, anidaban grandes águilas hambrientas, y temía ser atacado por ellas. Para ello, corrió montado en su caballo Pegaso esquivando los árboles.

[Los alumnos, pasaran a través de las picas (árboles), haciendo fintas para esquivarlas, pasando haciendo zig-zag.]

Después de atravesar el gran bosque, llegaron a una cueva de murciélagos. Pegaso además de ser un caballo dócil, es un caballo muy asustadizo, por lo que resultó imposible pasar por la cueva con él. Por eso el explorador, tuvo que dejar a Pegaso a un lado y pasar el solo por debajo de la cueva, con mucho cuidado de no rozarse con el techo porque si no, podía ser atacado por los murciélagos.

[Primero, los alumnos depositarán las picas en el cubo. Después, pasarán arrastrándose por debajo de la malla o tela (sostenida por conos) tratando de no tocarla.]

Finalmente, consiguió atravesar la cueva sin problema. Una vez allí, se podía observar el gran arcoíris. Era precioso y se podían apreciar sus colores: Rojo, naranja, amarillo, verde y azul. En ese preciso momento, apareció la dama del arcoíris y con una voz muy dulce, le susurro al explorador: “Para por mi vestido poder pasar, mis colores en inglés deberás pronunciar”

[Los alumnos deberán pasar uno por uno, saltando con los pies juntos sobre cada aro, pronunciando el color correspondiente en inglés: red, orange, yellow, green and blue.]

Fase 3: Vuelta a la calma

Cuando el explorador atravesó el arcoíris, llegó a la cima de la montaña arcoíris. Había sido un camino muy largo y el explorador estaba exhausto. Una vez allí, el explorador se sentó en la cima y pudo observar el maravilloso paisaje. Estaba tan cansado que decidió tumbarse y relajarse. Acto seguido, cerró los ojos y se centró en respirar profundamente. Primero inhalando y después exhalando, cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca. Se podían apreciar los olores de todas las flores silvestres de alrededor. Además, si se concentraba podía incluso escuchar el ruido del agua del río al golpear con las rocas. El explorador estaba muy pero que muy contento de haber conseguido subir a la cima de la montaña y se dio cuenta que con esfuerzo y sacrificio, todo se consigue.

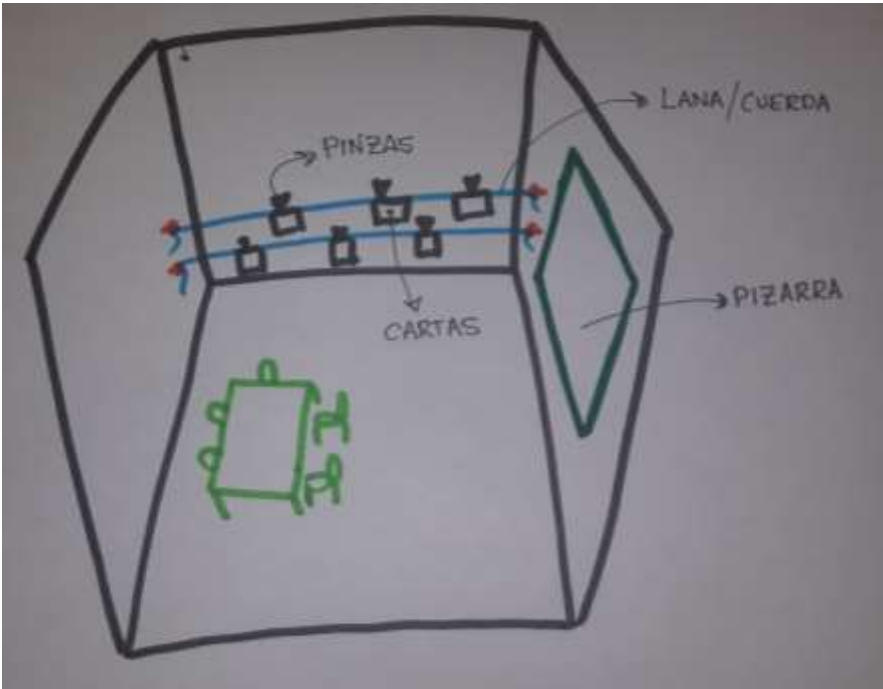
[Al terminar el recorrido de aros, los alumnos se irán sentando poco a poco en el centro del circuito esperando a que estén sentados el resto de compañeros. Una vez estén todos sentados, se tumbarán en el suelo con los ojos cerrados, realizando los ejercicios de respiración narrados por el docente].

Anexo IX. Ficha de cartas recortables correspondiente a la sesión 3. “Un granjero despistado”

Caballo	Gato
Oveja	Gallo
Pato	Gallina
Pájaro	Cerdos
Perro	Vaca

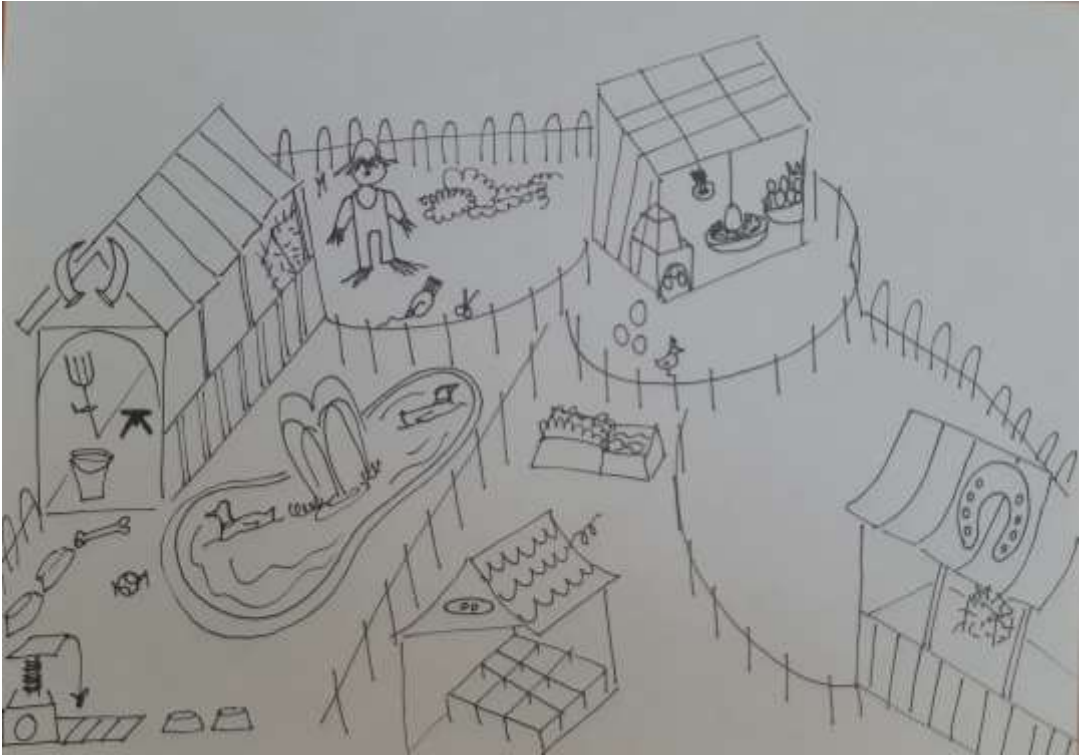
Elaboración propia.

Croquis de cómo realizar el “tendedero” (Sesión 3):



Elaboración propia.

Anexo X. Ejemplo de representación de una granja, para dibujar en la pizarra del aula (Sesión 3)



Elaboración propia.

Anexo XI. Narración y dramatización del cuento “Un granjero despistado” (Sesión 3)

Fase 1: Animación

Esta es la historia de un granjero singular. En una mañana de primavera, nada más salir el sol, un granjero se despertó al escuchar a las gallinas del corral cacarear, dando así los buenos días.

[Los alumnos imitarán al docente, haciendo el sonido del cacareo (“Quiquiriquii”)]

Nada más levantarse, estiro sus brazos y piernas entre bostezos.

[Los alumnos imitarán al docente, simulando el momento de levantarnos de la cama, estirando brazos y piernas, bostezando tapándose la boca con la mano.]

Al levantarse de la cama, lo primero que hizo fue ponerse su ropa de trabajo. Primero, se puso su peto vaquero, empezando primero por las piernas y después los brazos.

[Los alumnos imitarán al docente, simulando que se ponen un peto primero metiendo las piernas y después los brazos.]

Después, se puso sus botas rojas, empezando primero por el pie derecho y después por el izquierdo.

[Los alumnos imitarán al docente, simulando que se ponen unas botas, empezando por el pie derecho y después el izquierdo]

Y finalmente, se colocó su gran sombrero de paja.

[Los alumnos imitarán al docente, simulando que se ponen un sombrero en la cabeza.]

Acto seguido, bajó por las escaleras para dirigirse a la cocina.

[Los alumnos imitarán al docente, simulando que bajan unas escaleras imaginarias]

-¡Que hambre tengo! Dijo el granjero.

Su tripita rujía como un león del hambre que tenía.

[Los alumnos imitarán al docente, tocándose la barriga con la mano dando círculos]

-Iré a la granja a darle los buenos días a las vacas y de camino las ordeñare, para conseguir un poco de leche para desayunar. Dijo el granjero.

[Los alumnos imitarán al docente, cantando una canción inventada espontáneamente por el docente. (Tiriliri, tirilira, tirliri...)]

Al llegar a la granja, el granjero golpeo el picaporte y dijo:

-¡Buenos días vaquitas!

[Los alumnos imitarán al docente, golpeando tres veces la mesa con el puño, dando los buenos días.]

Pero no se escuchaba nada y el granjero se asusto. Abrió la puerta y....

-¡Pero bueno!, ¿Qué ha pasado aquí?

El granjero sorprendido se llevó las manos a la cabeza al ver que las vacas no estaban.

[Los alumnos imitarán al docente, simulando que abren una puerta.]

En ese momento, el granjero inmediatamente corrió a ver si estaban las gallinas de su corral y... ¡Tampoco estaban!

[Los alumnos imitarán al docente, llevándose las manos a la cabeza poniendo cara de sorpresa.]

El granjero entre sollozos y muy apenado, fue corriendo a comprobar si estaban los caballos en su cuadra y... ¡Tampoco estaban!

[Los alumnos imitarán al docente, llevándose las manos a la cabeza poniendo cara de sorpresa.]

El granjero estaba muy triste y se puso a pensar porque sus animales se podían haber escapado, si los quería mucho y los cuidaba todos los días.

[Los alumnos imitarán al docente dando vueltas alrededor, poniendo cara pensativa.]

Fase 2: Principal

Después de dar muchas vueltas, salió de la granja para ver si los encontraba y de repente escucho...

-¡Muuuuu!, ¡Hiiii-Hiii!, Quiquiriqui!, ¡Oink-oink!, ¡Pío-pío!, ¡Bee-Bee!, ¡Cuac-cuac!, ¡Miau-miau!, ¡Wof-wof!, ¡Cocorocó!...

[Los alumnos imitarán al docente, realizando todos los sonidos de los animales típicos de una granja.]

¡Eran sus animales!, ¡El sonido venía de lo alto del tejado de la granja!, entonces el granjero corrió para ayudarlos a bajar.

[Los alumnos se pondrán de pie e irán uno a uno a la zona de las cuerdas/tendedero (Véase en [Anexo IX](#)). Deberán saltar y coger un papel del tendedero. Al abrirlo, lo leerá delante del resto de compañeros. Después, imitará el sonido del animal que le haya tocado y justo después, se sentará en su sitio. Asimismo, esperará al resto de sus compañeros a que realicen los mismos pasos.]

Una vez que el granjero bajó a todos los animales del tejado, asegurándose que no se quedara ninguno, se dispuso a poner orden en la granja. De tal modo, empezó a llamar a todos los animales por orden para que volvieran a su sitio.

-¿Dónde estáis vaquitas? Venid aquí y volver a casita.

[El docente esperará la respuesta de aquellos alumnos que tengan la carta con el nombre “Vaca”. Los alumnos se dirigirán a la pizarra simulando ser vacas. En ese momento el docente les preguntará. ¿Cuál creéis que es vuestra casa? Y los alumnos deberán pegar la carta con masilla en la cuadro dibujada en la pizarra (Véase en [Anexo X](#))].

-¡Muy bien!, ahora los patos.

-¡Muy bien!, ahora los caballos.

-¡Muy bien!, ahora los cerdos.

-¡Muy bien!, ahora las ovejas.

-¡Muy bien!, ahora los perros.

-¡Muy bien!, ahora los gatos.

-¡Muy bien!, ahora los gallos y gallinas.

-¡Muy bien!, ahora los pajaritos.

[Se realizará lo mismo con el resto de animales de la granja, colocándolos en sus respectivas casas. Después, los alumnos se sentarán en sus respectivos sitios]

Fase 3: Vuelta a la calma.

Finalmente, el granjero consiguió recuperar todos sus animalitos perdidos, acompañándolos a sus respectivas casas. El granjero, le explicó a sus animalitos que no deben salir de casa si no es con él.

-Animalitos de la granja, perdonadme porque soy un granjero un poco despistado y no os cerré bien vuestra casa. No debéis salir de aquí sin mí y menos subiros al tejado. ¡Es muy peligroso!, os podíais haber caído y haceros mucho daño. Ahora, ha llegado la hora dormir.

Había sido un día muy largo y agotador, pero el granjero ya estaba tranquilo y feliz porque había conseguido recuperar a todos sus animalitos.

-¡Muchas gracias granjero, no nos volveremos a escapar! Dijeron los animalitos de la granja.

Era muy tarde y el sol estaba a punto de esconderse. Los animalitos se fueron acurrucando poco a poco. Cerraron los ojos y comenzaron a dormir, tomando aire por la nariz y soltándolo por la boca poco a poco. Estaban tan relajados que podían escuchar el la brisa del aire.

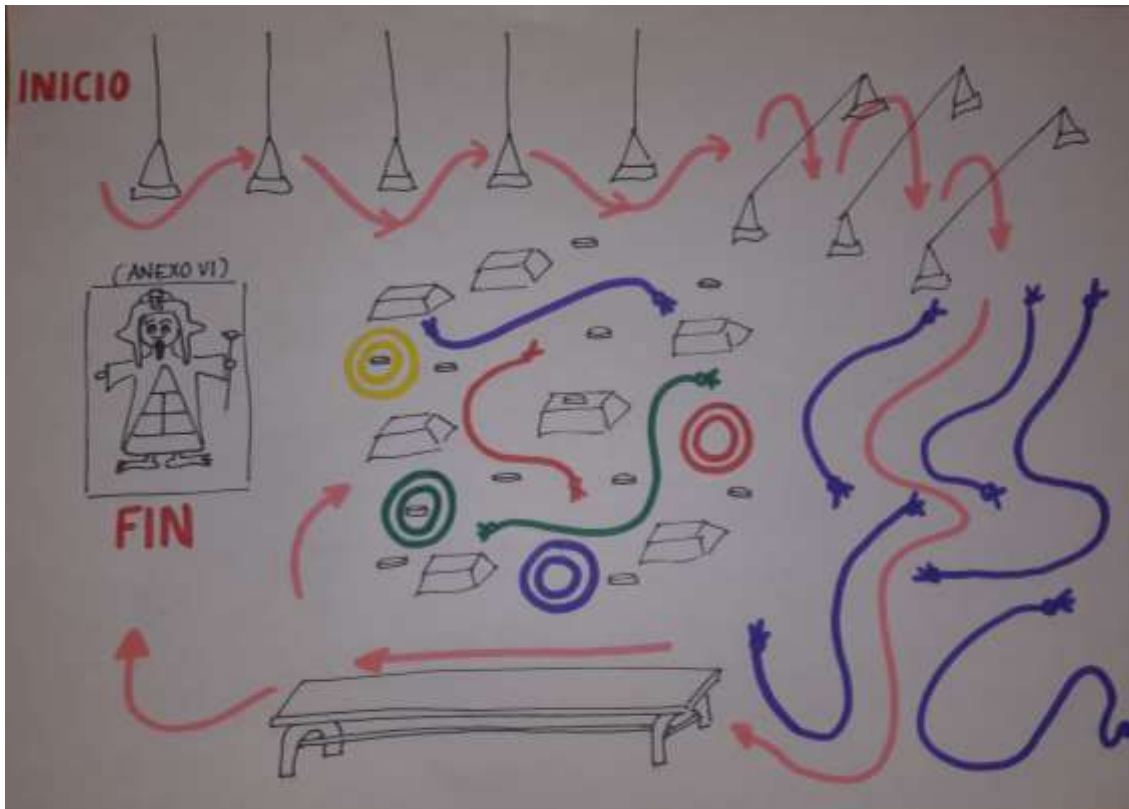
Las altas hierbas acariciaban sus patas. Finalmente, durmieron felices y tranquilos.

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

[Los alumnos se sentarán en sus respectivos sitios. Cuando llegue la hora de dormir, el docente apagará las luces. Acto seguido los alumnos rodearán sus brazos y apoyarán la cabeza sobre la mesa, cerrando los ojos siguiendo las pautas de respiración narradas por el

docente. El docente irá alrededor de las mesas acariciando los brazos de los alumnos con una pluma.]

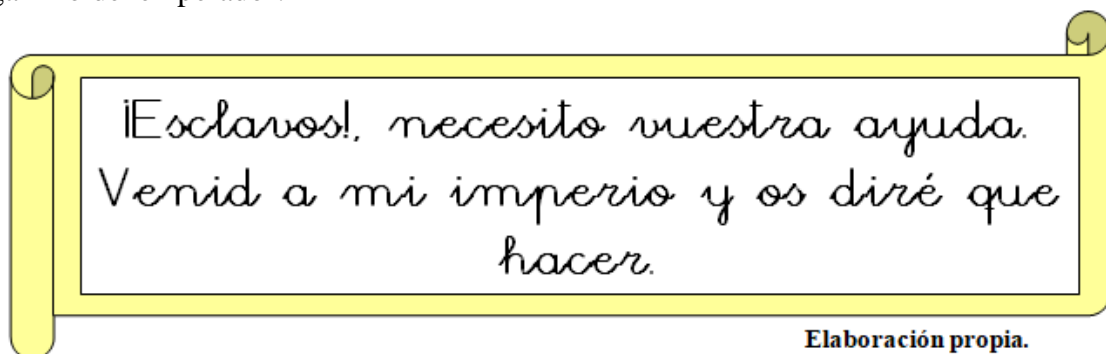
Anexo XII. Circuito correspondiente a la sesión 4, “El emperador de los alimentos”



Elaboración propia.

Anexo XIII. Fichas correspondientes a la sesión 4, “El emperador de los alimentos”

-Pergamino del emperador:



Elaboración propia.

-Ficha del emperador Tutankamón (Pirámide de los alimentos):

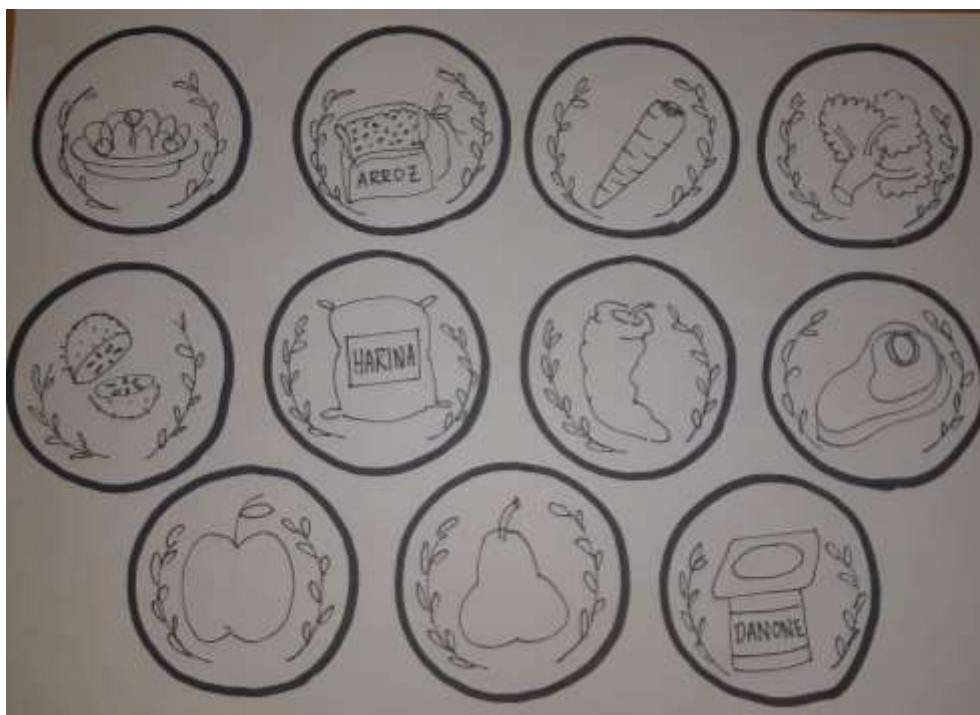


Elaboración propia.

-Insignias de los alimentos de la túnica del emperador:



Elaboración propia.



Elaboración propia.

Anexo XIV. Narración y dramatización del cuento “El emperador de los alimentos” (Sesión 4)

Fase 1: Animación

Erase una mañana calurosa de verano. Asomaba el sol deslumbrante de Egipto, saliendo sus rayos por el Este, entre las pirámides más altas.

[Los alumnos imitarán al docente, estirando los brazos poco a poco tratando de alcanzar el cielo, estirando los dedos de las manos.]

Los esclavos del emperador, amanecían con un pergamino en el buzón real. Uno de los esclavos, se dirigió al buzón y tomó el pergamino para comunicarlo al resto del poblado. En él, se podía observar un mensaje muy importante del emperador.

[El docente elegirá a un alumno al azar, para leer en alto el mensaje escrito en el pergamino (Véase en [Anexo XIII](#)).]

Asimismo, el esclavo leyó en alto el gran mensaje:

-¡Esclavos!, necesito vuestra ayuda. Venid a mi imperio y os diré que hacer.

[El alumno leerá el mensaje en alto al resto de sus compañeros.]

Los esclavos sorprendidos, se colocaron en formación, haciendo una fila muy recta para comenzar la caminata hacia el imperio.

[Los alumnos se dispondrán en fila india, colocando los brazos en posición horizontal, apoyando las manos sobre los hombros del compañero que le precede.]

Comenzaron la caminata, y ya de lejos se podían apreciar el camino tan largo que tenían que tomar, lleno de obstáculos.

[Los alumnos seguirán al docente que les guiará hasta el inicio del circuito. (Véase en [Anexo XII](#)).]

Fase 2: Principal

Nada más empezar, se toparon con un camino de grandes cactus con puntiagudas espinas. Para poder pasar, debían pasar agachados a cuatro patas, rodeándolos para no pincharse con las espinas.

[Los alumnos pasarán gateando a través de las picas, realizando fintas]

Después de pasar por los cactus, se toparon con unas grandes grietas en el suelo, creadas por la desertificación, fenómeno que ocurre en las zonas muy cálidas con escasas lluvias. Eran tan profundas que se podía observar el abismo. Para ello, las saltaron para esquivarlas.

[Los alumnos saltarán las vallas (realizadas con conos y picas) con los pies juntos.]

En ese preciso instante, comenzó una inmensa ventisca de arena tan fuerte, que los esclavos tuvieron que tirarse a la arena y avanzar a rastras con muchísimo cuidado de no rozar las miles de serpientes que habitan en el desierto.

[Los alumnos se tirarán al suelo, pasando a rastras a través de las cuerdas con mucho cuidado de no tocarlas o rozarlas.]

Poco a poco, se fue atenuando la ventisca. Había sido un camino muy largo. Ya solo quedaba atravesar un gran puente elevadizo que les dirigiría hasta el imperio del emperador.

[Los alumnos pasarán haciendo equilibrio por el banco sueco.]

Al fin, llegaron al imperio, donde les recibía el gran emperador Tutankamón.

-¡Hola esclavos! Os he convocado, porque me han robado las insignias de mi túnica. Están escondidas en las arenas movedizas. Deberéis pasar con mucho cuidado, pisando sobre las ramas, rocas y hojas para no pisar las arenas movedizas y conseguir todas las insignias. Cuando recolectéis todas, nos reuniremos en mi imperio.

[Los alumnos se dispondrán en semicírculo alrededor de la ficha del emperador (Véase en [Anexo XIII](#)) escuchando la narración.]

Los esclavos, se dirigieron inmediatamente a las arenas movedizas a recolectar todas las insignias.

[Los alumnos se dirigirán al centro del circuito y sin pisar el suelo, deberán recoger todas las insignias o recortables (Véase en [Anexo XIII](#)) dispersos por el suelo. Para ello pasarán por

las cuerdas pisando sobre ellas, saltarán para colocarse dentro de los aros y se apoyarán con los pies juntos sobre las bases.]

Una vez que los esclavos reunieron todas las insignias, se dirigieron al imperio del emperador y se sentaron atentamente a escuchar sus palabras.

[Los alumnos se sentarán en semicírculo alrededor de la ficha del emperador y escucharán atentamente la narración.]

Fase 3: Vuelta a la calma

-¡Esclavos! Muchas gracias por recolectar todas mis insignias. Voy a necesitar vuestra ayuda para colocarlas. Pero para ello, deberé explicaros la historia de mi túnica.

Esta túnica, representa los mayores secretos para vivir muchos años como yo. En ella, podemos observar una especie de pirámide, como las que hacéis vosotros. Pero esta, está dividida en varios escalones que representan la pirámide de los alimentos, en orden de referencia para conseguir una dieta equilibrada.

En la base deben ir: la harina, el pan, los cereales, la pasta, el arroz... ¿Quién tiene alguna insignia de algún alimento relacionado con estos?

[El docente irá narrando el cuento, señalando los peldaños de la pirámide y se limitará a guiar a los alumnos en sus decisiones a través de las siguientes preguntas.]

A continuación, encontramos dos escalones que corresponden a las frutas y verduras. ¿Quién tiene frutas y verduras?

Más arriba encontramos la carne y el pescado y por otro lado los lácteos ¿Quién tiene alguna insignia de algún alimento relacionado con estos?

Y finalmente, las grasas, aceites, dulces... ¿Quién tiene alguna insignia de algún alimento relacionado con estos?

[El docente esperará la respuesta de los alumnos. A continuación los alumnos que tengan dichas insignias, se dirigirán a la ficha del emperador (Véase en [Anexo XIII](#)) y la pegará en su lugar correspondiente.]

-¡Muy bien esclavos! Habéis conseguido recuperar todas las insignias de mi túnica. Como recompensa, os la regalaré como premio de honor. Os dejaré que la colguéis en el poblado para que todo el mundo se entere en qué orden es saludable consumir ciertos alimentos.

Finalmente, los esclavos volvieron al poblado formando una fila muy bien hecha, colgando el premio en la plaza del pueblo.

[Los alumnos volverán al aula formando una fila. Colgarán la ficha del emperador con todas sus insignias en el aula ordinaria a modo de poster. Finalmente, en el aula recordarán todos

los conceptos aprendidos como la pirámide de los alimentos, los elementos típicos del desierto...etc. Asimismo, se resolverán dudas y se dialogará sobre lo más destacable del cuento a modo de asamblea final.]

Anexo XV. Circuito de la sesión 5, “Los guardabosques de la ciudad Trébol”

INICIO

Fichas Anexo XVII

Cartulinas de colores, que representan los diferentes tipos de contenedores. En ella se pegarán los diferentes tipos de residuos (Véase en Anexo XVII)

Elaboración propia.

Anexo XVI. Ficha correspondiente a la sesión 5, “Los guardabosques de la ciudad Trébol”

Guardabosques, os habla Trebolín, alcalde de la ciudad Trébol. Nuestro bosque verde anda en peligro. Acudid a la plaza del pueblo y os diré que hacer.

Elaboración propia.

Anexo XVII. Ficha correspondiente a la sesión 5, “Los guardabosques de la ciudad Trébol”

-Cartas del circuito (Se depositarán dentro de los aros del circuito).



Elaboración propia.

Anexo XVIII. Posters para la fase final de la sesión 5, “Los guardabosques de la ciudad Trébol”

Recurso para la explicación del reciclaje de los diferentes tipos de residuos aportado por la organización medioambiental “ecoembes”:
<https://www.ecoembes.com/sites/default/files/guia-con-contenedor-residuos-organicos.pdf>

Anexo IXX. Narración y dramatización del cuento “Los guardabosques de la ciudad Trébol” (Sesión 5)

Fase 1: Animación

Erase una vez unos guardabosques, que vivían en una caseta de madera en lo alto de la montaña. Estos guardabosques, tenían la labor de cuidar el bosque verde de la ciudad Trébol.

[Los alumnos se dispondrán sentados en círculo escuchando atentamente al docente.]

Estos guardabosques, recibieron un mensaje muy importante del alcalde de la ciudad. Uno de los guardabosques, tomó el mensaje y lo leyó al resto de su equipo:

[El docente elegirá a un alumno al azar para leer el mensaje.]

-Guardabosques, os habla Trebolín, alcalde de la ciudad Trébol. Nuestro bosque verde anda en peligro. Acudid a la plaza del pueblo y os diré que hacer.

[El alumno leerá el mensaje del alcalde al resto de sus compañeros (Véase en [Anexo XVI](#)).]

Los guardabosques preocupados, se levantaron y se pusieron en formación para marchar a la plaza del pueblo. Iba a ser un camino muy largo, por eso comenzaron a andar por el sendero.

[Los alumnos comenzarán a andar siguiendo al docente, dando vueltas alrededor del circuito (Véase en [Anexo XV](#)).]

Aún faltaba mucho camino por recorrer, por eso los guardabosques se apresuraron y comenzaron a andar más rápido.

[Los alumnos comenzarán a acelerar la marcha, dando vueltas alrededor del circuito (Véase en [Anexo XV](#)).]

De repente, escucharon un ruido que venía de un matorral. Los guardabosques se asustaron y para tener cuidado, decidieron quedarse tan quietos como una estatua.

[Los alumnos se pararán en el sitio, tratando de estar lo más quietos posibles sin moverse]

Poco apoco, los guardabosques dieron pequeños pasos sigilosamente para asomarse al matorral...

[Los alumnos comenzarán a dar pasos sigilosos imitando al docente, simulando que acechan a una presa.]

Pero de repente, ¡Salió un enorme y hambriento león!

-¡Aaaah!, gritaron los guardabosques.

[Los alumnos gritarán imitando al docente y comenzarán a correr al redor del circuito dando vueltas.]

Los guardabosques comenzaron a correr. Cada vez, más rápido.

[Los alumnos comenzarán a acelerar la marcha, dando vueltas alrededor del circuito]

De repente, se toparon con un río y sin pensárselo dos veces, se tiraron y comenzaron a nadar.

[Los alumnos se tumbarán boca abajo en el suelo imitando al docente, simulando que nadan a braza.]

Cuando estaban a punto de llegar a la orilla, miraron hacia atrás para asegurarse que el león ya no les seguía. Efectivamente, el león se había quedado en la orilla contraria muerto de miedo, ya que el león no sabía nadar.

[Los alumnos mirarán hacia atrás, primero por la derecha y después por la izquierda imitando al docente.]

Continuaron nadando hasta que de repente... comenzaron a notar que algo les rozaba los pies. Los guardabosques asustados miraron para atrás quedándose muy quietos para no mover el agua y poder ver que es lo que les rozaba los pies.

[Los alumnos continuarán tumbados en el suelo simulando que nadan, mientras que el docente pasa alrededor de los alumnos rozándoles los pies con una cuerda.]

Cuando el agua estaba clara podían apreciar lo que parecía ser un cocodrilo.

-¡A nadaaar! grito uno de los guardabosques.

Los guardabosques comenzaron a nadar. Cada vez, más rápido.

[Seguidamente, los alumnos comenzarán a acelerar la marcha del nado, agitando los pies cada vez más rápido.]

Justo cuándo consiguieron alcanzar la orilla y pisar tierra por fin, se escurrieron muy bien el agua del cuerpo y del pelo.

[Los alumnos se levantarán imitando al docente, simulando que se escurren la ropa y el pelo.]

Pensaban que ya estaban a salvo cuando de repente vieron como el cocodrilo salía del agua. Habían olvidado que los cocodrilos a parte de nadar, también tienen fuertes patas para correr. En ese preciso instante, comenzaron a correr desesperados.

[Los alumnos comenzarán a hacer footing desde su sitio imitando al docente.]

Después de mucho tiempo corriendo, los guardabosques comenzaban a cansarse y cada vez tenían al cocodrilo más cerca. De repente, se encontraron con unas bicicletas apoyadas en un árbol y sin pensarlo dos veces, las cogieron y comenzaron pedalear.

Después de un largo camino pedaleando, consiguieron despistar al cocodrilo.

[Los alumnos se tumbarán en el suelo boca arriba imitando al docente, colocando los brazos en posición perpendicular al suelo y los pies a modo de bicicleta en el aire.]

Ya estaban muy cerca. Solo les quedaba coger el tren que les llevaría hasta la plaza del pueblo. Justo en ese momento apareció el tren y los guardabosques se subieron en el correctamente, cada uno en un vagón, uno delante del otro.

[Los alumnos se pondrán de pie, formando una fila recta colocando los brazos sobre el compañero que les precede. El docente les guiará hacia el inicio del circuito (Véase en [Anexo XV](#)).]

Fase 2: Principal

Finalmente, llegaron por fin a la plaza del pueblo. Allí les esperaba el alcalde Trebolín. Los guardabosques se apresuraron y se sentaron para escuchar el mensaje del alcalde.

[Los alumnos se sentarán en semicírculo al inicio del circuito y escucharán atentamente al docente.]

-Guardabosques, os he llamado porque tenemos un gran problema con nuestro bosque verde. Últimamente, los ciudadanos y turistas de la ciudad, no han estado cuidando el bosque como se debe. Vienen al bosque y no respetan las normas para cuidar el medio ambiente. Dejan residuos por el suelo, no recogen la basura, tiran colillas al suelo...etc.

Para solucionar este problema, os he instalado una alarma que sonará cada vez que el monte se contamine. En cuanto suene la alarma, deberéis buscar el residuo y reciclarlo en su contenedor correspondiente.

Deberéis atravesar el bosque evitando los árboles altos, después encontrareis los residuos. Deberéis cogerlos, pasar desapercibidos como una cochinilla y tirar el residuo a su contenedor correspondiente.

-¡Mucho ánimo guardabosques!

[Los alumnos escucharán atentamente al docente mientras este, dramatiza el cuento realizando el circuito a modo de ejemplo para que los alumnos sepan cómo realizar el circuito. El docente esquivará las picas haciendo fintas, después recogerá la ficha con el nombre del residuo colocada dentro del aro, hará la croqueta sobre la colchoneta y buscará el contenedor correspondiente para pegarlo.]

Fase 3: Vuelta a la calma.

Muy bien guardabosques, enhorabuena. Habéis conseguido dejar el bosque verde libre de residuos. Quiero que os llevéis los contenedores a la ciudad, y les enseñéis a los ciudadanos como se debe reciclar. Poco a poco si ayudamos entre todos, conseguiremos un mundo mejor.

[Una vez todos los alumnos hayan realizado el circuito, se recogerán los materiales y se transportarán las cartulinas al aula, donde se discutirá y se realizarán las correcciones necesarias por si algún alumno no ha reciclado algún residuo correctamente.

El docente realizará una breve explicación con ayuda de unos posters de la organización medioambiental “ecoembes” (Véase en [Anexo XVIII](#)).]




Anexo XX. Evaluación

Evaluación Inicial					
Nombre:			Fecha:		
Área	Ítems	Nivel de desarrollo			
		0	1	2	3
<i>1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i>	Controla su cuerpo en distintas situaciones, juegos, hábitos, rutinas...				
	Distingue entre derecha e izquierda en distintas situaciones, juegos, hábitos, rutinas...				
	Reconoce e identifica sentidos y emociones.				
	Se orienta adecuadamente en el espacio y el tiempo.				
	Desarrolla habilidades motrices básicas como el saltar, reptar, gatear...				
	Coordina sus movimientos siguiendo un ritmo o melodía.				
	Diferencia ejecuta distintos tipos de marcha.				
	Muestra actitudes de respeto y turno de palabra.				
	Muestra actitudes de ayuda y colaboración.				
	Desarrolla capacidad de pensamiento crítico.				
	Su autonomía es adecuada a su edad.				
<i>2. Conocimiento del entorno.</i>	Reconoce e identifica elementos cotidianos de su entorno.				
	Colabora en la creación de un buen clima social.				
	Respeto las normas sociales así como las del aula.				
	Muestra respeto por el medio que le rodea.				
	Valora el medio y los elementos que lo configuran.				
	Identifica y reconoce formas geométricas básicas				
	Reconoce y diferencia elementos de una misma colección por sus cualidades.				
	Diferencia e identifica algunos instrumentos musicales.				

3. Lenguajes: Comunicación y representación.	Expresa sentimientos y emociones a través del lenguaje verbal y no verbal.				
	Participa activamente en debates, diálogos y actividades que surgen diariamente.				
	Comprende correctamente los mensajes orales de los demás.				
	Comprende ordenes más complejas relacionadas con el espacio y el tiempo				
	Recita canciones y muestra interés por los textos escritos				
	Comunica y respeta opiniones y decisiones propias.				
	Reconoce y discrimina fonemas de conceptos básicos de una lengua extranjera (Inglés).				
	Emite mensajes orales básicos en una lengua extranjera (Inglés)				

Elaboración propia.

Anexo XXI. Encuesta de satisfacción

Nombre:	Sesión:	1	2	3	4	5
	Respuestas:					
 ¿Te ha gustado el circuito?	Si				No	
 ¿Has respetado las normas del juego y a tus compañeros?	Si				No	
 ¿Has aprendido muchas cosas?	Si				No	

 <p>¿Te ha gustado el cuento?</p>	Si	No
 <p>¿Tienes alguna duda?</p>	Si	No

Elaboración propia.

Anexo XXII. Evaluación

Evaluación Final					
Nombre:			Fecha:		
Área	Ítems	Nivel de desarrollo			
		0	1	2	3
1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.	Desarrolla la creatividad y la imaginación.				
	Desarrolla habilidades expresivas mediante gestos y mímica.				
	Desarrolla el pensamiento crítico para la resolución de problemas.				
	Diferenciar y ejecutar los distintos tipos de marcha (paso, trote y galope).				
	Desarrolla habilidades psicomotrices como el salto, el equilibrio, las fintas y el gateo.				
	Desarrolla la lateralidad mediante ejercicios cotidianos (como ponerse una camiseta o un pantalón) y también mediante el salto, asignando un color (derecha-azul, izquierda-rojo)				
	Desarrollar habilidades psicomotrices como correr, realizar fintas o la voltereta.				

Elaboración propia.

2. Conocimiento del entorno.	Conoce vocabulario relacionado con el desierto (cactus, grietas de desertificación, ventiscas de arena...)				
	Desarrolla habilidades matemáticas como el conteo.				
	Trabaja en equipo respetando otras opiniones				
	Desarrolla actitudes de respeto y cumple las normas de convivencia del aula.				
	Conoce conceptos relativos a la granja y los animales que se encuentran en ella.				
	Conoce vocabulario sobre los diferentes hábitats de los animales de la granja (cuadra, establo, granero, corral...)				
	Conoce conceptos relativos a la cultura egipcia.				
	Clasifica e identifica los alimentos en la pirámide de los alimentos.				
	Conoce conceptos relativos a los diferentes tipos de residuos.				
	Toma conciencia sobre la importancia del mantenimiento del medio ambiente y del reciclaje.				
	Reconoce e identifica los diferentes tipos de contenedores de reciclaje.				

Elaboración propia.

3. Lenguajes: Comunicación y representación.	Conoce y desarrolla el lenguaje no verbal.				
	Desarrolla habilidades musicales como el ritmo.				
	Conoce los números en una segunda lengua (Inglés), a través del conteo.				
	Conoce los colores en una segunda lengua (Inglés).				

Elaboración propia.

