

**PROPUESTA INTEDISCIPLINAR DE  
CUENTO MOTOR PARA ALUMNOS DE 3º  
CURSO DE PRIMARIA**



---

**Universidad de Valladolid**

GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO 2016-2017

**Autor: Carlos Manzanares Lafuente**

**Tutor: Alberto Gonzalo Arranz**

*``La educación es el arma más poderosa que  
puedes usar para cambiar el mundo``*

*Nelson Mandela*

# RESUMEN

Este proyecto tiene como finalidad la incorporación de un trabajo interdisciplinar dentro de la programación de Educación Física. Para ello, partiremos del cuento motor como eje principal, pero en vez de seguir el camino tradicional para llevar a cabo una propuesta basada en el cuento motor, seguiremos la propuesta de las tres fases de Sánchez y Coteron (2012).

En esta propuesta, los alumnos partirán de una primera fase de exploración, en la que tendrán sus primeros contactos con el cuento motor y la expresión corporal, para más tarde pasar a una segunda fase donde ellos serán quienes creen pequeñas historias, tanto de forma escrita como dramatizada. Por último, los alumnos llegarán a la fase donde pondrán en práctica todo lo aprendido y realizarán la exposición de su propio cuento motor.

El papel del maestro será el de guía, mientras que los alumnos será el eslabón principal de la intervención, construyendo estos su propio aprendizaje a partir de la exploración y del descubrimiento.

**PALABRAS CLAVE:** Cuento motor, globalización, aprendizaje cooperativo, tres fases, dramatización, Educación Física, Educación Primaria.

# ABSTRACT

This project has the purpose of incorporating an interdisciplinary work within the Physical Education program. For this, we will start from the motor story as the main axis, but instead of following the traditional way to carry out a proposal based on the motor story, we will follow the proposal of the three phases of Sánchez and Coteron (2012).

In this proposal, the students will start from a first phase of exploration, in which they will have their first contacts with motor story and body expression, later to move on to a second phase where they will be the ones who believe small stories, both written As dramatized. Finally, the students will reach the stage where they will put into practice everything they have learned and will make the exhibition of their own motor story

The role of the teacher will be the guide, while the students will be the main link of the intervention, building these their own learning from exploration and discovery.

**KEY WORDS:** Motor story, globalization, cooperative learning, three phases, dramatization, Physical Education, Primary Education.

# Índice de contenidos

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	10
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	11
3.1 Relevancia del tema.....	11
3.2 Relación con las competencias del título.....	12
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	16
4.1 El cuento motor.....	17
4.1.1 Antecedentes.....	17
4.1.2 Definición de cuento motor.....	17
4.1.2 Objetivos del cuento motor.....	18
4.1.3 Tipos de cuento motor.....	19
4.2 Modelo de intervención de las tres fases.....	22
4.2.1 Características de las 3 fases.....	23
<b>5. Metodología y Diseño</b> .....	24
5.1 Contexto.....	24
5.2 Diseño de la intervención docente.....	25
5.2.1 Metodología.....	25
5.2.2 Periodización, tiempo y espacio.....	25
5.2.3 Adaptaciones para acnees.....	27
5.3 Relación con el curriculum.....	27
5.4 Objetivos.....	28
5.4.1 Objetivos generales de expresión corporal para Educación Primaria.....	28
5.4.2 Objetivos específicos de expresión corporal para tercer curso de primaria.....	28
5.5 Contenidos.....	29
5.6 Competencias básicas.....	31
5.7 Proceso de intervención en el aula.....	31
5.8 Secuencia de actividades.....	32
5.8 Evaluación.....	35
5.8.1 Instrumentos de evaluación.....	35
5.9 Análisis de los resultados.....	40
<b>6. Dificultades encontradas y propuestas de mejora</b> .....	42
<b>7. Conclusiones</b> .....	44
<b>8. Líneas futuras de investigación</b> .....	46
<b>9. Referencias bibliográficas</b> .....	47

<b>ANEXOS</b> .....	48
Anexo 1: Estructura y diseño de las sesiones.....	48
Anexo 2. Cuento creado por los alumnos.....	54
Anexo 2.1 Cuento base.....	54
Anexo 2.2 Cuento creado por los niños.....	55
Anexo 2.3 Cuento motor creado a partir del cuento elaborado con por los alumnos.....	57
Anexo 3 Fichas de evaluaciones.....	58
Anexo 3.1 Fichas de autoevaluación del alumno.....	58
Anexo 3.2 Fichas de autoevaluación del profesor.....	67
3.3 Ficha de calificación de los alumnos.....	69

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> competencias generales relacionadas con el título (Elaboración propia).....	14
<b>Tabla 2</b> competencias de formación básica (Elaboración propia).....	14
<b>Tabla 3</b> relación con las competencias del Practicum y el T.F.G (Elaboración propia).....	15
<b>Tabla 4</b> relación con las competencias de Educación Física (Elaboración propia).....	15
<b>Tabla 5</b> comparativa entre cuento motor, cuento jugado, relato motor, cuento vivenciado y cuento representado (Fuente: Omeñaca 2011).....	21
<b>Tabla 6</b> características de las tres fases Sánchez y Coteron(2012).....	24
<b>Tabla 7</b> calendario de periodización, elaboración propia.....	28
<b>Tabla 8</b> contenidos de Educación Física, (Elaboración propia).....	31
<b>Tabla 9</b> contenidos de Lengua Castellana, (Elaboración propia).....	31
<b>Tabla 10</b> contenidos de Educación plástica (Elaboración propia).....	31
<b>Tabla 11</b> sesión nº1, Elaboración propia a partir de Conde-Caveda (1994).....	34
<b>Tabla 12</b> ficha autoevaluación, elaboración propia a partir de la propuesta de Omeñaca (2009).....	37
<b>Tabla 13</b> ficha de evaluación del alumno, elaboración propia a partir de Omeñaca (2009).....	38
<b>Tabla 14</b> ficha de evaluación del alumno, elaboración propia a partir de Omeñaca (2009).....	39
<b>Tabla 15</b> ficha de autoevaluación del alumno, elaboración propia.....	40
<b>Tabla 16</b> sesión nº1, Elaboración propia a partir de Conde-Caveda (1994).....	50
<b>Tabla 17</b> sesión nº2, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994).....	51
<b>Tabla 18</b> sesión nº3, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994).....	52
<b>Tabla 19</b> sesión nº4, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994).....	53
<b>Tabla 20</b> sesión nº5, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994).....	53

**Tabla 21** sesión nº6, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994).....54  
**Tabla 22** cuento motor perteneciente a la sesión nº 6.....58

## Índice de figuras

**Figura 1**.....28

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de fin de grado: `` Propuesta interdisciplinar de cuento motor para alumnos de 3º de Primaria `` es un proyecto de intervención didáctica en el aula para alumnos de tercer curso de Educación Primaria.

Siguiendo la propuesta de Sánchez y Coterón (2012), los alumnos pasarán por tres fases, una primera llamada fase de exploración, donde los alumnos tendrán sus primeros contactos con la expresión corporal, en este caso, más específicamente con el cuento motor. La siguiente fase, o fase de elaboración, es aquella en la cual los estudiantes empezarán a crear pequeñas historias y acciones en pequeños grupos donde pondrán en práctica todo lo aprendido y experimentado en la fase anterior, a la vez que crean su propio cuento motor en papel. Por último, nos encontramos con la fase de exposición, momento en el cual los alumnos representaran el cuento motor que escribieron en la fase anterior.

La primordial finalidad de este proyecto es la de trabajar de manera interdisciplinar, en especial, con la asignatura de Lengua, favoreciendo el desarrollo de la educación literaria. Cuando hablamos de educación literaria hablamos de un enfoque derivado de la psicología cognitiva, que busca la comprensión, la interpretación y la creatividad literaria. Con la finalidad de despertar la atracción y el placer por la lectura en los alumnos (Martin y Rascón, 2015). Las situaciones de aprendizaje surgirán a partir de la representación de historias, de las actividades derivadas de estas historias y de las actividades de creación literaria.

Actualmente, la educación busca impulsar un crecimiento integral en el alumno mediante metodologías globalizadoras, que a su vez respondan a los requisitos de la sociedad actual, estimulando la motivación y la atención de los alumnos (López y Otones, 2014).

Es por ello que el carácter globalizador del cuento motor lo convierte en un recurso indispensable a la hora de trabajar la interdisciplinariedad en Educación Física. Indudablemente, del propio cuento motor, del espacio vivencial que sugiere, de las zonas geográficas y humanas, de los acontecimientos, derivarán situaciones didácticas interdisciplinares (Arteaga, Viciano y Conde, 1997; Ramos y Ruiz Omeñaca, 2010). Todo

ello unido mediante un hilo conductor común y guiado por un maestro que ayudará al alumno a descubrir y a construir su propio aprendizaje.

En cuanto al desarrollo de este documento, podemos decir que se encuentra dividido en una serie de apartados relacionados entre sí, siguiendo un orden lógico que permite al lector situarse en todo momento en qué punto del proyecto se encuentra a cada momento.

Después de esta **introducción**, encontramos una serie de **objetivos** que nos hemos planteado como meta y que, su consecución o no consecución, quedará reflejada en las conclusiones.

Seguidamente llegamos a la **justificación**, donde se exponen los motivos de elección de este proyecto, a la vez que se muestra la vinculación existente con el currículum de Educación Primaria en Castilla y León.

El tercer apartado en abordar será el **marco teórico**. En él, se recoge la teoría que apoya la práctica del proyecto; son los pilares de las prácticas. Sin ellos, el proyecto no tendría ningún sentido.

A continuación, encontramos el apartado referente a la **metodología**, donde se recogen los métodos educativos que utilizará el maestro a lo largo de este proyecto.

En el siguiente apartado, **diseño del proyecto**, se exponen las diferentes secciones por las que está compuesta la intervención didáctica: desde el contexto en el cual se va a desarrollar, hasta llegar a la evaluación, habiendo pasado previamente por las diferentes sesiones que se han planteado.

Después del diseño del proyecto llegamos a las **conclusiones**. En ellas, se expone qué grado de logro hemos conseguido respecto a los objetivos planteados previamente, junto con una reflexión crítica sobre los resultados y sobre el proceso de elaboración de este proyecto.

Como no podía ser de otra manera, a continuación de las conclusiones nos encontramos con el apartado referente a **futuras líneas de investigación**. Este, mostrará hacia dónde irán encaminadas las próximas intervenciones que nazcan a partir de este proyecto.

Antes de llegar a los apartados anexos, nos encontramos con las **referencias bibliográficas** que han servido de apoyo e inspiración para poder realizar este proyecto.

Por último, encontramos el apartado de **anexos**, donde se incluyen las sesiones llevadas a cabo durante la intervención didáctica, junto a los instrumentos de evaluación y diferentes creaciones que han sido necesarias en este proyecto.

## 2. OBJETIVOS

Este apartado recoge los objetivos planteados para este proyecto y, que son el eje fundamental del mismo, pues si ellos nada tendría sentido.

- **Objetivo principal**

- Elaborar, implementar y evaluar una propuesta interdisciplinar de cuento motor en Educación Física para el tercer curso de Educación Primaria.

Como objetivos secundarios supeditados a la finalidad anterior encontramos los siguientes:

- Globalizar la enseñanza de las áreas como Música, Plástica, Educación Física y Lengua, partiendo del cuento motor como fuente de interés.
- Fomentar el trabajo en grupo y la cooperación, desarrollando una educación en valores.
- Desarrollar la creatividad a la hora de resolver problemas motrices.
- Trabajar las habilidades motrices básicas (coordinación, equilibrio, lanzamiento, recepción...) a través del cuento motor.

## 3. JUSTIFICACIÓN

### 3.1 Relevancia del tema

La sociedad evoluciona, al igual que lo hace el sistema educativo. Nos encontramos en una época de cambio, en la que estamos pasando de un sistema educativo dividido en compartimentos a un sistema de educación globalizada. Sabemos que estructurar de forma globalizada la enseñanza beneficia el aprendizaje significativo, dado que, establece relaciones entre lo dado y lo nuevo; por ello favorece dichas relaciones perfilándose una gran solución a la hora de organizar los contenidos, con el fin de se realicen aprendizajes funcionales (Pareja, 2014).

El sistema educativo está adoptando la teoría constructivista del aprendizaje, en la que se concentran ideas de los pedagogos más importantes del siglo XX, como Vigotsky (1978), Piaget (1952) o Ausubel (1963), que abogan por que el alumno sea quien construya de forma significativa su aprendizaje (Rojano, 2010).

La mejor forma de conseguir este aprendizaje significativo es buscar una educación globalizada, ya que está relacionada con la realidad que ellos viven.

Como ya comentamos anteriormente en la introducción, las características globalizadoras del cuento motor lo convierten en una poderosa herramienta pedagógica. Una herramienta que he decidido utilizar para mi intervención didáctica, debido a su transversalidad, que me permitirá trabajar temáticas de otras materias, en especial de Lengua y Literatura, dentro del marco de la Educación Física.

Otro de los motivos por el cual me he decantado por trabajar el cuento motor ha sido por mi experiencia personal en la universidad, donde todas las actividades, metodologías y juegos son diferentes a los que viví en mi época de escolar, y realmente son las actividades que a mí me hubieran gustado recibir en el colegio, y no las actividades que recibí, que simplemente se basaban en el acto motriz.

### **3.2 Relación con las competencias del título**

Este proyecto es el reflejo de todo el trabajo realizado durante el Grado de Educación Primaria. Es por ello que debe existir una estrecha relación entre este trabajo y las competencias del título. Esta relación queda plasmada en las siguientes tablas, elaboradas a partir de la Memoria de Grado en Educación Primaria y del Real Decreto 1393/2007, 29 de octubre, mediante el cual se constituye la ordenación de las enseñanzas primarias.

Estas tablas pretenden sintetizar de una forma visual y rápida las competencias con las cuales tiene relación este proyecto; obviando por otro lado las competencias que no están integradas dentro de este trabajo.

Tabla 1 Competencias generales relacionadas con el título (Elaboración propia a partir de la memoria de Grado en Educación Primaria).

Tipo de competencia	Relación con el título
<p style="text-align: center;"><b>Competencias generales</b></p>	<p>1c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículo de Educación Primaria</p> <p>2a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>2b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos</p> <p>2c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.</p> <p>2d. Ser capaz de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje</p> <p>3a. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.</p> <p>3c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.</p> <p>4a. Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.</p> <p>5c. La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como de la formación en la disposición para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida.</p> <p>5e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.</p>

Tabla 2 Competencias de formación básica (Elaboración propia a partir de la memoria de Grado en Educación Primaria).

<b>Módulo de formación básica</b>	
<b>Aprendizaje y desarrollo de la personalidad</b>	<p>2h. Potenciar la adquisición de actitudes y hábitos de reflexión e indagación ante los problemas que plantea la heterogeneidad en las aulas y centros escolares.</p> <p>2i. Ser capaz de reconocer, planificar, y desarrollar buenas prácticas de enseñanza aprendizaje que incluyan la atención a la diversidad del alumnado.</p>
<b>Procesos y contextos educativos.</b>	<p>3a. Conocer los fundamentos de la educación primaria como etapa obligatoria.</p> <p>3b. Analizar la práctica docente y las condiciones institucionales que la enmarcan.</p> <p>3c. Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.</p> <p>3d. Conocer y comprender los principios generales, objetivos, organización y evaluación de la educación primaria.</p> <p>3e. Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula.</p> <p>3f. Conocer y aplicar experiencias innovadoras en educación primaria.</p> <p>3g. Conocer las propuestas y desarrollos actuales basados en el aprendizaje de competencias básicas. h. Planificar y desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje de las competencias básicas.</p> <p>3i. Dominar estrategias que potencien metodologías activas y participativas con especial incidencia en el trabajo en equipo, diversidad de recursos, aprendizaje colaborativo y utilización adecuada de espacios, tiempos y agrupamientos.</p> <p>3j. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.</p> <p>3k. Diseñar y aplicar concreciones curriculares y programaciones didácticas de ciclo y aula.</p>
<b>Sociedad familia y escuela</b>	<p>6c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de ordenadores para búsquedas en línea.</p> <p>8c. Desarrollar la habilidad de relación y comunicación en diferentes actividades y circunstancias profesionales.</p> <p>8e. Ser capaz de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno.</p> <p>9b Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.</p>

Tabla 3 Relación con las competencias del Practicum y el T.F.G (Elaboración propia a partir de la memoria de Grado en Educación Primaria).

<b>Relación con las competencias establecidas para el Practicum y el T.F.G</b>	
	<p>1b. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.</p> <p>1c. Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.</p> <p>1d. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.</p>

Tabla 4 Relación con las competencias de Educación Física (Elaboración propia a partir de la memoria de Grado en Educación Primaria).

<b>Relación con las competencias en Educación física</b>	
<b>Módulo didáctico-disciplinar</b>	13a. Conocer el currículo escolar de la educación física. 13c. Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.
<b>Módulo de optatividad</b>	5g. Conocer y dominar los fundamentos de la expresión corporal y la comunicación no verbal 6a. Dominar la teoría y la didáctica específica de la E.F., los fundamentos y las técnicas de programación del área y diseño de las sesiones, así como las estrategias de intervención y de evaluación de los resultados. 6c. Saber utilizar el juego motor como recurso didáctico y como contenido de enseñanza. 6f. Relacionar la actividad física con las distintas áreas que configuran el currículo de primaria, incidiendo en el desarrollo de la creatividad y las distintas manifestaciones expresivo-comunicativas.

Antes de dar por finalizado este apartado, conviene recordar los objetivos fundamentales en los que se basa el Grado en Educación Primaria. Estos quedan recogidos en la Memoria de Grado de la Universidad de Valladolid y son los siguientes:

- a) ``El objetivo fundamental del título es formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria.``
- b) ``Es objetivo del título lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.``

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación se recoge la fundamentación teórica de la que se nutre este trabajo, a la vez que da sentido al mismo. Esta fundamentación trata el tema central del proyecto: el cuento motor, sin olvidar el modelo por el cual será introducida la intervención en el aula: El modelo de las tres fases de Sánchez y Coterón (2012).

Antes de comenzar a definir que es un cuento motor, conviene desglosar el término para poder llegar a una definición y entenderlo mejor.

La Real Academia de la Lengua Española define al cuento como ``narración breve de ficción``. Otro significado que le da es ``Relato, generalmente indiscreto, de un suceso``, también encontramos el siguiente: ``Relación, de palabra o por escrito, de un suceso falso o de pura invención``. Por otro lado en cuanto a ``motor`` se refiere, la Real Academia de la Lengua Española, lo define como ``que se mueve``.

Otros autores siguen el hilo propuesto por la Real Academia de la Lengua Española, pero van un poco más allá, añadiendo elementos que completan estas definiciones.

Según Omeñaca (2011), entendemos por cuento ``una narración breve, oral o escrita, de hechos imaginarios, con un hilo argumental sencillo y un conjunto reducido de protagonistas`` (p.17).

También nos destaca una serie de elementos distintivos en el cuento, como son:

- Carácter narrativo, en prosa, preparado para ser contado o leído de principio a fin.
- Puede partir de hechos reales, o narrar con realismo hechos imaginarios.
- Posee un hilo argumental nítidamente definido e integrado por una única sucesión de acontecimientos.
- Una organización en la que todos los elementos mantienen una vinculación con el núcleo central de la trama.
- Una estructura habitualmente basada en el planteamiento clásico: introducción-nudo-desenlace.
- Un conjunto marcado por su continuidad.
- Un final claramente delimitado.

Si a estas definiciones de cuento le añadimos el acto motriz, podríamos decir que tenemos la primera definición de cuento motor. Esto sería un error, pues no podemos caer en esta simpleza. Para elaborar una buena definición de cuento motor, consultaremos a los autores más destacados en el tema; sin olvidar ir a los orígenes, puesto que no sería posible elaborar una definición sin conocer al origen.

## **4.1 El cuento motor**

### **4.1.1 Antecedentes**

Los antecedentes del cuento motor los encontramos en la escuela Neo-sueca. Donde a mediados del siglo xx, el profesor J.G Thulin (1939), decide unir al cuento, el acto motriz, creando así los ``cuentos gimnásticos'' o ``cuentos del ejercicio'', que acabarán siendo el origen del cuento motor en la actualidad.

### **4.1.2 Definición de cuento motor**

Para llegar al significado de cuento motor, no solo basta con añadir a la definición del cuento la acción motriz, sino que, hay que ir más allá e incorporar otros componentes como el trabajo interdisciplinar y la vivencia o la representación para poder llegar a tener una definición completa de cuento motor. Veamos cómo lo define alguno de los autores más destacados.

Para Conde Caveda (1994), el cuento motor es: ``Un tipo de cuento que puede clasificarse como una variante del cuento cantado o del cuento representado, que puede denominarse cuento jugado, con unas características y unos objetivos adecuados'' (p.14).

Más tarde, Blanco (2009), lo define como un cuento jugado, representado de forma grupal, con unas particularidades y unos propósitos propios.

Por último, Omeñaca (2011), en su libro ``El cuento motor en la Educación Infantil y en la Educación Física escolar'' nos ofrece una definición muy completa de cuento motor:

Narración breve, con un hilo argumental sencillo que remite a un escenario imaginario en el que los personajes se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, con el fin de superar desafíos con el que los niños se pueden sentir identificados. Del relato dimanar

propuestas en las que los alumnos participan, emulando personajes, desde la acción motriz dotada de significado y vivenciada desde la distintividad personal. (p.19)

Como vemos, todos los autores en mayor o menor medida coinciden en sus definiciones, calificando al cuento motor como una narración (oral o escrita), en la que el niño es el protagonista, y que mediante la acción motriz, ya sea representando, jugando o vivenciando, progresa a lo largo de una historia, siendo el niño el principal protagonista de la misma, con un inicio y un desenlace.

Es por ello, que ya no se basa simplemente en añadir una acción motriz como en sus orígenes, sino que esta acción motriz está incluida dentro de un reto, de una danza, o de un desafío. Y que a su vez, todo forma parte de una gran actividad globalizada, donde partiendo del eslabón principal, que es la Educación Física, trabajaremos de forma más o menos directa otras áreas del currículum, como son Literatura, Matemáticas, Educación Artística o Educación Musical.

#### **4.1.2 Objetivos del cuento motor**

Los objetivos de los cuentos motores planteados por Conde Caveda (1994) son los siguientes:

- Protagonismo del niño, desarrollando su conducta cognitiva, afectiva, social y motora.
- Sentar las bases preventivas e higiénicas de la salud a través del ejercicio físico desde las primeras edades y ya como un hábito de vida.
- Globalizar la enseñanza a través del trabajo interdisciplinar.
- Desarrollar las cualidades físicas básicas.

Por otro lado Omeñaca (2011), señala los siguientes objetivos:

- Desarrollar los elementos psicomotrices básicos, las cualidades motrices coordinativas, las habilidades básicas y las habilidades genéricas.
- Desarrollar las capacidades físicas básicas de manera indirecta.
- Sentar las bases preventivas e higiénicas de salud a través del ejercicio físico desde las primeras edades y como un hábito de vida.

- Desarrollar la capacidad creativa del niño/a, haciéndole interpretar corporalmente lo que se está verbalizando, potenciando el desarrollo de su imaginación y construyendo sus capacidades cognitivas.
- Globalizar la enseñanza de las áreas musical, plástica y dramatización y lengua, entre otras, partiendo como fuente de interés: el cuento infantil.
- Descubrir el propio cuerpo como vehículo de comunicación.
- Enfrentar al alumno/a a la toma de sus propias decisiones en cuanto a expresión y movimiento, tomando conciencia de su cuerpo y del espacio que lo rodea.
- Interdisciplinar otras áreas, principalmente música y plástica, con el fin de globalizar la enseñanza.

A pesar de que ambos autores proponen algunos objetivos diferentes, coinciden al señalar los objetivos esenciales del cuento motor, como son: a) Interdisciplinar con otras áreas (Globalizar la enseñanza); b) Desarrollar la creatividad en el niño; c) Trabajar las habilidades físicas básicas a través del cuerpo y; d) Conocimiento del propio esquema corporal y de las capacidades de expresión que nos brinda.

#### 4.1.3 Tipos de cuento motor

Debido a la amplitud del término “cuento motor”, conviene explicar las diferentes formas o tipos de cuento motor que podemos encontrarnos. Aunque todas las variantes compartan un eje común y se solapen entre ellas, podemos resaltar ciertos rasgos que nos ayudan a diferenciarlos.

La primera variedad de cuento motor que nos encontramos es el **cuento jugado**. Omeñaca (2011) lo define como:

Variedad del cuento que suscita situaciones de juego, o que constituye, en sí mismo, una situación jugada, integra aspectos estructurales propios, en su forma, del cuento y del juego, sitúa a los participantes, desde el modo en que lo perciben y actúan en él, en un mundo ubicado fuera de lo cotidiano, y proporciona las vivencias de alegría, placer y bienestar propias de lo lúdico. (p.21)

Entendemos por tanto, al cuento jugado como una variedad del cuento motor que integra los aspectos propios del juego, con un carácter marcadamente lúdico.

Siguiendo la descripción que hace Omeñaca (2011), llegamos al **relato motor**. Este término se utiliza cuando la extensión y la estructura del cuento son demasiado grandes, por lo que el cuento se divide de forma ordenada en diferentes relatos que se van interpretando sesión a sesión hasta llegar al final.

Por otro lado, en el **cuento vivenciado** se destacan las experiencias vividas por los participantes. Esto puede llevarnos a un espacio más amplio que el cuento motor, siempre que las vivencias no necesariamente estén enlazadas con la narración como origen de la acción corporal motriz (Omeñaca 2011).

Por último nos encontramos con el **cuento representado**, Omeñaca (2011) lo define de la siguiente manera:

Parte de la dramatización o la escenificación del propio cuento, sitúa el centro de la atención en la actividad corporal vinculada a la expresión y a la comunicación, con lo que estaríamos ante un subconjunto de los cuentos motores que resaltan aspectos concretos del movimiento. (p.24)

En la siguiente tabla podemos ver de forma sintetizada las principales características de cada uno de los cuentos motores descritos anteriormente.

Tabla 5, comparativa entre cuento motor, cuento jugado, relato motor, cuento vivenciado y cuento representado (Fuente: Omeñaca 2011)

Concepto	Elementos más significativos
<b>Cuento motor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Posee carácter narrativo</li> <li>-Está preparado para ser cantado o leído con continuidad de principio a fin</li> <li>-Mantiene un hilo argumental nítidamente definido e integrado por sucesión de acontecimientos</li> <li>-Es portador de una organización en la que todos los elementos mantienen vínculos con el núcleo central de la trama</li> <li>-Se ajusta a una estructura habitualmente basada en el planteamiento clásico: introducción-nudo-desenlace, dentro de un conjunto marcado por su continuidad.</li> <li>-Genera situaciones en las que los participantes emulan a los personajes del propio cuento.</li> <li>-Propicia acción motriz significativa.</li> <li>-Implica a la globalidad personal, a partir de la corporeidad y la motricidad</li> </ul>
<b>Cuento jugado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Posee un carácter narrativo</li> <li>-Está preparado para ser contado o leído con continuidad</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Posee un hilo argumental claramente definido e integrado por una única sucesión de acontecimientos.</li> <li>-Está dotado de una organización en la que todos los elementos mantienen vínculos con el núcleo de la trama</li> <li>-Sigue una estructura habitualmente basada en el planteamiento clásico: introducción-nudo-desenlace, dentro de un conjunto marcado por su continuidad.</li> <li>-Suscita situaciones de juego, o constituye, en sí mismo, una situación jugada.</li> <li>-Integra aspectos estructurales propios del juego: una acción a realiza, un sistema de reglas y la posibilidad de desarrollar estrategias de actuación.</li> <li>-Sitúa a los participantes en un mundo ubicado fuera de lo cotidiano y proporciona las vivencias propias de lo lúdico.</li> <li>-Genera situaciones en las que los participantes emulan, desde el juego, a los personajes del propio cuento.</li> <li>-Propicia acción motriz significativa e implica a la globalidad personal a partir de la corporeidad y la motricidad.</li> </ul>
<b>Relato motor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Posee carácter narrativo.</li> <li>-Desborda posibilidad de ser contado o leído con continuidad de principio a fin.</li> <li>-Está marcado por una sucesión de acontecimientos y pone énfasis en escenarios y acciones concretas que suelen ser relevantes para su desarrollo.</li> <li>-Está sujeto a una organización en la que todos los elementos mantienen vínculos con el núcleo central de la trama.</li> <li>-Pueden aparecer varios momentos de tensión que operan a modo de nudo y que una vez resueltos sirven de génesis para nuevos puntos de partida, avanzando a través de los sucesivos capítulos que lo configuran hasta la situación final.</li> <li>-Genera situaciones en las que los participantes emulan a los personajes del propio relato.</li> <li>-Propicia acción motriz significativa.</li> <li>-Implica a la globalidad personal, a partir de la corporeidad y la motricidad.</li> </ul>
<b>Cuento vivenciado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Posee elementos identitarios propios del cuento con la excepción de considerarlo siempre como generador de acción motriz significativa.</li> <li>-Resalta las vivencias experimentadas por los participantes en todos los ámbitos que integran su globalidad personal.</li> </ul>
<b>Cuento representado</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mantiene las señas de identidad propias del cuento motor.</li> <li>-Se convierte en el subconjunto de cuentos motores centrado en el uso del cuerpo y el movimiento con una orientación expresiva y comunicativa.</li> </ul>

## 4.2 Modelo de intervención de las tres fases

Las actividades artísticas expresivas como el cuento motor, desarrollan los potenciales expresivo, comunicativo, estético y creador del niño (Sánchez y Coterón, 2012). Es por ello de la necesidad de una buena herramienta didáctica con la que llevarla a cabo y que se adapte a las exigencias de los nuevos paradigmas educativos.

Este proceso arranca de una primera fase llamada: **fase de exploración**. En ella se parte de propuestas sencillas, de carácter lúdico. El niño comienza a tener contacto con la expresión corporal, acumula experiencias que le hacen llegar al descubrimiento, la novedad, el hallazgo, y esto queda reflejado en los aplausos, las risas, o la satisfacción por el descubrimiento.

La siguiente fase en este camino es la **fase de elaboración**. La organización de las actividades cambia. Llegamos a una fase de diálogo, donde los alumnos muestran a los compañeros lo aprendido, sus gestos y movimientos, mientras que estos se aconsejan entre sí. Surgen actividades de creación, en las que la cooperación y el trabajo en grupo son vitales. Elaboran un producto que más tarde será representado.

Por último, después de haber superado las fases anteriores llegamos a la **fase de exposición**. Todo el trabajo realizado hasta ahora adquiere forma y sentido: mostrárselo a los compañeros, al profesor o a otro público. Es la fase más satisfactoria para los alumnos, ya que el resultado de la exposición es fruto de sus creaciones.

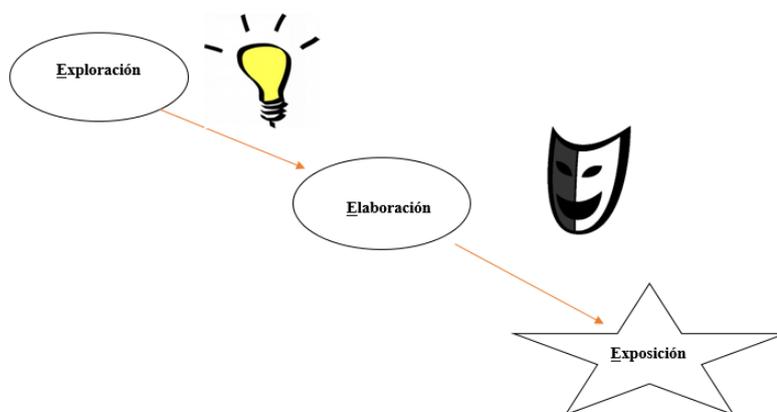


Figura 1 (Elaboración propia a partir de Omeñaca 2011)

#### 4.2.1 Características de las 3 fases

En la siguiente tabla, a modo de esquema, se resumen las principales características de las 3 fases. Estas características no tienen que ser propias de la fase que las contiene, pues en ocasiones se solapan.

Tabla 6, características de las tres fases, Sánchez y Coteron, (2012)

<b>Exploración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Situación poco estructurada.</li><li>• Trabajo individual o en parejas.</li><li>• Cambio constante de compañero.</li><li>• Gran cantidad de experiencias motrices.</li><li>• Consignas variadas y abiertas.</li></ul>
<b>Elaboración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Agrupamientos estables de 3 a 5 compañeros.</li><li>• Cada persona observa sus movimientos y observa los de los demás.</li><li>• Todos proponemos, todos aceptamos.</li><li>• Seleccionamos lo que más nos gusta.</li><li>• Las consignas van delimitando los elementos corporales, espaciales y temporales.</li><li>• Las secuencias de movimiento se organizan en torno a un guion.</li></ul>
<b>Exposición</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definimos un espacio escénico.</li><li>• Reglas sencillas para la intervención de los grupos.</li><li>• El aplauso es la respuesta afectiva del grupo.</li><li>• La puesta en común nos permite reflexionar sobre todo el proceso.</li></ul>

## 5. Metodología y Diseño

En el presente apartado se recogen todas aquellas premisas y aspectos importantes relativos a la intervención didáctica que se llevará a cabo con este proyecto. Partiendo del contexto en el que se desarrollará dicha intervención: centro escolar, espacio, características del alumnado; objetivos de la propuesta didáctica, competencias, contenidos a trabajar ; metodología; estructura de la sesión ; periodización y evaluación.

Previamente a hablar del contexto, es necesario recalcar que no es una intervención didáctica de cuento motor al uso, sino que está basada en el modelo de intervención de Sánchez y Coterón (2012), en el que la intervención se divide en tres fases: Exploración, elaboración y exposición.

### 5.1 Contexto

El proyecto ``De la experimentación a la creación`` será llevado a cabo en un colegio concertado de la ciudad de Segovia.

El centro, se encuentra ubicado en el casco antiguo de Segovia. Acoge a alumnos de todas las zonas de Segovia y pueblos cercanos. Cabe destacar que en su origen, el colegio era un antiguo palacio del S.XV. Por ello, la infraestructura limita el desarrollo de actividades deportivas, ya que las zonas habilitadas para tales actividades, en su inicio no estaban diseñadas para ello y, en la actualidad, albergan a un número de alumnos demasiado elevado.

El centro está compuesto principalmente por alumnos de familias con un nivel socio-económico medio. También hay que destacar que la mayor parte de alumnos es de nacionalidad española, habiendo muy poca diversidad cultural.

Los alumnos con los que se desarrollará esta propuesta son los pertenecientes al curso de 3ºA de Educación Primaria. El aula está formado por 26 alumnos de los cuales 11 son chicos y 15 chicas. Todos de nacionalidad española.

En lo relativo al nivel de aprendizaje, destacamos que el nivel es bastante heterogéneo, aunque hay un alumno con problemas de aprendizaje en Lengua Castellana, debido a que durante unos años padeció sordera, y aprendió a hablar hace dos años.

## 5.2 Diseño de la intervención docente

### 5.2.1 Metodología

Como ya hemos dicho anteriormente, esta intervención didáctica, será llevada a cabo mediante el modelo de las tres fases de Sánchez y Coteron (2012).

En la primera de ellas, los alumnos realizarán dos sesiones en las que el maestro leerá un cuento motor mientras que los niños representarán todo lo que el maestro va narrando. A partir del narrado surgirán situaciones que requieran utilizar el propio cuerpo para adaptarse a las situaciones del contexto. También de este narrado surgirán actividades y retos, tanto de carácter individual como de carácter colectivo.

De este modo, llegamos a la segunda fase, dónde los alumnos realizarán tres sesiones. La primera de ellas, más destinada a la familiarización con la creación y representación de roles, acciones o historias, que se llevaran a cabo mediante actividades grupales en diferentes rincones de creación. La segunda sesión de creación se llevará a cabo en el aula, dentro de la asignatura de Lengua. En ella, los alumnos deberán crear un cuento motor, para facilitar el trabajo se crearán pequeños grupos, que irán proponiendo ideas, sobre qué personajes quieren, qué acciones realizarán, o qué objetivos necesitarán conseguir. Entre todas las propuestas, se votará democráticamente para elegir con cuales de ellas nos quedamos, a la vez que entre todos escribimos el cuento en la pizarra digital. Para finalizar la segunda fase, se realizará una sesión en clase de Plástica, con el objetivo de crear todos los materiales necesarios para la caracterización y la representación del cuento creado por los niños y que se representará en la siguiente sesión.

Por último, nos encontramos con la sesión de exposición, en la cual se verá reflejado todo el trabajo de preparación de las sesiones anteriores. Los protagonistas son los alumnos, ya que ellos han creado el cuento, han decidido cómo representarlo y finalmente lo expondrán a un público.

El estilo de enseñanza elegido para llevar a cabo este proyecto es el "aprendizaje guiado". En este método de enseñanza el maestro propone una serie de actividades normalmente cerradas ("Nos levantamos poco a poco", "nos desplazamos como si fuésemos jinetes", etc.), aunque a veces pueden ser más abiertas ("trasladamos a nuestro compañero, sin repetir la forma de traslado de los grupos anteriores").

Estas actividades serán llevadas tanto de forma individual, (en especial en la fase de exploración; ``nos tumbamos, nos levantamos, etc.``) como de forma colectiva (en la segunda y tercera fase, ``crearemos una escena en grupo``), propiciando la socialización, el trabajo en grupo y la cooperación.

### **5.2.2 Periodización, tiempo y espacio**

Las sesiones han sido llevadas a cabo aprovechando mi periodo de prácticas como maestro de Educación Física, durante los meses de marzo y abril. En la siguiente tabla (tabla 7), se recogen las fechas en las que se han llevado a cabo las diferentes sesiones con cada grupo.

Cada sesión cuenta con una duración aproximada de 50 minutos, excepto la tercera sesión, ``Creamos en equipo``, que tendrá una duración de 90 minutos debido a que las actividades que en ella se proponen necesitan de un mayor tiempo.

Por último, hay que decir que las sesiones no se llevarán a cabo siempre en el mismo lugar. El Centro, debido a su tamaño, dispone de dos aulas de Educación Física; el llamado salón verde y el gimnasio, que serán utilizadas de forma alternativa. No hay gran diferencia entre las dimensiones de ambas aulas, excepto en la anchura, siendo el gimnasio notablemente más estrecho que el salón verde. No obstante, este hecho no llega a afectar de forma significativa al desarrollo de este proyecto de intervención, ya que las sesiones son fácilmente adaptables al tamaño de las salas.

Antes de observar el calendario de la periodización hay que decir que la sesión nº5 destinada a la elaboración de materiales para el decorado y la caracterización del último cuento motor no se llevó a cabo por la negativa del centro a prestar más horas para la elaboración de este proyecto.

Tabla 7 , Calendario de periodización, elaboración propia

Periodización		
Nombre de la sesión	Fecha de realización	Lugar
-La batalla del conde Olinos	19/04/2017	Gimnasio
-El gran baile	21/04/2017	Gimnasio
-Creamos en equipo	26/04/2017	Gimnasio
-Creamos nuestro cuento	27/04/2017	Aula
-Exponemos lo creado	03/05/2017	Gimnasio

### 5.2.3 Adaptaciones para acnees

Para llevar a cabo esta intervención didáctica no ha sido necesario realizar ningún tipo de adaptación significativa, puesto que solo había un alumno con necesidades educativas especiales: solo necesitó colocarse próximo al profesor y frente a él, para así poder escuchar y observarle cada vez que narraba o explicaba alguna actividad. Como ya hemos mencionado anteriormente en el contexto, este alumno tiene problemas de audición.

A pesar de no haber realizado ninguna adaptación significativa debido al carácter globalizador y maleable que nos brinda el cuento motor, hubiese sido posible realizar cualquier tipo de adaptación si el contexto del aula nos lo hubiera exigido.

### 5.3 Relación con el curriculum

Para llevar a cabo esta propuesta se va a partir de los siguientes documentos oficiales que nos ayudarán a establecer los contenidos, objetivos y criterios de evaluación para el tercer curso de Educación Primaria. Estos documentos son: a) DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, b) REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Y c) ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

## **5.4 Objetivos**

### **5.4.1 Objetivos generales de expresión corporal para Educación Primaria.**

Dentro del REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, se establecen una serie de objetivos a conseguir con la expresión corporal en el área de la Educación Física.

- Representa personajes, situaciones, ideas y sentimientos, utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
- Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
- Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

### **5.4.2 Objetivos específicos de expresión corporal para tercer curso de primaria.**

De acuerdo con lo establecido por el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, se establecen los siguientes objetivos para el tercer curso de primaria, en lo relativo a la expresión corporal dentro de la asignatura de Educación Física.

- Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
- Muestra interés y participa en actividades artístico-expresivas, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.

- Respetar las normas, mantener una conducta respetuosa y no perjudicar el desarrollo de la actividad.

### **5.4.3 Objetivos para la unidad didáctica**

A partir de los objetivos anteriores y de los objetivos propuestos por Omeñaca (2011) para llevar a cabo propuestas basadas en el cuento motor hemos elaborado la siguiente lista de objetivos para esta intervención didáctica.

- Descubrir el cuerpo como medio para expresarse.
- Desarrollar la capacidad creativa del niño, siendo capaz de expresar corporalmente lo que se está narrando.
- Fomentar el trabajo en grupo y la cooperación.
- Desarrollar la creatividad a la hora de resolver problemas.
- Trabajar las habilidades motrices básicas a través del cuento motor.
- Familiarizarse con la creación de pequeñas historias.

## 5.5 Contenidos

Debido al carácter globalizador del cuento motor he resumido los contenidos y los he sintetizado con el objetivo de facilitar su lectura y comprensión. Al trabajar de forma interdisciplinar con Lengua y Plástica, se incluyen también los contenidos que trabajaremos de estas dos asignaturas.

Tabla 8, contenidos de Educación Física, (Elaboración propia a partir del DECRETO 26/2016, de 21 de julio).

<b>Educación física</b>	
<b>Bloque V: actividades físico- expresivas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Exploración y experimentación de las posibilidades y de recursos expresivos del propio cuerpo, teniendo en cuenta sus partes, los sentidos, el ritmo y el espacio.</li> <li>-Utilización de las posibilidades expresivas del cuerpo relacionadas con la actitud, el tono muscular, la mímica facial, los gestos y los ademanes.</li> <li>-Ejecución de bailes y coreografías simples.</li> <li>-Utilización de objetos y materiales variados y sus posibilidades en la expresión corporal.</li> <li>-Representaciones de roles y personajes e improvisaciones artísticas con el lenguaje corporal.</li> <li>-Disfrute mediante la expresión y comunicación a través del cuerpo.</li> <li>-Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo (gesto, mímica...) propios y de los compañeros.</li> </ul>

Tabla 9, contenidos de Lengua Castellana, (Elaboración propia a partir del DECRETO 26/2016, de 21 de julio).

<b>Lengua castellana</b>	
<b>Bloque III: Comunicación escrita: escribir</b>	-Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal.
<b>Bloque V: Educación literaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de pareados y poemas sencillos.</li> <li>- Creación de cuentos, adivinanzas, canciones.</li> <li>- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.</li> </ul>

Tabla 10, contenidos de Educación plástica (Elaboración propia a partir del DECRETO 26/2016, de 21 de julio).

<b>Educación Plástica</b>	
<b>Bloque II: Expresión artística</b>	<p>-La creación artística individual o en grupo. Planteamiento de un proceso de creación plástica y visual adecuado a sus posibilidades e intereses. Reparto de tareas y respeto a las aportaciones de los demás.</p> <p>-El dibujo de representación: elaboración de dibujos, pinturas y collages representando el entorno próximo y el imaginario.</p>

## 5.6 Competencias básicas

**1. Competencia comunicativo-lingüística.** Esta competencia se desarrollará por medio del cuento motor y de las actividades de dramatización. Los niños tendrán que exponer ideas de forma oral o escrita.

**2. Competencia matemática.** Se potencia en especial en la sesión “rincones de creación”, en actividades que requieren la elaboración de ritmos y pasos de baile.

**3. Competencia digital.** Esta competencia no se desarrolla en esta intervención didáctica

**4. Aprender a aprender.** Es una de las principales competencias, puesto que requiere que el alumno desarrolle su capacidad de organizar las tareas y el tiempo, y trabajar tanto de manera individual como grupal.

**5. Competencias cívicas y sociales.** Durante el desarrollo de todas las sesiones, los alumnos interactuarán entre sí, para debatir y para ponerse de acuerdo. Todo desde el respeto y la tolerancia.

**6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.** Todas las sesiones están impregnadas de esta competencia, pues implican que los alumnos creen ideas y las transformen en actos.

**7. Conciencia y expresiones culturales.** Esta competencia queda presente en todas las sesiones, a través de la expresión de ideas por medio de la dramatización, la música o de la danza.

## 5.7 Proceso de intervención en el aula

Para la realización de esta intervención didáctica, el primer paso fue informarme y leer acerca del tema principal del documento: el cuento motor. Para ello recurrí a la biblioteca de la universidad, tanto en su servicio on-line como físico, a la vez que recabé información a través de las diferentes plataformas virtuales de información que nos proporciona la red.

De entre todos los autores destacados, hallé uno que sobresalía entre todos: Jesús Vicente Ruíz Omeñaca. Debido a la calidad de sus trabajos y a que es el mayor referente a nivel nacional en lo que a cuento motor se refiere, decidí basarme en sus trabajos y teorías.

Pero por otro lado, no quería que mi intervención didáctica fuese un calco de los trabajos de Omeñaca, quería ir un poco más allá y no hacer una propuesta de cuento motor al uso. Por ello, decidí que la intervención didáctica siguiera el modelo de las tres fases de Sánchez y Coterón (2012) para trabajar la expresión corporal.

De esta forma, pasaríamos de un modelo en el cual los alumnos solo representan las acciones del narrado, a una fase superior donde exploran, crean y representan su creación.

Una vez conocí el centro donde llevaría a cabo este proyecto y el curso al que estaría destinado, empecé la fase de diseño de las actividades. Desde el colegio me propusieron que los cuentos estuvieran relacionados con la época medieval y con el Romance del Conde Olinos, debido a que en este curso escolar, estaban trabajando un Romance medieval que contaba la historia de amor de este conde.

## 5.8 Secuencia de actividades

En el presente apartado se sintetiza el desarrollo de todas las sesiones que se han llevado a cabo durante la intervención didáctica. Debido a su extensión, las fichas completas de cada sesión han sido añadidas en el [Anexo I](#), exceptuando la primera sesión que se mostrará a modo de ejemplo en este apartado.

## **Fase 1: Experimentación**

- **Sesión n°1 ``La batalla del Conde Olinos``:** En esta sesión los alumnos se pondrán en la piel de los soldados del Conde Olinos, representando la vida dentro del campamento, con todas las aventuras que surgen a partir del narrado: Ir a una isla en busca del desayuno, derrotar al malvado juglar Melgar, entrenar con la espada y luchar contra las tropas enemigas.

Tabla 11, Sesión nº1, Elaboración propia a partir de Conde-Caveda (1994)

<b>Título: ``La batalla del conde Olinos``</b>		<b>Fase: exploración</b>	<b>Sesión: 1</b>
<b>Materiales:</b> Conos, bancos suecos, colchonetas, espadas de plástico o corchopan			
<b>Cuento</b>	<b>A. Motriz/ Reto/ Juego</b>	<b>Observaciones</b>	
Cerramos los ojos y nos centramos en la música, una música que nos transporta a una lejana época. La época medieval, donde grandes reyes y condes moraban en hermosos e imponentes castillos. Los guerreros y guerreras luchan por fama, por amor y por sus reyes. Pero no todo es luchar, pues los juglares con su música nos hacen reír y bailar, a la vez que en los banquetes, se disfruta del buen yantar.	Los alumnos, tumbados con los ojos cerrados, imaginan lo que el maestro está narrando.	Este primer narrado ayuda a que los alumnos entren en situación. Nos ayudaremos con música ambientada en la temática medieval.	
Amanecía en el campamento del Conde Olinos, los soldados, como cada mañana empezaron a despertar, poco a poco se pusieron de pie. Comenzaron a desperezarse y estirar poco a poco todas las partes de su cuerpo, empezando por los pies, y siguiendo por la cadera los hombros y el cuello.	-Los alumnos poco a poco van levantándose del suelo y poniéndose erguidos. - Estiran y mueven todas las partes del cuerpo	-El profesor observa y guía para que los estiramientos y movimientos articulares sean correctos y sin peligro.	
Cuando los soldados marcharon a desayunar una gran sorpresa descubrieron, Melgar el juglar les había robado el desayuno. Se lo había llevado a la isla del mono. Donde un sinfín de trampas y pruebas custodiaban el rico desayuno.	-Imitan la marcha de los soldados. -Gesticulan sorpresa y enfado. -De forma individual los alumnos recorren un circuito de habilidad, donde tendrán que reptar, saltar aros como si fuesen rocas en el agua, recorrer un banco sueco mientras sortean obstáculos etc. , hasta llegar al desayuno	-El circuito puede variar en función de los alumnos y de lo que el maestro quiera trabajar, podemos poner retos cooperativos, pruebas de habilidad... Las posibilidades son infinitas. -El desayuno será real, utilizamos manzanas que el centro entrega diariamente para el recreo.	
Tras el desayuno haber recolectado, el Conde Olinos envió un nuevo recado. Los soldados debía entrenar, pues las tropas enemigas iban a atacar.	-En pequeños grupos los alumnos simulan una lucha con espadas.	-Los alumnos pueden utilizar el material que dispone el gimnasio para realizar sus luchas, pueden hacer coreografías.	
Cuando la batalla hubo finalizado, muchos heridos habían quedado. Con presteza y alegría debemos trasladarlos a la enfermería	-En los mismos grupos, se nombran uno o dos heridos, que tendrán que ser transportados por sus compañeros hasta la enfermería.	-No se puede repetir la forma de transportar al herido. El maestro guía y ayuda para que los transportes sean efectivos.	
Una vez los enfermos estaban curados, todos juntos al campamento marchamos.	-Los alumnos se desplazan en formación hasta el campamento.	-El maestro puede hacer indicaciones para cambiar el tipo de marcha. Ej: ``marchamos cansados``, ``marchamos a la pata coja`` etc.	
Tras un largo día de trabajo y lucha, toca irse a dormir, eso sí, antes nos damos una buena ducha.	-Los alumnos simulan como se daría una ducha un soldado en el campamento. -Poco a poco los alumnos empiezan a tumbarse y a relajarse con el sonido de la música		

- **Sesión n°2 ``El gran baile``:** Al igual que en la sesión anterior, los alumnos siguen interpretando a la tropa del Conde Olinos, pero esta vez van a surgir actividades de creación de danzas y de trasportes. Las actividades se llevarán a cabo en pequeños grupos, exceptuando la última actividad que será un baile de corro en el que todos participarán simultáneamente.

## **Fase 2: Elaboración**

- **Sesión n°3 ``Creamos por rincones``:** En esta ocasión los alumnos se encuentran con una serie de rincones de creación. Dispuestos en cinco grupos, cada uno de ellos estará en un rincón diferente durante diez minutos. Una vez acabado el tiempo, rotarán al siguiente rincón, así hasta que todos los grupos hayan estado en todos. Los rincones serán variados: creación de una danza, creación de un ritmo de guerra, creación de una batalla, creación de una historia con dados y, por último, un rincón de mímica y adivinación.

El rol del maestro será el de observador y guía pasivo, dando todo el protagonismo a los niños y actuando simplemente en caso de que los alumnos requieran algún tipo de ayuda o motivación.

- **Sesión n°4 `` Creamos nuestro propio cuento``.** Esta actividad tiene un claro objetivo: La creación de un cuento por parte de los alumnos. Para ello partirán de un cuento base, con el objetivo de cambiar totalmente su historia desde los personajes hasta el objetivo del cuento.

Los alumnos estarán divididos en grupos y cada grupo propondrá un personaje o una acción diferente a la del cuento base. Después, se hará una votación para ver qué propuesta gusta más. La propuesta más votada será escrita en la pizarra digital. Continuaremos con el proceso hasta terminar el cuento.

- **Sesión n°5 ``Creamos nuestro decorado``.** La sesión será llevada a cabo en la clase de plástica. En ella, los alumnos divididos en dos grupos: uno se encargará de realizar gorros y máscaras para caracterizar a los personajes (el maestro les llevará dos modelos, para que vean como se hace y tengan un referente), y el otro de crear murales y recortables para decorar la pared, con la temática del cuento.

### **Fase 3: Exposición**

- **Sesión nº6 ``Representamos nuestro cuento``.** En esta sesión, los alumnos representarán su propio cuento motor, creado en la sesión nº 4. Las situaciones motrices derivadas del cuento creado por el alumno las habrá planificado previamente el maestro.

Los alumnos serán los protagonistas de la sesión. El maestro, simplemente se limitará a realizar el narrado del cuento.

El principal objetivo de la sesión es el disfrute de los alumnos a través de la representación de su propia creación, a la vez que ponen en juego todo lo aprendido hasta ahora en lo relativo a la expresión corporal.

## **5.8 Evaluación**

La evaluación que se realiza del proceso de intervención didáctica es de carácter continua. En cada sesión se recogerán una serie de datos a través de la observación directa y de la autoevaluación.

Para la recogida de los datos utilizaremos una serie de instrumentos de evaluación, que más tarde nos ayudarán a analizar el funcionamiento de cada sesión y el grado de consecución de los objetivos.

### **5.8.1 Instrumentos de evaluación**

El primero de los instrumentos de evaluación que nos encontramos es la ficha de autoevaluación del profesor (Tabla 12). Con esta ficha se pretende hacer una valoración crítica del funcionamiento de la sesión, haciendo hincapié en aspectos de consecución de objetivos, idoneidad de la sesión, adecuación de la metodología, etc.

Tabla 12, ficha de autoevaluación de la sesión (Ruiz Omeñaca, 2009, p. 52).

<b>Ficha de autoevaluación del profesor</b>		
<b>Sesión:</b>		<b>Grupo:</b>
<b>Fecha:</b>		
<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Valoración</b>	<b>Observaciones</b>
1-Adecuación de contenidos, objetivos y criterios de evaluación.		
2- Grado de consecución de los objetivos planteados.		
3- Adecuación de la línea metodológica.		
5-Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.		
6-Aspectos más destacados a mantener en el cuento motor.		
8. Aspectos a mantener en la actuación docente		
9. Aspectos a modificar en la actuación docente		

**Leyenda:** A, adecuado, satisfactorio; B, bastante adecuado, bastante satisfactorio; C, poco adecuado, poco satisfactorio; D, Inadecuado, insatisfactorio.

El siguiente instrumento de evaluación (Tabla 13) hace referencia a la evaluación que el profesor hace del alumno, con una finalidad formativa y que nos proporcione distinto tipo de información: de su comportamiento, nivel de compromiso, originalidad, etc.

De esta tabla se incluyen dos versiones: una primera (Tabla 13), para evaluar las sesiones de Educación Física; y otra (Tabla 14), para evaluar la sesión de Lengua Castellana. En esta sesión se evaluarán aspectos actitudinales, ya que no ha habido un trabajo previo de contenidos ni procedimientos.

Tabla 13, ficha de evaluación del alumno, elaboración propia a partir de Omeñaca (2009)

<b>Evaluación de los alumnos</b>																											
<b>Sesión:</b>		<b>Grupo:</b>																									
<b>Aspecto a evaluar</b>	<b>Nº Lista</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Se implica en la sesión desde la alegría																											
Resuelve los retos motrices utilizando su cuerpo.																											
Adecua el control postural a las demandas de las diferentes acciones ludicomotrices.																											
Experimenta acciones motrices, de acuerdo con las demandas del contexto.																											
Utiliza formas de movimiento originales.																											
Se implica en las sesiones desde actitudes de colaboración y tolerancia.																											
Actúa con autonomía y confianza en sí mismo y muestra confianza en los demás																											

Valoración cuantitativa siendo 1 puntuación mínima y 5 máxima.

Tabla 14, ficha de evaluación del alumno, elaboración propia a partir de Omeñaca (2009)

Evaluación de los alumnos																											
Sesión:		Grupo:																									
Aspecto a evaluar	Nº Lista	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Se implica en la sesión desde la alegría																											
Aplica las normas socio-comunicativas como la escucha activa, la espera de turnos, etc.																											
Participa activamente y de forma constructiva en las tareas de aula.																											
Expresa, por escrito, opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas.																											
Valora su propia producción escrita, así como la producción escrita de sus compañeros.																											
Apreciar el valor de los textos literarios y utilizar la lectura como fuente de disfrute e información y considerarla como un medio de aprendizaje y enriquecimiento personal de máxima importancia.																											
Crea textos literarios a partir de pautas o modelos dados.																											

Valoración cuantitativa siendo 1 puntuación mínima y 5 máxima.

Mediante la siguiente ficha (Tabla 15) lo que se pretende es que el alumno sea capaz de evaluarse a sí mismo con responsabilidad. Para describir las sensaciones, se utilizan diferentes emoticonos, con el objetivo de facilitarles más la identificación de sensaciones, pues como dice el refrán ``una imagen vale más que mil palabras``. Por último, también disponen de un apartado de comentarios, para poder escribir lo que quieran acerca de la sesión y de ellos mismos.

Tabla 15 , ficha de autoevaluación del alumno, elaboración propia.

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: Sesión nº: Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					
Durante la sesión me he sentido...					
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...					
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					
Mi nivel de creatividad ha sido...					
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					

Escala cualitativa:  Mal;  Regular;  Bien;  Muy bien

Por último, también se utilizará una coevaluación realizada por compañeros del Grado. Este tipo de evaluación se realiza sesión a sesión y en ella se recoge una valoración externa del funcionamiento de la sesión.

## 5.9 Análisis de los resultados

Una vez llevada a cabo la propuesta didáctica, he podido recoger una serie de resultados diferentes, que ayudarán a la mejora de la misma en el futuro.

En primer lugar, es necesario comentar que todos los objetivos propuestos se han cumplido durante el desarrollo de la unidad didáctica. Estos han sido: a) Desarrollar la capacidad creativa del niño; b) Descubrir el cuerpo como medio para expresarse; c) Fomentar el trabajo en grupo y la cooperación; d) Desarrollar la creatividad a la hora de resolver problemas; e) Trabajar las habilidades físicas básicas a través del cuento motor; f) Familiarizarse con la creación de pequeñas historias. Todos ellos han sido evaluados mediante la utilización de los instrumentos de evaluación, que ya han sido comentados en apartados anteriores.

Como se acaba de enunciar anteriormente, los objetivos enumerados anteriormente se cumplieron de forma satisfactoria, aunque habría que decir que no todos los alumnos los han alcanzado de igual forma, ya que los alumnos más introvertidos han presentado más dificultades a la hora de realizar expresión corporal, aunque, sin que haya sido impedimento para haber desarrollado esta capacidad.

También cabe destacar que algún objetivo, como el de ser capaces de expresarse con el cuerpo, ha sido más difícil de adquirir por parte de los chicos en sesiones en las que las actividades proponían crear una danza, ya que muchos de los niños tenían el concepto erróneo de que la danza es una actividad exclusivamente para niñas. Este problema se solucionó mediante ciclos de acción-reflexión, que hicieron reflexionar al grupo-clase sobre los diferentes estereotipos relativos al género. Lo cual acabó produciendo que los chicos se integrasen más, a la vez que participasen desde la alegría en las actividades de baile.

Uno de los datos que más se repite en la hoja de autoevaluación por parte del maestro ha sido el referido a la limitación del espacio para llevar a cabo las sesiones, ya que los espacios del gimnasio y del salón verde eran demasiado pequeños para un grupo de alumnos tan grande. Por ello, hubiera sido mejor hacer las sesiones en un espacio más amplio, como en el patio o en un parque.

También he de decir que en las sesiones en las que más implicados han estado los alumnos han sido aquellas en las que ellos decidían qué crear y cómo hacerlo, destacando especialmente la tercera sesión, en la que ellos elaboraban su propio cuento motor sobre papel. Así como también en la quinta sesión, donde llevaron a escena su cuento. En estas se produjo en ellos una gran satisfacción y alegría al poder llevar a la práctica algo que es fruto de su esfuerzo y sus decisiones.

En relación a la participación durante la toma de decisiones en las sesiones, como he podido comprobar a través de las coevaluaciones, ha sido más limitada en algunas sesiones (Sesión nº 5 y nº2) debido a que el tiempo con el que se contaba para llevarlas a cabo se vio mermado drásticamente, quedando reducido a treinta minutos en la sesión número nº5, cuando inicialmente se había estipulado una duración de una hora. El motivo de esta reducción de tiempo se debe a que la maestra utilizó parte del tiempo destinado a realizar educación física en trabajar Matemáticas. Por esta razón se llevaron a cabo unas sesiones más dirigidas y con menos participación en la toma de decisiones por parte de los escolares.

En cuanto a las autoevaluaciones de los alumnos, todos consideran que han sabido utilizar su cuerpo para representar lo que se narraba, que era el objetivo principal de la intervención, aunque a veces les faltase un poco de creatividad, en especial al principio, ya que no estaban acostumbrados a realizar actividades de este tipo. Sin embargo, según íbamos llevando a cabo las sesiones, aumentaba su nivel de creatividad y esto lo reflejaban en la ficha de autoevaluación.

Por todo ello puedo concluir que el desarrollo de la unidad ha sido el correcto y que los objetivos se han cumplido.

## 6. Dificultades encontradas y propuestas de mejora

Durante el desarrollo de esta intervención didáctica nos hemos encontrado con una serie de dificultades que han limitado el buen funcionamiento de la misma, pero que no han llegado a ser un lastre demasiado grande como para que los resultados sean negativos. Algunas de estas dificultades surgen a partir del análisis de los resultados de la intervención didáctica, como vimos en el apartado [5.9 Análisis de los resultados](#).

Entre estas dificultades encontramos:

- a) **Tiempo limitado para desarrollar las sesiones.** En ocasiones la tutora del grupo utilizaba parte del tiempo de Educación Física para que los alumnos trabajasen otras áreas, por lo que alguna sesión ha llegado a ver reducido su tiempo casi a la mitad. Esto ocasionaba que las sesiones fuesen más dirigidas y se limitara la autonomía del alumno.
- b) **Material deportivo limitado.** Gran parte del material deportivo con el que cuenta el centro está obsoleto y en malas condiciones, en especial los bancos suecos. Suponiendo esto un peligro para el desarrollo de la sesión y actuando como limitador a la hora de decorar el espacio para poder crear un clima de fantasía que facilite la inmersión de los alumnos en el cuento motor.
- c) **Fechas demasiado separadas entre sí.** Debido a la organización interna del centro y a la época del año en la que estábamos (primavera), hubo muchas excursiones que coincidían con las horas de Educación Física, por lo que a veces, el espacio temporal entre una sesión y otra, era demasiado grande.
- d) **No existía un trabajo previo de expresión corporal con los alumnos.** Los alumnos presentaban problemas de timidez y creatividad: nunca habían trabajado la expresión corporal. Por ello, tuvimos que realizar varias sesiones previas para trabajar la expresión corporal, y que los alumnos empezaran a desinhibirse.
- e) **Espacio de acción reducido.** En algunas ocasiones el espacio donde se llevaba a cabo la acción era demasiado reducido para un número de alumnos tan elevado. Lo que limitaba en cierto modo los desplazamientos en el aula.

Una vez llevada a cabo la intervención didáctica y tras haber analizado los puntos débiles y las dificultades encontradas, que han quedado recogidas en el apartado anterior, vamos a ver cuáles son las propuestas de mejora para esta intervención didáctica y que nos ayudarán a solventar algunos problemas anteriormente citados.

- a) **Utilizar un espacio más amplio.** Si el espacio del aula donde se va a llevar a cabo la sesión es pequeño y el grupo de alumnos es superior a veinte niños, sería recomendable buscar un lugar alternativo dónde realizar las sesiones, como podría ser el patio del colegio o algún parque cercano.
- b) **Hacer uso de la caracterización para interpretar a los personajes.** Aunque durante el desarrollo de esta intervención didáctica se han utilizado materiales de caracterización con el objetivo de motivar y facilitar la involucración de los alumnos en las sesiones.
- c) **Dar más autonomía a los alumnos.** En algunas ocasiones se limitó la autonomía y la capacidad de decisión de los alumnos, esto fue debido a la falta de tiempo para desarrollar la sesión. Esto afectó en cierto modo al desarrollo de la creatividad, de la autonomía y a la cooperación en los alumnos. Por ello, sería conveniente, en futuras intervenciones, como propuesta de mejora, tener diferentes variantes de la misma sesión con rangos temporales distintos, para así poder realizar una variante u otra en función del tiempo disponible, sin limitar la autonomía del alumno.

## 7. Conclusiones

En cuanto a las conclusiones, podemos afirmar que la finalidad principal de esta propuesta, que era la consecución de los objetivos planteados en el apartado [2 Objetivos](#) ha sido lograda, aunque quizás no con el grado de éxito que nos hubiera gustado. Por ello es conveniente ir comentándolos uno por uno.

- **Elaborar una propuesta interdisciplinar de cuento motor en el curso 3º de Educación Primaria.** Este objetivo se ha logrado con éxito, ya que hemos conseguido desarrollar una propuesta interdisciplinar que aúne varias áreas desde el ámbito de la Educación Física.

Supeditados al objetivo anterior, surgen una serie de objetivos que no han tenido el mismo grado de logro y que vamos a analizar a continuación.

- **Globalizar la enseñanza de las áreas como Música, Plástica, Educación Física y Lengua, partiendo del cuento motor como fuente de interés.** Este objetivo no se ha cumplido en su totalidad, ya que finalmente no hubo una globalización con Educación Plástica, debido a que la sesión que había preparada para la creación de murales, y materiales que ambientarían el desarrollo de las sesiones de cuento motor, no se llevaron a cabo, debido a que la maestra de Educación Plástica se negó a ello.
- **Fomentar el trabajo en grupo y la cooperación, desarrollando una educación en valores.** Este objetivo se ha cumplido, ya que las actividades estaban diseñadas para que se produjeran en un ambiente de cooperación y diálogo, necesarios para resolver las diferentes situaciones y actividades que surgían a partir del narrado. También hubo ciclos de reflexión-acción durante el desarrollo de estas actividades para que los niños fuesen conscientes de los beneficios de la cooperación.
- **Desarrollar la creatividad a la hora de resolver problemas.** Este objetivo se cumplió, pero no con el grado de éxito deseado; ya que debido a la limitación de tiempo a la hora de llevar a cabo las sesiones, algunas de ellas fueron excesivamente guiadas por parte del profesor, para así poder cumplir con el tiempo propuesto para las actividades. Esto acabó dando como resultando en una pérdida de la capacidad de decisión y de autonomía en los alumnos, y por consiguiente, en un menor desarrollo de su creatividad.

- **Trabajar las habilidades motrices básicas a través del cuento motor.** Este objetivo se ha cumplido en su totalidad, ya que a partir de los narrados de las sesiones los alumnos han sabido resolver los diferentes retos motrices que iban surgiendo, como reptar, saltar, completar un circuito, etc.

Por todos los motivos aquí expuestos, podemos decir que la intervención didáctica ha sido exitosa, quizás no todo lo deseado, pero sí que ha cumplido de manera general con los objetivos propuestos al principio.

Por ello, podemos presentar al cuento motor como una excelente herramienta para globalizar la enseñanza desde el área de la Educación Física.

## 8. Líneas futuras de investigación

La intención de este trabajo ha sido la de crear una propuesta interdisciplinar, capaz de globalizar la enseñanza desde el ámbito de la Educación Física, lo cual, se ha conseguido. Pero por otro lado también nos brinda la posibilidad de seguir investigando y planteando alternativas para llevar a cabo en el futuro con el fin de seguir avanzando y formándonos en esta nuestra profesión como docentes.

De este modo, sugiero las siguientes propuestas como líneas de investigación futuras:

- Realizar la propuesta didáctica con diferentes grupos de edades, desde infantil a primaria.
- Partir del cuento motor como eje para realizar una programación anual de un curso de primaria.
- Llevar a cabo una programación anual interdisciplinar partiendo del cuento motor, en una escuela rural, con diferentes rangos de edades.
- Realizar actividades de expresión corporal, que fomente la cooperación, la desinhibición y la creatividad.
- Desarrollar actividades basadas en danzas y ritmos, que ayuden a romper estereotipos de sexo y a la vez que favorezcan la absorción de valores positivos como la igualdad y el compañerismo.

Como reflexión final me gustaría destacar la necesidad que tenemos los docentes de reflexionar acerca del rumbo hacia el cual queremos que avance la docencia, y si realmente estamos proporcionando a nuestros alumnos una educación adecuada a las necesidades que requiere la sociedad en el día a día.

## 9. Referencias bibliográficas

- Blanco, A. (2009). *Desarrollo y evaluación de competencias en Educación Superior*. Madrid: Narcea.
- Conde-Caveda, J. L. (1994). *Los cuentos motores. (Vol I y II)*. Barcelona: Paidotribo
- Conde-Caveda, J. L. y Viciano, V. (1999). “Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil”. En M. Arteaga, V. Viciano, y J. L. Conde-Caveda, *Desarrollo de la expresividad corporal. Tratamiento globalizador de los contenidos de representación (2ª ed.)* (63-71). Barcelona: INDE.
- Martín, M<sup>a</sup> Ángeles y Rascón, D (2015). La educación literaria: una oportunidad de aprendizaje servicio para la formación integral del futuro maestro. *Profesorado*, 19(1), 351-364. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56738729017>
- Omeñaca, J. V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar en la educación infantil y en la educación física escolar*. Sevilla: Wanceulen
- Omeñaca, J. V. (2013) *La luna de las cerezas rojas. Un cuento motor para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla: Wanceulen
- Otones, R y López, V. (2014, mayo). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. *Peonza*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4746783>
- Pareja, J. A. (2011). “*Modelos globalizadores y técnicas didácticas interdisciplinares*”. En M. Lorenzo (Coord.): *Didáctica para la educación infantil, primaria y secundaria* (pp. 167-198). Madrid: Universitas
- Rojano, V. (2010). *Globalizar en educación*. Aula pedagoga. Madrid. Recuperado de <http://www.auladelpedagogo.com/2010/11/globalizar-en-educacion/>
- Sánchez, G y Coterón, F. (2012). *Un modelo de intervención para una motricidad expresiva y creativa*. “Tándem”, v. null (n. 39); pp. 37-47. ISSN 1577-0834.
- Thulin, J. G. (1939). *Tratado de gimnasia: gimnasia infantil*. Bruxelles: Boeck.

# ANEXOS

## **Anexo 1: Estructura y diseño de las sesiones**

En este anexo se incluyen las fichas de las diferentes sesiones de las cuales se compone la intervención didáctica y que fueron sintetizadas en el apartado 5.4 Secuencia de actividades, pero que por motivos de extensión no pudieron ser añadidos en el mismo.

<b>Título: ``La batalla del conde Olinos``</b>	<b>Fase: exploración</b>	<b>Sesión: 1</b>
<b>Materiales:</b> Conos, bancos suecos, colchonetas, espadas de plástico o corchopan		
<b>Cuento</b>	<b>A. Motriz/ Reto/ Juego</b>	<b>Observaciones</b>
Cerramos los ojos y nos centramos en la música, una música que nos transporta a una lejana época. La época medieval, donde grandes reyes y condes moraban en hermosos e imponentes castillos. Los guerreros y guerreras luchan por fama, por amor y por sus reyes. Pero no todo es luchar, pues los juglares con su música nos hacen reír y bailar, a la vez que en los banquetes, se disfruta del buen yantar.	Los alumnos, tumbados con los ojos cerrados, imaginan lo que el maestro está narrando.	Este primer narrado ayuda a que los alumnos entren en situación. Nos ayudaremos con música ambientada en la temática medieval.
Amanecía en el campamento del Conde Olinos, los soldados, como cada mañana empezaron a despertar, poco a poco se pusieron de pie. Comenzaron a desperezarse y estirar poco a poco todas las partes de su cuerpo, empezando por los pies, y siguiendo por la cadera los hombros y el cuello.	-Los alumnos poco a poco van levantándose del suelo y poniéndose erguidos. - Estiran y mueven todas las partes del cuerpo	-El profesor observa y guía para que los estiramientos y movimientos articulares sean correctos y sin peligro.
Cuando los soldados marcharon a desayunar una gran sorpresa descubrieron, Melgar el juglar les había robado el desayuno. Se lo había llevado a la isla del mono. Donde un sinfín de trampas y pruebas custodiaban el rico desayuno.	-Imitan la marcha de los soldados. -Gesticulan sorpresa y enfado. -De forma individual los alumnos recorren un circuito de habilidad, donde tendrán que reptar, saltar aros como si fuesen rocas en el agua, recorrer un banco sueco mientras sortean obstáculos etc. , hasta llegar al desayuno	-El circuito puede variar en función de los alumnos y de lo que el maestro quiera trabajar, podemos poner retos cooperativos, pruebas de habilidad... Las posibilidades son infinitas. -El desayuno será real, utilizamos manzanas que el centro entrega diariamente para el recreo.
Tras el desayuno haber recolectado, el Conde Olinos envió un nuevo recado. Los soldados debía entrenar, pues las tropas enemigas iban a atacar.	-En pequeños grupos los alumnos simulan una lucha con espadas.	-Los alumnos pueden utilizar el material que dispone el gimnasio para realizar sus luchas, pueden hacer coreografías.
Cuando la batalla hubo finalizado, muchos heridos habían quedado. Con presteza y alegría debemos trasladarlos a la enfermería	-En los mismos grupos, se nombran uno o dos heridos, que tendrán que ser transportados por sus compañeros hasta la enfermería.	-No se puede repetir la forma de transportar al herido. El maestro guía y ayuda para que los transportes sean efectivos.
Una vez los enfermos estaban curados, todos juntos al campamento marchamos.	-Los alumnos se desplazan en formación hasta el campamento.	-El maestro puede hacer indicaciones para cambiar el tipo de marcha. Ej: ``marchamos cansados``, ``marchamos a la pata coja`` etc.
Tras un largo día de trabajo y lucha, toca irse a dormir, eso sí, antes nos damos una buena ducha.	-Los alumnos simulan como se daría una ducha un soldado en el campamento. -Poco a poco los alumnos empiezan a tumbarse y a relajarse con el sonido de la música	

Tabla 16, Sesión nº1, Elaboración propia a partir de Conde-Caveda (1994)

Tabla 17, Sesión nº2, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994)

<b>Título: ``El gran baile``</b>	<b>Fase: exploración</b>	<b>Sesión: 2</b>
<b>Materiales:</b> Bancos suecos, vallas, aros etc.		
<b>Cuento</b>	<b>A. Motriz/ Reto/ Juego</b>	<b>Observaciones</b>
El gallo cantaba en el campamento del Conde Olinos, todos los soldados que yacían durmiendo, empezaron a levantarse lentamente. Estiraron bien todo su cuerpo, pues la batalla del día anterior les había dejado cansados.	-Los alumnos poco a poco van levantándose del suelo y poniéndose erguidos. - Estiran y mueven todas las partes del cuerpo	-El profesor observa y guía para que los estiramientos y movimientos articulares sean correctos y sin peligro.
En este mismo instante llegó una noticia, el conde Olinos y sus camaradas, habían sido invitados al baile real. -¡Maldita desgracia!, exclamó el Conde, pues su tropa no sabía bailar. Así que si en el baile querían participar, deberían comenzar a practicar.	-En pequeños grupos los alumnos crean pequeños ritmos y bailes.	-El maestro puede decir tipos de baile a cada grupo, por ejemplo, flamenco, hip-hop, o baile de salón.
Una vez de bailar acabamos, apresuradamente, montamos en nuestro caballo y nos desplazamos hacia palacio.	-En parejas los alumnos se desplazan a caballito por el gimnasio.	-Puede hacerse a cuadrupedia también si fuese necesario.
El camino a palacio no era fácil pues estaba lleno de trampas y villanos. Así que, con mucha habilidad, todos sorteamos.	-Los alumnos de uno en uno deberán recorrer un circuito de habilidad con diferentes obstáculos.	
Por fin llegamos a palacio, la música empezó a sonar y todos juntos comenzamos a bailar.	-Todos juntos de la mano, en corro comenzamos a bailar al ritmo de la música, con desplazamientos laterales, medias vueltas...	-Pueden salir de dos en dos al centro del corro a bailar, mientras el resto del grupo baila a su alrededor
Después de tanto y tanto bailar, el cansancio ya no podíamos aguantar, así que nos dirigimos a las habitaciones donde nos dormimos por eones.	-Poco a poco los alumnos empiezan a tumbarse y a relajarse con el sonido de la música	

Tabla 18, sesión n°3, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994)

Título: ``Creamos en equipo``	Fase: creación	Sesión: 3
<b>Materiales:</b> Dados de imágenes, tarjetas con descripciones y nombres.		
Nombre de la actividad	Descripción	Observaciones
<b>-Juego del espejo</b>	Por parejas, un alumno realiza gestos, desplazamientos o movimiento, mientras que el compañero lo imita. Después cambian los roles.	
<b>-Rincones de creación</b>	<p><b>-Rincón creación con dados:</b> En él, habrá 3 dados, uno con personajes, otro con objetos y otro con lugares. Todos ellos relacionados con la temática medieval del romance del Conde Olinos. Al lanzar los dados deberán crear una historia con lo que les ha tocado y representarla. Pueden utilizar materiales del gimnasio</p> <p><b>-Rincón creación de danzas:</b> En este rincón los alumnos deberán crear una danza medieval, de temática libre (guerra, lluvia, banquete, etc)</p> <p><b>- Rincón de adivinación:</b> Aquí los alumnos interpretarán un personaje, una acción etc. (Todo relacionado con el medievo: Un guerrero, mago, princesa, etc.) El personaje se les asignara de forma aleatoria, al elegir un papel dentro de un bote.</p> <p><b>-Creación de una lucha:</b> En este rincón, deberán crear una pequeña lucha o coreografía de batalla. Pueden utilizar el material del gimnasio.</p> <p><b>-Creación de un ritmo</b> Los alumnos deberán crear un ritmo musical, para ello podrán utilizar su cuerpo (Palmas, pisadas, etc.) o bien usar los objetos disponibles en el gimnasio (Picas, ladrillos, etc.)</p>	En cada rincón habrá 5 alumnos, se irá rotando de rincón a rincón. La duración mínima es de 5min por rincón y máxima de 10 minutos. Los rincones han de ser autónomos aunque eso no quiere decir que el maestro no pueda guiar los rincones.
<b>-Creación de una palabra</b>	Ahora todo el grupo deberá escribir una palabra o palabras, en el suelo, utilizando sus cuerpos como letras que exprese la sensación que han tenido con la sesión de hoy.	-El maestro puede ayudar a colocar a los alumnos en posición.

Tabla 19, sesión nº4, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994)

Título: ``Creamos nuestros cuentos``	Fase: creación	Sesión: 4
<b>Materiales:</b> Folios y lapiceros o bolígrafos/ Pizarra digital		
Nombre de la actividad	Descripción	Observaciones
<b>Creación de un cuento motor</b>	<p>Los alumnos deberán crear su propio cuento motor. Para ello partirán de un cuento creado por el maestro sobre el Conde Olinos. Divididos en 5 grupos. Cada grupo se encargará pensar como cambiar la estrofa y escribir la suya. Una vez que todos los grupos hayan acabado se votara entre todos la que más guste, y está será la que se escriba. Así hasta terminar el cuento.</p> <p>De la misma forma que se escriben y eligen las escenas también se eligen a los personajes protagonistas.</p>	<p>Esta sesión se llevará a cabo dentro de la clase de lengua Castellana.</p> <p>El cuento base del que parten los niños para crear el suyo, se encuentra disponible en el apartado <a href="#">anexo 2.1</a>, al igual que el cuento creado por los niños que se encuentra disponible en el <a href="#">anexo 2.2</a></p>

Tabla 20, sesión nº5, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994)

Título: ``Creamos nuestro decorado``	Fase: Creación	Sesión: 5
<b>Materiales:</b> Lapiceros, Goma Eva, goma elástica, rotuladores, pinturas, tijeras y pegamento		
Nombre de la actividad	Descripción	Observaciones
<b>Creamos el decorado</b>	<p>En esta sesión los alumnos se encontrarán divididos en dos grupos. Uno de ellos se encargará de realizar gorros y elementos de caracterización y otro creará murales e imágenes para ambientar el cuento.</p>	<p>Para llevar a cabo las decoraciones el maestro enseñará modelos de gorros y murales a los alumnos, junto a unas pautas para poder crearlos. Los alumnos podrán copiar los modelos del profesor o realizar los suyos propios a partir de esta base.</p> <p>El profesor hará de guía.</p>

Tabla 21, Sesión nº6, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994)

Título: ``Hoy somos actores`` Fase: Exposición Sesión: 5		
Materiales: En función de la necesidad y elecciones de los alumnos		
Nombre de la actividad	Descripción	Observaciones
Exposición	Esta sesión está enteramente pensada para representar el cuento motor escrito por los alumnos en la sesión anterior. Antes de empezar a representar se leerá todo el cuento, se repartirán personajes, y se decidirá que materiales utilizar para crear escenarios.	La ficha de sesión la podemos encontrar adjuntada en el apartado anexo <a href="#">2.3</a>

## **Anexo 2. Cuento creado por los alumnos**

Antes de llegar a ver el cuento creado por los alumnos, conviene conocer el cuento base de donde partieron, y mediante el cual acabaron dando lugar a su propia historia.

### **Anexo 2.1 Cuento base**

## **EL CONDE OLINOS CONTRA EL DRAGÓN SMAUG**

Cierto día, llegó un mensajero montado a caballo al campamento del Conde Olinos.

Traía noticias para él y para su tropa, que en ese momento se encontraban entrenando para aumentar su fuerza y así poder derrotar a los ejércitos rivales.

La carta decía que debían partir inmediatamente a luchar contra un dragón que asolaba el reino. Pero antes de partir a acabar con el dragón, tenían que encontrar la gran espada mágica Excalibur, que se encontraba escondida en lo más profundo de una cueva.

Al salir de la cueva, se encontraron con el malvado mago Cornelius, aliado del dragón Smaug, el cual a la voz de: ``abra-cadabra- pata de cabra´´, lanzó un poderoso hechizo que hizo que los soldaros solo supieran andar a la pata coja.

Entonces, el Conde Olinos recordó cómo acabar con el hechizo, tenían que recrear una antiguo ritmo musical de los druidas del norte. ¿Pero...? ¿Cómo era la danza? – se preguntó el Conde Olinos. Así que para la memoria refrescar, toda la tropa se puso a practicar.

Cuando, al fin la danza recordaron, todos juntos la realizaron, así que de este modo, con el maléfico hechizo acabaron. De esta manera, todos montados a caballo, hacia palacio galoparon. Allí les esperaba el malvado Smaug, lanzando fuego por la boca.

Al verles, Smaug estalló en cólera, y comenzó a devorar a todos los soldados que le osaban atacar. Hasta que en un acto de heroicidad y valentía, el Conde Olinos con su espada muerte le daría y, como recompensa con su amada princesa se desposaría.

En el banquete, todos los soldados, cantaron, bailaron y festejaron, y como dice el juglar, ``colorín, colorado, este cuento se ha terminado´´.

## Anexo 2.2 Cuento creado por los niños

# DON QUIJOTE DE LA MANCHA AL RESCATE DE SANCHO PANZA

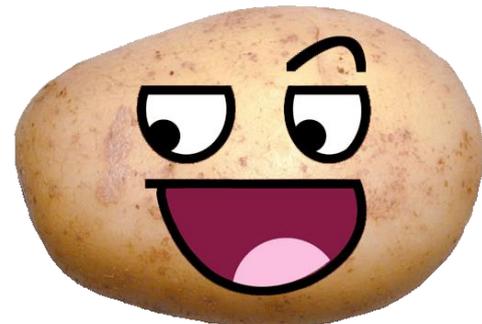
Hace siglos y siglos, en un caluroso día de agosto llegó un mensajero montado en un León al campamento de Don Quijote de la Mancha. Traía noticias para él y para su ejército de soldados manchegos, que en ese momento estaban comiéndose un gran festín. Había sardinas, arenques y ballenas, y de postre berenjena



La carta decía que debían partir inmediatamente a luchar contra un ejército de esqueletos, feos y malvados que habían conquistado el reino y secuestrado a Sancho Panza. Pero antes, tenían que encontrar el cañón de pociones mágicas, que se encontraba escondido en el viejo cementerio.



Al llegar al cementerio, buscaron y buscaron hasta que el cañón de pociones encontraron, al salir por la puerta se toparon con el malvado mago troll Carapatata, que les lanzó el siguiente hechizo  
`` Patata, patita patatuela, vuestros cuerpos me imitarán hasta que los huesos os duelan ``.



Y sin remedio, empezaron a imitar a Carapatata.

Entonces Don Quijote de la Mancha recordó cómo acabar con el hechizo, debían engañar a Carapatata para bailar el gnagsnastile, pues esta danza de Asia podía acabar con cualquier hechizo.

Cuándo con el hechizo hubieron acabado, montaron en el famoso Halcón Milenario, una nave espacial que un Jedai había regalado a Don Quijote años atrás. A la velocidad de la luz, pronto llegaron a la ciudad.

Allí, les esperaba el malvado ejército de esqueletos, que estaban asolando la ciudad y convirtiendo a los campesinos en esqueletos.

Con fuerza , valentía y el cañón de pociones a los esqueletos derrotaron, y en un oscuro rincón a Sancho encontraron, estaba escondido dentro de un armario.

Al salir, se puso muy feliz y todos lo festejaron.

Colorín colorado este cuento ha terminado.



## Anexo 2.3 Cuento motor creado a partir del cuento elaborado con por los alumnos

En la siguiente tabla se recoge el cuento creado por los alumnos, junto a las acciones motrices y juegos que surgen a partir de él.

Tabla 22, cuento motor perteneciente a la sesión nº 6, elaboración propia a partir de Conde Caveda (1994)

Título: ``Don Quijote de la Mancha al rescate de Sancho Panza ``	Fase: exposición	Sesión: 6
<b>Materiales:</b> Conos, bancos suecos, colchonetas, espadas de plástico o corchopan		
Cuento	A. Motriz/ Reto/ Juego	Observaciones
<p>Hace siglos y siglos, en un caluroso día de agosto llegó un mensajero montado en un León al campamento de Don Quijote de la Mancha.</p> <p>Traía noticias para él y para su ejército de soldados de la mancha, que en ese momento estaban comiéndose un gran festín. Había sardinas, arenques y ballenas, y de postre berenjena.</p> <p>La carta decía que debían partir inmediatamente a luchar contra un ejército de esqueletos, feos y malvados que habían conquistado el reino y secuestrado a Sancho Panza. Pero antes tenían que encontrar el cañón de pociones mágicas, que se encontraba escondido en el viejo cementerio.</p>	<p>-Los alumnos comienzan a representar un banquete, con mucho calor, mientras otro alumno llega montado encima de un compañero que simula ser un León.</p> <p>-Estos se desplazan hasta el banquete donde entregan una carta a Don Quijote, todos se muestran expectante mientras la leen.</p> <p>-Después de leerla todos marchan hacia el cementerio</p>	<p>-En la marcha al cementerio es el maestro quién guía como debe de ser el desplazamiento (cámara rápida, lenta, reptando...)</p>
<p>Al llegar al cementerio, buscaron y buscaron hasta que el cañón de pociones encontraron, al salir por la puerta se encontraron con el malvado mago troll Carapatata, que les lanzó el siguiente hechizo:</p> <p>`` Patata, patata patatuela, vuestros cuerpos me imitarán hasta que los huesos os duelan ``.</p> <p>Y sin remedio, empezaron a imitar a Carapatata. Entonces Don Quijote de la Mancha recordó cómo acabar con el hechizo, debían engañar a Carapatata para bailar el gangnanstille, pues esta danza de Asia podía acabar con cualquier hechizo.</p>	<p>-Los alumnos se desplazan por todo el espacio simulando que están haciendo una búsqueda.</p> <p>-Encuentran el cañón, y aparece carapatata que les lanza un hechizo y todos deben imitarlo.</p> <p>-Para romper el hechizo deben bailar la canción del gangnanstille.</p>	<p>-El maestro, interpreta a carapata, con diferentes movimientos y desplazamientos que los alumnos deben imitar.</p>
<p>Cuándo con el hechizo hubieron acabado, montaron en el famoso Halcón Milenario, una nave espacial que un Jedai había regalado a Don Quijote años atrás. A la velocidad de la luz, pronto llegaron a la ciudad.</p>	<p>-Todos los alumnos hacen un círculo agarrados de la mano. Dentro del círculo se coloca el resto de los alumnos que simulan ser la tripulación.</p> <p>Todos se desplazan por el espacio.</p>	
<p>Allí, les esperaba el malvado ejército de esqueletos, que estaban asolando la ciudad y convirtiendo a los campesinos en esqueletos. Con fuerza, valentía y el cañón de pociones a los esqueletos derrotaron, y en un oscuro rincón a Sancho encontraron, estaba escondido dentro de un armario. Al salir se puso muy feliz y todos lo festejaron.</p> <p>Colorín colorado este cuento ha terminado.</p>	<p>-Para vencer al ejército de esqueletos y liberar a Sancho Panza juegan una partida de cementerio (balón prisionero).</p> <p>-Todos juntos van a liberar a Sancho que está escondido y tras ello lo celebran.</p>	<p>-Para hacer los equipos de balón prisionero, el de los esqueletos debe de ser menos numeroso, para asegurar la victoria del ejercito de Don Quijote</p>

## **Anexo 3 Fichas de evaluaciones**

### **Anexo 3.1 Fichas de autoevaluación del alumno**

En las siguientes imágenes se muestran algunas de las fichas de autoevaluación realizadas por los alumnos y que se utilizaron para realizar el apartado 5.6 análisis de los resultados

**AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO**

Nombre y apellidos: <i>Z</i> Sesión nº: <i>1</i> Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer (Qué es lo que más os ha gustado o lo que menos)
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					<i>Lo que mas me ha gustado ha sido el campamento del Conde Olinos</i>
Durante la sesión me he sentido...					
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...					
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					
Mi nivel de creatividad ha sido...					
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					

**AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO**

Nº de lista: <i>4</i> Sesión nº: <i>1</i> Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					
Durante la sesión me he sentido...					<i>muy alegre por la batalla el cuento todo-</i>
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...					
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					
Mi nivel de creatividad ha sido...					
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 24 Sesión nº: 2 Curso: 3ºA	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	me o encantado
Durante la sesión me he sentido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	fenomenal
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Carlos es el mejor!
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	la que más me a gustada a sido la de bailar
Mi nivel de creatividad ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Genial
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	estupendo

Escala cualitativa: 😞 Mal; 😐 Regular; 😊 Bien; 😄 Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 23 Sesión nº: 3 Curso: 3ºA	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Durante la sesión me he sentido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Porque bailamos Jugamos.
Mi nivel de creatividad ha sido...	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Y Carlos sea
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Porbado muy bien con nosotros.

Escala cualitativa: 😞 Mal; 😐 Regular; 😊 Bien; 😄 Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 33 Sesión nº: 3 Curso: 3ºA	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					
Durante la sesión me he sentido...					
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narra...					
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					Porque bailamos Jugamos.
Mi nivel de creatividad ha sido...					Y Carlos sea
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					Portado muy bien con nosotros.

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 17 Sesión nº: 3 Curso: 3ºA	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					Es el mejor maestro.
Durante la sesión me he sentido...					Nos ha ayudado mucho.
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narra...					
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					
Mi nivel de creatividad ha sido...					
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 13 Sesión nº: 3 Curso: 3ªA	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Me ha encantado todo yo no cambiaría nada
Durante la sesión me he sentido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Yo me he sentido genial ¡Carlos a sido el mejor profesor que e tenido!
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Mi nivel de creatividad ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	

Escala cualitativa: 😞 Mal; 😐 Regular; 😊 Bien; 😄 Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 2 Sesión nº: 4 Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Durante la sesión me he sentido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Genominal porque Carlos lo a organizado <span style="float: right;">MUY BIEN</span>
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	
Mi nivel de creatividad ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	

Escala cualitativa: 😞 Mal; 😐 Regular; 😊 Bien; 😄 Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 9 Sesión nº: 5 Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
	☹	☹	☹	☹	
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Durante la sesión me he sentido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Mi nivel de creatividad ha sido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Escala cualitativa: ☹ Mal; ☹ Regular; ☹ Bien; ☹ Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 7 Sesión nº: 6 Curso: 2A	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
	☹	☹	☹	☹	
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lo que más me gusta fue jugar al zementerio
Durante la sesión me he sentido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Mi nivel de creatividad ha sido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Escala cualitativa: ☹ Mal; ☹ Regular; ☹ Bien; ☹ Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 16 Sesión nº: 6 Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					Lo que más me a gustado de todo con Carlos
Durante la sesión me he sentido...					La verdad me a gustado como a explicado Carlos
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...					Y también me a gustado el comportamiento
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					Carlos es el MEJOR
Mi nivel de creatividad ha sido...					Muy bien explicado
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					La verdad muy bien

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO					
Nº de lista: 12 Sesión nº: 6 Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					me ha gustado mucho la sesión de el cuento
Durante la sesión me he sentido...					Porque abría cosas cosas grac
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...					Por le acia mucho caso
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					Porque no sabía que acer
Mi nivel de creatividad ha sido...					Porque ganabamos batallas
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					Porque casi no les pasaba

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

**AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO**

Nº de lista: 4 Sesión nº: Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					Lo que más me ha gustado
Durante la sesión me he sentido...					a sido jugar
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narra...					al cementerio
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					
Mi nivel de creatividad ha sido...					
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

**AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO**

Nº de lista: 7 Sesión nº: Curso: 3º A	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					Lo que más me gusta es jugar al cementerio
Durante la sesión me he sentido...					
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narra...					
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					
Mi nivel de creatividad ha sido...					
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

### AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO

N° de lista: 12 Sesión n°: Curso:	Sensaciones				Comentarios que queráis hacer
Mi comportamiento durante la sesión ha sido...					me ha gustado mucho la sesión de el cuento
Durante la sesión me he sentido...					Porque alvia cosas cosas gracio
He utilizado mi cuerpo para representar lo que el maestro narraba...					Por le acia mucho caso
He sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante la sesión.					Porque no sabia que acer
Mi nivel de creatividad ha sido...					Porque ganabamos batallas
Mi colaboración con mis compañeros ha sido...					Porque casi no les pasaba

Escala cualitativa: Mal; Regular; Bien; Muy bien

Pelota Adrian G

## Anexo 3.2 Fichas de autoevaluación del profesor

En las siguientes fichas quedan recogidas todas las observaciones hechas por el profesor después del desarrollo de cada sesión. No hay dicha de autoevaluación de la sesión nº 5 pues esta no se llegó a realizar.

Ficha de autoevaluación del profesor		
Sesión:1 `` La batalla del conde Olinos`` Fecha: 29/03/2017		Grupo: 3ºA
Aspectos a evaluar	Valoración	Observaciones
1-Adecuación de contenidos, objetivos y criterios de evaluación.	A	
2- Grado de consecución de los objetivos planteados.	A	
3- Adecuación de la línea metodológica.	B	
5-Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.	A	
6-Aspectos más destacados a mantener en el cuento motor.	A	Actividades dinámicas que requieran cooperación y trabajo en grupo
8. Aspectos a mantener en la actuación docente		Uso del tono para captar la atención de los alumnos. Rol de narrador y guía, cediendo el protagonismo a los niños
9.Aspectos a mejorar/ Observaciones		Utilizar más materiales que ayuden a crear una mejor escenografía del cuento

**Leyenda:** A, adecuado, satisfactorio; B, bastante adecuado, bastante satisfactorio; C, poco adecuado, poco satisfactorio; D, Inadecuado, insatisfactorio.

Ficha de autoevaluación del profesor		
Sesión: 2 ``El gran baile`` Fecha: 31/03/2017		Grupo: 3ºA
Aspectos a evaluar	Valoración	Observaciones
1-Adecuación de contenidos, objetivos y criterios de evaluación.	A	
2- Grado de consecución de los objetivos planteados.	C	No se llegó a conseguir con todos los alumnos, ya que muchos de ellos se negaban a bailar, por considerarlo una actividad de chicas, por lo que hubo que hacer parones para realizar ciclos de acción-reflexión
3- Adecuación de la línea metodológica.	B	
5-Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.	B	Quizás hubieran necesitado un trabajo previo las actividades de danza para así llegar a esta sesión con los estereotipos y las barreras de género tiradas.
6-Aspectos más destacados a mantener en el cuento motor.	A	Actividades dinámicas que requieran cooperación y trabajo en grupo
8. Aspectos a mantener en la actuación docente		Uso del tono para captar la atención de los alumnos. Uso de retahílas para el control del grupo Rol de narrador y guía, cediendo el protagonismo a los niños
9.Aspectos a mejorar/ Observaciones		Espacio demasiado reducido. Tiempo limitado

**Leyenda:** A, adecuado, satisfactorio; B, bastante adecuado, bastante satisfactorio; C, poco adecuado, poco satisfactorio; D, Inadecuado, insatisfactorio.

<b>Ficha de autoevaluación del profesor</b>		
<b>Sesión: 3</b> `` Creamos en equipo ``		<b>Grupo:</b>
<b>Fecha:</b> 19/04/2017		3ºA
<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Valoración</b>	<b>Observaciones</b>
1-Adecuación de contenidos, objetivos y criterios de evaluación.	A	
2- Grado de consecución de los objetivos planteados.	A	El problema de la sesión anterior referente a la negativa de algunos chicos por bailar se solucionó. Los ciclos de reflexión acción utilizados en la sesión anterior funcionaron. Fue un éxito
3- Adecuación de la línea metodológica.	A	
5-Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.	A	
6-Aspectos más destacados a mantener en la sesión	A	Actividades y rincones variados y motivantes
8. Aspectos a mantener en la actuación docente		Uso del tono para captar la atención de los alumnos. Uso de retahílas para el control del grupo Rol de narrador y guía, cediendo el protagonismo a los niños
9.Aspectos a mejorar/ Observaciones		La sesión duró 90minutos y aun así el tiempo ha sido escaso, por ello en el futuro esta sesión tendrá que estar dividida en dos sesiones.

**Leyenda:** A, adecuado, satisfactorio; B, bastante adecuado, bastante satisfactorio; C, poco adecuado, poco satisfactorio; D, Inadecuado, insatisfactorio.

<b>Ficha de autoevaluación del profesor</b>		
<b>Sesión: 4</b> `` Creamos nuestro cuento ``		<b>Grupo:</b>
<b>Fecha:</b> 01/05/2017		3ºA
<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Valoración</b>	<b>Observaciones</b>
1-Adecuación de contenidos, objetivos y criterios de evaluación.	A	
2- Grado de consecución de los objetivos planteados.	A	
3- Adecuación de la línea metodológica.	B	La falta de tiempo produjo que la sesión fuese más dirigida de lo que estaba planificado
4-Aspectos más destacados en la sesión	A	
5 Aspectos a mantener en la actuación docente		Uso del tono para captar la atención de los alumnos. Uso de retahílas para el control del grupo
9.Aspectos a mejorar/ Observaciones		

**Leyenda:** A, adecuado, satisfactorio; B, bastante adecuado, bastante satisfactorio; C, poco adecuado, poco satisfactorio; D, Inadecuado, insatisfactorio.

<b>Ficha de autoevaluación del profesor</b>		
<b>Sesión:</b> 6 `` Exponemos nuestro cuento ``		<b>Grupo:</b>
<b>Fecha:</b> 03/05/2017		3ºA
<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Valoración</b>	<b>Observaciones</b>
1-Adecuación de contenidos, objetivos y criterios de evaluación.	A	
2- Grado de consecución de los objetivos planteados.	B	No se lograron todos los objetivos debido a la falta de tiempo para llevar a cabo las sesiones
3- Adecuación de la línea metodológica.	B	La falta de tiempo produjo que la sesión fuese más dirigida de lo que estaba planificado
4-Aspectos más destacados en la sesión	A	
5- Adecuación de la secuencia de las propuestas motrices.	A	
6-Aspectos más destacados a mantener en la sesión		Juego predeportivo del cementerio que ha estado integrado dentro del cuento motor, lo cual ha motivado mucho al alumno.
8. Aspectos a mantener en la actuación docente		Uso del tono para captar la atención de los alumnos. Uso de retahílas para el control del grupo.
9.Aspectos a mejorar/ Observaciones		Realizar la sesión en un espacio más amplio.

**Leyenda:** A, adecuado, satisfactorio; B, bastante adecuado, bastante satisfactorio; C, poco adecuado, poco satisfactorio; D, Inadecuado, insatisfactorio.

### 3.3 Ficha de calificación de los alumnos

En la siguiente imagen se muestra una de las fichas de evaluación que se utilizó para calificar a los alumnos tras el transcurso de las sesiones de Educación Física.



Evaluación de los alumnos																											
Sesión:		Grupo:																									
Aspecto a evaluar	Nº Lista	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Se implica en la sesión desde la alegría		5	4	5	3	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	5
Resuelve los retos motrices utilizando su cuerpo.		5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	3	5	5	4	5	4	5
Adecua el control postural a las demandas de las diferentes acciones ludicomotrices.		4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
Experimenta acciones motrices, de acuerdo con las demandas del contexto.		4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	3	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4
Utiliza formas de movimiento originales.		4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3
Se implica en las sesiones desde actitudes de colaboración y tolerancia.		5	5	5	2	5	4	4	4	5	3	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5
Actúa con autonomía y confianza en sí mismo y muestra confianza en los demás		5	5	5	3	4	4	5	4	4	3	4	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5