



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*La expresión corporal en Educación Primaria
por medio del cuento motor y los espacios de
acción y aventura*



Autora: Cristina Galindo Velasco
Tutor académico: Mayte Archilla Prat

Quedo eternamente agradecida a todas aquellas personas que confiaron en mí y me apoyaron cuando ni yo creía que podía conseguirlo. A mi familia y amigos.

Gracias a todos los profesores de la Universidad que me enseñaron todo lo que sé. En especial a Mayte por darme un voto de confianza, por su paciencia, sus ánimos, su profesionalidad, implicación y dedicación.

Gracias a todos por ser y sobre todo por estar

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.	INTRODUCCIÓN.....	6
2.	JUSTIFICACIÓN	6
3.	JUSTIFICACIÓN DE COMPETENCIAS DE TÍTULO	9
4.	OBJETIVOS DEL TFG	10
5.	MARCO TEÓRICO.....	10
5.1	Expresión corporal	10
5.1.1	Expresión corporal en el alumnado	14
5.1.2	Metodología para desarrollar la expresión corporal.....	15
5.2	Cuento motor.....	17
5.3	Espacios de acción y aventura.....	22
6.	DISEÑO DEL PROYECTO	25
6.1	Justificación del proyecto	25
6.2	Características del centro	26
6.3	Características psicoevolutivas del alumnado	27
7.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO	27
7.1	Secuenciación de Objetivos didácticos, contenidos, criterios y estándares de aprendizaje específicos en relación con la legislación vigente de cada una de las sesiones que se van a llevar a cabo	27
8.	COMPETENCIAS	28
9.	METODOLOGÍA	29
10.	DISEÑO DE LA SESIONES.....	30
10.1	Sesiones y proceso metodológico.	31
11.	RECURSOS ESPACIALES, MATERIALES Y HUMANOS.....	32
12.	EVALUACIÓN	34
13.	RESULTADOS POR MEDIO DE LA EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	37
14.	CONCLUSIONES.....	40
	Referencias bibliográficas.....	42
	Anexos	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Competencias de título. Fuente: Elaboración propia.	9
Tabla 2 Sesiones llevadas a cabo. Fuente: elaboración propia:.....	31
Tabla 3: Valoración personal de la expresión en el alumnado. Fuente: elaboración propia.....	32
Tabla 4: Recursos espaciales, materiales y humanos. Fuente: elaboración propia.	32
Tabla 5: Horario. Fuente: elaboración propia.	33
Tabla 6: Calendario académico. Fuente: elaboración propia,.....	34
Tabla 7: Valoración personal de la expresión en el alumnado. Fuente: elaboración propia.....	35
Tabla 8: Tabla de observación con diferentes ítems. Fuente: elaboración propia.....	36
Tabla 9: Escala de observación de sesiones 1 y 3. Fuente: elaboración propia.....	39

RESUMEN

En este Trabajo de fin de Grado se va a mostrar qué es la expresión corporal y la utilidad que tiene el cuerpo en ese sentido, dentro del ámbito de la Educación Física. Hablaremos también de la utilización de diferentes recursos para poder trabajar la expresividad del alumnado a través, el cuento motor y los espacios de acción y aventura. A priori parecen contradictorios pero vamos a poder comprobar cómo se pueden combinar. Esto lo podremos comprobar gracias a la propuesta práctica que se ha planteado dentro de un proyecto expresivo el cual nos comentará algunos de los resultados obtenidos así como la evaluación del proceso. El alumno debe ser consciente de la relevancia que tiene la expresión corporal en su vida tanto académica como personal.

PALABRAS CLAVE

Expresión corporal, cuento motor, espacios de acción y aventura y propuesta educativa.

ABSTRACT

In this end-of-degree work we will be shown what body expression is, and the usefulness that the body has in that sense, within the field of Physical Education. We will also talk about the use of different resources to be able to work the aforementioned, the motor tale and the spaces of action and adventure. In fact, seem contradictory but we will be able to see how they can be combined. We will be able to corroborate this thanks to the practical proposal that has been put forward in an expressive project which will tell us about the results obtained as well as the evaluation of the process. The student should be aware of the relevance of body expression in his or her academic and personal life.

KEY WORD

Corporal expression, motor story, action and adventure spaces and educational proposal.

1. INTRODUCCIÓN

La relevancia de la temática elegida desde el punto de vista de la fundamentación teórica se centra en la gran cantidad de obras, libros que tiene el tema que engloba a la expresión corporal. El motivo por el cual se inició la propuesta y desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) fue el desconocimiento. El desconocimiento lleva consigo la curiosidad. Mi curiosidad y, por tanto, mi motivación no era otra que el mundo de Educación Primaria, aplicado a la Expresión corporal, más concretamente los espacios de acción y aventura y el cuento motor. En ambas cuestiones la inexperiencia e ignorancia iban de la mano. A lo largo de este TFG se verá plasmada toda la información necesaria para, al igual que yo, comprender estos dos aspectos mencionados para que, de manera progresiva, la curiosidad vaya creciendo.

Uno de los motivos por lo que se eligió para este TFG, dentro del ámbito de la Educación Física (EF), la temática y metodología, el motivo culmen, fue la aplicabilidad de la expresión corporal dentro de este ámbito. En algunos casos los docentes no utilizan mucho la Expresión Corporal en sus clases en esta parte de la EF en sus clases. Dan más importancia a otro tipo de contenidos como puede ser el deporte o el juego. No se trataba de algo común en las aulas, iba más allá del fútbol, o de pruebas en habilidades físicas básicas. Pese a nuestra experiencia en el ámbito de la expresión corporal en los años de carrera universitaria era un gran desconocido y eso incrementaba mis ganas más por empaparme de información.

Por ello, este TFG se divide en dos partes claramente diferenciadas. Por un lado, una fundamentación teórica de lo que es la expresión corporal además de detallar las características del recurso del cuento motor y los espacios de acción y aventura, y por otro lado una aplicación práctica que nos haga ver si es viable realizar estos contenidos con alumnado de Primaria

2. JUSTIFICACIÓN

a) Justificación personal del TFG

En primer lugar se ha querido trabajar en este proyecto los cuentos motores ya que se caracterizan por un mundo de fantasía, imaginación y creatividad, y por lo tanto se considera una manera muy adecuada de, para trabajar y enseñar a los alumnos y además de adentrarnos en su mundo. Por otro lado, se ha establecido una unión con los espacios

de acción y aventura, que aunque desde un primer momento, pueden parecer métodos contradictorios, lo que queremos conseguir es que a través de ese cuento, se forme un espacio donde los alumnos desarrollen su creatividad, su autonomía, y se potencie el juego. Ambos están intentando desarrollar las finalidades específicas de contenidos de Expresión Corporal.

Mientras que para los alumnos son actividades que pueden encontrar estimulantes y divertidas para realizar, como futura docente considero elegir estas dinámicas, debido a que mientras ellos juegan y aprenden, vamos a poder ver el desarrollo global de los alumnos, tanto como su destreza ante las habilidades físicas básicas como la adquisición y maduración de las emociones y sentimientos, el desarrollo de su creatividad, y su sociabilización con el entorno y sus compañeros.

b) Justificación profesional del TFG

Beneficios al alumnado

En los últimos años ha habido muchos cambios en los planteamientos de la Educación Física escolar en los últimos años buscando nuevos planteamientos que motiven y hagan aprender mejor al alumnado con motivo de que somos más conscientes que tienen más importancia los resultados que el aprendizaje en sí, por ello se buscan nuevas metodologías con las que se motive a los alumnos. Debido a esto hemos optado por utilizar el cuento motor, puesto que creemos que es un recurso atractivo para el alumnado. De alguna manera, el cuento motor rompe con todos los esquemas que se han utilizado hasta ahora, ya que lo que prima realmente es la libertad del alumno para hacer, pensar y decir todo aquello que se le ocurra.

Por último, ya que uno de nuestros temas principales es la creatividad, queríamos seguir desarrollándola utilizando los espacios de acción y aventura, puesto que también es un método que tiene muchas ventajas a la hora de utilizarlo con los alumnos, ya que se pueden trabajar muchos contenidos a través de él.

Beneficios a los Docentes

Por otro lado, en cuanto a la formación que todo esto nos puede aportar es amplia, puesto que al estar dotado de tanta libertad en muchos casos se darán situaciones que tenemos que saber solucionar en el mismo momento, es decir, de alguna manera trabajamos la

improvisación tan necesaria dentro de la práctica docente. Además de todo esto, nos ayuda a conocer al alumnado, y potenciar en cada uno de ellos aquello que se requiera.

c) Justificación curricular del diseño de la unidad del TFG

Con respecto a la *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación*, nuestra propuesta está enmarcada dentro del mismo. Por un lado dentro de los objetivos de etapa hacemos referencia a los citados a continuación.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Estos tres objetivos los vemos encuadrados dentro de nuestro proyecto puesto que, por un lado, es muy importante que se trabaje en equipo, a la vez que se muestre una iniciativa individual dentro del desarrollo del cuento motor para expresar corporalmente cada situación que se les plante de manera individual o como grupo cohesionado. De la misma manera, la creatividad y el interés que nos muestren los alumnos, nos va a marcar por completo el desarrollo del proyecto puesto que son determinantes.

De manera más específica adjuntamos objetivos específicos a conseguir con la realización de este TFG partiendo del área de Educación Física en el *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*.

- Explorar las posibilidades y recursos del lenguaje corporal con espontaneidad y creatividad.
- Valorar los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros, respetando las diferencias en el modo de expresarse.
- Utilizar de objetos y materiales en dramatizaciones.

- Participar en situaciones que supongan comunicación corporal.

3. JUSTIFICACIÓN DE COMPETENCIAS DE TÍTULO

Según la el *Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo*, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria se comentan las competencias que se han logrado a partir de la realización de este TFG y partiendo esta ley vigente.

Tabla 1: Competencias de título. Fuente: Elaboración propia.

Competencias	Justificación
Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro	Esta propuesta didáctica se ha diseñado para generar aprendizaje durante todo el proceso educativo en el que se ha visto desarrollado.
Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.	Con esta competencia podemos comprobar que el proceso de reflexión acerca de las prácticas educativas es muy importante en cualquier proceso educativo para mejorar y aprender e incluso innovar. Por otro lado, es importante impulsar tanto el aprendizaje autónomo como el cooperativo en nuestros alumnos.
Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos	Por último, esta competencia se ha visto desarrollada puesto que en este TFG, se han comprendido las limitaciones y posibilidades que se dan al llevar a cabo una práctica educativa no solo en el aula en concreto sino también aplicado a la sociedad actual.

4. OBJETIVOS DEL TFG

Los objetivos propuestos para llevar a cabo en este TFG, generales son los siguientes:

- Indagar y profundizar conocimientos acerca de los cuentos motores así como de los espacios de acción y aventura.
- Diseñar y planificar un Proyecto expresivo para la etapa de Educación Primaria donde se fomenten contenidos de EC para la mejora de las habilidades comunicativas.
- Validar si la combinación de cuentos motores y espacios de acción y aventura es viable para conseguir aprendizaje en expresión corporal.
- Diseñar instrumentos de evaluación que ayuden a valorar la mejora del aprendizaje de los alumnos, de la actuación docente y de la propuesta.

5. MARCO TEÓRICO

En este caso el marco teórico, la fundamentación de este TFG está dividido en tres partes; expresión corporal, cuento motor y espacios de acción y aventura. En cada una de ellas se hará mención a todas las características y detalles en los que se fundamentan que han dado pie al desarrollo de la unidad didáctica.

5.1 Expresión corporal

Se puede afirmar que la Expresión Corporal es una disciplina que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo (Schinca, 2000). Todos los seres humanos, de una manera consciente o inconsciente, exponen mediante su cuerpo y usan su cuerpo como un instrumento de expresión que no se puede remplazar. El cuerpo es en una forma de expresión que el que utiliza para su comunicación rutinaria y habitual pero puede mejorar su utilización si se estimula de manera correcta para enriquecer su expresividad, creatividad y sensibilidad estética.

Entendemos la expresión corporal como una de las maneras de comunicarse más antigua entre las personas, anterior incluso al lenguaje oral y escrito. A través de esta se nos permite exteriorizar diferentes ideas y sensaciones junto con sus emociones y sentimientos correspondientes, haciendo así que coloquemos al cuerpo en continuo contacto con el medio y las demás personas.

“Es el ámbito de conocimiento, como contenido de educación física que investiga y experimenta las posibilidades corporales y la inteligencia emocional, como medio de transmisión de sentimientos, pensamientos y actitudes, y cuyo fin último es crear y comunicar a través del movimiento. El cuerpo como eje globalizador e integrador es el nexo de unión entre la funcionalidad de la actividad física y la plasticidad de la actividad artística. Su fin está en el propio proceso expresivo”. (Rueda, 2004, p.12).

La exteriorización de ideas conlleva una forma de comunicación y esta se realiza mediante gestos. Un gesto podría definirse como el resultado inmediato y espontáneo de las articulaciones de nuestro cuerpo, principalmente aquellos movimientos realizados con la cabeza, los brazos y las manos. (Schinca, 2000, p, 78). Sin embargo, no es lo mismo gesto que gesticulación. La diferencia entre ellos es simple. Por un lado un gesto es un movimiento expresivo que surge con naturalidad. Por otro lado la gesticulación conlleva la realización de movimientos articulares e inexpressivos. Por ello, lo que la expresión corporal busca es propagarse a la expresión cotidiana. Es decir, que cada individuo estudie de forma completa y en profundidad su cuerpo para la comunicación corporal con los demás no solo en expresión (lenguaje propio) sino también en comprensión. A través del estudio en profundidad de su cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca las bases necesarias para la expresión y comunicación con los demás

Utilizar la expresión corporal permite al docente desarrollar en el practicante una serie de competencias, tales como: (1) comunicarse de una forma no verbal expresando ideas, sentimientos y emociones a través del lenguaje corporal; (2) socializarse y establecer relaciones positivas con los miembros de un grupo; (3) trabajar en equipo; (4) desarrollar la capacidad creativa; (5) reconocer elementos históricos, culturales, sociales y artísticos asociados a la EC; (6) disfrutar del movimiento mismo como una forma de evasión y de liberación de tensiones (García, I.; Pérez, P.y Calvo, A.2013)

Teniendo en cuenta lo que es la expresión corporal vamos a desarrollar lo que conlleva expresarse corporalmente y los elementos que se trabajan por medio de ella. Existen cuatro dimensiones de la Expresión corporal (EC) según Coterón y otros (2008)son: expresividad, comunicación, estética y creatividad. Como ya se ha mencionado, la expresión corporal es una vía de comunicación entre el cuerpo y el medio, y queremos añadir a todo esto la estética y la creatividad puesto que el que se llevará a cabo se basa, sobre todo, en lo segundo, tanto por parte de los alumnos a la hora de participar en nuestra sesión, como por parte de las docentes a la hora de planificar y elaborar toda la ambientación (espacio de acción y aventura) y la historia que ha ido guiando la actividad (cuento motor).

Estos mismos autores nos presentan un proceso metodológico para conseguir un buen proceso creativo a través de la EC con las siguientes fases. Respecto a las fases que sigue el proceso de la expresión corporal, es decir, de las diferentes respuestas motrices que desembocan en un producto creativo, son las 3-E (Coterón y otros, 2008, p. 67) las cuales son:

- **Exploración:** se trata de la fase en la que cada alumno indaga en el espacio y prueba las diferentes posibilidades del mismo. Aunque en un primer momento estas acciones van a estar relacionadas con las experiencias vividas anteriormente, es decir, va a imitar a lo ya conocido, poco a poco va ir adquiriendo más seguridad y confianza en sí mismo y empezará a crear cosas nuevas.

“Pone en marcha el pensamiento corporal, un proceso que podríamos caracterizar por la progresiva estructuración interna de las experiencias en torno a ejes de interés que el alumno, de forma intuitiva, va experimentando, comprobando y contrastando. A medida que el cúmulo de experiencias motrices se organiza a través de la práctica, surge de forma natural una selección de aquellas que resultan novedosas y sugerentes en forma de secuencias de movimiento que conllevan una doble sensación de hallazgo y satisfacción entre los practicantes” (Coterón y Sánchez, 2012, p. 43).

- **Elaboración:** centrándonos ya en lo que cada persona muestra sus movimientos y observa a los demás, proponiendo y aceptando aquellas ideas que nos gusten.

“El alumno se siente protagonista de un proceso creador, que va enriqueciéndose con cada decisión, con cada nueva concatenación de movimientos, con cada logro y descubrimiento. Pasamos entonces, de

forma fluida, a la necesidad de cerrar el ciclo encontrando una forma específica que refleje el resultado de lo que se ha ido construyendo, descubriendo y logrando” (Coterón y Sánchez, 2012, p. 43).

- Exposición: como última fase de este proceso, se expone el resultado final en un espacio escénico previamente delimitado, recibiendo un aplauso como respuesta afectiva del grupo.

“Todos nos convertimos en actores y espectadores. Delimitamos un escenario, establecemos un orden de intervención y unas reglas básicas para la actuación. Todos mostramos, todos observamos. Disfrutamos aplaudiendo y siendo aplaudidos. El momento de la representación se convierte en un momento mágico...La puesta en común tras las exposiciones, el diálogo grupal, nos permite fijar los aprendizajes, reflexionar sobre el proceso experimentado, interiorizar la dinámica de trabajo y proponer nuevas metas. Las conclusiones de este diálogo pueden ser perfectamente el punto de partida para un nuevo proceso de exploración, para un nuevo ciclo creador” (Coterón y Sánchez, 2012, p. 46).

Según Coterón (2008), todo este proceso llega un trabajo progresivo, en el que primeramente las 3-E se iniciarán como ciclos cortos y poco a poco irán adquiriendo mayor limpieza, debido a la adquisición de la confianza y seguridad en cada uno de los alumnos.

Además del trabajo progresivo de las 3- E, con él vienen incorporadas las dimensiones que se trabajan en la expresión corporal mencionadas anteriormente según Sanchez (2008: 21) son:

- Expresividad: Toma de conciencia y manifestación del mundo interno. Exteriorización de ideas, estados de ánimo, sentimientos y emociones.
- Comunicación: Proceso intencional de interrelación con los demás a través del lenguaje corporal.
- Creatividad: Procesos de construcción basados en el pensamiento asociativo y divergente, y enfocados al logro de resultados originales y elaborados.
- Estética: Materialización del proceso creativo colectivo a través de un producto con rasgos reconocibles de equilibrio, composición y armonía.

5.1.1 Expresión corporal en el alumnado

Tal y como se menciona en el artículo de Archilla y Pérez (2017) se dan diversos factores que facilitan el desarrollo de la expresión corporal. Uno de los aspectos que va a producir la relación bidireccional que se establece entre el profesorado y el alumnado, aumentando su seguridad y motivación de ambas partes, es el desarrollo de contenidos en la expresión corporal (Archilla y Pérez, 2017). Algunos de los principios que desarrolla la expresión corporal en el alumnado son (p.233):

1- Clima de confianza y conocimiento del grupo. Los profesores de Primaria o secundaria se inician a impartir contenidos que engloban la expresión corporal, no al inicio del curso sino cuando ya conocen bien a su grupo de alumnos y se ha conseguido generar un buen clima de aula y de confianza. Asimismo los docentes pierden ese miedo al ridículo o vergüenza al realizar este tipo de actividades que requieren la expresión corporal. Es por ello que se suelen trabajar los contenidos de la EC en torno al tercer trimestre (Villard, 2014).

2-Dominio de los contenidos por parte del profesorado y haber tenido experiencias previas con él. Los docentes comentan en Archilla (2013) han manifestado que sus sentimientos son mucho más positivos cuando ellos mismos experimentan y controlan con facilidad la expresión corporal. Ese sentimiento de dominio afectará a poder impartir o no la EC. Sin embargo esto requiere implicación personal por parte del docente.

3-Posibilidad de la aparición de sentimientos positivos y de logro, tanto en el alumnado como en el profesorado. En Archilla (2013) docentes que han llevado a cabo la EC en sus aulas (Educación Física) han conseguido grandes resultados con sus alumnos y con ellos mismos (alegría, satisfacción, mejor relación en el grupo, logro personal y profesional, etc.) Se consigue tener una mayor motivación para volver a repetir las prácticas de Expresión Corporal aunque sea de la misma forma sin recurrir a innovaciones. Por este motivo, creemos que estos sentimientos positivos facilitan EC.

4-Desarrollo de la creatividad. Se trata de generar propuestas que planteen a los alumnos dar diversas respuestas y que tengan momentos de trabajo creativo grupal donde el alumnado sea protagonista. En algunas ocasiones esto les genera dudas a nivel metodológico y muestran desconcierto a la hora de llevarlo a cabo (Archilla 2013). Por

otro lado, este proceso creativo es expuesto ante otros compañeros de clase o de centro, aspecto que también resulta motivador tanto al profesorado como al alumnado, destacando así esas dos dimensiones de la EC: creativa y artístico-estética (Montávez, 2011), donde la producción final se equilibra en importancia con el propio proceso creativo (Sánchez & Coterón, 2012). No queremos que el docente asuma el rol de modelo para que los alumnos reproduzcan, de esta manera no estaremos consiguiendo su repertorio educativo creativo y su descubrimiento personal en este ámbito (Archilla y Pérez, 2017).

5-Favorecer la implicación del alumnado: Sin lugar a dudas, el modo de actuar y estar del profesorado en las clases influirá en cómo el alumnado vivirá y reaccionará ante este tipo de actividades (Archilla, 2013; Villard, 2014). Una de las alternativas que se plantean es que sean los alumnos los que propongan actividades teniendo en cuenta la opinión del docente. Es el propio alumnado el que muestra interés por expresar, comunicar y compartir aquello que sabe y domina. El docente elegirá actividades cercanas a su grupo de alumnos, de su interés (aunque el profesorado no las domine). El alumnado evoluciona y manifiesta nuevas motivaciones de un curso para otro, por lo que creemos que deben explorar juntos cada nuevo año para que las propuestas sean novedosas, motivadoras y cercanas a las vivencias del alumnado. Esto hará que el profesorado deba actualizarse y buscar nueva formación (Villard, 2014), para poder innovar con nuevas clases. Sin embargo, aunque consigamos motivar a nuestros alumnos es tarea del docente que esto perdure en el tiempo.

5.1.2 Metodología para desarrollar la expresión corporal

La metodología a tener en cuenta para realizar un proyecto de aprendizaje en expresión corporal se puede basar en los siguientes apartados. No es necesario usar todas las metodologías propuestas en el mismo tiempo sino que tan solo se hace un compendio de todas las opciones que se pueden dar para que, como docentes se elija la necesaria o la combinación de las mismas en el momento adecuado teniendo en cuenta las características del aula.

- 1) Modelo de aprendizaje experiencial y de proceso creativo grupal. Se trata de comenzar haciendo, reflexionar, exponer y ejecución inspirada en el proceso creativo de «las tres E» que proponen Sánchez y Coterón (2012), donde todo proceso creativo debe pasar por tres fases o momentos: Exploración, Elaboración y Exposición. Sin

embargo podemos ampliar estas fases con las aportaciones de Archilla y Pérez-Brunicardi (2012) y Pérez-Brunicardi y Archilla (2014), que consisten en (Estimular, Entonar, Explorar, Elaborar y Exponer), predisponer el cuerpo y motivarlo de manera inicial con un «calentamiento expresivo».

Se trata de un aprendizaje experiencial basado en las propias vivencias de los alumnos en este tipo de contextos expresivos para lo cual los alumnos han de explorar tanto el entorno en el que se encuentran como a sí mismos para, posteriormente elaborar y exponer sus creaciones. Todo esto podemos verlo de manera práctica en el desarrollo de la sesiones 1 y 3 del proyecto.

- 2) Modelo de enseñanza creativo. Este modelo de enseñanza creativo debe ser grupal, es decir, se considera que el docente debe estar abierto en ese intercambio de ideas con el alumno. Así se origina el proceso creativo de manera conjunta. El docente es parte del propio proceso de descubrimiento y creación, con la ayuda de su alumnado (Prieto, López & Fernández, 2003). Este modelo será favorecedor de aprendizajes fundamentados en la relación de convergencia entre profesor y alumno (Cuevas, 2014), y en la relación de colaboración del grupo de alumnos (García, Pérez-Ordás y Calvo, 2011).

Así, el profesor no debe ser modelo o referente, sino que primero indagará sobre las prácticas expresivas que más motiven a su alumnado y, a partir de ahí, organiza los detalles que guiarán el aprendizaje. En las exploraciones iniciales, el profesorado será un agente activo en los aprendizajes, para ir dejando paso, a que el grupo de alumnos organice y experimente su expresividad y creatividad (Archilla y Pérez, 2017,p.233).

En este modelo creativo se plantean tareas semi-abiertas que dan pie al pensamiento divergente del alumno. La figura del docente es un mero guía en el proceso de aprendizaje donde nada se le impone al alumno sino que solo se le sugiere. Es decir el maestro adquiere un rol participante involucrándose en las tareas que proponen al alumno.

- 3) El aprendizaje por proyectos. Se pretende que en la expresión corporal el alumnado coopere, realice búsquedas y cree su proyecto expresivo colaborando en un grupo, a partir de unas estrategias definidas de antemano por ellos mismos y el docente (Majó & Baquero, 2014). Los procesos educativos deben basarse en la cooperación en torno a una temática (break dance, hip-hop, teatro, mimo, cine mudo, circo y acrobacias,

etc.) buscando recursos y organizando y realizando una creación colectiva. El plan de trabajo del proyecto se organiza en las siguientes fases propuestas por Majó y Baquero (2014), inspirándose en la educación activa de Dewey: «intención, preparación, ejecución, apreciación». En esa fase de “intención” conoceremos las motivaciones e intereses del alumnado en una posible “asamblea inicial” (Archillay Pérez, 2017). De esta manera el docente les dará los recursos necesarios y el alumno definirá su proceso creativo con ellos. Es decir, se parte de los intereses de los alumnos, de sus motivaciones o de sus curiosidades. Éstas servirán como inspiración para la posterior preparación y ejecución del proceso expresivo por medio del cuento motor.

- 4) El trabajo colaborativo organizado por rincones. El trabajo organizado por rincones es una forma de organizar el aula muy común en Educación Infantil. Sin embargo podemos aplicarlo también en las primeras etapas educativas de Educación Primaria ya que el trabajo por rincones es fácilmente transferible al inicio de la etapa de primaria,

Podemos entender por rincones como un lugar delimitado en el aula o gimnasio donde se realizará y estimulará el trabajo personalizado y grupal, dando unas premisas previas en cada rincón. Creemos que tiene gran valor para el alumnado, ya que le permite experimentar, las actividades expresivas elegidas, además de fomentar el trabajo colaborativo y favorecer el sentido de pertenencia a un grupo con el mismo centro de interés. En este caso, el rol del docente será importante para definir las actividades que se llevarán a cabo en los rincones sobre las prácticas expresivas sugeridas por el alumnado. Será él quién controlará el tiempo de permanencia en cada rincón, dará apoyo, participará y orientará las tareas acordadas hacia los elementos de la «ficha de seguimiento del alumno» (Archilla y Pérez, 2017, p.233).

5.2 Cuento motor

Nuestra intención es fomentar en nuestros alumnos el desarrollo de experiencias positivas y motivadoras en general, en la etapa educativa y, más concretamente en el ámbito de la Educación Física relacionada con la expresión corporal y el cuerpo. Para ello, el cuento motor es uno de los recursos prácticos que vamos a utilizar en nuestro proyecto. El papel

que tiene el cuerpo en nuestra propuesta es de instrumento de comunicación y aprendizaje, y por otro, como portador de una historia.

Tal y como menciona Capel (2019) la etapa de Educación Infantil marcará los aprendizajes de los alumnos en las posteriores etapas y además servirá para que su desarrollo personal, físico y cognitivo se dé con fluidez. Adquirirán conocimiento del mundo que les rodean y podrán comenzar a construir su personalidad que irán perfeccionando en etapas posteriores (Primaria y Secundaria).

El cuento ha sido, tradicionalmente, un recurso muy valioso en lo que a ello se refiere, pues se trata de un elemento muy motivador, además de cotidiano en la vida del niño. Además de tener un componente lúdico, también se convierte en un recurso didáctico lleno de matices educativos. El cuento presenta enormes ventajas en el desarrollo de los más pequeños: permite crear lazos afectivos entre el narrador y el oyente adquiriendo así un gran componente emocional, contribuye al desarrollo de habilidades y transmite multitud de valores necesarios para su formación integral...debemos considerar el cuento como un recurso imprescindible en esta etapa, teniendo en cuenta aquellas aplicaciones que pueda tener en otros campos, como es el caso del cuento motor (Capel, 2019, p. 25)

Según García y Pérez (2010) se denomina como el cuento representado, un cuento jugado, en el cual hay un narrador y un grupo de alumnos/as que representa lo que dice, dicho narrador. Se trata de una variante del cuento, motivadora, educativa y estimulante para los alumnos, que resulta muy eficaz sobre todo en la escuela primaria e infantil, para el desarrollo tanto psíquico, físico como mental de los mismos, donde el factor primordial es el juego. Por ello, trabajar el cuento motor con los niños es una excelente opción para mejorar y desarrollar su capacidad de expresión, y por ende, su aprendizaje.

Según Viciano et al. (1997, p. 319) “el cuento motor es un recurso didáctico que aprovecha las virtudes pedagógicas del cuento para el desarrollo de las habilidades motrices de los niños”. Esto podrá comprobarse en el desarrollo de las sesiones como, a partir de una narración de un cuento se consigue que los alumnos se expresen corporalmente. Además “el cuento motor nos puede servir como herramienta pedagógica para que nuestros alumnos/as exploren sus múltiples posibilidades motrices y creativas y/o puedan vivenciar diversas situaciones, ya sean de forma sugerida o libre y espontánea” (Iglesia, 2012, p.3). El cuento motor puede facilitar la labor al docente en el desarrollo de una EC espontánea.

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (2011) define cuento motor como:

“Una narración breve, con un hilo argumental sencillo que nos remite a un escenario imaginario en el que las personas se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, con el fin de superar desafíos con que los niños se puede sentir identificados. Del relato dimanan propuestas en las que los alumnos participan, emulando a los personajes, desde la acción motriz dotada de significado y vivenciada desde la distintividad personal” (p.19).

Omeñaca nos resalta la importancia que tiene cuento motor en cuanto a la capacidad de imaginar, en el que el niño crea, siendo el protagonista de la historia, en el que el niño es intérprete, intermediario y receptor. El alumno se considera protagonista en el cuento motor puesto que forma parte del mismo y va representando los diferentes sucesos que se dan en él. (Iglesia, 2012)

También estos mismos autores mencionados anteriormente, resalta el binomio afectivo que se crea entre la persona que cuenta el cuento y el alumno que escucha, provocado una integración y socialización entre el docente y el alumno. Desde el punto de vista docente, el cuento motor sirve de estimulante y, gracias a él observamos cómo se desarrollan en los alumnos las habilidades y destrezas básicas, así como el desarrollo de su imaginación, creatividad, autonomía y trabajo en grupo, sentimientos, su desarrollo cognitivo, socializador y valores como respeto hacia los demás y hacia uno mismo. Además se fomenta la participación grupal y se fomenta al progreso de un buen clima de aula.

Con el cuento motor podemos conseguir varios fines u objetivos, para ello nos basaremos en aquellos que nos manifiesta Conde (2001, p. 35):

- Hacer al niño/ a protagonista, desarrollando su conducta cognitiva, afectiva, social y motora.
- Desarrollar los elementos psicomotores básicos (esquema corporal, lateralidad, estructuración espacial y temporal y ritmo), las cualidades de coordinación y equilibrio, las habilidades físicas básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros), etc.
- Desarrollar las capacidades físicas básicas de manera indirecta.

- Sentar las bases preventivas e higiénicas de la salud a través del ejercicio físico desde las primeras edades y como un hábito de vida que irá marcando lo que serán sus futuras costumbres.
- Desarrollar la capacidad creativa del niño/a, haciéndole interpretar corporalmente lo que se le 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 del centro de interés: el cuento infantil.
- Descubrir el propio cuerpo como vehículo de comunicación.
- Enfrentar al alumno/a en la toma de sus propias decisiones en cuanto a expresión y movimiento, tomando conciencia de su cuerpo y del espacio que le rodea.
- Interdisciplinar otras áreas, principalmente Música y Plástica, con el fin de globalizar la enseñanza.

En nuestro caso se cumplirán algunos de sus objetivos realizando la EC en el alumnado.

En la obra “cuentos motores” nos da una serie de consignas y factores que debemos de tener en cuenta antes, y durante la transmisión del cuento motor (Martínez, 2007):

- La persona responsable de la actividad ha de conocer muy bien el cuento, con el fin de mantener una dinámica flexible pero sin perder de vista los objetivos.
- Disponer a priori del material que se vaya a utilizar y preparar su ubicación y utilidad. Disponer de un espacio amplio y/o abierto (gimnasio, patio, campo...).
- Integrarse como uno más en la práctica de la actividad.
- La sesión deberá seguir una estructura dividida en tres partes (fase de animación, fase principal o de desarrollo de la actividad, y vuelta a la calma).
- Una vez finalizada la sesión, podemos mantener una charla con los niños/ as (dispuestos en corro) y trabajar así otros contenidos más relacionados con la comprensión y expresión orales.
- Esta actividad es generadora de otras muchas (dibujos, plastilina, canciones...) que podemos aprovechar según intereses y circunstancias.

García y Pérez (2010, p. 3) comentan que hay 4 tipos de cuentos motores, los cuales destacamos a continuación.

Cuento motor sin materiales: Se hace énfasis sobre todo en el desarrollo de la imaginación y la creatividad del niño, ya que no hay materiales y tienen que utilizar lo que el medio, en el que se desarrolla la acción donde el maestro realiza el papel de guía para en un momento dado, reconducir a los alumnos en el caso de que no sepan representar lo que se les dice.

Cuento motor con materiales: El más común utilizado en las clases de Educación Física. También se desarrollan de los aspectos que se han comentado anteriormente la creatividad, la imaginación, las habilidades y las destrezas básicas. En este tipo de cuento hay que hacer conscientes que los alumnos respeten el material y a los compañeros.

Cuento motor con materiales musicales: Es igual que el cuento motor con materiales, solo que está adaptado para utilizar instrumentos musicales que acompañan o adornan momentos importantes del cuento o de fondo.

Cuentomotor con materiales alternativos o de reciclado: Puede que sea el más complejo, ya que los materiales serán de reciclado, y además, construidos por los alumnos/as. El maestro, para ello, debe de haber contado el cuento, para que los alumnos escuchen el relato previamente y averigüen qué cosas o materiales deben de construir y que son necesarias para poder interpretar el cuento. Por lo tanto tiene una primera parte de escucha del cuento, una segunda parte de exposición de materiales, una tercera parte de construcción de materiales y finalmente, el desarrollo del cuento motor.

De esta manera, para que los cuentos tradicionales lleguen a convertirse en cuentos motores, hay que añadirles acciones motrices y movimiento, además de realizar diversas tareas para conseguir un objetivo. El maestro cuenta un cuento y los alumnos tienen que realizar las funciones que se nombren. (Seguido, 2015)

“Un cuento siempre adquiere los colores que le otorgan el narrador, el ámbito en que se cuenta y el receptor” (JosteinGaarder).

En nuestro cuento unido a los espacios de acción aventura utilizamos con un rol participante del docente intentando generar la expresión espontánea en el alumno.

5.3 Espacios de acción y aventura

Los espacios de acción aventura (E-A) son otro aspecto primordial de nuestro proyecto por lo que, será necesario recalcar sus características y aspectos claves, para poder justificar nuestra experiencia docente, dentro de esta nueva propuesta didáctica.

Para empezar, entenderemos el concepto de “espacios de acción y aventura”, del mismo modo que está entendido por Mendiara (1999), esto es: en los espacios de acción y aventura, cada niño, en función de sus características personales, puede encontrar la situación ambiental adecuada para manifestar sus capacidades y marcarse un ritmo de avance progresivo en su desenvolvimiento.

Además, los E-A constituyen un marco peculiar que favorece la aparición de una dinámica de interacción especialmente rica entre los niños y entre éstos y el adulto. Esta dinámica de interacción impulsa las potencialidades de los pequeños y posibilita que pongan en marcha diversos comportamientos que les conducen a un desarrollo óptimo y equilibrado de su personalidad.

Situamos al alumnado en el centro del proceso educativo y le otorgamos plena autonomía y libertad para que vaya construyendo su aprendizaje. Desde el punto de vista motriz, entendemos que la libertad de acción es la vía idónea para que se favorezca este principio. Así pues, nos inclinamos por la no-directividad, creando un ambiente de libertad que permita a las niñas y a los niños moverse libremente, tomando sus propias decisiones, resolviendo por sí mismos de entre las diversas situaciones problema que se le plantean, en definitiva, determinando su propio ritmo de aprendizaje (Blandez, 1995, p. 2)

Laorden, C. y Pérez, C. (2002) “el espacio se convierte en factor didáctico puesto que nos ayuda a definir la situación de enseñanza-aprendizaje y nos permite crear un ambiente estimulante para el desarrollo de todas las capacidades de nuestro alumnado, así como favorecer la autonomía y motivación del equipo de profesores”. Además Loughlin y Suina (1987) señalan que “El ambiente es mucho más que un edificio o una disposición del mobiliario. La visión conceptual del ambiente es mucho más amplia. Descansa en un entendimiento de las relaciones entre entornos físicos y conducta, entre disposiciones ambientales y aprendizaje”.

Blández, J. (1995) define los ambientes de aprendizaje en Educación Física como ‘un espacio transformado, que invite a ser utilizado para un fin concreto.’ ‘Hay que elegir y combinar los materiales apropiados para cada bloque temático y organizarlos adecuadamente para que inviten por si solos a ser utilizados. Se crea ambiente cuando se consigue que ese entorno sea atractivo y motivante para el aprendizaje.’

Sin embargo no solo se queda en esto, además, para Mendiara (1999. p, 12), los principales objetivos de los Espacios de Acción y Aventura son:

- El juego como medio para alcanzar: la autonomía, un mayor desarrollo de sus capacidades creativas y un mayor potencial para adaptarse al mundo exterior.
El juego podría ir desde lo más dirigido a lo más libre y espontáneo. En muchas ocasiones, este tipo de juegos obligados, que ponen todo su énfasis en el contenido y no en el propio juego, para el alumnado pierden todo su sentido y significado. No responden a la auténtica naturaleza del juego infantil. Uno de los problemas del juego libre, es que el docente no ve la relación entre lo que el niño libremente hace y lo que él cree que el niño debe de aprender, en definitiva, no aprecia el ‘índice de productividad’ (Blandez, 1995)
- Adquisición de competencias para un mejor desarrollo de sus capacidades y para que aprendan a aprender.
- Desarrollar y madurar los componentes que forman su personalidad.

Por otro lado, Mendiara (p.3), basándose en los estudios de Jean Piaget sobre el juego, divide su proyecto en tres bloques:

- Bloque I, Juegos de Ejercicio: Se llevan a cabo montajes en un ambiente natural, por lo que intentamos representar, en el espacio del que disponemos, elemento de la naturaleza.
- Bloque II, Juegos Simbólicos: Se llevan a cabo montajes que fomentan la imaginación de los alumnos, introduciendo pensamientos de los niños sobre cosas “fantásticas”, y utilizando los materiales disponibles.
- Bloque III, Juego de Reglas: Se llevan a cabo montajes introduciendo normas al juego o actividad.

Nuestro proyecto, fundamentalmente está basado en el segundo bloque de juegos simbólicos, debido a que se crearon montajes, en el espacio de una temática concreta, dando pie a que tanto las maestras como los alumnos, gracias a todos los materiales y

decoración del espacio, hicieran uso de la imaginación para desarrollar su ingenio y su pensamiento fantástico. Sin embargo, de una forma indirecta, el tercer bloque, se pudo dar ya que los alumnos en ese espacio de aventura que crearon, realizaron juegos donde incorporaron sus propias normas.

Se procura que “los alumnos descubran sus propios aprendizajes y también que sean un medio eficaz para descubrir y aprender libremente.” (Sánchez, A.; Muñoz, E. y Noriega, F. 2001)

Ahora bien, en este tipo de propuestas, es necesaria la implicación del maestro donde reflexione y oriente la actividad, debido a que es fundamental el trabajo que tiene detrás este tipo de propuestas, ya que estos no pueden trabajar ni organizar los contenidos de una sesión de espacio de acción y aventura.

Finalmente, y como destaca Mendiara (1999), dentro de una pedagogía no directiva y de éxito (...) hacen que el maestro tenga una actitud consistente, en considerar a los niños como personas únicas que tienen un carácter peculiar, un estilo de aprender, unas competencias previas y enormes posibilidades de avance progresivo, es decir que a pesar del trabajo del maestro en intentar conseguir este espacio de aventura y aprendizaje, el resultado final, y la evaluación de si hemos conseguido el objetivo de esta metodología, es únicamente de los alumnos.

En los ambientes de aprendizaje se da una interacción del niño con el entorno que lo rodea.

La interacción sujeto-entorno es mucho más amplia, porque para el niño el entorno son los otros niños, aquellos que le parecen más accesibles, y son también los espacios, con sus muebles y sus límites, son los objetos con los que se puede actuar o imaginar. Antes que nada, el entorno es la invitación a actuar (Vayer, Duval y Roncin, 1993, p. 15).

Por ello “los espacios educativos significativos son ambientes de aprendizaje que favorecen no sólo la adquisición de múltiples ‘saberes’, sino que fortalecen las competencias afectivas, sociales y cognitivas necesarias para enfrentar de manera creativa las demandas crecientes del entorno durante los primeros años de vida”. (Otálora, 2010, p. 80)

Como ya se viene dejando entrever cuando se crean ambientes de aprendizaje nuestro medio para llegar al fin consiste en que nuestros alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje, es decir, un aprendizaje vivenciado y significativo. Hay que generar ambientes que estimulen, motiven y hagan que la participación activa del alumnado sea plena y para ello un cuento motor desarrollado en un ambiente de E-A aventura puede sernos útil. Otro aspecto que no se puede pasar por alto es la reflexión sobre lo que estaba haciendo, sobre la acción, también comunicándose no solo con ellos mismos sino también con el resto.

Para que un espacio o ambiente se de aprendizaje significativo “se tienen que dar un conjunto de situaciones relacionadas entre sí, que impulsen la construcción de nuevo conocimiento y permiten el crecimiento de formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción”. Otálora (2010, p.77)

Según esta autora, un espacio educativo significativo es aquel que:

- Promueve la actuación de los niños en el mundo y la autonomía sobre sus procesos de aprendizaje, dando lugar a que los sujetos asuman la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje.
- Permite al niño tomar decisiones donde puede probar estrategias diferentes, que le permite pensar, saber y descubrir.
- Permite que los niños puedan resolver problemas por sí mismos, con apoyo de sus compañeros o maestros, en el que pueden tomar sus propias decisiones, aprender del fracaso y el error.

6. DISEÑO DEL PROYECTO

6.1 Justificación del proyecto

El recurso del cuento motor y de los espacios de acción y aventura enmarcados, dentro del ámbito de la expresión corporal, impulsa el desarrollo íntegro, gradual y progresivo del alumnado. Estos recursos se encuentran presentes en la mayoría de las actividades que se han planteado.

Por otro lado, estos recursos dan gran importancia al “hacer con el cuerpo”, es decir, a aprender a través de la acción y la presencia de objetos, mediante la experiencia y la vivenciación. En la realización de todas nuestras actividades, hemos seguido la idea de que el maestro/a debe ser un guía en el aprendizaje de los niños y niñas. De esta forma, respetamos el ritmo individual de cada niño y niña, porque tratamos de no imponerles los aprendizajes, sino que tenemos en cuenta sus intereses, sentimientos y emociones, dejándoles de esta forma, que experimenten, manipulen y que, en definitiva, aprendan haciendo.

El alcance de este proyecto tanto a corto, medio y largo plazo supondrá un enriquecimiento en la expresión corporal de nuestros alumnos. Esto les permitirá saber expresarse, gestionar y regular sus propias emociones y respetar las de los demás. Además supondrá que su inhibición se va a ir reduciendo haciendo que no haya barreras a la hora de expresar cualquier situación o sentimiento.

Por todo ello, considero que este proyecto generará beneficios en los verdaderos protagonistas de este proceso de enseñanza-aprendizaje, los alumnos

6.2 Características del centro

La ubicación de este Centro escolar se da en la zona suroeste, de la capital de Segovia, concretamente el barrio Nueva Segovia. Es uno de los barrios más jóvenes de esta ciudad. En su mayoría, las familias de nuestros alumnos tienen un nivel socioeconómico medio y pertenecen al sector servicios (administrativos, funcionarios, docentes, militares, etc.). Estos niños suelen disponer de un espacio concreto para realizar sus tareas escolares así como cuenta con recursos tecnológicos y acceso a internet, algo importante hoy día. También hay familias de etnia gitana cuyo nivel puede que sea menor y se dedica a la venta ambulante. Es decir, también encontramos familias pertenecientes a un nivel socioeconómico medio-bajo (minorías étnicas y familias sin empleo). El grado de participación de las familias, por normal general, es aconsejable, pese a excepciones. Se observa que se están incrementando los niveles de separación de los padres, añadiendo que algunos de los alumnos/as ni siquiera vive con sus padres si no con otros familiares. Unido al grado de participación, el AMPA, muestra una estrecha relación con el centro.

6.3 Características psicoevolutivas del alumnado

El curso estipulado fue el aula de los alumnos de 1º de Educación Primaria. Es el curso con menos ratio de todo el colegio puesto que está compuesto por dieciocho alumnos, de los cuales, son ocho chicas y el resto chicos. Es una clase en la que, la agrupación, es siempre en grupos de 4-5 alumnos por lo que el ambiente de grupo en el que trabajan está bastante cohesionado. Están acostumbrados a trabajar de esta forma y no se aprecian problemas graves aparentes respecto a la convivencia como grupo. Además, cada quince días la tutora del curso rehace los grupos para que todos los alumnos puedan trabajar y sepan adaptarse a distintos compañeros. Es un grupo cuyo ritmo de aprendizaje no es destacablemente alto ni bajo, sin embargo, son niños que, por lo general, no presentan dificultades de aprendizaje, y, mayoritariamente todos trabajan al mismo ritmo, salvo excepciones pero no notables. Según las características psicoevolutivas de los niños cuya edad corresponde a primero de Educación Primaria, se plasmarán las observadas de manera más cercana y generalizada.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

Los objetivos específicos que podemos concretar dentro de este proyecto son:

1. Conocer la importancia de expresarse con el cuerpo dentro del ámbito de la Educación Física y conocer las cosas positivas que genera.
2. Ser capaz de expresarse corporalmente, de manera individual y en equipo.
3. Ser capaz de crear distintas creaciones corporales tanto de manera individual como en equipo.
4. Conseguir una evolución en el proceso creativo teniendo en cuenta su inhibición inicial.

7.1 Secuenciación de Objetivos didácticos, contenidos, criterios y estándares de aprendizaje específicos en relación con la legislación vigente de cada una de las sesiones que se van a llevar a cabo

A continuación se exponen en una tabla tanto, los objetivos didácticos de la propuesta de intervención como los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje del Decreto mencionado anteriormente. Estas tablas están divididas por las distintas sesiones que se van a desarrollar basándonos en el Decreto 26/2016.

(Véanse los anexos nº 1, 2, 3,4. En estos anexos se encontrarán una serie de tablas donde se podrá ver esa secuenciación de objetivos didácticos de elaboración propia con sus correspondientes contenidos, criterios y estándares de aprendizaje correspondientes a la ley vigente. Esto se hará de cada una de las sesiones).

8. COMPETENCIAS

A continuación veremos cómo nuestra unidad didáctica cumple con algunas de las competencias que se dan en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, explicando el motivo del desarrollo de cada una de ellas.

a) Comunicación lingüística:

El desarrollo de esta competencia es fundamental puesto que, en el desarrollo de esta sesión, comunicarnos mediante el lenguaje oral como el lenguaje gestual es esencial para llevarla a cabo satisfactoriamente. Por un lado, necesitamos esta competencia para hablar y comunicarnos como un monstruo de forma corporal y oral. Por otro lado, mientras se desarrolla el cuento motor necesitamos que los niños expresen y se comuniquen por medio de su cuerpo. Unido a esto, el desarrollo del cuento motor puede propiciar en los alumnos su animación a la lectura y escritura de los cuentos.

d) Aprender a aprender.

En un primer momento consideramos que esta competencia sí que se iba a desarrollar en el sentido de fomentar la autonomía de los alumnos dentro de los espacios de acción y aventura, donde los alumnos exploran y ejecutan por sí mismo. Sin embargo, esa autonomía no genera que el aprendizaje sea compartido sino que es libre y no supone que un niño pueda enseñar a otro lo que está haciendo sino que se limiten de copiar

e) Competencias sociales y cívicas.

También desarrollamos esta competencia puesto que es muy importante que haya un buen clima de aula para el desarrollo de la sesión que nos permita colaborar y participar entre todos los compañeros del aula, así como relacionarnos de una manera cívica y que esto fomente la socialización.

f) Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Necesaria para fomentar la creatividad de los alumnos así como la innovación a través de todas las oportunidades que se les brinda para poder aportar sus ideas y así llevarlas a cabo en el cuento motor y en los espacios de acción-aventura.

9. METODOLOGÍA.

La metodología empleada a lo largo de este proyecto, es una metodología activa y participativa, en la que los alumnos son partícipes de su propio aprendizaje.

“La enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina. Estas estrategias conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo.”(SAE, s.f.)

Otro aspecto que tendremos presente será las características de cada alumno y sus conocimientos previos de manera que afiancen los conocimientos que aún no tenían bien adquiridos y evolucionen en aquellos contenidos más complejos.

En definitiva, mediante esta metodología el docente será un mero guía del aprendizaje activo del alumno, intentando en la medida de lo posible que los alumnos consigan los objetos planteados mediante su propia autonomía personal.

La metodología elegida para nuestro proyecto es un proceso donde premia lo no directivo, donde lo que se pretende durante la sesión, son actividades o juegos, semi abiertos, en el que nosotras como maestras, vamos a intentar dar solo unas pequeñas instrucciones básicas, para que realmente se consiga una sesión fuera de lo dirigido, y la sesión siga un correcto desempeño. Por tanto la metodología que atiende esta propuestas es por descubrimiento guiado.

También, nuestra metodología basada en los espacios de acción y aventura, que como hemos nombrado anteriormente, según Mendiara, (1999), se dan situaciones ambientales, adecuadas para que los alumnos puedan manifestar sus capacidades y marcarse un ritmo de avance progresivo en su desenvolvimiento. Es decir, donde los alumnos, en un espacio concreto, tienen libertad de actuar.

Según los objetivos que nos hemos planteado en el proyecto, claramente gracias a esta metodología es posible llegar a ello, debido a que los alumnos dentro de este espacio, en el que no son dirigidos, son capaces de exteriorizar sus gestos y movimientos corporales, fomentando su imaginación y creatividad, realizando y creando nuevas actividades a

partir del material expuesto en el espacio. Por último, en estos espacios de aprendizaje se fomenta la participación de todo el gran grupo de alumnos, y además el respeto por lo que haya realizado cada uno en este espacio.

Por otro lado, intentaremos reformar los conocimientos por medio de feedback, un diálogo continuo entre docente y alumnos que les ayude a conseguir los objetivos propuestos y que fomente un proceso de enseñanza- aprendizaje basado en la comunicación.

Según Fernández (2002) el feedback, cuando es usado acertadamente contribuye a:

- Individualizar el aprendizaje, atendiendo a las peculiaridades del individuo e identificar las diferencias de nivel, respecto a sus propias habilidades y destrezas.
- “Motivar al sujeto que aprende si la información que se le ofrece es adecuada. Esto es mucho más necesario si los objetivos a alcanzar se sitúan a un largo plazo” (p.18).

El feedback debe ser constante en cualquier etapa educativa y, concretamente en la metodología desarrollada en este proyecto el feedback servirá para reconducir y motivar a nuestros alumnos a seguir experimentando en el espacio en el que se encuentran y vivenciando todas estas experiencias que se le proponen.

Una pieza importante de nuestra metodología son la fases de Sanchez y Coterón, (2012), explicadas en el marco teórico, las cuales nos servirán para detectar cómo está resultando el proceso expresivo.

10.DISEÑO DE LA SESIONES

Este proyecto general se enmarcará, dentro de la unidad didáctica, que engloba 4 sesiones. Esta unidad didáctica se podrá alargar incluso durante medio trimestre. Por ello, la temporalización dónde enmarcaríamos la sesión sería el primer trimestre ya que, tanto desde el punto de vista docente como el del alumnado, permitirá establecer un primer contacto con la expresión corporal, con nuestros alumnos y ellos con nosotros, lo cual conllevará a la desinhibición de ambas partes y a ir constituyendo un buen clima de aula que se irá enriqueciendo a lo largo del curso.

10.1 Sesiones y proceso metodológico.

En esta tabla se muestra de un modo resumido los ejes de trabajo de cada sesión llevando a cabo el modelo de intervención metodológico que describen Sanchez y Coterón (2012) y cómo se ha intentado llevar a la práctica en estas sesiones.

Tabla 2 Sesiones llevadas a cabo. Fuente: elaboración propia:

Eje de trabajo		Dimensiones de la expresión corporal	Modelo de intervención para una motricidad expresiva Sánchez y Coterón (2012). Fases;
Sesión 1	Cuento motor	Expresividad	Exploración
Sesión 2	Trabajo por rincones	Expresividad y comunicación	Exploración y elaboración
Sesión 3	Espacios de acción y aventura	Comunicación y creatividad	Elaboración
Sesión 4	Espacios de acción y aventura y cuento motor	Comunicación, creatividad y estética	Elaboración y exposición

En los anexos 5, 6, 7 y 8 se pueden ver todas las sesiones desarrolladas y las actividades planteadas en cada una de ellas.

Previo al inicio de sesiones y al finalizar cada una de ellas se les dará esta tabla para conocer qué percepción tienen de sí mismos y de sus habilidades comunicativas y, así poder ir viendo como han ido mejorando a lo largo de las sesiones.

Tabla 3: Valoración personal de la expresión en el alumnado. Fuente: elaboración propia

	Muy bien	Me cuesta	Me siento incómodo y no me gusta
¿Cómo me comunico con mi cuerpo??			
¿He utilizado la cara y gestos?			
¿He utilizado las manos o mi postura?			

Deberán poner con un gomet verde donde ellos crean en cada sesión, si es muy bien, si les cuesta o si no les gusta.

11.RECURSOS ESPACIALES, MATERIALES Y HUMANOS

Se realizará un compendio donde abarcaremos todos los recursos utilizados durante la propuesta de intervención del proyecto.

Tabla 4: Recursos espaciales, materiales y humanos. Fuente: elaboración propia.

Materiales	Espaciales	Humanos
Ladrillos Picas Cuerdas Bancos Conos Pelotas Cuerdas Colchonetas Material decorativo para ambientar el aula Pinturas de cara Marionetas Telas cuentos	Gimnasio o espacio donde se realiza Educación Física.	Maestra

Recursos temporales

La organización temporal se realizara en torno al siguiente horario.

Tabla 5: Horario. Fuente: elaboración propia.

Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-10:00h	Música	Lengua	Lengua	Lengua	Lengua
10:00-11:00h	Lengua	Inglés	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
11:00-12:00h		Matemáticas	Educación física	Inglés	
12:00-12:30h	R	E	C	RE	O
12:30-14:00	Religión	Ciencias de la naturaleza	Ciencias sociales	Educación física	Educación plástica

Como puede verse en la tabla , el proyecto está previsto implementarse dos días a la semana durante una hora, la que corresponde con el horario a la hora de Educación Física que podrá ajustarse a las necesidades del aula, es decir, podrá dedicarse más o menos tiempo en función de los requerimientos del grupo clase.

Tabla 6: Calendario académico. Fuente: elaboración propia,

SEPTIEMBRE							OCTUBRE							NOVIEMBRE								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
					1	2	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4		
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11		
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18		
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	●	●	23	24	25		
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31					26	27	●	●	30				
DICIEMBRE							ENERO							FEBRERO								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
					1	2	1	2	3	4	5	6						1	2	3		
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10		
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17		
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24		
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30	31				25	26	27	28					
31																						
MARZO							ABRIL							MAYO								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
					1	2	3	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4	5
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12		
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19		
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26		
25	26	27	28	29	30	31	29	30						27	28	29	30	31				
JUNIO																						
L	M	X	J	V	S	D																
					1	2																
3	4	5	6	7	8	9																
10	11	12	13	14	15	16																
17	18	19	20	21	22	23																

El proyecto está previsto llevarse a cabo en los días señalados con un círculo amarillo, en el inicio del curso, es decir, a mediados del primer trimestre del curso 2018- 2019 Se realizará una sesión cada día que corresponda Educación Física. El proyecto comienza el 21 de noviembre y finaliza el 29 de noviembre. Se refleja en la imagen con círculos amarillos.

12.EVALUACIÓN

La evaluación en Educación Infantil o en los inicios de Educación primaria en intenta mostrar el grado en el que se van logrando las distintas capacidades, así como dirigir las medidas del refuerzo o adaptaciones curriculares necesarias. Con lo cual, tiene una función formativa, sin carácter de promoción ni de calificación del alumnado (González, 2011).

Emplearemos la observación directa y sistemática y, particularmente, emplearemos las siguientes técnicas de recogida de datos para la evaluación:

- Los diarios de clase: Son documentos abiertos y subjetivos donde cada educador recoge diariamente las experiencias y observaciones a lo largo de la jornada, así como sus sensaciones, valoraciones y juicios personales. Es un instrumento de gran utilidad puesto que aporta gran cantidad de información de manera natural. La maestra ha ido recogiendo impresiones personales, expresiones de los niños, cómo ha reaccionado en diferentes momentos. Se emplearán preguntas en la asamblea final para ir recogiendo estos datos.
- Escalas de observación: donde evaluamos en qué grado realiza diferentes conductas o hechos observables (nunca, pocas veces, a menudo, siempre, etc.). Se realizara una escala de observación previo, durante y posterior, a las sesiones que los alumnos van a ir rellenando para conocer si han conseguido expresarse.

Tabla 74: Valoración personal de la expresión en el alumnado. Fuente: elaboración propia

	Muy bien	Me cuesta	Me siento incómodo y no me gusta
¿Cómo me comunico con mi cuerpo?			
¿He utilizado la cara?			
¿He utilizado las manos?			

Evaluación para la mejora del aprendizaje del alumnado

Para llevar a cabo la evaluación del alumnado es preceptivo cumplir con unos criterios mínimos previstos 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. Su secuenciación, al igual que en el caso de los objetivos y contenidos se ha reflejado en las tablas anteriormente citadas.

- Por otro lado mediante la observación rellenaremos una tabla con una serie de ítems para evaluar a los alumnos en cada una de las sesiones. Esta será clave para la realización de los resultados en el desarrollo de la propuesta de intervención.

Tabla 8: Tabla de observación con diferentes ítems. Fuente: elaboración propia.

Crterios	Observaciones
Participación	
Creatividad en sus actividades	
Motivación	
Juego individual o interacción con los demás.	
Ocupación del espacio y utilización de los materiales.	
Expresión corporal (gestos, emociones, ritmo...)	

Evaluación del profesorado

La evaluación docente nos va a permitir conocer cómo se ha visto desarrollado el proceso de enseñanza-aprendizaje durante el proyecto, si hemos logrado los objetivos propuestos con los alumnos y la conformidad con las familias, agente implicado en la comunidad educativa. Es importante que las familias comenten cómo ven a sus hijos, cómo se sienten, qué les cuentan sobre de lo que han hecho en el proyecto.

Por medio de autoevaluación del docente, a través del diario de clase, en el que se recogen los hechos que suceden durante las jornadas, se pueden obtener evidencias de cómo han ido sucediendo las clases, si se ha logrado seguir la programación prevista, si se han logrado los objetivos propuestos y de qué manera, cómo se han superado los contratiempos, etc.

Durante las actividades y en la asamblea final, se propone que los alumnos cuenten qué fue lo que más les gustó y por qué, cuál fue la actividad que más les gustó y el motivo; pero también se les pide que digan cuál fue la que menos y sus motivos, ya que es necesario también saber aquello que no ha resultado satisfactorio para poder cambiarlo en el momento, teniendo en cuenta la perspectiva del alumno puesto ellos son los protagonistas del proyecto. Además también tendremos en consideración si comprenden o no lo que están haciendo, si conocen los aprendizajes que consiguen, etc.

13.RESULTADOS POR MEDIO DE LA EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Estos resultados se tienen en consideración en cuando a la realización de las sesiones 1 y 3 que son las que únicamente se han podido llevar a la práctica en el centro educativo por situaciones ajenas a nosotros.

Con estas sesiones hemos intentado abarcar los 4 ejes de la dimensión expresiva de la motricidad humana tal y como refleja el marco teórico: expresividad, comunicación, estética y creatividad (Coterón y otros, 2008).

Dimensión expresiva: La dimensión expresiva se encuentra durante todo el desarrollo de las sesiones que se realizaron, en el que el alumno expresa por sí mismo las diferentes situaciones que debe realizar, sin intencionalidad de exponerlo a sus compañeros.

Dimensión comunicativa: La vemos presente a lo largo de las sesiones 1 y 3. En la puesta en acción, en las agrupaciones, la organización por grupos, a la hora de crear un saludo y presentarse de una forma original; o en el cuento motor en el que la interacción entre narrador, guías y alumnado debía ser correcta, para desarrollar una buena comunicación.

Dimensión creativa: También encontramos la dimensión creativa en los saludos que tenía que crear el alumno dependiendo al rol que fuera asignado. Además en los espacios de acción y aventura tenían que utilizar su creatividad para inventarse nuevos usos para los materiales que había dispuestos. Por último en el cuento motor, donde a la hora de narrar el cuento, los docentes decíamos lo que tenían que hacer, pero no la forma ni el cómo lo tenían que desarrollar, las diferentes situaciones motrices y simbólicas.

Dimensión estética: La ambientación fue muy elaborada de tal manera que se pretendía crear un espacio donde los alumnos se les facilitara la intervención de una manera más realista.

Por otro lado, el modelo de intervención para una motricidad expresiva y creativa, cuyos autores son Sánchez y Coterón (2012), nos explicaban un modelo de intervención didáctica para crear con el cuerpo que se componía principalmente de tres fases, Exploración, elaboración y exposición, para ello nosotros nos hemos centrado en estas tres fases principalmente y otras de manera secundaria que explicaremos a continuación donde se han dado en nuestra sesión.

Estimulación: que pretendía la desinhibición del alumnado y la iniciación de los mismos en el ritmo expresivo de la sesión 1 y 3.

Entonación: hacen intuir al alumnado la temática de la sesión y les hace predisponerse motrizmente a lo que van a desarrollar en el nudo y desenlace del cuento motor y de la sesión en sí.

Exploración: Inicialmente en la sesión 3 se vio esta fase en la actividad en la que debían de buscar una pegatina por el gimnasio para ver su rol, esto les permitió a su vez contemplar el escenario preparado. En el cuento motora también destacó esta fase, donde los alumnos exploraban el recorrido realizando las diferentes situaciones motrices y simbólicas.

Elaboración: a la hora de crear su cuento motor grupal.

Exposición: la fase de exposición se ha dado cuando debía de mostrar a sus compañeros la creación de sus cuentos. Además en la asamblea final también nos comentan y exponen sus vivencias y sentimientos.

Estética: Esta fase se ha tratado con la ambientación del espacio y su decorado, así como los elementos que hacían meterse más a los alumnos en su papel.

Asimismo podemos valorar los resultados obtenidos por medio de la escala de observación creada y especificada en el apartado de evaluación. Por ello, teniendo en cuenta esta escala, aplicada en el desarrollo de la sesión 1 y 3 comentamos lo siguiente:

Tabla 9: Escala de observación de sesiones 1 y 3. Fuente: elaboración propia

Criterios	Observaciones
Participación	En general la mayoría de los alumnos, estuvieron muy involucrados en la sesión, por lo que su participación fue completa. Sin embargo, también tenemos que destacar que hubo uno o dos alumnos, que estaban muy salidos de la sesión, donde no mostraban interés por lo que iba sucediendo y hasta iban por libre por el espacio.
Creatividad en sus actividades	Las actividades y juegos que surgieron en el espacio donde disponían de una variedad de materiales, fueron muy creativos, debido a que surgieron juegos como los bolos, carreras, y hasta juegos donde simbolizaban estar en un barco, coche etc...
Motivación	Esta fue máxima, debido a que con todos los materiales por el espacio, la ambientación y la caracterización propia, los alumnos estuvieron motivados desde el comienzo de sesión.
Juego individual o interacción con los demás.	En rasgos generales, los alumnos realizaban todas las actividades en conjunto o pequeños grupos, relacionándose unos con otros. Pero en este aspecto, también pudimos observar que muchos alumnos, iban solos jugando con el material, y no interaccionaban apenas con sus compañeros y con nosotras.
Ocupación del espacio y utilización de los materiales.	Respecto a este aspecto, los espacios fueron aprovechados por los alumnos, debido a que jugaron por todos los rincones por donde se disponía el material. Además el uso que dieron a los materiales fue hasta demasiado, ya que le daban usos que hasta nosotras no pensamos que podrían realizar.

Expresión corporal (gestos, emociones, ritmo...)	<p>Se dio tanto en el comienzo de sesión, cuando cada alumno se metió en su papel de monstruo, expresando de diferentes maneras y realizando ruidos y muecas, y por otro lado se dio en el baile, cuando los alumnos mostraron su baile y su coordinación del ritmo, sus emociones por estar contentos.</p> <p>Finalmente, en la reflexión final, los alumnos nos mostraron sus emociones tras haber realizado la sesión, es decir cómo se habían sentido.</p>
---	--

Adjuntamos también en anexos el diario de observación de lo que sucedió tanto en la sesión 1 como en la sesión número 3 (*véase el anexo n°9*).

14. CONCLUSIONES

Una vez creado el proyecto podemos terminar por comprobar si se han alcanzado con éxito los objetivos planteados.

En cuanto al primer de los objetivos: *indagar y profundizar conocimientos acerca de los cuentos motores así como de los espacios de acción y aventura*, se ha conseguido de manera plena. Sin el desarrollo del marco teórico no se habría llegado a conocer en tal profundidad la expresión corporal y a todo lo que ésta conlleva. Pese a la formación académica recibida en la Doble titulación, el aprendizaje en esta etapa no hace sombra a todo lo que engloba la Educación Primaria en comparación al enriquecimiento a cerca del TFG. Una vez diseñado el marco teórico soy mucho más consciente de que el protagonismo es por y para el alumno en el proceso de aprendizaje. También se consiguen debido a la realización del marco teórico y la aplicación de las mismas en diferentes propuestas didácticas con alumnado real. No obstante estos objetivos nos van a ayudar a enriquecernos tanto a los docentes como a los alumnos en la expresión corporal en general gracias a estos dos recursos mencionados en los objetivos. Es algo necesario para el desarrollo íntegro del alumnado y la formación continua del docente.

El segundo objetivo: *Diseñar y planificar un Proyecto expresivo para la etapa de Educación Primaria donde se fomenten contenidos de EC para la mejora de las habilidades comunicativas.*

Teniendo en cuenta los principios de la expresión corporal, hemos intentado incluirlos en el desarrollo del cuento motor es decir, de la organización y planificación de la estructura de un proyecto. Este objetivo esta conseguido en su totalidad, unido a la idea anterior, ha sido aprendido en la realización de este trabajo de fin de grado desde la contextualización del entorno hasta la secuenciación de los contenidos incluso hasta el diseño de actividades e instrumentos de evaluación ajustados a las características del alumnado, para conseguir planificar unas sesiones coherentes con los aprendizajes a conseguir.

El tercer objetivo: *validar si la combinación de cuentos motores y espacios de acción y aventura es viable para conseguir aprendizaje en expresión corporal.* Este objetivo lo podemos comprobar gracias a la consecución de los resultados de las sesiones 1 y 3. Aunque sabemos que pueden ser unos resultados incompletos y con falta de información (puesto que solo se han podido llevar a cabo dos sesiones) hemos podido comprobar cómo se pueden combinar sin dificultad pese a que pueden parecer contradictorios. En los espacios de acción y aventura se tiende a dejar hacer al alumnado con total libertad y el docente se muestra en un segundo plano, dando el principal protagonismo al alumno. Mientras que, en el cuento motor es el docente quien relata una historia y son los alumnos los que les acompañan en el desarrollo de la misma descubriendo esa motricidad expresiva y siendo espontáneos en sus acciones corporales.

El último de los objetivos *Diseñar instrumentos de evaluación que ayuden a valorar la mejora del aprendizaje de los alumnos, de la actuación docente y de la propuesta.*

Se han diseñado diversos instrumentos de evaluación que nos han ayudado a comprobar el aprendizaje real de los alumnos. Sin embargo, pese a la puesta en práctica de tan solo dos sesiones (1 y 3) pudimos obtener información con dichos instrumentos para comprobar ciertos aspectos de la expresión corporal del alumnado y de su evolución en la misma. Aun así, consideramos que la información hubiera estado más enriquecida si se hubieran podido llevar a la práctica todas las sesiones planteadas, estudiando, de este modo, los resultados obtenidos por medio de los instrumentos de evaluación en cada una de ellas.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente queremos destacar que aunque el diseño del proyecto expresivo se haya programado para 4 sesiones, solo se han podido llevar a cabo 2, por lo que creemos que nos ha faltado la consecución del proyecto expresivo al completo. Sin embargo, ha habido evolución en la expresividad corporal del alumnado en ambas sesiones, observamos mejora de su capacidad expresiva y espontaneidad.

Referencias bibliográficas

- Archilla, M^a. (2013). *Dificultades del profesorado de Educación Física con los contenidos de expresión corporal en secundaria*. Tesis doctoral. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Archilla, M^a; Pérez Brunicardi, D (2017) Las luces de la expresión corporal. Ventajas y posibilidades de los «Proyectos de Aprendizaje Expresivos» en Educación Física en Secundaria RETOS. *Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, núm. 31, enero-junio, , pp. 161-166
- Archilla, M. T., Pérez-Brunicardi, D. (2012). Dificultades del profesorado de EF con las actividades de expresión corporal en Secundaria. *EmásF. Revista digital de Educación Física*, (14), 176-190.
- Blández, J (1995) *Los ambientes de aprendizaje en Educación Física*.
- Capel (2019) *El cuento motor en Educación Infantil y su valor didáctico* .Andalucía educa. P-25-26
- En Castillo, E.; Díaz, M. (2004). *Expresión Corporal en Primaria*.
- García, B.M, y Pérez, M. (2010). *Cuento motor: “una pizca de magia”*. Lecturas, Educación Física y Deportes. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd149/cuento-motor-una-pizca-de-magia.htm>
- Goodyear, P. (1997) *La ergonomía de los ambientes de aprendizaje: el aprendizaje dirigido al estudiante y a la nueva tecnología*.

<http://www.educaweb.com/noticia/2005/03/28/expresion-corporal-movimiento-creatividad-comunicacion-juego-364/>

- Iglesia, J. (2012). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. ICONO 14, *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, vol. 6, núm. 1, enero junio, 2008, pp. 1-15
- Laorden Gutiérrez, c. & Pérez López, C. (2002) El espacio como elemento facilitador del aprendizaje. Una experiencia en la formación inicial del profesorado. *Revista Pulso*, (25), 133-146
- Loughlin, C. E., Suina, J. H. (1987). *El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización*. Madrid: Morata.
- Majó, F., Baquero, M. (2014). *Los proyectos interdisciplinarios*. Barcelona. Ed. Grao.
- Martínez Calle, A. (2007): *Cuentos motores*, Sevilla, Wanceulen.
- Mendiara Rivas, J. (1999). Espacios de acción y aventura. *Apunts: Educación física y deportes*, (56), 65-70.
- Montávez, M. (2011). *La Expresión Corporal en la realidad educativa. Descripción y análisis de su enseñanza como punto de referencia para la mejora de la calidad docente en los centros públicos de Educación Primaria de la ciudad de Córdoba*. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba. Córdoba. <http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/6310>
- Omeñaca, J. V. R. (2011). El cuento motor en la Educación Infantil en la Educación Física Escolar: Como construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear. Wanceulen SL.
- Otálora, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, 5, 71-96. Recuperado el 20 de Mayo de 2014 de: http://www.icesi.edu.co/revista_cs/images/stories/revistaCS5/articulos/03%20Otalora.pdf
- Pérez-Brunicardi, D. y Archilla, M.T. (2014). *La importancia del aprendizaje experiencial en la formación del maestro de Educación Física. Evaluación de una experiencia en la asignatura de Expresión y Comunicación Corporal*. En A. Calvo, C. Rodríguez-Hoyos e I. Haya (Coords.) Investigar para acompañar el

- cambio educativo y social. El papel de la Universidad. Santander: AUFOP pp. 1110-1120) publicaciones. Universidad de Huelva.
- Raichvarg, D. (1994). La educación relativa al ambiente: Algunas dificultades para la puesta en marcha. Memorias Seminario Internacional. La Dimensión Ambiental y la Escuela (pp. 2-28). *Santafé de Bogotá*: Serie Documentos Especiales MEN
- Riveiro, L., & Schinca, M. (1992). *Expresión Corporal*. Optativas. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia
- Rueda, B. (2004). *La expresión corporal en el desarrollo del área de educación física*.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar: cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla. Wanceulen
- Ruiz, J.V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar*. Como construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear. Sevilla: Wanceulen.
- Sánchez, G. & Coterón, J. (2012). Un modelo de intervención para una motricidad expresiva y creativa. *Revista Tándem, Didáctica de la Educación Física*, (39), 37-47.
- Seguido, C. (2015). “*Cuentos motores y canciones motrices para trabajar una educación física para la salud*”. (Trabajo de fin de grado, universidad de Valladolid). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/10131/1/TFGB.598.pdf>
- Vayer, P.; Duval, A. & Roncin, Ch. (1993). *Una ecología de la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Viciano, V. et al (1997). *El cuento motor como me dio interdisciplinar en la enseñanza primaria*. En IV Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Educación y XV Escuelas Universitarias de Magisterio (pp. 317-326). Melilla: Universidad de Granada.
- Villard, M. (2014). *Percepciones del profesorado de Educación Física de educación Secundaria sobre el papel de la Expresión Corporal en el currículum de Andalucía*. Tesis doctoral. Universidad de Huelva

Anexos

Anexo 1

Sesión 1

Objetivos didácticos	Contenidos DECRETOS 26/2016	Criterios de evaluación DECRETOS 26/2016	Estándares de aprendizaje evaluables DECRETOS 26/2016
Disfrutar en la elaboración del cuento motor de manera tanto individual como grupal según sus preferencias y valorar y respetar los recursos expresivos que se usan en él tanto propios como de sus compañeros.	Disfrute mediante la expresión a través del propio cuerpo. Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros.	1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas	1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
Descubrir sus posibilidades expresivas en la actividad de moverse en función de la música exteriorizando los sentimientos que ésta les aflora.	Descubrimiento y experimentación de las posibilidades corporales expresivas del cuerpo y del movimiento		1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

Anexo 2

Sesión 2

Objetivos didácticos	Contenidos DECRETOS 26/2016	Criterios de evaluación DECRETOS 26/2016	Estándares de aprendizaje evaluables DECRETOS 26/2016
<p>Trabajar por rincones con distintos recursos que nos ofrece la expresión corporal y que nuestros alumnos conozcan la gran variedad que existe.</p> <p>Trabajar de forma respetuosa en grupo valorando las opiniones de los compañeros y su forma de comunicación corporal</p>	<p>Disfrute mediante la expresión a través del propio cuerpo. Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros.</p> <p>Reconocimiento y respeto por las diferentes formas de expresarse.</p>	<p>1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.</p>	<p>1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.</p> <p>1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.</p>

Anexo 3

Sesión 3

Objetivos didácticos	Contenidos DECRETOS 26/2016	Criterios de evaluación DECRETOS 26/2016	Estándares de aprendizaje evaluables DECRETOS 26/2016
<p>Ser capaz de exteriorizar gestos y movimientos corporales.</p> <p>Fomentar el desarrollo de su imaginación.</p> <p>Respetar las aportaciones de sus compañeros.</p> <p>Fomentar la participación dentro del grupo clase.</p>	<p>Exteriorización de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento, con desinhibición.</p> <p>Disfrute mediante la expresión a través del propio cuerpo.</p> <p>Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros.</p> <p>Participación en situaciones que supongan comunicación corporal.</p>	<p>1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.</p>	<p>1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.</p> <p>1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.</p>

Anexo 4

Sesión 4

Objetivos didácticos	Contenidos DECRETOS 26/2016	Criterios de evaluación DECRETOS 26/2016	Estándares de aprendizaje evaluables DECRETOS 26/2016
<p>Tener iniciativa en la exploración del ambiente de aprendizaje</p> <p>Mostrar actitudes de participación activa en estas actividades.</p> <p>Expresar por medio del cuerpo aquel cuento que entre todos elijan</p>	<p>Descubrimiento y experimentación de las posibilidades corporales expresivas del cuerpo y del movimiento.</p> <p>Ajuste espontáneo del movimiento a estructuras espacio-temporales sencillas</p>	<p>1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas</p>	<p>1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.</p> <p>1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.</p>

Anexo 5

- Sesión 1: ayudamos a Sumusu.

Calentamiento expresivo con alguna dinámica para que se conozcan expresivamente a ellos mismos tipo, nos movemos según el estado de ánimo que nos produzca la música (canciones alegres, tristes, que nos produzca sensación de miedo, etc).

Parte principal sería un cuento motor llevado a la práctica educativa.

En un precioso día de primavera, los habitantes del Bosque de la sabiduría, donde todos eran felices y reinaba la tranquilidad. Sumusu decidió dar un paseo con sus animales. - Cuando de repente escucharon un terrible golpe (golpe de corchopan) Se hace el golpe ¡Era un árbol que había caído del cielo! El Indio sumusu, se acercó al lugar donde había caído el gigantesco árbol para ver que estaba sucediendo, mientras los animales se agachaban detrás de unos arbustos. Este, vio como la cuadrilla de leñadores estaba encerrando en jaulas a unos cuantos animales. (Leñadores llevan a los animales a las jaulas) Así que Sumusu silbó muy fuerte para avisar a los indios adivinos, que eran los protectores del bosque. Los indios adivinos llevan la cara pintada y tienen una pluma en la cabeza. Y para ayudar a sus amigos del bosque se colocan en círculo mientras preparan su arco y flechas (hacen como que tallan unas flechas y preparan un arco)Mientras los leñadores se visten y se preparan.. Después los indios adivinos se suben a sus caballos y galopan hacia el bosque. (Cogen una pica cada uno y lo usan a modo caballito corriendo por el espacio)Indios).En este momento, bajan de sus caballos y todos bailan la danza de la confianza para que les dé suerte en su aventura. Mientras los Leñadores se reúnen y traman su próxima tala) (forman un corro mientras hacen el grito de los indios y giran en círculos varias veces para después reunirse al centro y levantar las manos gritando: ahhh!(se repite dos veces. Cuando se dispusieron a caminar, se encontraron con un largo y estrecho puente que estaba colgado sobre un acantilado (banco). Los indios adivinos, muy despacio y cuidadosamente, se pusieron en fila y e intentaron cruzar el frágil puente. Mientras los leñadores talan y sierran árboles. (Se ponen en fila india y se suben a los bancos caminando sobre ellos).Después de haber cruzado el puente, caminaron unos pocos metros y se toparon con una ventisca de arena, para poder cruzarla, debían tirarse al suelo y arrastrarse sobre las afiladas rocas. Los leñadores empezaron a almacenar los troncos. (Se ponen unas chinchetas y conos que son las rocas y los alumnos reptan por ellas). Ahora han de pensar cómo cruzar el río. Así que lo que hicieron fue coger unos

troncos viejos y fabricar unas canoas y unos remos para cruzar el río sobre ellas. (Hacen que fabrican canoa y cruzan el río (colchonetas grandesx2) con las canoas)

Al llegar al otro lado----pausa--- se agacharon y se arrastraron por el suelo para acercarse más a los leñadores. Mientras los leñadores se toman un descanso y dejan sus hachas en el suelo. Después se toparon con una pequeña montaña que debían escalar para poder sorprender a los leñadores. (Suben por las espalderas hasta la esquina del fondo) Al bajar de la montaña, vieron a los leñadores, así que se agacharon y anduvieron sigilosamente para coger unas piñas y sorprender a los leñadores lanzan suavemente pelotas grandes, pequeñas a los leñadores y los leñadores esquivan. Pero los leñadores que son muy grandes y fuertes, cogieron unos palos de los árboles que había por el suelo y comienzan a golpear a los indios adivinos (Con churros golpean suavemente). Pero los indios adivinos les arrebatan los palos y los leñadores indefensos deciden huir. En estos momentos, los leñadores se ven superados y deciden huir hacia el río rodando por el suelo. (Ruedan por el suelo hacia el río para huir)(Mientras los indios gritan de emoción por haber ganado). Al llegar al río, los leñadores se lanzan para cruzarlo nadando (se lanzan y hacen que nadan). Después, al ver que algunos estaban heridos, entre ellos se ayudan para que todos.

Cierre: Para finalizar una actividad de cierre y vuelta a la calma de un tras la activación motriz llamada yo tengo un clip y yo tengo y clap, que es de juegos de palabras. Por ejemplo, nos sentamos en círculo y tenemos dos pinturas, la roja y la azul. La roja se llama Clip y la azul Clap. Primero introducimos la roja. Una persona inicia el juego y le da la pintura roja a la persona de su lado diciéndole “yo tengo un clip” , la otra persona responde “un qué” la otra contesta “un clip”. La persona que ha recibido la pintura deberá pasársela al compañero de al lado diciendo lo mismo. Sin embargo, la única persona que sabe lo que es el la que ha iniciado el juego. Por ello sería.

Persona 2: yo tengo un clip

Persona: 3: un que

Persona: 2: un que

Persona 1: un clip

Persona 2: un clip

Asamblea: posterior al cierre, realizaremos una asamblea final donde preguntaremos a los alumnos cómo y cuándo han utilizado la expresión corporal en el desarrollo de esta sesión.

Plantaremos preguntas tales como ¿Quién ha aportado propuestas a lo largo del cuento?, ¿Qué habéis expresado cuando teníais que escapar?, ¿preferíais ser leñador o indio?, etc.

Anexo 6

- Sesión 2: ¿Qué hay en este rincón?

Se realizarán agrupamientos repartiendo diferentes papeles con una imagen por el espacio. Cada uno deberá coger un papel y buscar al compañero que le tenga igual que él. Cada equipo formado se ira al rincón que el docente le indique. Todos los equipos pasarán por todos los rincones.

Se inicia la sesión cuya parte principal es con material distribuido por el espacio en diferentes rincones. En cada uno de ellos habrá una tarjeta explicativa que no dará pie a duda y les dirá a los alumnos lo que deben hacer en cada rincón.

- Primer rincón: telas para disfrazarse. Habrá diferentes telas distribuidas en ese rincón de diferentes texturas, colores y tipologías. Con ellas deberán experimentar diversos tipos de disfraces que a ellos se les ocurra. No se trata de que imiten disfraces ya creados sino que desarrollen su creatividad a partir de un simple trozo de tela.
- Segundo rincón: Pintacaras, tendrán ejemplos para realizar las creaciones por si quieren partir de esas ideas por medio de imágenes que se les facilitarán a los alumnos. Aun así, ellos mismos podrán idear sus propios ejemplos. Se trata de que entre ellos pinten la cara a sus compañeros y les ayuden a entrar en el papel del personaje, animal o cualquier cosa que se les ocurra ser.
- Tercer rincón: Habrá diferentes objetos (guantes, ojos creados con poliespan, recortes de lana, recortes de tela, etc) con ellos lo alumnos deberán construir su propia marioneta en la mano. Cuando la hayan creado, por medio de un telón hecho con una caja y una tela intentaran presentar a su marioneta creando un personaje o realizando alguna acción con ella. Por ejemplo, soy un gusano de seda y me estoy desplazando por encima de un árbol. De este modo también aprenden a expresarse con las manos de manera aislada sin usar el resto del cuerpo.

Para hacer el cierre de esta sesión realizaremos una Asamblea final donde nos cuenten que es lo que más les ha gustado y que es lo que más les ha costado, cómo han sido capaces de crear personajes, qué acciones han representado con ellos, cómo se movía el personaje, qué características tenía, etc.

Anexo 7

- Sesión 3: De donde vienen los monstruos

Comenzamos la sesión, dando la bienvenida a los alumnos, a nuestro mundo, nuestra isla, donde uno a uno van entrando al gimnasio, y se encuentran todo el espacio decorado y con música de ambiente de fondo y la maestra disfrazada (para introducirles más en la historia).

Haciéndoles preguntas como *¿pero, de dónde sois? ¡Uy! No sois como nosotras, ¿sois monstruos?*

Desde el primer momento, introducimos a los alumnos a que exploren nuestro mundo, es decir que jueguen con el material puesto, por ejemplo con las espalderas y las cuerdas a trepar, hacer equilibrios con los bancos, jugar con las pelotas, colchonetas etc...

Después, se llamará a los alumnos, para reunirlos a todos, y explicarles que en nuestro mundo solo pueden permanecer, si se convierten como nosotras en monstruos y para ello se caracterizan. Por lo tanto, divididos en grupos, realizaremos una presentación de monstruos, que consistirá, en uno a uno de los alumnos tendrá que decir su nombre como monstruo, y además, decir alguna característica de este.

Por ejemplo: Soy el monstruo, Clin, y ando arrastrando el pie derecho.

Parte central de la sesión.

En cuanto, se hacen las presentaciones, un ruido de un barco zarpando nos sorprende. Aquí las maestras, guían a los alumnos diciendo *¿Oís eso? ¿Qué puede ser?* Cuando recibamos la respuesta de un barco, todos iremos al barco. Antes de irnos, interactuamos con los alumnos, realizando preguntas solo para guiarlos, ya que el objetivo es que salga de ellos qué hacer.

¿Qué nos llevamos en un barco? ¿Qué necesitamos? ¡Oye! ¿Hemos comprado los tickets para entrar?

Después una vez todos en el barco, y preparados para zarpar, simularemos con ellos el movimiento del mar, las olas, y todo tipo de aventuras que a ellos mismos se les ocurra.

De pronto, anclamos el barco, y a lo lejos en tierra, preguntamos a los alumnos, *¿veis eso?* Señalando a unos materiales previamente colocados simulando una cueva. Esperaremos a que los alumnos, nos digan que es, y qué hacer.

Cuando ya nos han dicho que ven una cueva y quieren entrar, nos introducimos en ella con ellos, al llegar, aparecemos en una nueva isla, un poco solitaria y, con materiales desperdigados, por lo que, nos dirigimos a los alumnos y les decimos *¡que rara es esta isla chicos! ¿Qué hacemos con esos materiales?* Lo ideal sería, que por sí solos, los alumnos tuvieran iniciativa, para coger, los materiales, y montar su propio espacio de aventuras y de juegos (que es lo que pretendemos). A continuación los alumnos montaran las actividades que quieran y jugaran libremente por el espacio.

Cuando ya han estado unos 10 minutos, aproximadamente explorando y jugando, se realizará una pequeña asamblea, donde los alumnos nos contarán que han creado y a que han estado jugando.

De repente, suena un ruido de peligro, donde todos de repente nos asustamos *¡Chicos! ¿Qué suena? ¿Vienen los dueños de esta isla? ¿Qué hacemos?* Daremos pie a los alumnos, para que digan que tenemos que huir de la isla, a la nuestra. Por lo que, volveremos la cueva y el barco, a nuestra isla.

Cierre.

Cuando todos hemos llegado, enfatizamos lo contentos que estamos, porque hemos conseguido huir, y llegar sanos y salvos a nuestra isla. Ahora preguntamos a los alumnos, el qué hacer para celebrarlo, por lo que esperamos a que nos digan la respuesta de bailar, y justo al ser una isla mágica, pondremos una canción, para realizar el baile final entre todos.

Después diremos fin de nuestra aventura, y despediremos a los alumnos.

Por ultimo en la asamblea final anotaremos las impresiones de los alumnos por medio de las preguntas que se le realizaran para que nos de ciertas indicaciones de cómo ha ido la sesión. *¿Cómo te has sentido?, ¿has estado cómodo?, ¿qué te ha costado más?, ¿te gustaría repetir esta sesión en otro momento?, ¿qué sensaciones has tenido y porque?, ¿por qué has decidido meter esas cosas en la maleta?, ¿cué has sentido cuando has llegado a la nueva isla?, etc.*

Anexo 8

- Sesión 4: Hacemos cuentos

Habrán materiales dispersos por el gimnasio tratando de que sean de la temática que vamos a trabajar: cuentos populares. Por ello habrá materiales de disfraces en torno a esta temática y material de gimnasio que deberán utilizar simbólicamente para representar algo de esos cuentos que se van a trabajar. Exploraran el material y ellos solos descubrirán la temática que se pretende trabajar.

Cuando el tiempo de exploración termina se juntaran por equipos y a cada uno se les dará un cuento (caperucita, cenicienta, los tres cerditos, Aladino).

Deben representar el cuento adaptado a sus necesidades y solo partiendo de la idea del cuento, pueden cambiarlo a su gusto.

Expondrán cada uno de los cuentos ante el resto de compañeros.

En la asamblea final nos comunicarán sus vivencias y experiencias durante todo el proceso (cómo se han sentido, qué les ha gustado más, qué les ha costado más, qué cosas han podido sentir con el cuerpo, etc). Es decir por medio de preguntas evaluaremos el proceso vivido. Posteriormente se volverá a pasar la rúbrica que ya hicieron en el inicio.

	Muy bien	Me cuesta	Me siento incómodo y no me gusta
¿Cómo me comunico con mi cuerpo??			
¿He utilizado la cara y gestos?			
¿He utilizado las manos o mi postura?			

Anexo 9

Diario sesión 1

En el cuento motor fuimos dinamizando y animando para que entrara todo el grupo de lleno en la sesión. El material de caracterización fue un elemento motivante que nos ayudó a que todos los niños participaran con muchas ganas, ya que con el disfraz se les brindaba algunas posibilidades de cómo podía ser su personaje. La extramotivación de algunos

alumnos hizo que se quisieran adelantar a los hechos antes de que el narrador lo marcara, por ello, los personajes docentes tenían que pararles un poco. También dimos énfasis a las pausas entre las acciones del cuento,

El momento del enfrentamiento de indios y leñadores fue un poco caótico, ya que varios niños de ambos bandos no paraban de lanzarse las pelotas, pero el profesor, apoyado de los niños que tenían interés el continuar. También observamos que a los niños no les importó darse abrazos en la reconciliación, formando una gran piña, y comer las pipas de la paz. En cuanto a la construcción, comprobamos que algunos participaron más que otros, tal vez porque era la primera vez que se enfrentaban a algo de este tipo, además se creemos que aprovecharon para juntarse con los que mejor se llevaban para hacer esta parte de la actividad.

Diario sesión 3

El comienzo de la sesión, de la misma manera que la llevada a cabo en el proyecto piloto de la universidad, resultó muy interesante. Por un lado, observamos notoriamente el asombro por la decoración y organización del espacio así como los materiales dispuestos por el mismo. De hecho, algunos de los niños comenzaron a explorar el espacio por sí mismos, tocando y manipulando los distintos materiales. Les dimos la bienvenida, comentamos qué hacíamos allí y las características que teníamos como monstruos. Los niños además de asombrados parecían bastante estimulados.

Nos presentamos como monstruos. Como ellos no eran monstruos pasamos a caracterizarlos con garras construidas por nosotras mismas para posterior a esto, comenzar a presentarnos como monstruos. Los niños utilizaban nombres simples de personas, así como las características de los mismos (“me llamo lulú y soy un monstruo que corre”). En un primer momento parece que estas presentaciones se hicieron algo costosas para aquellos alumnos más tímidos, incluso, se limitaban a decir de nuevo, lo que el compañero anterior nos había comentado. Pero esto no supuso ningún problema.

En el momento de exploración de nuestra isla de monstruos, los niños no tuvieron ningún tipo de inconveniente a la hora de moverse por el espacio y simplemente “jugar”, de hecho se encontraban tan concentrados en jugar libremente. Los propios niños los que actuaban en función de sus intereses y jugaban de manera individual o en pequeños grupos utilizando pelotas, aros, picas o incluso los globos, algo que les llamó mucho la atención

y que formaban parte del decorado de nuestra temática. Un aspecto que llamó la atención es que algunos de los niños se dispusieron con el balón a la práctica y simulación de distintos deportes tales como el fútbol y baloncesto. Verdaderamente su participación e implicación en la exploración de los espacios fue asombrosa. Además esto nos permitió observar y conocer, cómo y a qué juegan los niños y niñas de primero de Educación Primaria en total libertad a diferencia de si se hubiera enfocado de manera muy guiada y pautada.

Algunos niños jugaban en las colchonetas, otros cogieron pelotas, aros. Observamos como otros niños optaron por subirse a las espalderas a modo de lianas.

En el momento de dar comienzo al cuento motor, como ya hemos comentado anteriormente, al estar muy involucrados a la vez que motivados en ese juego propio, nos supuso ciertas dificultades a la hora de controlar el grupo puesto que algunos de ellos querían seguir jugando.

Cuando lo conseguimos, también pudimos comprobar que el grado de implicación de los niños era sobresaliente, en el desarrollo del cuento, los niños sugerían ideas, por ejemplo, qué podemos llevar en la maleta, compramos el ticket. De hecho, hubo algún que otro conflicto ya que todos querían ser los primeros en entrar al barco y en realizar todas aquellas acciones motrices del cuento motor. En cuanto nos introducimos en la cueva y pasamos a la isla desconocida, donde surgieron cosas realmente interesantes puesto que en ella, tenían que crear diferentes juegos o cosas en esa isla a partir de los materiales. Surgieron cuestiones muy interesantes puesto que, a diferencia que en el espacio anterior, colocamos estratégicamente algunos de los materiales para que ellos pudieran intuir lo que había que hacer aunque también hubo ideas propias. Sin embargo, en esta nueva isla, al haber tanta variedad de materiales mezclados surgieron numerosas ideas. Con los ladrillos y las pelotas decidieron jugar a los bolos. En esta isla también construyeron unos sofás con esterillas, una barca con colchonetas utilizando picas como remos, un banco por donde hacían equilibrios. Posteriormente agrupamos a los alumnos de nuevo para que nos contaran qué habían realizado lo cual consideramos que es de gran importancia no solo para que ellos vean que valoramos cada una de sus creaciones sino para que ellos mismos las valoren frente a sus compañeros.

Cuando oímos la señal de peligro en la cual teníamos que regresar a nuestra isla original, los niños de nuevo, comenzaron a jugar del mismo modo muy metidos en ese papel de

niños, como es lógico. A la hora de celebrar que ya estábamos a salvo y bailar, nos costó volverles a agrupar para hacerles ver esta idea.