



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL TRABAJO FIN DE GRADO

*EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVIDAD.
CUENTOS MOTORES Y RETOS
COOPERATIVOS*

Autora: Alba Socuéllamos Corella

Tutora académica: Miriam Molina Soria



**Facultad de Educación
de Segovia**

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en el diseño y puesta en práctica de un programa de intervención basado en cuentos motores con retos cooperativos en los espacios de acción y aventura, concretamente, con el juego de “El Naufragio”. Las sesiones del programa de intervención se desarrollan en un colegio público de la Comunidad de Madrid en un aula del primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (EI). El programa consta de seis sesiones sobre cuentos motores, retos cooperativos y una adaptación de el reto cooperativo de “El Naufragio”. Se diseña una evaluación global, formativa y compartida a través de instrumentos que evalúan tanto a los alumnos, como la propia práctica docente y los recursos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados tras la puesta en práctica del programa muestran que la mayoría de los niños adquieren los contenidos planificados y consiguen los objetivos. Respecto a la práctica docente se contempla un avance significativo según se van poniendo en práctica las actividades, se muestran las competencias adquiridas y la evolución de las mismas. La principal limitación de este TFG es la falta de un aula adecuada para la consecución de las sesiones. Y, como prospectiva se plantea la ejecución de este programa de intervención en todos los niveles de EI, modificando y ajustando el nivel.

Palabras clave: Educación Infantil, Cuentos motores, Retos cooperativos, Motricidad, Expresión corporal, Creatividad.

ABSTRACT

This Final Degree Project (FDP) focuses on the design and implementation of an intervention program based on motor stories with cooperative challenges in the spaces of action and adventure, specifically, with the game "The Shipwreck". The sessions of the intervention program are developed in a public school of the Community of Madrid in a classroom of the first year of the second cycle of Early Childhood Education (ECE). The program consists of six sessions on motor stories, cooperative challenges and an adaptation of the cooperative challenge of "The Shipwreck". A global, formative and shared assessment is designed through instruments that evaluate the students, the teaching practice itself and the resources involved in the teaching-learning process. The results after the implementation of the program show that most of the children acquire the planned contents and achieve the objectives. With respect to teaching practice, significant progress is observed as the activities are put into practice, and the skills acquired and their assessment are shown. The main limitation of this FDP is the lack of a suitable classroom for the achievement of the sessions. And, as a prospective, the implementation of this intervention program in all ECE levels is proposed, modifying and adjusting the level.

Key Words: Early Childhood Education, Motor story, Cooperative games, Motor skills, Body expresión, Creativity.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	8
3. JUSTIFICACIÓN	9
3.1 Justificación personal	9
3.2 Justificación en relación a las competencias del título	10
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	13
4.1 Definición e importancia de la motricidad, la expresión corporal y la creatividad	13
4.2 Relación con el currículum	15
4.3 Recursos a utilizar en Educación Infantil	16
4.3.1 Cuentos motores	16
4.3.2 Espacios de acción y aventura	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	25
5.1 Contextualización	25
5.2 Objetivos	25
5.3 Competencias clave	27
5.4 Saberes básicos	27
5.5 Metodología	29
5.6 Atención a las diferencias individuales	31
5.7 Sesiones de la propuesta de intervención educativa	31
5.7.1 Sesiones	31
5.8 Evaluación	42
5.8.1 Evaluación de los alumnos	43
5.8.2 Evaluación de la práctica docente y de recursos	45
5.9 Recursos	46
5.9.1 Recursos temporales	46

5.9.2 Recursos espaciales	48
5.9.3 Recursos materiales	48
5.9.4 Recursos humanos	48
6. ANÁLISIS DE RESULTADOS	49
6.1 Resultados obtenidos de la evaluación del alumnado	49
6.2 Resultados de la evaluación docente y de la propuesta	50
6.2.1 Resultados de la evaluación docente	50
6.2.2 Resultados de la evaluación de la propuesta	52
7. CONCLUSIONES	53
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
9. ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Competencias generales del título y justificación personal</i>	10
Tabla 2. <i>Competencias específicas del título y justificación personal</i>	11
Tabla 3. <i>Comparación entre Conde Caveda, Del Barrio y Ruiz Omeñaca sobre los cuentos motores</i>	18
Tabla 4. <i>Tabla relaciones entre la propuesta de Espacios de Acción y Aventura de Mendiara, los ciclos y los tipos de juegos de Piaget</i>	21
Tabla 5. <i>Ventajas e inconvenientes de los espacios de acción y aventura por Mendiara (1999) y Generelo (1995)</i>	22
Tabla 6. <i>Objetivos generales de etapa junto a objetivos didácticos de la intervención</i>	26
Tabla 7. <i>Contenidos generales y contenidos didácticos de la intervención</i>	28
Tabla 8. <i>Estructura de sesión</i>	30
Tabla 9. <i>Ficha de sesión 1</i>	32
Tabla 10. <i>Ficha de sesión 2</i>	34
Tabla 11. <i>Ficha de sesión 3</i>	35
Tabla 12. <i>Ficha de sesión 4</i>	37
Tabla 13. <i>Ficha de sesión 5</i>	39
Tabla 14. <i>Ficha de sesión 6</i>	41
Tabla 15. <i>Técnicas e instrumentos de evaluación</i>	42
Tabla 16. <i>Cuaderno de la maestra</i>	43
Tabla 17. <i>Lista de control grupal</i>	44
Tabla 18. <i>Autoevaluación docente con escala numérica 1-5</i>	45
Tabla 19. <i>Cronograma de las sesiones</i>	47
Tabla 20. <i>Horario de clase</i>	48
Tabla 21. <i>Resultados de la autoevaluación de la maestra</i>	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Acreditaciones individuales de expertos</i>	32
Figura 2. <i>Semáforo de colores</i>	50

1. INTRODUCCIÓN

A través de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se pretende crear una propuesta de intervención educativa para trabajar la motricidad, la expresión corporal y la creatividad motriz en Educación Infantil (EI) a través de los cuentos motores con juegos cooperativos y espacios de acción y aventura.

Este trabajo se centra en la motricidad, de manera que se da mucha importancia al movimiento para adquirir nuevos aprendizajes y conocimientos (aprendizaje significativo). Este proyecto nace a partir de la lectura de una serie de libros, artículos e ideas de distintos autores y autoras especialistas en este tema. Para ello, se utilizan cuentos motores, juegos cooperativos y espacios de acción y aventura (El Naufragio, Generelo, 1995).

Seguido de esta introducción, se encuentra el segundo capítulo referente a los objetivos propuestos hacia la realización de este TFG. En el tercer capítulo aparece la justificación del tema elegido a nivel personal y competencial. En el cuarto capítulo se encuentra la justificación teórica, la cual se divide en varios subtemas y se realiza a partir de lecturas de varios autores expertos en el tema. El quinto capítulo consta de la propuesta de intervención educativa, la cual cuenta con una contextualización, unas competencias clave, los objetivos y saberes básicos, la metodología, seis sesiones organizadas, la atención a las diferencias individuales, los recursos utilizados y, por último, la evaluación. En el sexto capítulo, se recogen los resultados y el análisis de la propuesta de intervención. En el capítulo siete aparecen las conclusiones sacadas de la elaboración del TFG. En el octavo capítulo se recopilan las referencias bibliográficas que se han utilizado para la realización de este TFG. Por último, aparecen los Anexos con material complementario que ayuda a la comprensión de ciertos momentos del texto.

2. OBJETIVOS

La finalidad principal de este TFG es diseñar y analizar una propuesta de intervención educativa de motricidad, atendiendo a la expresión corporal y la creatividad motriz, en la etapa de EI.

Tomando como referencia este objetivo principal, se pretenden conseguir los siguientes objetivos específicos:

1. Investigar los beneficios de la motricidad, la expresión corporal y la creatividad, concretamente a través de los recursos del cuento motor, del juego cooperativo y de los espacios de acción y aventura en EI.
2. Diseñar y poner en práctica un programa de intervención en el segundo ciclo de EI utilizando como recursos los cuentos motores, el juego cooperativo y los espacios de acción y aventura.
3. Analizar los resultados de la puesta en práctica del programa de intervención a través de un sistema de evaluación formativa y compartida.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Justificación personal

La elección del tema se debe, no solo a un único motivo, sino a la combinación de todos. En primer lugar, creo que la expresión corporal se debe considerar como base para la adquisición de cualquier conocimiento. No es algo nuevo saber que los niños y las niñas tienen como mejor forma de aprender el movimiento y la experimentación con su propio cuerpo.

Por otra parte, he elegido este tema ya que me marcó mucho la asignatura de *Fundamentos y didáctica de la educación corporal en infantil* que tuve en Educación Infantil, fue la asignatura de la que más conocimientos he adquirido a la vez que la más divertida. Fui consciente de la importancia del movimiento y de la importancia de conocer y trabajar de la mano del currículum.

En cuanto a la parte más práctica, el programa de intervención está destinado a niños y niñas del primer curso de EI. Esto quiere decir que nacieron en 2020 (época del Covid-19) por lo que las experiencias motrices que han podido vivir puede que no sean iguales a las que adquiriríamos antes. Las familias o tutores de los más pequeños optan por las nuevas tecnologías para entretener a sus hijos o hijas antes que por la libre experimentación y movimiento.

Otro motivo para justificar la elección del tema es, la importancia que le otorgo a los cuentos en EI, me parecen un recurso didáctico muy enriquecedor con el cual podrán adquirir todo tipo de conocimientos, tanto capacidades comunicativas y valores, como contenidos curriculares. También quiero destacar, que al ser una clase de niños y niñas de entre tres y cuatro años, el momento del cuento les llama mucho la atención y son capaces de concentrarse y mostrar interés sobre lo que les estás contando. Con esto quiero decir que he observado las necesidades y las características de mi grupo clase para realizar un programa de intervención que sea llamativo para todos ellos y fomente el aprendizaje significativo.

En penúltimo lugar, quiero recalcar los espacios de acción y aventura centrandome, concretamente, en el juego cooperativo de El Naufragio de Generelo (1995). Me parece un recurso para la adquisición de aprendizajes muy completo, se trabaja tanto la motricidad para pasar de un lado a otro, como la cooperación que en los primeros años parece tan difícil de conseguir por el carácter egocéntrico que caracteriza.

Concluyendo mi justificación personal quiero mencionar que los cuentos siempre me han parecido el mejor recurso para captar la atención de los más pequeños, y si eso lo sumamos a la motricidad podemos crear unos cuentos motores basados en el aprendizaje a través del movimiento tomando al alumnado como principal protagonista de su aprendizaje. Por lo tanto, este TFG otorga la importancia que precisa a la motricidad, concretamente a través de los recursos de cuentos motores y espacios de acción y aventura.

3.2 Justificación en relación a las competencias del título

Esta justificación toma como referencia las competencias generales y específicas del título y se relacionarán con este TFG basándome en el *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales* y en la *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*.

Las siguientes tablas muestran la información de las competencias generales y específicas rescatadas del grado de Educación Infantil (Universidad de Valladolid).

Tabla 1.

Competencias generales del título y justificación personal.

COMPETENCIAS GENERALES	JUSTIFICACIÓN
Adquirir el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de: <ol style="list-style-type: none"> Aspectos principales de la terminología educativa. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje 	Para la realización de este TFG se ha precisado del uso de terminología específica sobre el tema (cuentos motores, motricidad, juegos cooperativos...). Se han tenido en cuenta las necesidades y características del grupo clase para adaptarnos a su momento de desarrollo individual y grupal. Se ha utilizado el currículum para adaptar las actividades propuestas a los contenidos, objetivos y criterios de evaluación y competencias pertinentes. Se ha adquirido conocimientos de técnicas de enseñanza-aprendizaje a través de diferentes metodologías para la puesta en práctica del programa de intervención.
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una	En este TFG se muestran los conocimientos que se han adquirido y la elaboración y puesta en

forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio	práctica de una propuesta de intervención educativa con dichos conceptos adquiridos a lo largo de toda la formación obtenida.
Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales: a. Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa. b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.	Se muestran los resultados y conclusiones obtenidas de la puesta en práctica de la intervención educativa y su correspondiente reflexión para poder buscar soluciones a posibles problemas.
Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. d. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación e. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.	Gracias a este TFG he conseguido adquirir conocimientos tanto de investigación gracias al marco teórico, como de iniciativa y puesta en práctica que me ayudarán en mi futuro como docente.

Nota: Elaboración propia.

Tabla 2.

Competencias específicas del título y justificación personal.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	JUSTIFICACIÓN
A. DE FORMACIÓN BÁSICA	
4. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.	En la propuesta de intervención educativa se fomenta la experimentación, así como el juego y el trabajo cooperativo.
7. Capacidad para identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención. 9. Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.	Al ser un centro preferente, se identifican las dificultades y se ofrecen variantes didácticas para el desarrollo de la propuesta de intervención.
27. Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverlo.	Se crean actividades diseñadas específicamente para favorecer la motricidad en base a las características del grupo.

28. Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como los beneficios que tienen sobre la salud	Las actividades programadas son para que los niños y niñas sean capaces de controlar su cuerpo y sus posibilidades de acción.
32. Valorar la importancia del trabajo en equipo.	En el juego de El Naufragio, cuyo juego es un reto cooperativo que forma parte de mi programa de intervención, el trabajo en equipo es fundamental para poder superarlo con éxito.
37. Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.	La evaluación se consigue a través de una buena observación de un registro correcto para la futura reflexión. El registro se hace mediante instrumentos de recogida de datos (listas de control, diario de la maestra...).
39. Capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.	Tras haber observado y recogido los datos pertinentes se realiza un análisis a modo de conclusión para conocer los puntos fuertes y débiles de la propuesta.
B. DIDÁCTICO DISCIPLINAR	
31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.	En la propuesta de intervención diseñada se utiliza el juego y los cuentos motores como recursos didácticos, por lo que el juego es la base de las actividades.
C. PRÁCTICUM Y TRABAJO FIN DE GRADO	
1. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.	Esta competencia se da a través de la puesta en práctica de la propuesta de intervención
2. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.	Al poner en práctica la propuesta se ha fomentado en todo momento la cooperación y el trabajo en equipo favoreciendo la convivencia del grupo. Se han tenido en cuenta las competencias docentes principales: explicaciones claras y breves, organización de espacios y materiales, agrupamientos, interés, feedback, control y clima de aula y tiempo de implicación motriz.
3. Tutorizar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.	Se ha realizado el seguimiento mediante la observación directa y sistemática y la utilización de diferentes instrumentos de recogida de información para evaluar y analizar tanto a los alumnos como a la práctica docente.
4. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.	Coherencia entre el marco teórico y la práctica ya que he tenido que buscar información sobre cuentos motores, espacios de acción y aventura, etc para la posterior realización de las actividades para la puesta en práctica.

Nota: Elaboración propia.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este punto se fundamenta de manera teórica varios apartados relacionados con el TFG. De este modo, se empieza a definir la motricidad, la expresión corporal y la creatividad. Seguidamente se desarrolla la importancia de la motricidad, la creatividad y la expresión corporal en Educación Infantil. En cuarto lugar, se relaciona con el currículum y, por último, aparecerán los recursos a utilizar en EI, y más detalladamente el cuento motor y los espacios de acción y aventura.

4.1 Definición e importancia de la motricidad, la expresión corporal y la creatividad

La motricidad, la expresión corporal y la creatividad son tres términos que deben ir de la mano. En EI los alumnos y alumnas aprenden mediante la experimentación y la acción, es decir, a los niños y niñas en esas edades debemos estimularlos para que adquieran un aprendizaje significativo. La expresión corporal nos ofrece recursos que se pueden utilizar para favorecer la motricidad y la creatividad en el aula y fuera de ella.

Según Castañer y Camerino (2006) la motricidad es entendida como las manifestaciones de las dimensiones humanas de carácter simbólico, cinésico y cognoscitivo. De esta definición se obtiene que el carácter cinésico hace referencia a la unidad básica de la motricidad, el carácter simbólico habla de la expresión de sentimientos y conocimientos, y el carácter cognoscitivo, del aprendizaje. Además, Sugrañes (2007) insiste en que la motricidad debe cobrar mucha más importancia ya que lo considera como una base esencial para el desarrollo de la personalidad del alumnado.

No se puede definir la motricidad sin hablar de las habilidades motrices, las cuales se definen como la acción que, en nuestro lenguaje verbal, solemos indicar mediante formas verbales tales como: correr, lanzar, etc. (Castañer y Camerino, 2002).

Las habilidades motrices se dividen:

- Según su forma: pueden ser de estabilidad, de locomoción o de manipulación.
- Según su evolución: se conoce como el paso de las habilidades básicas a las específicas.
- Según su proceso de resolución: dependiendo de la técnica, el modo, de los procesos y directrices.

Por lo tanto, las habilidades motrices son necesarias para la consecución de cualquier tipo de actividad física (Castañer y Camerino, 2002).

Cuando hablamos de motricidad, también podemos relacionarlo con un contenido motriz como es la “expresión corporal”. La expresión corporal se puede definir, según Pacheco (2015), como “la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son instrumentos básicos” (p. 8.) Se le puede añadir más información a esta definición ya que es fundamental conocer que la expresión corporal carece de modelos cerrados de respuestas. Por ejemplo, otra definición dice que la expresión corporal es un proceso de manifiesto de la personalidad a través del movimiento, con el que, además, se producen mensajes y emisiones de signos ya sea de manera consciente o inconsciente (Martos, 2010). Siguiendo con el término de expresión corporal, no debe faltar decir que es la capacidad que poseen los cuerpos para expresarse ante el mundo exterior con un lenguaje propio, conformado por gestos, miradas, posturas, expresiones faciales, contacto corporal y orientación espacial (Aragoneses y López-Pastor, 2015).

Podemos decir que la expresión corporal es importante trabajarla en las aulas de EI ya que tiene una doble finalidad, en primer lugar, se entiende como base de aprendizajes específicos ya que, como se ha mencionado anteriormente, los niños y niñas de EI aprenden haciendo, ya que el movimiento estimula el proceso de pensamiento crítico, ayudando así a comprender sus ideas y sentimientos (Bolaños, 1991). Y, la segunda finalidad que encontramos a la expresión corporal es el bagaje experimental a través de la sensación, la percepción, la representación y la simbolización (Pacheco, 2015).

En último lugar, la creatividad en los primeros años de vida es fundamental. La creatividad se define como un elemento importante para desarrollar la fantasía en diferentes ámbitos, además, se manifiesta por la inclinación a la experimentación, la falta de conformidad, la independencia, y por el frecuente cambio o la ocupación simultánea con múltiples ideas (Araya, 2005). Como bien dice Cremades (2008) en su revista *Creatividad y Sociedad*, la creatividad es una característica que los seres humanos tienen, pero debe ser estimulada tanto por el entorno familiar como el escolar y social del niño. A estas edades, los niños y niñas se encuentran en un período crítico en el cual se realiza el mayor desarrollo neuronal y, si en este período aparecen presiones autoritarias, el pensamiento creativo irá desapareciendo (Ramírez, 2008).

Los niños y niñas son creativos por naturaleza, pero, si no la trabajamos y ejercitamos se acabará perdiendo. La psicomotricidad es clave para fomentar el carácter creativo del

alumnado, las diferentes acciones que se pueden realizar en un circuito de rincones o la libre experimentación, dan lugar al desarrollo de la creatividad. Por lo tanto, la importancia que cobra la creatividad en edades tempranas no solo se atribuye a fomentar la motivación, sino que gracias a dicha creatividad los niños y niñas asientan las bases para poder obtener un aprendizaje significativo favoreciendo su desarrollo integral.

4.2 Relación con el currículum

Analizando el Real Decreto 95/2022, a su vez concretado en el el Decreto 36/2022, *de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil*, se pueden conocer los contenidos motrices que aparecen detallados en la legislación.

En cuanto a los objetivos generales de etapa se otorga mucha menos importancia a los aspectos motrices de lo que debería. Cabe destacar el objetivo A (Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos), y el objetivo I (Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo), los cuales tienen más carga motriz dentro de los objetivos generales; esto no quiere decir que de forma indirecta no existan otros contenidos albergados en otros objetivos, como puede ser la expresión corporal o la percepción y la orientación espacial.

Como se puede comprobar, en el currículum hay contenidos motrices en todas las áreas ya que la educación debe estar basada en la globalización, teniendo en cuenta las características del niño y partiendo del principio de actividad. El principio de actividad se entiende como un principio en el que el niño es el protagonista de su propio aprendizaje. Como maestros debemos fomentar un aprendizaje basado en la necesidad de movimiento que tienen de manera innata los niños y las niñas. Al ser un aprendizaje globalizado, se trata de trabajar a través del movimiento para llegar a un fin que también desarrolle todos los ámbitos personales (López-Pastor, 2004).

Si nos centramos en cada una de las áreas de la experiencia en las que se divide el currículum, se observa como en el Área 1: Crecimiento en armonía, la carga motriz se establece sobre los contenidos motrices esquema corporal, sensación y percepción y habilidades físicas básicas. Es verdad que se relacionan con los contenidos motrices

desde una mirada de conocimiento del propio cuerpo y las posibilidades y limitaciones que tiene.

En relación con el Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno, destacan los contenidos de percepción y orientación espacial y temporal, relacionándose el niño con su entorno. Es el área que menos peso motriz tiene.

En cuanto al Área 3: Descubrimiento y exploración del entorno, destacan los contenidos motrices de expresión corporal y danzas infantiles.

Como conclusión general tras reflexionar sobre las tablas de las relaciones con el currículum cabe destacar que sí que se da importancia a la expresión corporal, aunque siempre se podría mejorar realizando un aprendizaje globalizado, consiguiendo así un desarrollo integral de todo el alumnado.

4.3 Recursos a utilizar en Educación Infantil

En este subapartado se fundamenta la utilización de los recursos que se emplean para la realización de la propuesta didáctica. Dichos recursos son los cuentos motores, en los que se incluyen retos cooperativos, y el juego de “El Naufragio” propuesto por Generelo, basado en los Espacios de Acción y Aventura.

4.3.1 Cuentos motores

Según Aragonese y López-Pastor (2015) los cuentos motores son narraciones breves, constan de un argumento imaginario y sencillo en los que aparecen personajes y se desarrollan diferentes habilidades motrices, juegos o actividades. Los cuentos motores pueden ser de dos tipos, orales y escritos, populares o de creación propia y, en ellos el alumnado irá imitando el comportamiento o las acciones que ocurren en el cuento (Aragonese y López-Pastor, 2015).

Los cuentos motores sirven como herramienta pedagógica, ya que gracias a ellos podrán explorar posibilidades motrices y creativas, y asean de forma sugerida o libre y espontánea (Iglesia, 2008).

Por otro lado, cabe destacar que los cuentos motores tienen una serie de características propuestas por Iglesia (2008):

- El cuento motor puede ir a la vez que el cuento narrado, pero, hay que tener en cuenta que es previo al cuento escrito.

- Los cuentos motores son una herramienta fundamental para potenciar la expresividad del alumnado.
- Son beneficiosos para fomentar el sentimiento de protagonista de su propio aprendizaje.
- El cuento motor es motivador para los niños y niñas ya que se construye en base a los intereses de estos.

Todas estas características tratan de acercar al alumnado a una expresión corporal, al desarrollo de los contenidos motrices y creatividad propia de los niños y niñas de esas edades. Por parte de los niños hace que se sientan como protagonistas y adquieran un aprendizaje significativo y globalizado (Iglesia, 2008).

A continuación, se muestra una tabla comparativa de los autores más destacados del recurso de cuentos motores (Conde-Caveda (1995), Del Barrio et Al. (2011) y Ruiz-Omeñaca (2009, 2011 y 2013)).

Tabla 3.

Comparación entre Conde Caveda, Del Barrio y Ruiz Omeñaca sobre los cuentos motores.

	Conde Caveda (1995)	Del Barrio et al.(2011)	Ruiz Omeñaca (2009, 2011 y 2013)
Aspectos comunes	Fomentan la creatividad, los valores sociales y son situaciones imaginativas y fantasiosas. Además de contribuir al desarrollo físico, intelectual, y afectivo de los niños y niñas. Basándose, ante todo, en la interdisciplinariedad.		
Definición de cuentos motores	El cuento motor como recurso didáctico donde el movimiento y el desarrollo de las habilidades es el principal protagonista.	Los cuentos motores se convierten en el centro de interés que ha de favorecer la motivación del alumnado para trabajar, por una parte, los contenidos expresivos de forma transversal en cada uno de los cuentos, y por otra el resto de contenidos motores.	El cuento motor como una narración breve, con hilo argumental sencillo en un espacio imaginario, con personajes que deben superar desafíos desde la acción motriz y que los niños y niñas se pueden sentir identificados.
Metodología	Aprendizaje interdisciplinar para la consecución de las habilidades perceptivas básicas desarrollando la capacidad creativa de los niños y niñas mediante una metodología directiva con propuestas cerradas.	Se realiza a partir de una elaboración de unidades didácticas en las que se trabajan con cuentos motores tradicionales para aportar interdisciplinariedad mediante una metodología semidirectiva.	Trata de orientar al alumnado hacia su desarrollo integral con un sentido globalizador mediante una metodología no directiva con retos cooperativos.
Puesta en práctica del cuento motor	El autor propone una historia, destinada a un específico número de alumnos. El profesor cuando llega al aula busca el lugar y los materiales necesarios para contar el cuento, se añade una gráfica que presenta lo que aparece en el cuento. Una vez termina el cuento se realiza una	El profesor llega al aula e introducción a la lectura y a la actividad, seguidamente se realiza la actividad completa, sin realizar parones. Al finalizarla se hace una conclusión para reflexionar sobre lo trabajado	Para esta actividad se precisas la participación de cada persona. Antes de empezar se propone un sistema de reglas que da coherencia interna a la actividad. Se va pausando la actividad para intercalar las propuestas de intervención y para solucionar posibles

	conclusión para ver si se han alcanzado los objetivos planteados.		problemas y al final, se realiza un análisis sobre los problemas-situaciones que han podido ocurrir.
Estructura de sesión	-Calentamiento -Parte central -Vuelta a la calma	-Animación -Parte principal -Vuelta a la calma	-Asamblea inicial -Acción motriz -Asamblea final
Evaluación	Evaluación cualitativa, basada en la observación de manera individual para evaluar el proceso y no los resultados finales.	Evaluación continua y formativa basándose en características como el desarrollo motor, la participación activa, trabajo en equipo.	Evaluación compartida con los alumnos a través del diálogo que servirá para completar la propuesta.

Fuente: elaboración propia a partir de Conde-Caveda (1995), Del Barrio et Al. (2011), Molina y López-Pastor (2017) y Ruiz-Omeñaca (2009, 2011 y 2013).

4.3.2 Espacios de acción y aventura

Los espacios de acción y aventura son un procedimiento didáctico que utiliza la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental para potenciar el juego y el desarrollo global de los niños (Mendiara, 1999). A continuación, se muestran los objetivos que propone Mendiara (1999):

- Que los niños y niñas desarrollen su capacidad creativa y sean capaces de adaptarse al mundo exterior.
- Que los niños aprendan y adquieran competencias, desarrollen capacidades y aprendan a aprender.
- Que el alumnado madure desarrollando su personalidad.

La propuesta de Espacios de Acción y Aventura de Mendiara (1997) se basa en la organización de montajes en tres ciclos según la clasificación de juegos de Piaget:

1. Juegos de ejercicio en espacios naturales. En este ciclo se pretende acercar las actividades al entorno natural.
2. Juegos simbólicos. Estos juegos se recrean en espacios imaginarios. En este ciclo se pretende trasladar al alumnado a mundos irreales al gimnasio. Se crean materiales que hagan que la participación sea cada vez más agobiante y creativa.
3. Juegos con reglas. Espacios recreativos. Es un ciclo que se basa en cumplir las normas para la correcta consecución de la actividad.

Mendiara (1999) propone 13 montajes divididos en los 3 ciclos anteriormente explicados. En la siguiente tabla se muestra la relación entre los ciclos, los montajes y los tipos de juegos de Piaget (ver Tabla 4).

Tabla 4.

Tabla relaciones entre la propuesta de Espacios de Acción y Aventura de Mendiara, los ciclos y los tipos de juegos de Piaget.

	Montajes de Mendiara	Explicación de los juegos	Tipos de juego de Piaget
Ciclo 1	Montaje 1: explanada	Estos juegos son los primeros en aparecer en los niños y niñas ya que potencian el funcionamiento sensoriomotor.	Juego de ejercicio
	Montaje 2: vacaciones en el pueblo		
	Montaje 3: campamento de verano		
	Montaje 4: excursión a la montaña		
	Montaje 5: espacio ¿aquí qué?		
Ciclo 2	Montaje 6: fantasilandia	Son los siguientes a los juegos de ejercicios y estimulan la actividad representativa (desarrollo intelectual y emocional).	Juego Simbólico
	Montaje 7: laberinto		
	Montaje 8: país maravilloso		
	Montaje 9: circo fabuloso		
	Montaje 10: misión imposible		
Ciclo 3	Montaje 11: paraíso infantil	Fomenta la acción reflexiva y la capacidad de organización social futura	Juego de Normas
	Montaje 12: parque de atracciones		
	Montaje 13: ferias		

Fuente: elaboración propia.

Gracias a los espacios de acción y aventura, Mendiara (1995) nos ofrece una serie de aspectos que desarrollan los niños y las niñas:

- Habilidades motoras y aumento de la eficacia motora.
- Adquisición de competencias y construcción de conocimientos.
- Adopción y mejora de actitudes personales, de valores socioafectivos y la aceptación de normas.

A continuación, se muestran los tipos de práctica en la educación física detallados por Mendiara (2006):

- Educación corporal: conocimiento del cuerpo y la percepción exterior
- Educación física natural: con objetivo principal en conocer y desarrollar las habilidades motoras
- Educación psicomotriz: desarrollar aspectos afectivos

En la siguiente tabla se muestran las ventajas e inconvenientes que se extraen de los espacios de acción y aventura propuestos por Mendiara (1999) y Generelo (1995) (ver Tabla 5).

Tabla 5.

Ventajas e inconvenientes de los espacios de acción y aventura por Mendiara (1999) y Generelo (1995).

Ventajas	Inconvenientes
Combina sesiones de espacios de acción y aventura con sesiones de EF del cuerpo y su movimiento.	Problema de accesibilidad en cuanto a las limitaciones físicas que pueda tener el alumnado.
Funcionamiento sensoriomotor y motivan el placer de actuar jugando, además de estimular la actividad representativa, desarrollo intelectual e individual con una capacidad de organización social futura y acción reflexiva.	

Desarrollo de aspectos afectivos como autoconciencia, autoestima y equilibrio emocional.	Costo elevado por mantenimiento de espacios.
El espacio se dificulta según las necesidades del alumnado.	
Niño libre: adulto como observador	

Fuente: elaboración propia.

Otra propuesta de espacios de acción y aventura es la de Generelo (1995) con el reto cooperativo "El Naufragio". Este juego consiste en llegar a una isla de forma grupal y mediante la cooperación pasando por encima de materiales que el maestro coloca en el suelo. Para ello, se debe diseñar un espacio donde los niños y niñas de la clase son los supervivientes de un naufragio y tienen que llegar a la isla creando un camino entre todos utilizando el material que el maestro previamente ha colocado (aros, bancos, colchonetas, ladrillos...). Una de las reglas principales de este juego es que bajo ningún concepto se puede pisar el suelo (caer al agua), ya que si lo hacen deberán volver a empezar el recorrido desde el inicio, pero el maestro le atará los pies y/o las manos para realizarlo (Generelo y Guillén, 1994).

El juego de El Naufragio tiene una serie de compromisos propuestos por Generelo y Guillén (1994):

- Compromiso cognitivo general: en el que los niños y niñas se enfrentan a conocimientos fundamentales para su formación.
- Compromiso reflexivo: mediante la experimentación y manipulación los niños y niñas deben crear un pensamiento reflexivo sobre lo vivido.
- Compromiso creativo: al incrementar la dificultad del juego, los niños y niñas deben ir creando soluciones diferentes.
- Compromiso lúdico: aprendizaje mediante el juego y la diversión.

Según Generelo et al. (1995), el juego debe conseguir y alcanzar un fin común para que realmente sea un juego cooperativo, todo ello sumado al esfuerzo del alumnado. Por ello el juego "El Naufragio" no estará terminado hasta que todos los participantes

lleguen a la isla. Este juego permite al alumnado evolucionar mediante la libertad y la autonomía. El papel que toma el adulto es de simple observador, debe fijarse en el desarrollo evolutivo del alumnado, sólo debe intervenir cuando algún niño o niña requiere ayuda o se produzca alguna situación en la que deba intervenir.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Esta propuesta de intervención se lleva a cabo en mi formación en prácticas durante el Prácticum II, por lo que se puede encontrar información común dentro de la memoria de prácticas que he realizado (Socuéllamos, 2024).

5.1 Contextualización

Esta propuesta de intervención está diseñada para un colegio público de la Comunidad de Madrid. Es un centro con muy buena localización, ya que a un kilómetro podemos encontrar la estación de tren y de autobús, lo que facilitará el acceso a la escuela.

Se trata de un centro bilingüe y un centro de escolarización preferente del alumnado con discapacidad visual y un centro de escolarización preferente del alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Además, este colegio cuenta con dos espacios completamente separados, en el primer espacio encontramos las clases de tres, cuatro y cinco años de Educación Infantil, y en otro edificio encontramos las aulas de Educación Primaria, de psicomotricidad, de audición y lenguaje, psicología terapéutica y música. Además, cuenta con un espacio para la secretaría del centro, un comedor, el despacho del director, la biblioteca y la sala de enfermería. Y, por último, en otro edificio encontramos el polideportivo, el cual está destinado a las clases de educación física y cuenta con un rocódromo.

Este programa de intervención se lleva a cabo en el primer curso del segundo ciclo de EI. El aula consta de un total de 20 alumnos, 12 de ellos son niños y 8 son niñas. Las relaciones que se crean entre ellos son habituales a estas edades, ya que no se observa ningún conflicto que haga saltar las alertas de la tutora.

El ambiente que se crea en el aula es muy bueno, todos y todas se encargan de escuchar y respetar a los compañeros y a la profesora. Y por último quiero mencionar que la relación de las familias del grupo con el colegio es muy buena, todos ellos hacen una labor muy importante ya que se implican al máximo y son de gran ayuda.

5.2 Objetivos

En este apartado se recogen los objetivos didácticos en base a los establecidos en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, que a su vez se fundamenta en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, del Consejo de

Gobierno, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Según los objetivos de etapa del artículo 5 del Decreto 36/2022, la EI debe contribuir a desarrollar capacidades que les permitan a los niños la consecución de los objetivos. En la Tabla 6 se recogen los objetivos del artículo 5 que están relacionados con los objetivos didácticos que se han planteado para este programa de intervención:

Tabla 6.

Objetivos generales de etapa junto a objetivos didácticos de la intervención.

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.	Desarrollar las habilidades físicas básicas y la expresión corporal. Adquirir un conocimiento básico sobre el movimiento del cuerpo: la coordinación, el equilibrio y los desplazamientos.
d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.	Desarrollar el esquema corporal, así como sus posibilidades de movimiento. Plantear propuestas de resolución de retos cooperativos para fomentar la autonomía.
e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.	Fomentar el respeto a través de los juegos cooperativos, los espacios de acción y aventura y los cuentos motores. Reconocer las emociones que se trabajan en el cuento motor.
f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.	Reconocer emociones y sentimientos a partir de los cuentos motores. Consolidar la cooperación y colaboración en los retos cooperativos.
h) Promover y desarrollar las normas sociales que fomenten la igualdad entre hombres y mujeres.	Desarrollar la concepción del esquema corporal realizando movimientos a partir de cuentos motores. Representar cuentos motores de manera simbólica.
g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.	Conseguir estrategias para la correcta comunicación con sus iguales.

	<p>Fomentar el respeto y el juego igualitario.</p> <p>Participar de manera activa en la realización de las actividades.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia.

5.3 Competencias clave

En el artículo 6 del Decreto 36/2022 se establecen las competencias clave de la EI. Las competencias clave son muy características por su carácter global, ya que se pueden corresponder con varias áreas de la etapa. Las competencias clave más desarrolladas con el programa son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: tanto los cuentos como las explicaciones de los juegos llevan implícitos una comprensión de la narración por parte de los alumnos y alumnas.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: el cuento motor es un recurso didáctico capaz de fomentar en los alumnos y alumnas un pensamiento crítico, además de la adquisición de los conocimientos motrices que queramos que aprendan.
- Competencia ciudadana: gracias a los juegos cooperativos o al juego de El Naufragio de los espacios de acción y aventura, los alumnos y alumnas tienen que ser capaces de comunicarse entre ellos con valores como el respeto y la cooperación por bandera.
- Competencia creativa: gracias al carácter de los cuentos podemos ofrecer un aprendizaje que fomente la creatividad de los niños y niñas para resolver los retos motrices que se plantean.
- Competencia cultural: se trabaja de manera transversal ya que los cuentos elegidos pueden tener matices que hagan que los alumnos y alumnas adquieran conocimientos de las diferentes culturas, respetándose en todos los casos.

5.4 Saberes básicos

En este apartado se exponen los saberes básicos que los alumnos deben adquirir a lo largo de la propuesta de intervención; dichos contenidos están basados en el Decreto 36/2022, y están en total coherencia curricular con los objetivos didácticos del apartado 5.2.

En la siguiente tabla aparece la conexión de los contenidos del currículum con los correspondientes contenidos específicos de la intervención.

Tabla 7.

Contenidos generales y contenidos didácticos de la intervención.

CONTENIDOS GENERALES	CONTENIDOS DIDÁCTICOS DE LA INTERVENCIÓN
ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
A. El cuerpo y el control del mismo.	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Representación gráfica del esquema corporal. - El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
B. Desarrollo y emociones.	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
D. Personas y emociones. La vida junto a los demás.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.
ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.	<ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera,

	encima-debajo, cerca-lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas
B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
H. Lenguaje y expresión corporal.	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales con referentes de igualdad: Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos. Las posibilidades motrices del cuerpo con relación al espacio y al tiempo (actividad, movimiento, respiración, equilibrio y relajación). Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos. - Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.

Fuente: Elaboración propia.

5.5 Metodología

Según el Real Decreto 95/2022, recoge en el artículo 6 una serie de principios pedagógicos que debemos tener en cuenta. Para esta intervención educativa, los principios pedagógicos que destacan serán los basados en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego. Además, se debe atender progresivamente al desarrollo afectivo, a la gestión emocional, al movimiento y los hábitos de control corporal.

- El aprendizaje globalizado es un principio pedagógico indispensable ya que los conocimientos que adquieren los alumnos y alumnas están marcados en las tres áreas de la experiencia que encontramos dentro del currículum.

- El aprendizaje a través del juego motriz es la metodología que se utiliza por excelencia ya que en las primeras edades se considera imprescindible e incentiva el aprendizaje. Se potencia el desarrollo de las diversas actividades presentadas en este proyecto, la cuales se centran en detallar las explicaciones necesarias acerca de cada actividad y del espacio destinado a la misma para poder generar un juego motriz.

Por lo tanto, la metodología utilizada en esta propuesta de intervención es semidirectiva, ya que los cuentos motores combinan retos cooperativos en los que la maestra da las directrices principales, pero no explica cómo resolver el conflicto. Además, el programa se completa con una adaptación del juego de El Naufragio, que sigue una metodología abierta basada en el juego libre de los niños. En la tabla 8 se muestra la estructura de sesión que se sigue para la realización de las sesiones, es una estructura propuesta por López-Pastor (2004).

Tabla 8.

Estructura de sesión.

Asamblea inicial	Se compone del atuendo, del saludo inicial individualizado y recordatorio de las sesiones previas y la introducción a la nueva sesión.
Actividad motriz	Consta de las actividades principales con exploración libre de su psicomotricidad y con posibles paradas de reflexión-acción durante la actividad motriz para aclarar cosas o recordar normas.
Asamblea final	Los niños verbalizan lo que han realizado durante la sesión. Se despiden del profesor.

Fuente: Elaboración propia.

Para finalizar, cabe destacar que es una propuesta de intervención basada en una situación de aprendizaje. Las situaciones de aprendizaje son, según el Real decreto 95/2022 “*actividades que implican despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen al desarrollo y adquisición de estas*” (p.5).

Esto se refiere a que las situaciones de aprendizaje deben ser actividades en las que los niños y niñas muestren sus habilidades a la vez que las mejoran y las adquieren. Además, dichas situaciones de aprendizaje deben ser globales, significativas y

estimulantes para así ayudar a crear conexiones entre lo nuevo, lo sabido, lo experimentado y lo vivido.

Por último, las situaciones de aprendizaje son procesos didácticos que contestan a tres grandes preguntas: qué, cuándo y cómo (Mendia, 1989). La primera pregunta hace referencia a los objetivos y resultados del aprendizaje, la segunda, a las competencias y, la tercera, a la metodología y la evaluación. Las situaciones de aprendizaje fomentan el interés de los niños y niñas además de hacerles partícipes de la consecución de retos los cuales deben conseguir formulando respuestas y cooperando entre ellos.

5.6 Atención a las diferencias individuales

Con atención a las diferencias individuales se hace referencia a la capacidad de adaptación del maestro a las posibles características que puedan mostrar los niños y niñas de un aula para así poder ofrecer una educación de calidad para todo el alumnado y que pueda desarrollarse de manera equitativa todo el grupo clase.

Según el artículo 15 del Decreto 36/2022:

1. La atención individualizada y la atención a la diversidad del alumnado es imprescindible para garantizar la equidad y la inclusión. Se realiza mediante adaptaciones personales centrándonos en las características del alumnado.
2. El equipo docente debe mantenerse precoz a la detección de necesidades educativas específicas.
3. Adaptaciones curriculares necesarias para favorecer el desarrollo integral del alumnado.

Cabe destacar que no hay ningún alumno con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE) en el aula, por lo que se mantienen medidas ordinarias para que los estudiantes favorezcan la inclusión y el desarrollo integral de todos los niños y se cubran las necesidades individuales.

5.7 Sesiones de la propuesta de intervención educativa

5.7.1 Sesiones

Todas las sesiones tendrán como hilo conductor la consecución de unas insignias que se pegarán a sus identificaciones como expertos (ver Figura 1).

Figura 1.

Acreditaciones individuales de expertos



Fuente: elaboración propia

A continuación, se muestran de manera detallada las tablas de las sesiones.

Tabla 9.

Ficha de sesión 1

Título de la sesión: Elmer Número de alumnos/as: 20 Día a realizar: 22 de abril
ASAMBLEA INICIAL
Comienzo saludando de manera individual a cada niño y niña: <i>Buenos días a todos y a todas, debemos crear un saludo único, quien quiera puede darme un abrazo, chocar la mano, chocar el pie, saltar, etc. podéis hacer lo que queráis.</i> Continúo explicando las normas que se deben seguir a lo largo de la sesión: <i>Las normas que tenemos que cumplir son 3: respetar el material que vamos a utilizar, respetar a los compañeros y compañeras y escuchar atentamente sin interrumpir.</i> Por último, explico en lo que va a consistir la sesión: <i>Hoy vamos a contar un cuento de una manera muy diferente a la que estamos acostumbrados, mientras que lo cuento deberemos hacer un juego para que Elmer (el protagonista de la historia) se sienta bien. Cuando terminemos la actividad y se acabe el cuento os daré una tarjeta a la que le faltan algunas pegatinas, si todos y todas cumplimos las normas y hacemos las actividades conseguiréis la pegatina.</i>

ACTIVIDAD MOTRIZ	
Actividad 1: Contar el cuento Elmer (5-10 minutos aproximadamente)	Los niños y niñas se sientan en semicírculo para que puedan observar el cuento y escuchar el inicio. Van haciendo lo que voy contando en el cuento con gestos y al llegar a la mitad del cuento se solapa la actividad 2. Una vez terminada la actividad se termina el cuento para comprobar si Elmer está integrado o le siguen excluyendo.
Actividad 2: Parejas de aros musicales. (10 minutos aproximadamente)	Repartimos aros por el suelo de toda la clase. Cada vez que se para la música una pareja de niños debe darse la mano y meterse en un aro. Nunca podrá haber un aro con un solo niño. Si son impares podrá haber grupos de tres. En cada ronda se quitan dos aros hasta que solo quede un aro en el suelo de la clase. Ahí se para la música y los niños y niñas deben conseguir estar todos en un aro (vale con tocarlo). Y ahí habrán conseguido el reto (hasta que no lo hagan todos no acaba el reto). Variantes: En vez de ir caminando, ir saltando, gateando, corriendo...
ASAMBLEA FINAL	
<p>En la asamblea final los niños verbalizan lo que han realizado en la sesión, deben respetar el turno de palabra:</p> <p><i>¿Qué habéis aprendido? ¿Qué hemos hecho? ¿Habéis tocado todos el último aro? ¿Teníais que tocar todos el aro o solo unos pocos?</i></p> <p>Despedida individual; <i>Ya se ha acabado esta sesión y como habéis cooperado y habéis terminado la actividad muy bien os daré la pegatina para que la pongáis en vuestra acreditación. ¡Y ahora nos despedimos! Cada uno que venga y me haga una despedida muy chula, podemos chocar las manos, los pies, o lo que se os ocurra a vosotros.</i></p>	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10.

Ficha de sesión 2

<p>Título de la sesión: A qué sabe la Luna Número de alumnos/as: 20 Día a realizar: 24 de abril</p>	
<p>ASAMBLEA INICIAL</p>	
<p>Comienzo saludando de manera individual a cada niño y niña: <i>Buenos días a todos y a todas, deberemos crear un saludo único, quien quiera puede repetir el de la sesión anterior o crear uno completamente nuevo y diferente.</i> Continúo recordando las normas que se deben seguir a lo largo de la sesión: <i>Las normas que tenemos que cumplir son 3: la primera es respetar el material que vamos a utilizar, la segunda es respetar a los compañeros y compañeras y la tercera es escuchar atentamente sin interrumpir.</i> Pero antes de decir las normas les hago unas preguntas: <i>¿Recordáis cuáles son las normas que debemos cumplir?</i> Por último, explico en lo que va a consistir la sesión: <i>En la sesión hay dos partes. En la primera, leeremos el cuento A qué sabe la Luna ¿alguien lo conoce? y mientras leemos el cuento realizaremos un circuito en el que deberéis recorrerlo de manera individual pero deberéis quedaros en una zona para crear una cadena humana y llegar a tocar la Luna. Necesitamos la participación de todos y de todas para conseguir tocar la Luna. Una vez lleguemos a tocarla ¿os acordáis de lo que os tengo que dar? Una insignia con una imagen de una Luna.</i></p>	
<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p>	
<p>Actividad 1: Lectura del cuento A qué sabe la Luna (10 minutos aproximadamente)</p>	<p>Se preparan en una fila para realizar el recorrido mientras que voy contando el cuento, cada uno de ellos será un animal que se une en la cadena para poder llegar entre todos a la luna.</p>
<p>Actividad 2: Circuito lunar (10 minutos aproximadamente)</p>	<p>La actividad consta de un circuito, por el cual deben pasar todos los niños y niñas. Posteriormente deben realizar una cadena para conseguir coger la Luna que esta colgada en el otro extremo de la sala. Todos y cada uno de los niños son importantes ya que si uno no se engancha a la fila tras pasar el circuito no se consigue tocar la luna y no se supera el reto.</p>
<p>ASAMBLEA FINAL</p>	
<p>En la asamblea final verbalizan lo que han realizado en la sesión, deben respetar el turno de palabra: <i>¿Qué habéis aprendido? ¿Qué hemos hecho? ¿Habéis cooperado? ¿Habéis conseguido tocar la Luna?</i> Despedida individual. <i>Ya se ha acabado esta sesión y como habéis cooperado y habéis terminado la actividad</i></p>	

muy bien os daré la pegatina para que la pongáis en vuestra acreditación. ¡Y ahora nos despedimos! Cada uno que venga y me haga una despedida muy chula, podemos chocar las manos, los pies, o lo que se os ocurra a vosotros.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11.

Ficha de sesión 3

<p>Título de la sesión: El león salvador Número de alumnos/as: 20 Día a realizar: 29 de mayo</p>	
<p>ASAMBLEA INICIAL</p>	
<p>Comienzo saludando de manera individual a cada niño y niña: <i>Buenos días a todos y a todas, deberemos crear un saludo único, quien quiera puede repetir el de la sesión anterior o crear uno completamente nuevo y diferente.</i> Continúo explicando las normas que se deben seguir a lo largo de la sesión: <i>Las normas que tenemos que cumplir son 3: respetar el material que vamos a utilizar, respetar a los compañeros y compañeras y escuchar atentamente sin interrumpir.</i> Pero antes de decir las normas les hago unas preguntas: <i>¿Recordáis cuáles son las normas que debemos cumplir?</i> Por último, explico en lo que va a consistir la sesión: <i>A partir de un cuento que me he inventado, deberéis escuchar con atención e ir realizando los movimientos que ocurren en la historia. Por ejemplo, si el canguro salta los niños y niñas deberán saltar.</i></p>	
<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p>	
<p>Actividad: El cuento en movimiento</p>	<p><i>Hace muchos, muchos años, en un lugar muy lejano, vivía un león con su familia. Aquel lugar era muy tranquilo y se pasaban los días tumbados en el suelo durmiendo (se para la lectura del cuento y los niños se tumban en el suelo).</i> <i>Un día como otro cualquiera, estaba el león durmiendo y apareció un pequeño ratoncito que empezó a dar saltos (siguiente parada de la lectura y los niños dan saltos) encima de la cabeza del león. El león se asustó y se puso a reptar para quitarse de encima a ese ratón (parada de la lectura para que los niños repten). El ratón se agarró tan fuerte que no se cayó al suelo. De la emoción se puso a bailar (siguiente parada de la lectura para que los niños bailen) y le dijo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lo siento por molestarte, pero he venido para darte una noticia muy importante. Me ha dicho nuestro amigo el canguro que necesita ayuda, se ha clavado una astilla en la pata y necesita que un animal con unas garras fuertes</i>

	<p><i>y afiladas le ayude. Date prisa, el canguro está muy triste ya que solo puede saltar a la pata coja.</i></p> <p><i>El león se levantó de un salto y fue corriendo a ayudar a su amigo el canguro (parada de la lectura para que los niños corran).</i></p> <p><i>Era un camino muy largo y tenía que esquivar las piedras que se iba encontrando, haciendo zigzag (parada de la lectura del cuento para que los niños realicen un zigzag).</i></p> <p><i>Cuando llegó donde estaba el canguro le vio llorando y le dijo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Amigo, he venido para ayudarte.</i> <p><i>Y el canguro contestó:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gracias a Dios que estás aquí, llevo días sin poder saltar con los dos pies a la vez. Me clavé una astilla en la pata y me duele mucho. ¿Podrías ayudarme?</i> <p><i>Entonces el león sacó sus afiladas garras y...</i></p> <p>Reto cooperativo: Decir todos a la vez dando una palmada con las manos y otra con los muslos consecutivamente “saca la astilla con tu garrilla”. Una vez lo hemos hecho todos a la vez continúa el cuento.</p> <p><i>“pin” le quitó la astilla de la pata.</i></p> <p><i>El canguro se puso muy contento, a dar saltos con las dos patas (penúltima parada de la lectura en la que los niños saltan) y dijo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gracias león, gracias a ti ya puedo dar saltos muy altos.</i> - <i>De nada, también ha sido gracias al ratoncito que ha venido a avisarme. - dijo el león.</i> <p><i>Los tres se fueron caminando lentamente ya que estaban muy cansados (última parada de la lectura del cuento para que los niños caminen despacio y se acabe el cuento en calma). Se estaba haciendo de noche, el sol se había escondido y la luna iluminaba el camino. Ahí fue cuando se dieron cuenta de que lo más importante era estar juntos y ayudarse unos a otros.</i></p>
ASAMBLEA FINAL	
<p>En la asamblea final verbalizan lo que han aprendido y lo que han sentido, deben respetar el turno de palabra:</p> <p><i>¿Qué habéis aprendido? ¿Qué hemos hecho? ¿Os habéis convertido en animales?</i></p> <p><i>Despedida individual. Ya se ha acabado esta sesión y como habéis cooperado y habéis terminado la actividad muy bien os daré la pegatina para que la pongáis en vuestra acreditación. ¡Y ahora nos despedimos! Cada uno que venga y me haga una despedida muy chula, podemos chocar las manos, los pies, o lo que se os ocurra a vosotros.</i></p>	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12.

Ficha de sesión 4

<p>Título de la sesión: Las hormigas congeladas Número de alumnos/as: 20 Día a realizar: 6 de mayo.</p>	
<p>ASAMBLEA INICIAL</p>	
<p>Comienzo saludando de manera individual a cada niño y niña: <i>Buenos días a todos y a todas, deberemos crear un saludo único, quien quiera puede repetir el de la sesión anterior o crear uno completamente nuevo y diferente.</i> Continúo explicando las normas que se deben seguir a lo largo de la sesión: <i>Las normas que tenemos que cumplir son 3: respetar el material que vamos a utilizar, respetar a los compañeros y compañeras y escuchar atentamente sin interrumpir.</i> Pero antes de decir las normas les hago unas preguntas: <i>¿Recordáis cuáles son las normas que debemos cumplir?</i> Por último, explico en lo que va a consistir la sesión: <i>A partir de un cuento que me he inventado sobre unos animales que cada vez que veían a los humanos se quedaban congelados. Deberán trasladar de una zona de la sala a otra diferentes objetos.</i></p>	
<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p>	
<p>Actividad: ¡Congelados!</p>	<p>Los alumnos y alumnas deben trasladar de una zona de la sala a otra algunos objetos mientras escuchan el cuento, lo realizan en la parte del cuento en la que las hormigas trasladan la comida para llevarla a su hormiguero. Deben realizarlo entre todos, agarrando cada niño una parte y caminando todos a la vez para evitar que se caiga al suelo. Cada vez que en el cuento aparecen los humanos deben quedarse congelados. Los elementos a trasladar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un paracaídas - Una colchoneta - Aros <p><i>Se acercaba el invierno y las hormigas necesitaban conseguir comida para quedarse en su hormiguero durante toda la estación y no pasar frío. Todos los años recogían comida durante meses para tener provisiones, pero ese año... ¡Se habían olvidado de guardar comida!</i> <i>Necesitaban buscar una solución rápida ya que el invierno se acercaba y no tenían mucho tiempo. Una de las hormigas se subió a lo alto de un árbol y vio una casa muy cerca de su hormiguero. Bajó del árbol y dijo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>He estado muchas veces en casas de humanos, tienen mucha comida, con lo que tienen allí podríamos pasar el invierno con suficientes provisiones. Todas nosotras tendremos que ir para ayudar ya que, una sola hormiga</i>

no puede traer la comida, necesitamos cooperar para poder conseguir la comida.

Entonces se pusieron todas de acuerdo y emprendieron el camino a la casa de los humanos.

- *Tengo que decir una cosa muy importante. - dijo la hormiga reina. - cada vez que aparezca un humano por la cocina debemos quedarnos congeladas ya que si nos ven se asustarán y nos querrán pisar. Si nos quedamos quietas no nos verán y se irán.*

Todos estaban de acuerdo con las normas que habrá que cumplir para superar el reto. Y se pusieron a ello. Subieron por la ventana y entraron hasta la cocina. Allí había arroz, fruta y muchos alimentos para poder llevar al hormiguero. Entre todas cogieron primero los granos de arroz (el material que deben coger los niños y niñas para la próxima actividad son aros que hace referencia a los granos de arroz) y salieron hacia la ventana (los niños se sitúan en un extremo de la sala, cogen todos los aros entre todos y los empiezan a llevar al otro extremo de la sala). De repente escucharon un ruido, ¡era que venían los humanos! se quedaron congeladas (se para la lectura y los niños se quedan quietos a mitad de camino) hasta que les perdieron de vista y pudieron llevar todos los granos de arroz hasta la ventana (separa la lectura y los niños terminan su camino y llegan al final de la sala donde dejan todos los aros).

En segundo lugar, fueron corriendo todas ellas a coger un bocadillo (se para la lectura y se explica que el bocadillo son las colchonetas que están situadas en el extremo de la sala y los niños cogen las colchonetas entre todos y empiezan a llevarlas al final de la sala) que había en la encimera de la cocina. Caminaron despacio y colaboraron entre todas para que no se cayera al suelo. Tras mucho esfuerzo consiguieron llevar el bocadillo a la ventana (se para la lectura de nuevo y los niños dejan las colchonetas al final de la sala y vuelven hacia el otro extremo para coger el siguiente material) y solo quedaba un alimento, era un plátano (se para la lectura y se explica que el plátano es el paracaídas). Las hormigas fueron corriendo a por el plátano pero volvieron a escuchar a los humanos y se quedaron congeladas (se para de nuevo la lectura para que los niños se queden parados antes de llegar a coger el otro material). Cuando se fueron los humanos cogieron el plátano entre todas y salieron por la ventana (los niños cogen el paracaídas y lo llevan entre todos hacia el extremo de la sala).

Los humanos sabían lo que pasaba y decidieron esperarlas por la parte de fuera de la ventana para hablar con ellas.

- *Hormigas, ¿por qué os estáis llevando nuestra comida?*
- *Lo sentimos mucho pero necesitamos comida para pasar el invierno. -dijeron las hormigas.*

	<p>- <i>Nosotros os ayudaremos a llevarlo, solo tenéis que pedir ayuda, nosotros no os vamos a pisar, queremos ayudaros a pasar el invierno a salvo.</i></p> <p><i>Ya tenían todos los alimentos necesarios por lo que los cogieron entre todos y se fueron al hormiguero. Una vez allí todas estaban muy contentas, habían conseguido comida para pasar todo el invierno y los humanos las habían ayudado. Se hicieron muy amigos y todos los veranos siguientes los humanos ayudaron a las hormigas a recolectar comida para el invierno.</i></p> <p><i>Colorín colorado, este cuento se ha acabado.</i></p>
ASAMBLEA FINAL	
<p>En la asamblea final verbalizan lo que han aprendido y lo que han sentido, deben respetar el turno de palabra:</p> <p><i>¿Qué habéis aprendido? ¿Qué hemos hecho?</i></p> <p><i>Despedida individual. Ya se ha acabado esta sesión y como habéis cooperado y habéis terminado la actividad muy bien os daré la pegatina para que la pongáis en vuestra acreditación. ¡Y ahora nos despedimos! Cada uno que venga y me haga una despedida muy chula, podemos chocar las manos, los pies, o lo que se os ocurra a vosotros.</i></p>	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13.

Ficha de sesión 5

<p>Título de la sesión: El monstruo de colores Número de alumnos/as: 20 Día a realizar: 8 de mayo</p>	
ASAMBLEA INICIAL	
<p>Comienzo saludando de manera individual a cada niño y niña: <i>Buenos días a todos y a todas, deberemos crear un saludo único, quien quiera puede repetir el de la sesión anterior o crear uno completamente nuevo y diferente.</i></p> <p>Continúo explicando las normas que se deben seguir a lo largo de la sesión: <i>Las normas que tenemos que cumplir son 3: respetar el material que vamos a utilizar, respetar a los compañeros y compañeras y escuchar atentamente sin interrumpir.</i></p> <p>Pero antes de decir las normas les hago unas preguntas: <i>¿Recordáis cuáles son las normas que debemos cumplir?</i></p> <p>Por último, explico en lo que va a consistir la sesión: <i>A partir del cuento del monstruo de colores deberán realizar las siguientes actividades:</i></p>	
ACTIVIDAD MOTRIZ	
<p>Actividad 1: Nos juntamos</p>	<p>En primer lugar, se menciona el cuento en el que se basa la actividad “El monstruo de colores”, lo contextualizo contando que es un cuento que trabaja las emociones y hablo de las</p>

	<p>emociones que se explican.</p> <p>Nos colocamos en círculo y leo el cuento. Cuando llega la primera emoción (alegría) se para la lectura y los niños y niñas tienen que hacer el primer reto: crear un ritmo entre todos que nos recuerde a la alegría. El ritmo se crea de manera que cada niño y niña hace un gesto (palmada, manos en las rodillas, chasquido...), cuando han hecho su gesto todos lo realizamos de manera conjunta (uniendo todos los gestos). De esta manera potenciamos su memoria motriz además de la ejecución de los ritmos.</p> <p>Cuando terminamos la coreografía se continúa leyendo el cuento hasta llegar a la siguiente emoción (tristeza). Se vuelve a pausar la lectura y se crea una coreografía de ritmos como la anterior pero que nos parezca triste (por ejemplo, que tenga más pausas o menos potencia en las palmadas). Cuando realizamos la coreografía se continúa con la lectura hasta la siguiente emoción (rabia), que se realiza lo mismo que con las anteriores. Así hasta descubrir la última emoción que es la calma, en la que crearemos una coreografía de ritmo calmado.</p>
<p>Actividad 2: Buscar el tesoro</p>	<p>Justo antes de terminar el cuento les digo a los alumnos que hay una emoción que se nos ha olvidado y hay que construirla entre todos mediante un puzle, cada niño y niña tendrá una pieza del puzle y, entre todos, deberán realizar el puzle que será un corazón simulando la emoción del amor.</p> <p>Cuando acaban el puzle de la última emoción (amor) termino de contarles el cuento.</p>
<p>ASAMBLEA FINAL</p>	
<p>En la asamblea final verbalizan lo que han aprendido y lo que han sentido, deben respetar el turno de palabra:</p> <p><i>¿Qué habéis aprendido? ¿Qué hemos hecho?</i></p> <p><i>Despedida individual. Ya se ha acabado esta sesión y como habéis cooperado y habéis terminado la actividad muy bien os daré la pegatina para que la pongáis en vuestra acreditación. ¡Y ahora nos despedimos! Cada uno que venga y me haga una despedida muy chula, podemos chocar las manos, los pies, o lo que se os ocurra a vosotros.</i></p>	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14.

Ficha de sesión 6

<p>Título de la sesión: El Naufragio Número de alumnos/as: 20 Día a realizar: 13 de mayo</p>	
<p>ASAMBLEA INICIAL</p>	
<p>Comienzo saludando de manera individual a cada niño y niña: <i>Buenos días a todos y a todas, deberemos crear un saludo único, quien quiera puede repetir el de la sesión anterior o crear uno completamente nuevo y diferente.</i> Continúo explicando las normas que se deben seguir a lo largo de la sesión: <i>Las normas que tenemos que cumplir son 3: respetar el material que vamos a utilizar, respetar a los compañeros y compañeras y escuchar atentamente sin interrumpir.</i> Pero antes de decir las normas les hago unas preguntas: <i>¿Recordáis cuáles son las normas que debemos cumplir?</i> Por último, explico en lo que va a consistir la sesión: <i>Dejarles materiales para que puedan cruzar de un lado de la sala al otro sin pisar el suelo. Todos los compañeros deben pasar; sino la prueba no estará superada.</i> <i>Explicar que están en un barco y deben llegar a la orilla pasando por encima de los trocitos de barco que han quedado en el mar.</i></p>	
<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p>	
<p>Actividad 1: Cruzamos el mar</p>	<p>Realizamos una adaptación del juego de El Naufragio que consiste en: En el primer reto les dejamos varios materiales distribuidos por el suelo para que consigan pasar de una parte de la sala a la otra. Para ello, deben mover los materiales sin pisar el suelo. Se les cuenta a los niños y niñas que tienen que pasar de un barco a otro sin caer al agua (de esta manera es más llamativo para ellos). Si algún niño o niña toca el suelo deberá empezar el recorrido de nuevo. Se acaba cuando todos los niños y niñas han conseguido pasar de un lado al otro. En el segundo reto de la sesión, los niños y niñas ya tienen el espacio familiarizado por lo que les decimos que algunos materiales como ladrillos y aros sí que se pueden mover de sitio para poder pasar de un lado a otro sin tocar el suelo pero, otros materiales como los bancos y colchonetas no se pueden mover. Con esto conseguimos la cooperación para que todos consigan pasar de un lado al otro de la clase. Esquema explicativo en Anexo X.</p>
<p>ASAMBLEA FINAL</p>	
<p>En la asamblea final verbalizan lo que han aprendido y lo que han sentido, deben respetar el turno de palabra:</p>	

¿Qué habéis aprendido? ¿Qué hemos hecho?
Despedida individual. *Ya se ha acabado esta sesión y como habéis cooperado y habéis terminado la actividad muy bien os daré la pegatina para que la pongáis en vuestra acreditación. ¡Y ahora nos despedimos! Cada uno que venga y me haga una despedida muy chula, podemos chocar las manos, los pies, o lo que se os ocurra a vosotros.*

Fuente: Elaboración propia.

5.8 Evaluación

Según el Decreto 36/2022, la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la etapa de EI es global, continua y formativa. La técnica principal para la evaluación del proceso es la observación directa y sistemática y se tiene en cuenta el grado de desarrollo de las competencias y su progreso en el aprendizaje.

Según el libro de López-Pastor y Pérez-Pueyo (2017) la evaluación debe ser formativa, ya que debe servir para mejorar el proceso de aprendizaje del alumnado, para mejorar nuestra práctica docente y para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que desarrollamos en las aulas con el alumnado. Estos autores definen la evaluación como forma de acompañar y guiar al alumnado y no como calificaciones y números. Además, consideran que la evaluación formativa, debe ir acompañada de una evaluación compartida, que haga que los alumnos participen en su propio proceso de evaluación a través de autoevaluaciones, evaluaciones entre iguales...

A continuación, en la Tabla 15 se exponen las técnicas e instrumentos utilizados para la realización de todo el programa de intervención.

Tabla 15.

Técnicas e instrumentos de evaluación

Técnicas	Instrumentos
Observación directa y sistemática	Cuaderno de la maestra Lista de control grupal
Autoevaluación docente	Ficha de autoevaluación docente con escala numérica 1-5
Fotografía	Teléfono móvil
Autoevaluación del alumnado	Semáforo de colores

Fuente: Elaboración propia.

5.8.1 Evaluación de los alumnos

Para realizar una correcta evaluación del alumnado se ha de escoger unas técnicas e instrumentos de evaluación adecuados. A continuación, y de manera más detallada se exponen los instrumentos empleados para la evaluación de los niños:

- Cuaderno de la maestra: se conforma de una serie de tablas en las que la maestra irá anotando los comportamientos que va observando a lo largo del transcurso de las sesiones.

Tabla 16.

Cuaderno de la maestra

Sesión:	Fecha:
Observaciones:	

Fuente: Elaboración propia.

- Lista de control grupal: es una lista en la que se recogen a todos los niños y niñas que participan en la sesión. Mediante la observación directa y sistemática se anotan los resultados obtenidos en ella utilizando la siguiente escala: Sí, No, A veces.

Tabla 17.

Lista de control grupal

Título de la sesión: Retos cooperativos Escala: SI, NO , A VECES																				
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.																				
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose																				
Desarrollar las habilidades sociales básicas (respetar el turno, pedir perdón...)																				
Se inicia en el movimiento, la coordinación y el equilibrio																				
Desarrollar la expresión corporal																				
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas																				
Hablar y comunicarse con respeto tanto con los compañeros y maestras como con los materiales utilizados																				
Participar activamente en actividades relacionadas con las emociones y reconocerlas																				
Reconocer las nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo																				
Participar de manera activa expresándose y comunicándose tanto con el propio cuerpo como lingüísticamente																				
Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos																				
Observaciones:																				

Fuente: Elaboración propia.

- Semáforo de colores: este instrumento es útil para evaluar la concepción que tienen los niños y niñas sobre las sesiones. Deben poner una pegatina verde si han aprendido a cooperar y han conseguido el reto, una pegatina naranja si han cooperado pero el reto no se ha conseguido y, una pegatina roja si no han cooperado y no han superado el reto.

5.8.2 Evaluación de la práctica docente y de recursos

Para realizar la evaluación de la práctica docente y de recursos se recogen una serie de técnicas e instrumentos que se detallan a continuación:

- Autoevaluación docente con escala numérica 1-5: es de gran ayuda para la posterior reflexión ya que nos dará las ideas y los conceptos necesarios de modificación, adaptándonos a las características del alumnado o haciendo algún tipo de mejora sobre la sesión. Además, a partir de la escala numérica podremos comprobar cuáles de las competencias docentes debemos trabajar más o seguir haciéndolo como lo hacíamos.
- Fotografía: para las fotografías se utiliza el teléfono móvil, pero en ninguna imagen aparece ningún alumno ni alumna, ya que la maestra de referencia del aula lo ha decidido así.

Tabla 18.

Autoevaluación docente con escala numérica 1-5

Fecha: Sesión:						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve						
Organización de espacios y materiales						
Agrupamientos						
Interés en el alumnado						

Feedback aportado						
Buen control y clima del aula						
Tiempo de implicación motriz						
Observaciones generales:						

Fuente: Elaboración propia.

Escala numérica 1-5

5.9 Recursos

5.9.1 Recursos temporales

El proyecto se dividirá entre los lunes y los miércoles dentro del siguiente horario de la clase que se muestra en la Tabla 20.

La propuesta de intervención educativa se lleva a cabo durante los meses de abril y mayo. Se divide en seis sesiones, dentro de las cuales cinco de ellas son de cuentos motores con retos cooperativos y la sesión de cierre de programa es de espacios de acción y aventura concretamente, el juego cooperativo El Naufragio (Generelo, 1995).

Las sesiones se llevan a cabo los lunes y miércoles de abril y mayo, comenzando el 22 de abril y dando por finalizado el 13 de mayo. La duración de cada sesión es de aproximadamente 30 minutos ya que se deja tiempo para posibles problemas que vayan surgiendo a lo largo de la puesta en práctica.

En la Tabla 19 se recoge el cronograma de la puesta en práctica del programa de intervención.

Tabla 19.*Cronograma de las sesiones*

ABRIL Y MAYO 2024						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
22 Sesión 1 cuentos motores	23	24 Sesión 2 cuentos motores	25	26	27	28
29 Sesión 3 cuentos motores	30	1	2	3	4	5
6 Sesión 4 cuentos motores	7	8 Sesión 5 cuentos motores	9	10	11	12
13 Sesión 6 El Naufragio						

Fuente: Elaboración propia

El programa de intervención se pone en práctica a lo largo de la jornada de colegio, desde las 13:00 horas hasta las 13:30 horas (ver Tabla 20), ya que se debe volver al aula para preparar la rutina de vuelta a casa.

Tabla 20.

Horario de clase.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 - 10:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
10:00 - 11:00	Trabajos	Trabajos	Trabajos	Trabajos	Trabajos
11:00 - 12:00	Psicomotricidad	Inglés	Apoyo	Cuento	Apoyo
12:00 - 12:30	Recreo				
12:30 -13:00	Relajación	Relajación	Relajación	Relajación	Relajación
13:00 - 13:30	Proyecto	Música	Proyecto	Psicomotricidad	Trabajo
13:30 - 14:00	Preparación vuelta a casa	Preparación vuelta a casa	Preparación vuelta a casa	Preparación vuelta a casa	Preparación vuelta a casa

Fuente: Elaboración propia

5.9.2 Recursos espaciales

Aula de referencia, aula de psicomotricidad y patio.

5.9.3 Recursos materiales

Los materiales que se utilizarán serán los cuentos Elmer, A qué sabe la Luna, El Monstruo de Colores y dos cuentos inventados titulados “Las hormigas congeladas” y “El león salvador”, además de material deportivo como:

- 9 aros
- 4 colchonetas pequeñas
- 1 paracaídas
- 20 ladrillos
- 10 conos
- 3 bancos

Y en último lugar, las acreditaciones con las correspondientes pegatinas (ver figura X).

5.9.4 Recursos humanos

Los recursos humanos que son necesarios para la realización de las sesiones son la tutora de referencia y la alumna en prácticas.

6. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este apartado se muestran los resultados obtenidos tras la puesta en práctica del programa de intervención en el aula de EI.

6.1 Resultados obtenidos de la evaluación del alumnado

En cuanto a la lista de control grupal, los resultados muestran que los niños han alcanzado los objetivos que se habían propuesto para la propuesta de intervención.

Empezando por lo general, la evolución ha sido muy considerable, de las primeras sesiones a las últimas se ha podido comprobar que han adquirido los objetivos que teníamos propuestos y, con ello, también han crecido de manera individual.

Como se muestra en el Anexo 3, las listas de control grupal van mejorando a lo largo que se van realizando más actividades. La evolución de manera individual de cada niño y niña es muy notable, por ejemplo, si nos fijamos en el alumno “niño 2” podemos observar una clara mejora. Esto se debe a la confianza que se ha ido creando con los compañeros y con la profesora, y se ha creado un clima seguro en el que pueden sentirse ellos mismos de manera libre y manifestando sus gustos. Volviendo al usuario “niño 2” quiero destacar que solía tener un punto en los criterios que se basaban en la relación con sus compañeros y, en la última lista de control podemos observar que eso ya se ha solventado y que ha adquirido la confianza suficiente como para solventar esa inseguridad.

Por otro lado, tenemos a “niño 1”, es un alumno el cual no presenta vergüenza hacia la realización de la actividad, pero en varias ocasiones se queda parado. Para evitar este tipo de situaciones se realizaban dos cosas, en primer lugar, se le hacía partícipe llamando su atención para que no se despistara y, en segundo lugar, si la actividad lo precisaba, se les ponía junto a otros compañeros que mostraban más interés y así le ayudaban.

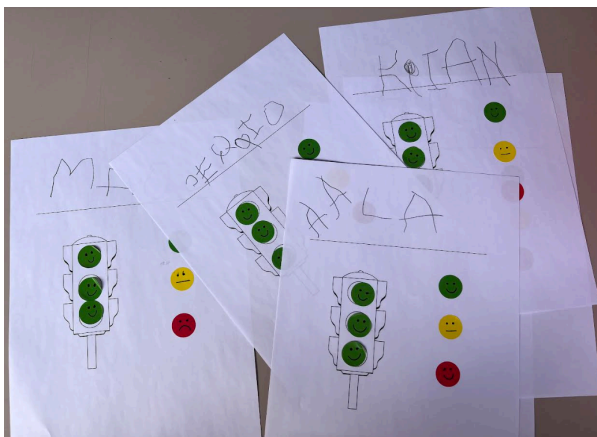
En segundo lugar, los resultados del cuaderno del profesor muestran que en la primera sesión se anotan muchas referencias a la vergüenza que tenían los niños y niñas y la necesidad que tenía como profesora de crear un clima seguro y con un ambiente de confianza.

De manera más específica, en cuanto a los resultados individuales he anotado frases que he podido rescatar de niños y niñas que me daban ideas sobre cómo iba la sesión y si funcionaba como se había previsto, como por ejemplo “*todos teníamos que tocar el aro para ganar el reto*” (niño 5) o “*rápido niño 3 que solo quedas tú*” (niño 12).

Por último, quiero destacar la evaluación que se hizo en la última sesión, el instrumento de evaluación de esa sesión fue el semáforo de colores (adjunto en Figura 2), con el cual debían pegar tres pegatinas verdes si habían conseguido el reto y habían cooperado, tres pegatinas amarillas si habían hecho una de las dos cosas y, tres pegatinas rojas si no habían sido capaces de cooperar ni de conseguir el reto. Me parece un instrumento de evaluación con el que puedes medir cómo los niños y niñas perciben lo que están realizando, ya que son conscientes de su propio proceso de evaluación (autoevaluación). Los resultados en su totalidad han sido tres pegatinas verdes, todos y todas sabían lo que habían conseguido y que consideraban oportuno poner todas las pegatinas verdes.

Figura 2.

Semáforo de colores.



Fuente: elaboración propia.

6.2 Resultados de la evaluación docente y de la propuesta

6.2.1 Resultados de la evaluación docente

Para analizar los resultados de mi desempeño como docente he creado una tabla de resultados que alberga todas las autoevaluaciones docentes realizadas al finalizar cada sesión en el centro.

Tabla 21.*Resultados de la autoevaluación de la maestra.*

Resultados de la autoevaluación docente Escala: 1-5							
Competencias docentes	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Σ
Información clara y breve	4	5	5	4	5	5	28
Organización de espacios y materiales	5	5	5	5	5	5	30
Agrupamientos	5	5	5	5	5	5	30
Interés en el alumnado	4	5	5	4	5	5	28
Feedback aportado	5	5	5	5	5	-	25
Buen control y clima del aula	4	5	5	4	5	5	28
Tiempo de implicación motriz	4	4	5	5	4	5	27
Σ	31	34	35	32	34	30	

Fuente: elaboración propia.

Como se puede observar en la Tabla 21, los resultados son muy positivos. Las sesiones 1 y 4 han sido las que más dificultades he tenido. La sesión 1 era la primera, por lo que no tenía experiencia ni confianza con los niños y niñas y la sesión 4 considero que fue algo difícil ya que el alumnado debía hacer varias cosas a la vez (trasladar materiales, quedarse congelados, escuchar el cuento...) y les pudo resultar complicada.

Los resultados muestran que la evolución como docente ha sido muy positiva. En primer lugar, en cuanto a la competencia docente de información clara y breve, se puede comprobar que, a medida que he ido cogiendo confianza conmigo misma como maestra he podido adquirir soltura y he conocido las formas de comunicación hacia los alumnos. Con ello también he influido de manera positiva en los niños y niñas ya que, cuanto mejor daba la información, mejor entendían la actividad a realizar y mejor era su ejecución.

En segundo lugar, analizando las competencias docentes referidas a las sesiones se pude comprobar que, en la sesión número 6 (adaptación de El Naufragio) el feedback aportado ha sido inexistente por la autonomía y libertad que precisa ese juego.

Por último, quiero destacar el control del aula, durante las primeras sesiones no tenía un control total de lo que pasaba, pero cogiendo confianza conmigo misma y con los niños y niñas puedo terminar las sesiones con resultados positivos ya que, con la experiencia de las sesiones anteriores he sido capaz de controlar el aula y de crear un buen clima dentro de este.

6.2.2 Resultados de la evaluación de la propuesta

Una vez realizadas las sesiones en el aula y habiendo cogido las anotaciones pertinentes en el cuaderno de la maestra es necesario realizar una revisión de la propuesta de intervención y modificar aspectos de ésta. En dicho cuaderno también he considerado adecuado apuntar si los tiempos de cada actividad ya que así podría hacer los cambios oportunos para las siguientes sesiones.

En primer lugar, en cuanto a los recursos temporales, modificaría el momento para realizar las sesiones ya que, el horario en el que me dejaron realizar la propuesta de intervención fue el último de la mañana. En ese horario los niños y niñas, aunque tengan previamente relajación, están cansados y les cuesta más mantener la atención. Aunque también quiero destacar que, gracias a eso, he aprendido diversas estrategias para captar su atención si en algún momento la perdía. Además, la duración de la primera y última sesión superó la temporalización programada, ya que, en la primera se tuvo que repetir el desarrollo de la actividad varias veces hasta que todos sean conscientes de lo que tienen que hacer. Y, en la última sesión se necesitaba más tiempo para la organización de materiales.

En cuanto a los recursos espaciales cabe destacar que el espacio no siempre ha sido beneficioso para los movimientos de los niños y niñas ya que no hemos contado con la sala de psicomotricidad siempre que lo necesitaba.

En cuanto a recursos humanos, considero que ha sido de gran ayuda la participación de la tutora del aula, ya que, una única maestra para organizar materiales, explicar las sesiones y controlar el clima del aula no es apropiado.

Por último considero que los recursos materiales estaban en buen estado, podía utilizar todo lo que necesitara (tanto del aula de psicomotricidad como del cuarto de EF) y eso facilitaba la realización de las sesiones porque siempre tenía material suficiente para el desarrollo de las sesiones.

7. CONCLUSIONES

En este apartado se exponen las conclusiones finales teniendo como referencia los objetivos marcados al inicio del TFG así como las limitaciones y prospectiva del mismo.

En cuanto al primer objetivo, investigar los beneficios de la motricidad, la expresión corporal y la creatividad, concretamente a través de los recursos del cuento motor, del juego cooperativo y de los espacios de acción y aventura en EI, podemos comprobar que se ha cumplido ya que se ha realizado una fundamentación teórica basada en la investigación de diversos documentos oficiales, con los que se han obtenido los beneficios y la importancia de trabajar con los recursos planteados en EI.

Respecto al objetivo dos sobre el diseño y puesta en práctica de un programa, se ha llevado a cabo en el apartado 5 y con la puesta en práctica en un colegio de EI. Las sesiones se han basado en la realización de cuentos motores con retos cooperativos y una última sesión de una adaptación del juego de El Naufragio.

Por último, el tercer objetivo referido al sistema de evaluación formativa y compartida, se ha cumplido ya que, la evaluación de las sesiones siempre ha sido formativa y compartida, se hacían análisis finales en cada sesión además de la evaluación de la maestra con los instrumentos necesarios. Además, los resultados de cada sesión se han mostrado y analizado en el apartado 6 del TFG.

Como se ha detallado anteriormente, se han conseguido los objetivos propuestos ya que se ha diseñado y analizado una propuesta de intervención educativa de motricidad, atendiendo a la expresión corporal y la creatividad motriz, en la etapa de EI. Esto se puede comprobar en el diseño de la intervención propuesto en el apartado número 5, con el que he podido llevar a cabo una serie de sesiones implementadas en un aula de EI y, con un posterior análisis de los resultados. Esta propuesta se ha creado en base a los intereses del alumnado y tomando como referencia la motricidad, la expresión corporal y la creatividad.

La principal limitación de este trabajo es la imposibilidad de realizar todas las sesiones en el aula de psicomotricidad. Algunos días ese aula estaba cerrada por lo que debíamos hacer la sesión en su aula de referencia y esto imposibilitaba la realización de algunos movimientos por la presencia del mobiliario.

Como prospectiva de futuro, considero que sería beneficioso realizar esta propuesta de intervención en todos los niveles de EI, modificando y ajustando el nivel; para poder realizar un análisis en base a las diferencias de cada nivel sería muy enriquecedor, sobre todo con el

juego de El Naufragio, ya que considero que debería ser un juego obligatorio en toda la etapa de EI.

Para finalizar, quiero expresar mi agradecimiento a mi tutora del colegio por abrirme la puerta y dejarme poner en práctica la propuesta haciéndome sentir una más y ofreciéndome una experiencia, la cual me ha hecho crecer como futura docente y como persona. Y, a mi tutora del TFG, infinitas gracias por su dedicación y esfuerzo ya que, su compromiso y sacrificio han sido fundamentales para mí.

Gobierno de España. (2007). *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.*
<https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53735-53738.pdf>

Gobierno de España. (2022). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y enseñanzas mínimas de Educación Infantil.*
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>

Gobierno de España. (2022). Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. (s. f.). [untitled \(comunidad.madrid\)](#)

Iglesia, J. (2008). *Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 6(1), 1-15.* [552556592006.pdf \(redalyc.org\)](#)

López-Pastor, V. M. (2004). *La educación física en educación infantil: una propuesta y algunas experiencias.* Miño y Dávila.

López-Pastor, V. M., Y Pérez-Pueyo, Á. (2017). *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas* (e-book).
Universidad de León. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/47605>

Martos, P. O. (2010). La expresión corporal en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas, 35, 1-8.*

Mendia, R. (1989). Como definir una situación de aprendizaje. *Eskola,(22), 3236-3248.*

Mendiara Rivas, J. (1999). *Espacios de acción y aventura. Apunts. Educació física i esports, (56), 65-70.* [Adjunto2.pdf \(educacion.gob.es\)](#)

Mendiara Rivas, J. (2006). La Educación física en Educación Infantil. En: López-Pastor, VM. (coord). *La Educación Física en la Escuela Rural.* (167-181).

- Pacheco, G. (2015). *Expresión corporal en el aula infantil. Algunas consideraciones conceptuales*. (Primera Edición ed.). Formación académica.
- CEIP Miguel de Cervantes. (2024). *Programación General Anual*. [NUESTRO COLEGIO | MIGUEL DE CERVANTES | EducaMadrid](#)
- Ramírez, I. C. (2008). *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Creatividad y sociedad*, 20(12), 7-20. [plantilla art_cre y soc copia \(educrea.cl\)](#)
- Ruíz Omeñaca, J. V. (2009a). *Ljsalfar y los niños del viento. Cuentos motores cooperativos para Educación Primaria*. España.
- Ruíz Omeñaca, J. V. (2009b). *Ljsalfar y los niños del viento: libro del profesor. Cuentos motores cooperativos para Educación Primaria*.
- Ruíz 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*.
- Ruíz Omeñaca, J. V. (2013). *La luna de las cerezas rojas. Un cuento motor para jugar, cooperar, convivir y crear en el primer ciclo de Primaria*.
- Sugrañes, E., Ángel, M.A., Andrés, M.N., Colomé, J., Martí, M.T., Martín, R.M. et al (2007). *La educación psicomotriz (3-8 años)*.
- Universidad de Valladolid, Segovia. (s. f.). *Competencias del grado de Educación Infantil*.
COMPETENCIAS GENERALES. [COMPETENCIAS GENERALES \(uva.es\)](#)

9. ANEXOS

Anexo 1.

Cuaderno de la maestra.

Sesión: El Naufragio	Fecha: 13 MAYO
Observaciones: He explicado la actividad varias veces para que quedara clara. 1ª oportunidad muy fácil (han pasado todos copiando al primero). 2ª oportunidad → 2 niños lideraban y los demás les seguían. No preguntaban cosas y ahí les contestaba pero no sabía ninguna guía. Iban siempre a intentar pasar por encima del banco. Si alguno tocaba el suelo otro se chivaba (muy justos).	

Sesión: ECLNED

Fecha: 22 ABR.

Observaciones:

El tiempo dedicado a la asamblea ha sido inicial ha sido muy escaso ya que había puesto que en 10 minutos iba a poder explicar la sesión, contar la primera unidad del cuento y la actividad motriz planteada.

He alargado el tiempo y nos ha ocupado unos 20 minutos.

Sin embargo en la asamblea final sí que he cumplido con el tiempo previsto.

Algunas niñas han dicho frases como:

"He ayudado dejando espacio".

"*** no me dejaba ponerme".

"Todos teníamos que tocar el aro para ganar".

Sesión: A que' sabe la Luna

Fecha: 24 ABRIL

Observaciones:

Me ha llamado la atención lo bien que han recitado el circuito. Se nota que es algo que realizan prácticamente siempre con la profesora de Psicomotricidad. Les motivaba tener que hacer una cadena para que, entre todos, llegaran a tocar la Luna.

He escuchado:

"Rápido que' sólo faltas tú"

"Ya casi' llegamos"

Y cuando lo han conseguido lo han celebrado dando saltos y gritando.

Sesión: Las hormigas congeladas.

Fecha: 6 MAYO

Observaciones:

Les ha motivado mucho tener que desplazar los materiales y quedarse congelados cuando tocaba pero estaban tan emocionados por el despertamiento que no se podían a escuchar el cuento y realizar los despertamientos a su debido momento. Así tenía que intervenir diciendo que solo podían mover los objetos cuando pedaba en el cuento.

Al finalizar la sesión querían que se repitiera. Me decían que lo contara otra vez.

La coordinación que han tenido ha sido gracias a la ayuda de todos ellos ya que si alguno se despistaba e iba hacia otro lado, los demás le corregían.

Sesión: El León salvador

Fecha: 29 April

Observaciones:

Al ver el cuento con ~~animados~~ dibujos de los animales realistas les ha llamado mucho la atención.

Ha salido la sesión tal y como estaba planeada, todos y todas sabían lo que tenían que hacer en cada momento.

Les expliqué que cuando yo levantara la mano debían parar y escuchar el cuento para saber cuál sería la próxima acción y lo entendieron a la primera.

Todo ha salido muy bien y la confianza y el control que estoy creando creo que favorece a la consecución de las actividades.

Sesión: El monstruo de colores

Fecha: 8 MAYO

Observaciones:

Han estado muy motivados durante toda la sesión ya que escuchaba un cuento que ya conocían con ritmos musicales.

Los primeros ritmos eran repetitivos, no había vergüenza por parte de los alumnos.

El puzzle se ha creado mejor de lo esperado (muy rápido). Les ha llamado mucho la atención. Lo hemos hecho dos veces.

Buena cooperación.

Fuente: elaboración propia.

Anexo 2.

Autoevaluación docente.

Fecha: 13 MAYO						
Sesión: ADAPTACIÓN DE EL NAUFRAGIO						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve					X	Se ha entendido a la primera.
Organización de espacios y materiales					X	Espacio bien marcado con suficientes materiales para su consecución
Agrupamientos					X	
Interés en el alumnado					X	Gran interés por conseguir el último reto.
Feedback aportado	X					Solo ofrece feedback si me hacen alguna pregunta.
Buen control y clima del aula					X	
Tiempo de implicación motriz					X	
Observaciones generales: Pensaba que con niños tan pequeños no iba a ser posible y me han sorprendido.						

Fecha: 24/11/20						
Sesión: El monstruo de colores						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve					X	Comprensión perfecta por parte de todos.
Organización de espacios y materiales					X	Materiales creados por mí.
Agrupamientos					X	
Interés en el alumnado					X	
Feedback aportado					X	
Buen control y clima del aula					X	
Tiempo de implicación motriz				X		Poca implicación en la realización del puzzle.
Observaciones generales:						

Fecha: 24 ABRIL						
Sesión: A QUÉ SABE LA LUNA						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve					X	Ya conocían el cuento y eso ha hecho que estén motivados y entiendan la explicación a la perfección.
Organización de espacios y materiales					X	
Agrupamientos					X	
Interés en el alumnado					X	
Feedback aportado					X	
Buen control y clima del aula					X	
Tiempo de implicación motriz				X		
<p>Observaciones generales:</p> <p>Les ha llamado tanto la atención y les ha gustado tanto que lo hemos repetido una segunda vez, pero he hecho dos subgrupos para evitar tener tanto tiempo de espera.</p>						

Fecha: 6 MAYO						
Sesión: Las hormigas congeladas.						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve				X		Debían realizar muchas cosas a la vez por lo que tuve que explicarlos varias veces.
Organización de espacios y materiales					X	Los materiales y los tiempos estaban bien marcados.
Agrupamientos					X	
Interés en el alumnado				X		Al ser difícil para ellos, algunos perdían la atención.
Feedback aportado					X	
Buen control y clima del aula				X		Despiste de algunos al complicarse la actividad.
Tiempo de implicación motriz					X	
Observaciones generales:						

Fecha: 29 ABRIL.						
Sesión: El Cuento Salvador						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve					X	
Organización de espacios y materiales					X	No se precisa materiales más que el cuento. Espacio utilizado en su totalidad.
Agrupamientos					X	
Interés en el alumnado					X	
Feedback aportado					X	
Buen control y clima del aula					X	
Tiempo de implicación motriz					X	
Observaciones generales:						

Fecha: 22 ABRIL						
Sesión: EL NEGR						
Competencias docentes	1	2	3	4	5	Observaciones
Información clara y breve				X		He tenido que repetir las normas e instrucciones ya que no lo habían entendido bien.
Organización de espacios y materiales					X	
Agrupamientos					X	
Interés en el alumnado				X		Algunos despistes en partes de la sesión.
Feedback aportado					X	Aportaciones si lo veía preciso.
Buen control y clima del aula					X	
Tiempo de implicación motriz				X		Durante la primera mitad del cuento no hay mucha implicación motriz (gestos)
Observaciones generales: He sabido controlar a aquellos niños que se han desconcentrado y he vuelto a llamar su atención motivándoles.						

Fuente: elaboración propia.

Anexo 3.

Lista de control grupal.

Título de la sesión: <i>Las hormigas congeladas.</i>																					
Escala: SI, NO, A VECES																					
Criterios de evaluación	MG	OR	OKA	TH	AA	MI	JA	BE	VIG	KI	ALB	SER	HDR	YAA	TA	FR	UA	HGW	Faltan		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/
Desarrollar las habilidades sociales básicas (respetar el turno, pedir perdón...)	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/
Se inicia en el movimiento, la coordinación y el equilibrio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/
Desarrollar la expresión corporal	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	/	/
Hablar y comunicarse con respeto tanto con los compañeros y maestras como con los materiales utilizados	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/
Participar activamente en actividades relacionadas con las emociones y reconocerlas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	/	/
Reconocer las nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo	SI	SI	SI	SI	A VEC	A VEC	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	/	/
Participar de manera activa expresándose y comunicándose tanto con el propio cuerpo como lingüísticamente	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	/	/

Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	/	/
<p>Observaciones: <i>la coordinación para llevar todos los objetos al otro extremo de la sala sin que se cayeran ha sido un poco difícil de conseguir. Al ser tantas acciones a la vez, cuando tenían que quedarse congelados alguno no se daba cuenta y seguía con su camino.</i></p>																					

Título de la sesión: EL NEGR																				
Escala: SI, NO, A VECES																				
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Desarrollar las habilidades sociales básicas (respetar el turno, pedir perdón...)	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Se inicia en el movimiento, la coordinación y el equilibrio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Desarrollar la expresión corporal	A VECES	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VECES	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Hablar y comunicarse con respeto tanto con los compañeros y maestras como con los materiales utilizados	SI	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar activamente en actividades relacionadas con las emociones y reconocerlas	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Reconocer las nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo	A VECES	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar de manera activa expresándose y comunicándose tanto con el propio cuerpo como lingüísticamente	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	A VECES	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Observaciones: He visto vergüenza en algunos a la hora de juntarse (hacerme en las siguientes sesiones en ellos).																				

Criterios de evaluación	NO HAN VENIDO																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Título de la sesión: El león salvador. Escala: SI, NO, A VECES																				
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Desarrollar las habilidades sociales básicas (respetar el turno, pedir perdón...)	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	/	/	/
Se inicia en el movimiento, la coordinación y el equilibrio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Desarrollar la expresión corporal	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	A VE	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	/	/	/
Hablar y comunicarse con respeto tanto con los compañeros y maestras como con los materiales utilizados	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar activamente en actividades relacionadas con las emociones y reconocerlas	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Reconocer las nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar de manera activa expresándose y comunicándose tanto con el propio cuerpo como lingüísticamente	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	A VE	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/

Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Observaciones:	<p>Al realizar la actividad en gran grupo han ido perdiendo la vergüenza y han podido adquirir conocimientos de una manera más motivadora e interesante.</p>																			

Título de la sesión: A qué sabe la Lora.																				
Escala: SI, NO, A VECES																				
	OR	TH	COM	HO	AL	SA	FR	VI	NOB	NI	AUB	KI	TC	MA	PER	PCI	WA	DAY	VIA	DON
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	SI	A VEC.	SI	SI	SI	A. V.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A. VEC.	SI
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Desarrollar las habilidades sociales básicas (respetar el turno, pedir perdón...)	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Se inicia en el movimiento, la coordinación y el equilibrio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Desarrollar la expresión corporal	SI	SI	SI	SI	SI	A. V.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas	SI	SI	SI	SI	SI	A. V.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Hablar y comunicarse con respeto tanto con los compañeros y maestras como con los materiales utilizados	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar activamente en actividades relacionadas con las emociones y reconocerlas	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Reconocer las nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Participar de manera activa expresándose y comunicándose tanto con el propio cuerpo como lingüísticamente	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Observaciones:	Me ha llamado la atención que han sabido esperar su turno para pasar por el circuito de manera muy calmada y ordenada. Todos estaban muy emocionados y tenían ganas de tocar la luna, sabían que necesitaban a todos y cada uno de ellos para conseguirlo.																			

Título de la sesión: El monstruo de colores																				
Escala: SI, NO, A VECES																				
	YAA	DAN	BEL	WA	UA	ALB	KI	JRE	MIK	AG	SAB	OR	AA	CAM	MOV	TH	VIG			
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	A VEC.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Desarrollar las habilidades sociales básicas (respetar el turno, pedir perdón...)	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Se inicia en el movimiento, la coordinación y el equilibrio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Desarrollar la expresión corporal	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas	A VEC.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Hablar y comunicarse con respeto tanto con los compañeros y maestras como con los materiales utilizados	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar activamente en actividades relacionadas con las emociones y reconocerlas	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Reconocer las nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
Participar de manera activa expresándose y comunicándose tanto con el propio cuerpo como lingüísticamente	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/

Proponer estrategias para la resolución de los retos cooperativos	A VEC.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	A VEC.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	/	/	/
<p>Observaciones: Algunos repiten lo que hacía el anterior por lo que he creado la norma de no repetir justo el de antes. Todos los niños y niñas quieren crear el ritmo.</p> <p>He ayudado diciendo que podía haber silencios para las emociones más tristes.</p> <p>El puzzle se ha construido antes de lo que me esperaba, se ayudaban entre ellos aunque el que ponía la ficha siempre era el dueño de ésta. No se las quitaban unos a otros.</p>																				

Fuente: elaboración propia.