



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

TRABAJO FIN DE GRADO

Propuesta de intervención a través del uso del juego dramático para trabajar la expresión corporal, el lenguaje y la comunicación

Presentado por Ana Izquierdo Olmos
para optar al Grado de Educación Infantil
por la Universidad de Valladolid

Tutelado por:

Alfonso García Monge

Junio 2024

Jugar a ser es experimentarse y probarse en la acción, con la ayuda de otros compañeros, y en situaciones imaginadas. Es recrear, es decir, inventar escenas de la vida cotidiana y vivirlas sabiendo que se trata de un juego; es entrar de lleno en el universo de las convenciones y los signos.

(Dasté, Jenger y Voluzan, 1978)

La creatividad da paso a la innovación y, con ella, a un presente y un futuro diferentes. Está en nuestra mano hacer de la escuela un verdadero lugar para el aprendizaje.

(Ros, 2019)

Agradecimientos:

A mi familia, que me ha apoyado y animado en todo momento, tanto en esta última etapa como a lo largo de toda la carrera.

A Jairo, que me ha aconsejado y ha estado a mi lado siempre con palabras de ánimo.

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado recoge el diseño de una propuesta de intervención en torno al juego dramático, con la finalidad de trabajar de manera lúdica las tres áreas del currículo y, más concretamente, centrado en fomentar y mejorar la expresión corporal, la comunicación y el lenguaje. Previamente, se expone una revisión bibliográfica con una clarificación de los conceptos teatro, dramatización y juego dramático, asociando este último al juego simbólico, actividad de gran relevancia en la infancia. También, se relacionarán las dos grandes temáticas que se quieren potenciar con el juego dramático, analizando la relevancia que tiene este sobre ellas. Teniendo en cuenta la información recogida, la propuesta incluye 5 sesiones diseñadas para llevar a cabo en un aula del segundo ciclo de educación infantil, cada una compuesta por varias actividades debidamente detalladas. Todo ello finalizará con una evaluación de la intervención, así como las conclusiones obtenidas del trabajo.

Palabras clave: Teatro infantil, dramatización, juego dramático, juego simbólico, intervención, expresión corporal, comunicación no verbal, creatividad.

ABSTRACT

This final degree project includes the design of an intervention proposal based on dramatic play, with the aim of working in a playful way in the three areas of the curriculum and, more specifically, focused on promoting and improving corporal expression and communication and language. Previously, a bibliographical review is presented with a clarification of the concepts of theatre, dramatization and dramatic play, associating the latter with symbolic play, an activity of great relevance in childhood. Also, the two main themes that we want to promote will be related to dramatic play, analyzing the relevance that this has on them. Taking into account the information gathered, the proposal includes 5 sessions designed to be carried out in a classroom of the second cycle of infant education, each one composed of several activities duly detailed. All of this will end with an evaluation of the intervention, as well as the final conclusions obtained from the work.

Keywords: children's theatre, dramatization, dramatic play, symbolic play, intervention, body language, non-verbal communication, creativity.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	6
2.1.	Justificación a nivel personal.....	6
2.2.	Justificación a nivel legislativo	7
2.3.	Justificación a nivel educativo/pedagógico	8
2.4.	Relación del trabajo con las competencias del título.....	8
3.	OBJETIVOS	11
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
4.1.	Clarificación conceptual. Diferencia entre teatro, dramatización y juego dramático.....	11
4.2.	Relación entre el juego simbólico y el juego dramático.....	14
4.3.	Relevancia del juego dramático en el desarrollo cognitivo/del lenguaje.	16
4.4.	Relevancia del juego dramático en el desarrollo motriz.....	17
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	18
5.1.	Introducción.....	18
5.2.	Destinatarios	19
5.3.	Objetivos.....	19
5.4.	Marco curricular	20
5.5.	Metodología.....	24
5.6.	Actividades	27
5.7.	Evaluación	43
6.	DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	50
	REFERENCIAS	53
	ANEXOS.....	55

GLOSARIO DE ABREVIATURAS

- Competencia clave (CC)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)
- Competencia específica (CE)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia plurilingüe (CP)
- Comunicación y representación de la realidad (CRR)
- Crecimiento en armonía (CA)
- Descubrimiento y exploración del entorno (DEE)

1. INTRODUCCIÓN

Los niños de hoy en día viven en espacios cerrados, rodeados de pantallas y aparatos electrónicos, y limitados por las prohibiciones de sus padres, lo que reduce enormemente sus posibilidades de explorar y descubrir el mundo libremente, así como de expresarse. Está de moda la frase “jugar fomenta la creatividad”, pero si analizamos realmente los juguetes que utilizan los niños podemos darnos cuenta de las grandes barreras que ponemos a los más pequeños con ellos, siendo en muchos casos objetos que fomentan el juego en solitario y limitan la creatividad y la expresión. Es por ello por lo que desde la escuela surge la necesidad de situar al niño en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionándole herramientas y estrategias adaptadas a sus capacidades, que le permitan aprender de una forma lúdica y divertida mientras descubre el mundo que le rodea.

Un elemento indispensable para poner esto en práctica es el juego, ya que, como dicen Mantovani y Morales (2009), jugar permite al ser humano “hacer”, lo que implica una participación activa del que juega, es decir, del niño. En esta línea, el juego simbólico es una de las disciplinas más comunes entre los niños de educación infantil, y no solo como un premio ante el trabajo bien hecho, sino como una forma en sí misma de aprendizaje. Esta forma de representar hechos de la vida cotidiana se asemeja en gran medida al teatro, y más concretamente a la dramatización, disciplina basada en dotar de estructura dramática a algo que en principio no la posee (Motos Teruel y Tejedo, 2007).

En este trabajo, por lo tanto, se presenta una propuesta de intervención entorno al juego dramático, en la que se trabajarán de manera lúdica elementos de las tres áreas del currículo, poniendo especial énfasis en la expresión corporal, el lenguaje y la comunicación y la creatividad/atención, utilizando para ello un enfoque globalizador.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

A continuación, realizaré una justificación dividida en tres aspectos. Por una parte, aparecerá una justificación del tema a nivel personal, posteriormente a nivel legislativo y, por último, a nivel educativo.

2.1. Justificación a nivel personal

El TFG es un trabajo en el que debemos justificar todo aquello que hemos aprendido en la carrera, pero además de eso, a mí me gustaría reflejar que me gusta esta profesión, que quiero dedicarme a ella, que los niños necesitan buenos referentes que sean capaces de enseñar y transmitir con paciencia y cariño, atendiendo a cada niño de manera individualizada, y que, aunque tengo que seguir aprendiendo y formándome mucho, quiero demostrar que estoy preparada para ser maestra en un aula de infantil.

A lo largo de la carrera he conocido muchas metodologías diferentes, y si algo tengo claro es que no creo en el sistema tradicional, que comúnmente se basa en el uso de fichas, sino que me motiva mucho más, y creo que es beneficioso para los alumnos, el trabajar desde pedagogías activas que pongan al alumno en el centro del aprendizaje. Además, las artes escénicas son un campo ligeramente abandonado en los centros escolares, que solo se tiene en cuenta muchas veces a la hora de realizar salidas, celebrar una festividad o llevar a cabo espectáculos de fin de curso, a pesar de ser un área que permite llevar a cabo múltiples aprendizajes, desde la experimentación y el disfrute. Por ello, el teatro, y en concreto la dramatización, ha sido la temática elegida para desarrollar este trabajo.

En el ámbito del teatro no conozco aún ninguna metodología concreta, pero me parece una herramienta que, a pesar de que hay estudios e investigaciones sobre ella, está muy poco presente en las aulas. Es una temática que permite trabajar todos los contenidos del currículo, pero hay varios que, desde mi punto de vista, quizá a veces no se potencian en gran medida frente a otros, y además me parece que tienen gran relevancia en la infancia, por lo que me

centraré en la expresión corporal, el lenguaje y la comunicación (principalmente no verbal), la socialización y el no tener miedo al error y a la equivocación.

Es un tema que me parece muy complejo de tratar con niños de 3 años, y eso en ciertos momentos me ha echado para atrás, pero por otro lado estoy segura de que lo que aparece reflejado en las próximas páginas merece la pena, porque estoy luchando para defender una idea que siento que tiene mucho valor, muchas ganas, y de verdad es una propuesta útil en el aula.

Es por ello por lo que el teatro y la dramatización se han convertido en mis compañeros de viaje en estos últimos meses de carrera.

2.2. Justificación a nivel legislativo

La dramatización, a pesar de estar ligeramente olvidada en las aulas, aparece de manera directa definida por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022), y concretada en el currículo de educación infantil de la comunidad de Castilla y León (Consejería de Educación, Junta de Castilla y León, 2022), en el área de Comunicación y Representación de la Realidad. Específicamente el currículo indica en el contenido “H. El lenguaje y la expresión corporales”, un subapartado que recoge el uso de “juegos de expresión corporal y dramática: de personajes, hechos y situaciones individuales imitando al adulto”.

Además, encontramos contenidos y criterios de evaluación más detallados alrededor de la expresión corporal y el lenguaje y la comunicación. En el área de Crecimiento en Armonía, del primer curso del segundo ciclo, el criterio de evaluación 1.1., directamente relacionado con la expresión corporal, indica: “progresar en el conocimiento de su cuerpo, reproduciendo acciones y reacciones relacionadas con el equilibrio, la percepción sensorial, el control respiratorio y la coordinación en el movimiento”. En cuanto al lenguaje y la comunicación, podría destacar el criterio de evaluación 1.2.: “enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes propuestas, expresándose en diferentes lenguajes”.

Todos estos ejemplos, demuestran como la temática a tratar está presente en la legislación vigente, y, por lo tanto, todos los aspectos relacionados con la legislación serán detallados y concretados posteriormente en la propuesta de intervención.

2.3. Justificación a nivel educativo/pedagógico

En un nivel más teórico, trabajar desde la dramatización con niños de educación infantil tiene grandes ventajas. En primer lugar, porque es un arte y una disciplina desconocida para a los niños, pero muy cercana a los cuentos y al juego simbólico que tanto llevan a cabo, por lo que inicialmente será sencillo captar su atención, para que aprendan motivados y con interés.

Además, es una temática que permitiría trabajar de manera globalizada en el aula cualquier tipo de contenido, desde las matemáticas, la comunicación, las artes plásticas, la música, la expresión corporal, etc. E incluso a nivel más personal y social podría englobar la creatividad, la cooperación, el conocimiento de uno mismo, la autoestima, la interacción y socialización con sus iguales, el descubrimiento y gestión de las emociones, y muchos otros valores, tan necesarios de fomentar en los niños hoy en día, dado que son ciudadanos de una sociedad preocupada en gran medida por el cuidado de la salud mental.

La dramatización ante todo esto, puede ser una forma metodológica diferente para los docentes, a través de la cual proporcionar experiencias nuevas a los alumnos, que les ayuden a crear nuevas redes de conocimiento de manera lúdica, porque el drama siempre va a tener presente una parte lúdica, que será la que se emplee con los más pequeños.

2.4. Relación del trabajo con las competencias del título

Tras la justificación de la temática elegida, se exponen a continuación las competencias que se deben adquirir a lo largo de la formación para maestra de Educación Infantil, y que se verán reflejadas en la propuesta de intervención desarrollada posteriormente.

Las competencias generales detalladas por el Ministerio de Educación y Ciencia (2007) son las siguientes:

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimiento en un área de estudio -la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una 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 -la Educación-.
3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas o soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
6. Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y los valores democráticos.

Asimismo, el presente trabajo se relaciona de manera directa con las siguientes competencias específicas, necesarias para adquirir el título de Maestra en Educación Infantil, y definidas por el Ministerio de Educación y Ciencia (2007):

APARTADO A:

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 límites, el juego simbólico y heurístico.

27. Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverle.

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.

29. Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.

36. Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.

APARTADO B:

8. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.

15. Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción.

16. Favorecer el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita.

19. Conocer y comprender los procesos desde la oralidad a la escritura y los diversos registros y usos de la lengua. 20. Reconocer y valorar el uso adecuado de la lengua verbal y no verbal.

31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

3. OBJETIVOS

Este Trabajo de Fin de Grado tiene 3 grandes propósitos que se describen a continuación:

1. Profundizar en el uso del juego dramático como técnica metodológica en las aulas de educación infantil, para trabajar la expresión corporal y el lenguaje y la comunicación.
2. Programar una intervención utilizando el juego dramático como técnica metodológica principal.
3. Implementar la situación de aprendizaje diseñada dentro de un aula de educación infantil.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. Clarificación conceptual. Diferencia entre teatro, dramatización y juego dramático.

Como se ha comentado en apartados anteriores, la dramatización va a ser la temática principal de este trabajo, por ello se comenzará explicando de forma clara la diferente terminología que encontramos en este campo de estudio.

El término teatro según la Real Academia de la Lengua Española (2014), se define como el arte de componer obras dramáticas o representarlas, siendo uno de sus sinónimos principales el término drama. Esta similitud entre términos existe, pero es necesario matizarla, ya que el concepto que se quiere abordar en el presente trabajo es la dramatización, y cerca de parecer términos muy similares, hay ciertos aspectos primordiales que los diferencian.

Autores como Dolci (2010) describe el teatro como un lugar, como un lenguaje y como el conjunto de productos resultantes de este arte. En la sociedad hoy en día se ve como una construcción para espectáculos o como una profesión. Asimismo, destaca la importancia que tiene el hecho de compartir un mismo espacio con los actores, pudiendo establecer una relación directa con ellos.

Abuín González (2013) entiende el teatro más como un proceso que como un resultado, tanto en la producción como en la recepción del espectáculo.

Tejerina (1994) señala que el teatro tiene dos dimensiones. Por una parte, es la ceremonia y el arte de la representación, lo que permite al actor experimentar y al espectador reflexionar. Además de una forma de arte, lo describe como una dimensión humana. Este segundo significado hace referencia al teatro como drama, en el sentido etimológico griego de acción o conflicto vital, algo consustancial al ser humano.

Todas estas definiciones engloban diversas acepciones que se pueden tener sobre el término, pero la realidad es que es algo complejo de describir ya que, para cada autor, e incluso para cada persona, el término teatro adquiere una dimensión asociada a la forma que tiene cada cual de vivirlo.

Aun así, hay un elemento común que destaca en todas ellas: la búsqueda de una representación final. Como dicen Motos Teruel y Tejedo (2007), al teatro, lo que realmente le preocupa, es la efectividad del espectáculo unas veces, el acabado estético-artístico otras, y en algunos casos ambas cosas.

Y este hecho es el que aleja fundamentalmente los conceptos que se están analizando. Una definición de teatro, pero algo alejada de las anteriores y más cercana, por lo tanto, a la dramatización, es la que propone Boal (2001):

Teatro es la capacidad de los seres humanos de observarse a sí mismos en acción [...].

Identificar es la capacidad de ver más allá de aquello que los ojos miran, de escuchar

más allá de aquello que los oídos oyen, de sentir más allá de aquello que toca la piel, y de pensar más allá del significado de las palabras.

Esta definición, se acerca ligeramente a la de estructura dramática, entendida como:

Un modelo organizado de relaciones entre diferentes elementos que nos permiten contar una ficción representada por actores, a fin de que esta tenga el mayor nivel posible de creatividad y complejidad, y que despierte el interés y la curiosidad del espectador (Alonso de Santos, 2002)

E incluso el drama, también es un concepto puente entre ambos términos, teatro y dramatización, en tanto a que busca desarrollar cualquier expresión, no solo la literaria, dejando un espacio a la creatividad, al construir en grupo, generando una gran obra de arte expresiva: un espectáculo teatral (Bercebal, 2007)

Aun así, se sigue haciendo referencia a otro elemento que supone una barrera entre ambos conceptos: el público. En el teatro, se vuelve indispensable su presencia, ya que sin público una obra teatral carecería de sentido, mientras que, en la dramatización, los propios actores son a la vez protagonistas y público, y el enfoque pasa a estar en el proceso de creación, siendo lo verdaderamente importante el uso de técnicas teatrales, que permiten dotar de estructura dramática a algo que en principio no la posee (Motos Teruel y Tejedó, 2007)

Partiendo del origen etimológico de ambas palabras, “teatro” proviene del griego *théatron*, que significa: “lugar para mirar”, mientras que la palabra “dramatización”, derivada también del griego *drama* (*drao*), significa hacer, y engloba una acción o una acción representada (Osto Torres, 2009). De esta forma, la distinción depende, por lo tanto, de la naturaleza y la calidad de la implicación en una actividad específica y el tipo de participación en ella (Baker, 1973).

La dramatización, podría definirse entonces como un proceso, cuyo foco está en el trabajo activo y artístico de los participantes, que utilizan las técnicas teatrales, pero con fines diferentes a los del teatro (ya que se aleja de la búsqueda de una representación teatral final).

Es por ello, que el uso de la dramatización como método de enseñanza en la escuela tiene múltiples beneficios, ya que permite llegar tanto a los alumnos exitosos con los métodos más tradicionales, como a aquellos a los que les cuesta más llegar a las metas establecidas por el sistema, generando interrelaciones entre compañeros y con uno mismo, de manera activa y lúdica, poniendo al alumno en el centro de su aprendizaje (Van de Water, 2020).

Dramatizar es vivir, experimentar con la vida misma. El objetivo nunca va a ser formar actores ni actrices (García del Toro, 2004). Con este término se hará referencia tanto al proceso mental como al resultado del proceso, entendido como la reproducción de la acción, y denominado juego dramático (Cervera, 1993)

Por lo tanto, esta clarificación conceptual culmina con la definición de juego dramático que establece Pavis (1983), situando esta disciplina como una práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores que improvisan colectivamente según un tema elegido de antemano y/o precisado por la situación.

4.2. Relación entre el juego simbólico y el juego dramático.

El juego es entendido como un elemento indispensable en la vida humana, desde el momento en el que se pone de manifiesto el término *homo ludens* junto a *homo sapiens* y *homo faber*, manifestando así la importancia del juego en la vida diaria tanto como el hecho de fabricar (Huizinga, 2007)

A pesar de que jugar, por lo tanto, engloba tanto a adultos como a niños, es una práctica que tiende a ser más propia en el segundo colectivo, gracias a la desinhibición que tienen los más pequeños frente a los mayores, que sienten en muchas ocasiones presión por la sociedad y sienten vergüenza cuando juegan.

Piaget (citado por Flavell, 1971) explicó que, recién nacidos, los bebés en sus primeros meses de vida todavía no comprenden el concepto de símbolo, simplemente comienzan a

relacionarse con su entorno y los objetos que les rodean. En este periodo sensoriomotor, el juego comienza a mostrar sus primeros indicios, siendo el momento clave la aparición de las primeras representaciones simbólicas, constituyendo el paso hacia el periodo preoperacional.

Previamente a esta aparición, durante las fases en las que Piaget divide el periodo sensoriomotor, se puede observar que alrededor de los 4 meses y en adelante, el niño comienza a efectuar acciones orientadas a objetos, evolucionando desde una intención desinteresada, a un movimiento con una motivación clara. Posteriormente alrededor de los 18 meses y en adelante, es cuando aparece la simbolización, así como la imitación.

El concepto de símbolo, en este momento, empieza a tener relevancia y es importante comprenderlo y no confundirlo con otros términos.

Ruiz de Velasco y Abad (2011) describen la función simbólica como la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidos por los sentidos. Esto genera, por una parte, los símbolos como una forma de exteriorización de un pensamiento con el fin de comunicárselo a los demás, poniendo gran valor en la originalidad, mientras que los signos vienen dados como elementos colectivos que se reciben mediante la imitación, son arbitrarios y deben ser aprendidos y aceptados.

Ambos constituyen un vehículo para la comunicación, pero cada uno desde una perspectiva diferente, que se analizará más adelante, al hablar propiamente de la relación del juego dramático con el lenguaje y la comunicación.

Teniendo esto en cuenta, Piaget (1961) detalla que el simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación, tanto de cosas como de las personas, surgiendo en este momento la relación con el juego, el juego del “como si...”, es decir: el juego simbólico.

Así, el juego simbólico es pura acción espontánea y libre, lleno de significado como acto, sin un fin predeterminado y necesariamente ajeno a la intervención del adulto. (Ruiz de Velasco y Abad, 2011, p 21)

Partiendo de la premisa básica del juego simbólico, el “como si...”, el elemento imaginativo se vuelve algo básico e indispensable, que hace transformar la realidad, desbordando las capacidades técnicas del individuo y la funcionalidad de los objetos, consiguiendo un resultado generalmente subjetivo. A este juego se le podrá denominar juego de expresión (Motos Teruel y Tejedo, 2007).

Esta nueva acepción, se acerca ya a la de juego dramático, actividad descrita anteriormente con una palabra clave: improvisación, un concepto ligado directamente con la imaginación y la capacidad de crear historias, de imitar a los adultos, etc. que los niños del segundo ciclo de educación infantil, ya entrados en la etapa preoperacional, estarán preparados para desarrollar.

Concluyendo, la diferencia clave que se establecerá entre estos dos conceptos, que están ligados y el presente trabajo requiere que así sea, será en cuanto al concepto de símbolo, presente en el juego simbólico, frente al signo, que estará presente en el juego dramático en tanto que se trabajará desde la imitación, pero sin olvidar la parte creativa y libre, que aporta el juego simbólico a este concepto.

4.3. Relevancia del juego dramático en el desarrollo cognitivo/del lenguaje.

El juego, como se viene explicando, es una actividad presente e imprescindible en la infancia. Entre sus múltiples beneficios, resulta importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños (Benítez, 2009).

Chalmers (2011), explica la importancia de que un niño aprenda a comunicarse sin frustración, disfrutando del proceso de creación, del uso de sus propias ideas y de la comprensión y participación en cualquier actividad como integrante de un grupo. Desarrollar,

por lo tanto, unas buenas habilidades comunicativas es una tarea que requiere tiempo y práctica, pero este proceso puede ser muy entretenido.

El juego dramático aportará a los más pequeños la diversión durante el aprendizaje, además de tener un matiz de colectividad, de interacción con los demás, siendo en este momento en el que se produzca indirectamente un intercambio de mensajes, utilizando para ello no solo la lengua oral, sino también el lenguaje no verbal o gestual.

La parte de imitación que engloba también este concepto, permitirá a los alumnos, que al realizar sesiones de juego dramático, puedan fijarse en sus compañeros así como en el docente, adquiriendo nuevas pautas de expresión no verbal, asociadas a diferentes expresiones, emociones, sentimientos y situaciones, a la vez que ellos mismos adquieren herramientas y desarrollan su propia imaginación para mejorar su comunicación, tanto verbal como no verbal, convirtiéndose el aula en un espacio seguro en el que improvisar y descubrir.

Como indica la Jefatura del Estado (2020), en ambos ciclos de educación infantil, se atenderá progresivamente a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, fomentando el desarrollo de todos los lenguajes, llevándose a cabo una primera aproximación a la lectura y a la escritura, sin que resulte esto exigible para afrontar la educación primaria. De esta forma la expresión lingüística en la educación infantil se trabajará centrada en el ámbito oral y el lenguaje no verbal, dejando en un segundo plano la expresión escrita.

4.4. Relevancia del juego dramático en el desarrollo motriz

El juego dramático, además de ser beneficioso en el desarrollo lingüístico, lo es también en otros tipos de expresión como la musical, la plástica y la corporal. El presente trabajo, se centra de manera más exclusiva en la expresión corporal, aunque de manera transversal se continuarán trabajando las otras áreas de expresión, dado que son inherentes al juego dramático (Tejerina, 1994)

Es cierto que, desde las asignaturas o especialidades de educación física o psicomotricidad, aparentemente queda cubierta la parte de desarrollo motriz o expresión corporal. Pero la realidad se aleja de ello, cada vez los niños ven más pantallas y se vuelven más sedentarios, por lo que desde la escuela promover dinámicas activas será fundamental para ayudarles a adquirir conciencia y hábitos sanos.

Le Boulch (1983), indica que un niño que no ha sido sobreprotegido ni dejado a su aire debería tener una motricidad espontánea con una gran armonía. Esto se tendría que potenciar posteriormente para mejorarlo y mantenerlo, y una forma de llevarlo a cabo será mediante el juego dramático.

Él mismo, da una serie de pautas también, comenzando por entender el juego desde la visión del niño, y no como adultos que en muchas ocasiones tienden a infravalorar y desvalorizar los juegos de los más pequeños.

A su vez, otros beneficios del trabajo con la expresión corporal serán el liberar tensiones, evolucionar en la imagen de uno mismo y en su cuerpo, así como en sus posibilidades durante la acción, y dar rienda suelta a la expresión de la personalizar.

Esto será posible conseguirlo mediante el juego dramático, quitando presiones a los niños al ser una forma de juego, generando un clima grupal de confianza, y variando con propuestas más libres o más dirigidas, en función de los objetivos planteados para cada una de las sesiones.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Introducción

La situación de aprendizaje que se detalla a continuación consta de 5 sesiones y en ella aparecen especificados los destinatarios a los que va dirigida, los objetivos de la misma, el marco curricular, la metodología empleada, el cronograma en el que aparece indicado cuando se llevará a cabo cada una de las sesiones, todas las actividades detalladas y explicadas

detalladamente, la evaluación, las adaptaciones curriculares y finalmente los recursos bibliográficos.

5.2. Destinatarios

Esta situación de aprendizaje ha sido diseñada para llevarse a cabo con alumnos del 1º curso del 2º ciclo de educación infantil, en concreto con los niños del CEIP Miguel Delibes en la localidad vallisoletana de Aldeamayor de San Martín.

El grupo en el que se llevará a cabo la propuesta es la clase de 3 años A, compuesta por un total de 19 alumnos.

Antes de diseñar la situación de aprendizaje, se tuvo en cuenta las características del grupo clase, así como las características individuales de cada niño, de manera que las actividades planteadas fueran acordes para ser realizadas por cualquier alumno sin necesidad de llevar a cabo adaptaciones específicas.

5.3. Objetivos

El objetivo general de la situación de aprendizaje es el siguiente:

- Mejorar la expresión corporal y el lenguaje y la comunicación a través del juego dramático fomentando la creatividad.

Los objetivos específicos serán uno por cada sesión, aunque además cada una de las actividades que componen las sesiones tendrá sus propios objetivos didácticos que aparecerán detallados en las tablas del apartado 7.

De esta forma, los objetivos específicos de las sesiones son:

1. Introducir técnicas de dramatización mediante la representación de una historia de ficción.
2. Experimentar la dramatización a través de los animales de la granja y convirtiéndose en mimos.

3. Desarrollar la creatividad convertidos en piratas utilizando para ello el juego dramático.
4. Introducir la improvisación y el clown mediante el juego y las marionetas de dedos.
5. Utilizar técnicas dramáticas de las sesiones anteriores introduciendo un nuevo elemento: los globos.

5.4. Marco curricular

A continuación, se detalla el marco curricular de la situación de aprendizaje. En él aparecen interrelacionados las tres áreas del currículo, las competencias clave (CC), las competencias específicas (CE), los criterios de evaluación, los contenidos del área y los objetivos de etapa. Todo ello ha sido seleccionado de acuerdo con lo que se va a trabajar en la situación de aprendizaje.

La información ha sido extraída de la Consejería de Educación, Junta de Castilla y León (2022)

Tabla 1

Relación de elementos curriculares de la situación de aprendizaje

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE LA DRAMATIZACIÓN					
Curso: 1º de educación infantil del 2º ciclo		Temporalización: 02-05-2024 al 24-05-2024		N.º sesiones: 5	
Título: ¡HACEMOS TEATRO!		Ámbito: social		Contexto: El juego dramático como centro de interés dada su cercanía al juego simbólico por el que muestran una gran atracción.	
Justificación: con esta situación de aprendizaje se pretende que los niños y niñas se inicien en el descubrimiento de diferentes técnicas dramáticas mediante las cuales desarrollarán de manera lúdica la expresión corporal, el lenguaje y la comunicación, así como la creatividad.					
Área	CC	CE	Criterios de evaluación	Contenidos del área	Objetivos de etapa
Crecimiento en Armonía (CA)	CPSAA, CCEC	CE1	<p>1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo reproduciendo acciones y reacciones relacionadas con el equilibrio, la percepción sensorial, el control respiratorio y la coordinación en el movimiento.</p> <p>1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.</p> <p>1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.</p>	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento: coordinación de movimientos en actividades y desplazamientos (salto, carrera, baile), realización de movimientos de manejo con brazos y manos. Inicio en técnicas de respiración y relajación. - Control postural en función de las acciones y situaciones. - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido. 	<p>Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.</p>

Crecimiento en Armonía (CA)	CP, CPSAA, CCEC	CE4	4.3 Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás: - Juego simbólico. Observación e imitación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos.	
Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE)	STEM	CE1	1.3. Ubicarse en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, relacionando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y los objetos.	A.- Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios: - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo.	Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
	CPSAA	CE2	2.4. Explorar las estrategias para la toma de decisiones, de forma guiada, descubriendo el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad: - Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación y experimentación con curiosidad.	
Comunicación y Representación de la Realidad (CRR)	CCL	CE1	1.2. Enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes propuestas, expresándose en diferentes lenguajes.	A. Intención e interacción comunicativas: - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad. H. El lenguaje y la expresión corporales: - Juegos de expresión corporal y dramática: de personajes, hechos y situaciones individuales imitando al adulto.	Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Comunicación y Representación de la Realidad (CRR)	CCL	CE2	2.1. Comprender de forma adecuada los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas con sus iguales y de los adultos apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo: - Intención comunicativa de los mensajes de los adultos.
	CCL	CE3	3.5. Explorar las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas, musicalizando situaciones. 3.7. Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal libre, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.	F. El lenguaje y la expresión musicales: - Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
	CCL, CP, CCEC	CE5	5.6. Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales sencillas, disfrutando del proceso creativo con ayuda del adulto.	E. Aproximación a la educación literaria: - Animación lectora a través de distintas técnicas: en papel, digital, kamishibai, títeres, teatro de marionetas y teatro de sombras. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales: - Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.

5.5. Metodología

La metodología empleada principalmente en la situación de aprendizaje ha sido el juego dramático, ya que, como se ha comentado anteriormente, es una forma de trabajo activa, en la que los alumnos se sienten cómodos al ser muy cercana al juego simbólico, muy habitual en su día a día.

Para poner en práctica el juego dramático, se han diseñado numerosas actividades, que se han dividido en 5 sesiones, comenzando con una primera sesión de descubrimiento e iniciación, continuando con 3 sesiones en las que se irán introduciendo diferentes técnicas dramáticas y concluyendo finalmente con una última sesión innovadora pero que recuerde aspectos que ya han sido trabajados.

Estas actividades desde la perspectiva del niño serán juegos o pequeños retos dirigidos, en los que aparentemente el objetivo será divertirse y pasárselo bien, sin más preocupación más allá de ello. A su vez, cada una englobará uno o dos contenidos propios de la dramatización, de la expresión corporal o del lenguaje y la comunicación, así como otros contenidos transversales de matemáticas, imaginación y creatividad o educación emocional.

Por otra parte, la metodología es motivadora, ya que cada una de las sesiones tendrá una temática o hilo conductor, que permitirá enlazar una actividad con otra, dando estímulos breves a los alumnos, pero muy variados, y sin permanecer demasiado tiempo con la misma actividad evitando la monotonía. De esta forma, las sesiones estarán formadas por 5 o 6 actividades unidas formando parte de una misma historia, con la que captaremos la atención de los niños y les mantendremos integrados en la dinámica.

Estas sesiones se realizarán una vez por semana, acompañadas de actividades cortas que se realizarán en momentos como la asamblea, que permitirán ir recordando al alumnado los contenidos trabajados, así como ir asentándolos de manera progresiva, continuada y significativa.

Además, la metodología será activa, poniendo el foco de atención en el aprendizaje de cada niño y en sus características, así como en las características generales del grupo clase.

De igual manera, es importante destacar el uso de una metodología flexible, que permita dejar actividades dentro y fuera de las sesiones o cambiarlas de orden si fuera necesario, atendiendo a las necesidades e implicaciones del grupo en cada momento.

Finalmente, es de gran relevancia hablar del rol del profesor al llevar a cabo esta metodología, ya que su papel va a ser fundamental. Será necesario que el docente tenga muy claras las actividades a realizar, pudiendo así hacer variaciones si fuera necesario. Además, su implicación debe ser máxima, si el docente actúa con vergüenza y no realiza él mismo las dinámicas propuestas, la respuesta de los niños no será la deseada, ya que necesitan, por lo menos inicialmente, un guía que les aporte seguridad ante esta nueva forma de trabajo.

El grupo clase con el que se ha llevado a cabo la intervención, no presentaba necesidades específicas de aprendizaje. Independientemente de este hecho, se detallan a continuación una serie de medidas de atención a la diversidad, que el docente deberá tener en cuenta para facilitar la comprensión de las explicaciones por parte de todo el alumnado, así como para captar la atención de la clase, ya que el grupo era algo disperso.

1. El docente realizará las explicaciones con un tono de voz adecuado, ni muy alto ni muy bajo, y sin gritar, cerciorándose de que todos los alumnos le están escuchando, utilizando si fuera necesario técnicas para captar la atención como por ejemplo el uso de canciones para hacer silencio.
2. Las explicaciones se darán de forma ordenada, explicando normas sencillas cuando las haya y no superando 2 o 3 indicaciones. Una vez probadas estas normas se podrán ir añadiendo más progresivamente y de una en una.
3. Se respetará en todo momento los ritmos individuales de cada niño, teniendo en cuenta que es una actividad novedosa por la que pueden mostrar rechazo. Ante esta situación

intentaremos motivar al alumno dándole alguna tarea secundaria en forma de misión secreta que deberá realizar para ayudar al docente, siempre sin forzar al alumno a realizar la actividad.

4. Muchas de las actividades se realizarán en un aula distinta al aula habitual de referencia, por lo que antes de comenzar la actividad el docente pondrá en contexto a los alumnos en su propia clase, generando un sentimiento de seguridad en los niños, y ayudándoles a entrar en la dinámica desde ese momento, incluyendo el desplazamiento hasta la nueva clase, que será tematizado siguiendo la línea de la sesión.

5.6. Cronograma

Como se ha explicado anteriormente, la situación de aprendizaje consta de 5 sesiones, realizándose una por semana. Estas sesiones irán acompañadas de pequeñas actividades en el día a día que no aparecen representadas en el cronograma ya que se adaptarán según la situación diaria del aula. Además, es importante destacar que en la última semana se llevarán a cabo dos sesiones, ya que la última sesión engloba conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores y se utilizará como sesión de cierre. Cada sesión tendrá una duración de aproximadamente 45/50 minutos, compuestas por actividades que variaran entre los 5 y los 15 minutos, siendo un tiempo estimado y variable atendiendo a la implicación del alumnado durante las mismas.

Las sesiones se han distribuido durante el mes de mayo, teniendo en cuenta el día a día de los alumnos, las sesiones con los especialistas, las excursiones y los días festivos. La hora de realización será la primera de la mañana (de 9:00 a 10:00) dentro de lo posible, ya que es el momento de mejor disponibilidad y atención por parte de los alumnos.

A continuación, se detalla el cronograma donde se indica cada una de las sesiones (en color azul) junto con los días festivos (color rosa) o de excursiones (color naranja).

Tabla 2*Cronograma del mes de mayo*

MAYO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1 FESTIVO	2 SESIÓN 1	3	4	5
6	7	8 SESIÓN 2	9	10	11	12
13 FESTIVO	14	15 SESIÓN 3	16 EXCURSIÓN	17	18	19
20	21	22 SESIÓN 4	23	24 SESIÓN 5	25	26
27	28	29	30	31		

5.7. Actividades

Las actividades desarrolladas a continuación aparecen divididas por sesiones. Cada sesión cuenta con 5 o 6 actividades, siguiendo todas las actividades de la misma sesión un mismo hilo conductor que aparecerá explicado en el título de esta y descrito en las primeras líneas.

Cada actividad estará numerada en la parte derecha superior de la tabla, y además aparecerá detallado el nombre de la misma, los objetivos didácticos, los contenidos que trabaja de manera detallada, el agrupamiento del alumnado, la temporalización, el espacio donde se va a llevar a cabo, los materiales necesarios, la explicación desarrollada de la actividad y comentarios aclaratorios en caso de que fueran necesarios.

Por último, cada sesión comienza con una actividad de calentamiento y termina con una actividad de relajación o vuelta a la calma, que va a permitir a los niños distinguir de manera clara el principio y el final de la sesión.

5.7.1. Sesión 1: El Sueño de Nico

Esta primera sesión cuenta con 6 actividades y está ambientada en un sueño que ha tenido un niño que se llama Nico, en el que irá viajando por diferentes zonas, descubriendo personajes y viviendo diferentes situaciones que los niños irán llevando a cabo. La historia completa de Nico que irá narrando el docente se encuentra en el Anexo 1.

Nombre	Viaje por nuevos países	N.º actividad	1
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Activar el cuerpo y prepararlo para la sesión. - Probar las posibilidades de expresión del cuerpo a nivel motor grueso. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos contrarios: grande-pequeño, silencioso-ruidoso, saltar-reptar-volar. - El cuerpo y sus posibilidades. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Comenzaremos narrando la historia de Nico, que ha llegado al país de los gigantes. Para camuflarse y que los gigantes no le vean él también se tiene que convertir en un gigante, así que proponemos a los niños convertirse en gigantes como lo hizo Nico. Además, los gigantes están dormidos y debemos ser silenciosos para no despertarlos. Los niños deberán moverse por toda la sala estirando los brazos hacia arriba, poniéndose de puntillas e intentando parecer lo más grandes posibles, cuanto más creatividad mejor.</p> <p>Tras un rato andando les contaremos que Nico ha llegado al país de los enanitos, y que todos nos vamos a convertir en estos pequeños seres que son un poco ruidosos y cada vez que se cruzan con alguien dicen “Hola enanito”, saludan con la mano y siguen su camino. Los niños deberán ir agachados y parecer lo más pequeños posible, saludando a sus compañeros cuando se crucen con ellos.</p> <p>Continuaremos la historia llegando al país de saltilandia, donde se deberán mover dando saltos, después pasarán por reptilandia, país en el que se tendrán que desplazar reptando por el suelo, y finalmente llegarán al país de las aves, donde todo el mundo tiene alas y se desplaza volando.</p>		
Comentarios	Dejaremos a los niños libertad para ser creativos, aunque al ser la primera sesión es importante que el docente sea un modelo que motive a los alumnos a ejecutar las acciones.		

Nombre	Música corporal	N.º actividad	2
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir las posibilidades musicales de nuestro cuerpo. - Improvisar sin miedo a equivocarse. - Desarrollar la expresión y el movimiento libre. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos contrarios: fuerte-suave. - Partes del cuerpo. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio similar al de la asamblea donde poder sentarse.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	Nico continua su viaje y llega a un país donde sus habitantes son unos seres un poco extraños que están haciendo música con su cuerpo. Proponemos a los niños descubrir con qué partes de su cuerpo pueden hacer sonidos y de qué forma. El docente irá guiando		

	<p>la actividad indicando partes del cuerpo y los niños indicarán como se les ocurre que pueden hacer sonidos, empezando por las manos y después los pies, que son las partes más sencillas y con las que comúnmente se hacen sonidos como aplaudir o al andar.</p> <p>Uno de los sonidos corporales que guiará el docente será la lluvia con las manos. Nico de repente escucha la lluvia, pero mira al cielo y no está lloviendo, ya que están creando el sonido de la lluvia los habitantes de este país con sus propias manos. Animaremos a todos los niños a hacer la lluvia, primero flojito porque llueve poco así que chocaremos repetidamente un dedo de una mano con otro dedo de la otra mano, después repetiremos el proceso, pero con dos dedos de cada mano ya que llueve un poco más fuerte, y así sucesivamente hasta llegar a 4 dedos de la mano, o incluso 5 que sería un aplauso simulando una lluvia muy fuerte.</p>
Comentarios	El docente puede ir proponiendo diferentes partes del cuerpo, pero también puede dejar que sean directamente los propios niños los que propongan las partes y los sonidos si ve al grupo con iniciativa.

Nombre	Somos indios	N.º actividad	3
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Calentar la voz y los órganos fonadores. - Explorar diferentes posibilidades tímbricas de nuestra voz. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Vocalizaciones. - Las vocales. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio similar al de la asamblea donde poder sentarse.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Tras despedirse de estos seres Nico escucha unas voces un poco extrañas, y al acercarse más ve a unos indios haciendo sonidos raros con su voz. Estos indios le dicen que se una a ellos y pruebe a hacer estos sonidos tan divertidos, solamente hay que decir una vocal (podemos aprovechar y preguntar a los alumnos cuales son las vocales), por ejemplo, la A, y a la vez dar golpes en la boca con la palma de la mano abierta. Propondremos a los niños realizar estas vocalizaciones todos juntos, e iremos probando con las diferentes vocales, así como variando la intensidad para obtener nuevos sonidos.</p>		
Comentarios	Si la actividad funciona muy bien, puede continuarse en la misma sesión, o en sesiones posteriores con nuevas vocalizaciones, por ejemplo, moviendo la boca exageradamente mientras se van diciendo las vocales.		

Nombre	Luces, cámara y acción	N.º actividad	4
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Mantener la atención. - Improvisar acciones convertidos en un personaje. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos temporales: rápido-lento. - Atención y concentración. 		

Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.
Temporalización	10 minutos.
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.
Materiales	Ninguno.
Desarrollo	<p>Nico continúa su viaje y se encuentra con uno director de cine grabando una película con los actores. Le proponen unirse a la película, pero debe superar una prueba. Cuando el director, que será el docente, diga “Acción” todos los niños deberán comenzar a moverse por la sala, haciendo las acciones que ellos deseen, imaginándose que están saliendo en una película. Cuando el director diga “Stop”, todos se quedarán quietos como estatuas.</p> <p>Si esta dinámica funciona aumentaremos las normas del juego, pudiendo decir el director “Cámara rápida”, en la que los alumnos se moverán muy rápido, o “Cámara lenta”, momento en el que deberán ir despacio.</p>
Comentarios	El docente estará atento a la respuesta de los niños ante las indicaciones y será el que decida si debe introducir más o menos.

Nombre	El viaje en autobús	N.º actividad	5
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar acciones dirigidas con mímica. - Fomentar la atención y la concentración. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Mímica. - Atención. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Nico está muy cansado y decide volver a casa en autobús. Los niños recrearán ese viaje, por lo que se colocarán sentados en cuatro filas, como si fuesen los asientos de un autobús. El docente se colocará delante de ellos de manera que todos puedan verle, y comenzará a explicar que van a realizar un viaje en autobús. Irá narrando lo que va ocurriendo en el autobús a la vez que ejecuta las acciones correspondientes sirviendo de modelo a los alumnos. Una vez hayan comprendido las acciones simplemente las irá narrando y los niños las llevarán a cabo.</p> <p>Un ejemplo de narración es el siguiente: “Bienvenidos a todos al autobús. Lo primero que tenemos que hacer es ponernos el cinturón (el docente hace el gesto de abrocharse), así muy bien. ¿Estáis listos para empezar el viaje? El autobús comienza a moverse brum brum brum (colocamos las manos como si lleváramos un volante y fuésemos conduciendo) y de repente hay una curva hacia un lado (el docente inclina el cuerpo tumbándose hacia un lado) y seguimos nuestro viaje brum brum, ¿qué tal vais, bien, alguno se ha mareado?”</p> <p>Las indicaciones que se podrán dar son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curvas hacia un lado o el otro (indicando una referencia como la ventana o la puerta, para evitar confusiones con la 		

	<p>izquierda y la derecha). En este obstáculo tendrán que tumbarse o inclinarse hacia el lado que corresponda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baches o saltos en la carretera. Este obstáculo les hará levantar el culo del suelo como dando un pequeño salto. - Túneles, en los que deberán agachar la cabeza para no darse con el techo. - Mini accidentes en el autobús como un pinchazo en las ruedas, que les hará bajarse del autobús e hinchar las ruedas (todo ello ejecutado con mímica)
Comentarios	Ninguno.

Nombre	¡Qué cansado estoy!	N.º actividad	6
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Relajar el cuerpo a través de una imagen mental. - Recordar lo realizado durante la sesión. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La respiración y la relajación, 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente		
Temporalización	5/10 minutos		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio similar al de la asamblea donde poder tumbarse		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Música relajante. - Altavoz o dispositivo similar con el que reproducir música. 		
Desarrollo	<p>Contaremos a los alumnos que Nico está tan cansado de su viaje que al bajarse del autobús fue directo a su casa a tumbarse en la cama. Todos nos tumbaremos en el suelo, escuchando una música relajante de fondo, mientras el docente irá lentamente y con voz suave recordando todo lo realizado en la sesión, desde la perspectiva de lo que ha hecho Nico durante su viaje. Los alumnos mantendrán los ojos cerrados y respirarán por la nariz expulsando el aire por la boca, mientras escuchan al docente recordar lo vivido.</p>		
Comentarios	Es importante que la voz del docente sea suave y pausada, para ayudar a los alumnos a relajarse.		

5.7.2. Sesión 2: Dramatización animal

La segunda sesión está compuesta por 5 actividades, todas ellas ambientadas en los animales de la granja, ya que es una temática que los alumnos estarán trabajando en el momento de realizar la sesión.

Nombre	Somos animales	N.º actividad	1
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Activar el cuerpo y prepararlo para la sesión. - Comenzar a imitar y representar con todo el cuerpo. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Los animales de la granja. - El cuerpo y sus posibilidades. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		

Materiales	Ninguno.
Desarrollo	Los niños se colocarán en un extremo del aula de psicomotricidad, y tendrán que ir hasta la pared de enfrente (o la marca que establezcamos) y volver, imitando lo mejor posible al animal que haya indicado el profesor. Lo imitarán tanto físicamente como realizando cuando sea posible la onomatopeya correspondiente.
Comentarios	Esta sesión está ambientada en los animales de la granja, por lo que imitaremos a esos animales. Para hacer más dinámica la actividad se puede ir preguntando a los alumnos qué animales de la granja conocen, e iremos imitando ordenadamente los animales que nos digan, junto a otros que puede añadir el docente.

Nombre	Las estatuas	N.º actividad	2
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la imaginación. - Representar características animales mediante lenguaje no verbal. - Realizar diferentes posturas corporales. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Confianza. - Imaginación. - Lenguaje no verbal. 		
Agrupamiento	Por parejas.		
Temporalización	10/15 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Los alumnos se colocarán por parejas. Un miembro de la pareja será el escultor y el otro la arcilla. Los escultores irán colocando a su compañero de la forma que deseen, moviéndoles las diferentes partes del cuerpo para formar un animal de la granja. Cuando las estatuas estén listas los demás compañeros de la clase intentarán adivinar que animal representa cada una.</p> <p>Después se cambiarán los turnos, pasando a ser arcilla los alumnos que eran escultores y viceversa. De nuevo volveremos a preguntar qué estatuas han creado, a ver si los niños son capaces de adivinarlo.</p>		
Comentarios	<p>Es necesario prestar atención en el momento de formación de parejas, para que ningún alumno se quede solo o sea rechazado por sus compañeros en numerosas ocasiones.</p> <p>Una opción para evitar este tipo de situaciones sería elegir nosotros las parejas, aunque será algo a valorar en función de los alumnos que vaya a realizar el juego.</p>		

Nombre	Carrera de caballos	N.º actividad	3
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Representar con mímica indicaciones sencillas. - Fomentar la atención y la concentración. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Mímica. - Atención. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		

Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.
Materiales	Ninguno.
Desarrollo	<p>Todos nos convertiremos en caballos, que van a realizar una carrera, pero esta carrera es corriendo en nuestro propio sitio. Como son caballos, lo primero que explicaremos a los niños es que todo el rato deberán trotar en el sitio, y deberán estar muy atentos a los obstáculos que se vayan encontrando (que los irá narrando el docente)</p> <p>Ejemplos de obstáculos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curvas hacia un lado o el otro (indicando una referencia como la ventana o la puerta, para evitar confusiones con la izquierda y la derecha). En este obstáculo tendrán que inclinarse hacia el lado que corresponda. - Baches o saltos de vallas. En este obstáculo tendrán que dar un salto, según lo alta que sea el obstáculo el salto será más alto o más bajo. - Túneles, en los que deberán agachar la cabeza para no darse con el techo. - Charcos de barro, en los que tendrán que ir más despacio levantando los pies que estarán pegajosos. <p>Antes de comenzar la carrera el docente podrá explicar los obstáculos y como se superan, o empezar directamente y dejar a los niños la resolución de los mismos de manera creativa.</p>
Comentarios	La motivación que muestre el docente en esta actividad es fundamental para motivar a los niños. Deberá indicar el principio de la carrera, e ir interactuando con los niños preguntándoles si los caballos van bien o están cansados, si ven la meta cerca o lejos, etc.

Nombre	Representa la historia: la vida del granjero	N.º actividad	4
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los mimos. - Improvisar la representación de acciones mediante lenguaje no verbal. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Los mimos. - El día a día en la granja. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>El docente comenzará explicando que es un mimo, y como estas personas actúan solamente con gestos sin hablar.</p> <p>A continuación, irá narrando a todos los niños, que se encontrarán colocados de pie en círculo, la historia de un granjero desde que se levanta por la mañana hasta que se acuesta, y mientras narra los niños interpretarán todos los hechos que vayan ocurriendo, solamente con gestos, ya que se habrán convertido en mimos que no pueden hablar.</p>		
Comentarios	El docente deberá narrar la historia pausadamente para dar tiempo a la ejecución de las acciones.		

	Además, al principio puede colaborar en realizar él mismo también las acciones para facilitar la actividad a los alumnos, aunque el objetivo final es que sean ellos los que improvisen.
--	--

Nombre	Masaje de animales	N.º actividad	5
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Relajar el cuerpo. - Ayudar al compañero a relajarse, masajeándolo suavemente. - Experimentar el contacto corporal con otra persona. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Animales de la granja. - Relajación y técnicas de masaje. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos de manera cooperativa.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio similar al de la asamblea donde poder sentarse en círculo.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Los alumnos se colocarán sentados en círculo junto al docente, y formarán un trenecito, de manera que cada niño pueda poner las manos en la espalda del niño que tiene delante. El docente irá recordando junto a los niños los animales vistos durante la sesión e iremos imitándolos con las manos sobre la espalda del compañero, generándole cosquillitas y un pequeño masaje que le ayude a relajarse, mientras nos relajamos nosotros también.</p> <p>Ejemplos de masajes de animales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vaca: con las palmas de las manos abiertas que se irán apoyando sobre la espalda. - Pollito: con el dedo índice y pulgar daremos pequeños pellizcos sin apretar simulando el pico. - Gato: arañaremos suavemente en la espalda del compañero. - Hormigas: haremos cosquillitas suaves con todos los dedos. - Mariposas: con las manos abiertas simulando las alas las irán apoyando y levantando de la espalda. <p>Cada uno de los animales repetirá su acción varias veces, subiendo y bajando por la espalda del compañero de delante.</p>		
Comentarios	<p>Para que todos los niños puedan ver bien el movimiento que deben hacer, el docente lo enseñará mirando hacia el centro del círculo para que después todos puedan llevarlo a cabo en la espalda del niño de delante.</p> <p>Otra opción es dejar a su imaginación como realizar el movimiento de cada animal.</p>		

5.7.3. Sesión 3: Somos piratas

La tercera sesión está formada por 6 actividades ambientadas en los piratas, ya que es una temática que implica meterse dentro de un personaje durante toda la sesión.

Nombre	Canción “Cuando un pirata baila”	N.º actividad	1
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Activar el cuerpo y prepararlo para la sesión. - Introducirse en el papel de ser un pirata. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal: las partes del cuerpo (pie, rodilla, cintura, mano, dedos, codo, cabeza) 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>El docente irá cantando la canción “Cuando un pirata baila”, que tendrá una letra sencilla y repetitiva para que los niños se la puedan ir aprendiendo y cantando también.</p> <p>La canción irá nombrando partes del cuerpo que deberán ir moviendo. Cada vez que se añada una parte nueva después nombraremos la dicha anteriormente a la vez que la movemos, y así sucesivamente con todas las partes del cuerpo que queramos calentar y empezar a mover.</p> <p>La letra de la canción está en el Anexo 2.</p>		
Comentarios	Los niños pueden proponer partes del cuerpo que no se hayan movido todavía y las incluiremos en la canción		

Nombre	Representa la historia: somos piratas	N.º actividad	2
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Improvisar la representación de acciones mediante lenguaje no verbal. - Fomentar la creatividad. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La vida de un pirata. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>El docente comenzará a explicar que tras cantar la canción de los piratas nos hemos convertido todos en piratas, e irá contando una historia que los niños deberán representar. Además, irá haciendo preguntas a los alumnos para que desarrollen su creatividad pensando en acciones que puede llevar a cabo un pirata.</p>		
Comentarios	Esta actividad ya se ha realizado de manera similar en la sesión anterior, por lo que daremos más libertad a los alumnos a la hora de expresarse.		

Nombre	El viaje en barco	N.º actividad	3
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Improvisar la representación de indicaciones sencillas. - Fomentar la atención y la concentración. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Mímica. - Atención. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		

Desarrollo	Los niños se subirán al barco pirata (del que el docente habrá hablado en la historia de la actividad anterior). Este barco tendrá turbulencias ya que el mar estará muy agitado, por lo que deberán ejecutar las acciones correspondientes a los obstáculos que el docente vaya indicando.
Comentarios	De nuevo, dejaremos libertad a los niños y daremos menos explicaciones de cómo enfrentarse a los obstáculos, ya que queremos que sean capaces de improvisar y ya han realizado actividades similares en las sesiones anteriores.

Nombre	¿Para qué sirve este objeto?	N.º actividad	4
Objetivos Didácticos	- Desarrollar la creatividad y la imaginación.		
Contenidos	- La creatividad.		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	- Un pañuelo (de cualquier color, forma y textura)		
Desarrollo	<p>Les contaremos a los niños que con el barco en el que viajamos en la actividad anterior hemos llegado a una isla en la que hay un cofre del tesoro, y dentro de él hemos encontrado un pañuelo (el docente se lo puede sacar del bolsillo).</p> <p>Les seguiremos contando que ese pañuelo es mágico y sirve para muchas cosas, así que de uno en uno se lo tendrán que ir pasando contando a sus compañeros para que lo podrían utilizar, y ejecutando una acción o movimiento con el pañuelo que represente lo que están contando, intentando no repetir algo que haya dicho el compañero de al lado.</p>		
Comentarios	Si algún niño no tiene respuesta podemos decirle que no pasa nada que siga pensando y nos avise cuando se le haya ocurrido, ya que no queremos forzar y probablemente haya niños a los que les resulte muy fácil la dinámica y otros a los que les pueda costar más.		

Nombre	Mi reflejo en el espejo	N.º actividad	5
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Imitar a otra persona. - Aceptar y respetar nuestro propio cuerpo y el de los demás. - Desarrollar la capacidad de observar. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La imitación. - La autoestima. 		
Agrupamiento	Por parejas.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Dentro del cofre del tesoro, además del pañuelo, nos habremos encontrado un espejo, por lo que jugaremos a un juego de espejos con los niños.</p> <p>Colocaremos las dos cuerdas extendidas en línea recta, una a 30 o 40 cm de la otra. Los niños se colocarán por parejas, un miembro de</p>		

	<p>la pareja en una cuerda y el otro en la otra cuerda, quedando uno enfrente del otro.</p> <p>A continuación, nombraremos espejo a una de las filas, que deberá imitar los movimientos de su compañero de enfrente, ya que cuando nos miramos al espejo el reflejo que nos devuelve es lo mismo que estamos haciendo nosotros.</p> <p>Después cambiaremos los papeles, convirtiéndose en espejos aquellos niños que no lo habían sido antes.</p>
Comentarios	Los niños pueden tocarse, por ejemplo, colocando una mano de cada uno con la palma extendida sobre la del otro, de manera que al principio se facilite la acción.

Nombre	Relajación marina	N.º actividad	6
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Relajar el cuerpo. - Experimentar la tensión y la relajación de los músculos. 		
Contenidos	- Relajación y respiración.		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio similar al de la asamblea donde poder tumbarse.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Música relajante con sonidos marinos. - Altavoz o dispositivo similar con el que reproducir música. - Un pañuelo (de cualquier color, forma y textura) 		
Desarrollo	<p>Los piratas (es decir, los alumnos) han hecho tantas cosas y están tan cansados que se tumban en la arena de la playa, cierran los ojos, y se empiezan a imaginar que una ola llega lentamente y acaricia sus pies, como el agua está un poco fría durante unos segundos el docente les indicará que aprieten los pies, para después soltar y relajarlos completamente. La ola irá llegando a cada una de las partes del cuerpo y los alumnos las irán contrayendo y relajando, generando una situación de tranquilidad y reposo en el cuerpo.</p> <p>Además, el docente irá pasando por cada niño acariciándole la cara con el pañuelo que utilizamos anteriormente, generándole así mayor relajación.</p>		
Comentarios	El docente utilizará un tono de voz suave que permita bajar pulsaciones a los alumnos, y les irá recordando que deben hacer respiraciones cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca muy despacio.		

5.7.4. Sesión 4: Nuevas sensaciones

Esta sesión será la cuarta, y contará con 6 actividades, en las que trabajaremos sobre técnicas de clown e introduciremos las marionetas de dedo.

Nombre	¿Qué hay en mi bolsillo?	N.º actividad	1
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la imaginación. - Perder la vergüenza a la hora de interpretar. - Aprender a reírse de uno mismo. 		
Contenidos	- Técnicas de clown.		
Agrupamiento	Todos los alumnos, de forma colectiva.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o zona de la asamblea.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>El docente comenzará la actividad contando a los niños que ha traído algo escondido en su bolsillo, y que lo va a sacar a ver qué es.</p> <p>Será una pelota invisible, que todos colocados en círculo tendremos que ir pasándonos, exagerando lo máximo posible la acción y utilizando la imaginación para cogerla y recibirla de formas originales.</p> <p>Cuando la pelota haya rotado por todos los alumnos, volverá al docente que se la guardará otra vez en el bolsillo, para sacar a continuación el “monstruo de la risa”, que generará un montón de cosquillas en la persona que lo tenga. De nuevo la dinámica consistirá en ir pasándonos a este “monstruo”, riéndose a carcajadas el niño que lo reciba.</p> <p>Tras pasar por todos los alumnos el docente lo guardará en el bolsillo y mirando atentamente descubrirá que hay un alien muy pegajoso que se queda pegado en la cara y cuesta mucho quitárselo para pasárselo a un compañero. Cuando este alien haya rotado por todos volverá al bolsillo y pondremos fin al juego.</p>		
Comentarios	El juego se puede alargar todo lo que el docente quiera, ya que es posible inventar cualquier ser con una característica concreta. Incluso podríamos preguntar a los niños que hay en sus bolsillos para que puedan fomentar aún más su imaginación.		

Nombre	Te amo muy triste	N.º actividad	2
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la entonación que se le da a las palabras y frases. - Empezar a desarrollar la empatía. 		
Contenidos	- La entonación de las palabras.		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o zona de la asamblea.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>El docente dirá una palabra al azar, como puede ser, por ejemplo, la palabra “patata”. Esta palabra trataremos de que sea bastante neutra, ya que la actividad consiste en repetirla con diferentes entonaciones que irá indicando el docente.</p> <p>Por ejemplo, podremos decir la palabra “patata” muy contentos, o muy tristes, la podemos decir muy rápido porque estamos muy activos, fatigados porque acabamos de correr una carrera, o despacio y bajito porque nos acabamos de levantar.</p>		

Comentarios	La actividad se podrá hacer lo larga o corta que desee el docente según las entonaciones que quiera añadir. De nuevo se dará la posibilidad a los alumnos de elegir ellos las entonaciones, haciéndoles protagonistas de la actividad.
-------------	--

Nombre	La pulga circense	N.º actividad	3
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir las marionetas de dedo. - Desarrollar la motricidad fina. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o zona de la asamblea.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Contaremos a los niños que ahora, ha salido de nuestro bolsillo una pulga invisible, y que vamos a ir repartiendo una a cada niño. Ellos deberán tratar de cogerla sin que se les escape ya que es un poco traviesa.</p> <p>Cuando todos tengamos nuestra pulga les explicaremos que son pulgas que vienen del circo, y saben hacer muchas acrobacias. Primero extenderemos la palma de una de nuestras manos y con la otra haremos como que somos la pulga que va dando saltos, cada vez más altos, y haciendo volteretas.</p> <p>Después probaremos en la otra mano y la pulga comenzará a saltar de dedo en dedo, por lo que además de extender la palma deberán separar los dedos para ponérselo difícil a la pulga.</p> <p>El docente seguirá proponiendo retos a las pulgas utilizando los dedos y las manos.</p>		
Comentarios	La actividad se podrá alargar lo que el docente desee, teniendo en cuenta la implicación de los niños y su motivación.		

Nombre	Caracol col col	N.º actividad	4
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir las marionetas de dedo. - Desarrollar la motricidad fina. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o zona de la asamblea.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Anillos con ojos (uno por niño). Ver material en Anexo 3. 		
Desarrollo	<p>El docente se colocará en el dedo índice unos ojitos y cuando se lo enseñe a los niños les contará que es un caracol, y que va a contarles su historia. Este caracol se levantaba cada mañana y como tenía mucha hambre salía a pasear en busca de una hoja fresca para comerse. El docente utilizará el brazo como camino o como rama, y la mano abierta como hoja, mientras con la otra mano moverá al caracol, a la vez que cuenta la historia.</p> <p>En la primera parte de la historia el caracol se moverá por el brazo, hasta que llegue a la hoja que se va a comer de 5 mordiscos, uno por cada dedo de la mano, así que “ñam”, el caracol dará su primer</p>		

	<p>bocado por lo que el docente recogerá el dedo correspondiente, y así sucesivamente con cada una de las hojas. Después el caracol ya con la tripa llena se volverá a su casa.</p> <p>Cuando el docente termine la historia entregará un anillo con ojos a cada uno de los niños, para volver a contar la historia y que todos puedan representarla.</p>
Comentarios	La historia se puede alargar añadiendo más aventuras del caracol, aunque no conviene alargarla mucho ya que es la primera toma de contacto de los niños con las marionetas de dedo.

Nombre	¿De quién son estos ojos?	N.º actividad	5
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar el uso de las marionetas de dedo. - Desarrollar la motricidad fina. - Fomentar la creatividad. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina. - Los animales. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Anillos con ojos (uno por niño) 		
Desarrollo	<p>Cada niño ya tendrá su anillo de la actividad anterior, por lo que ahora les propondremos que en vez de ser caracoles cada uno se imagine que animal quiere ser y actúe con su dedo como si fuera el mismo. Nos pueden presentar a sus animales saludándonos, diciendo qué animal son, poniéndoles un nombre, y despidiéndose. El docente irá preguntando a cada niño de uno en uno por su marioneta de dedo.</p>		
Comentarios	Propondremos a los niños ponerle voz a su animal, para que su marioneta se parezca todavía más, aunque siempre sin forzar y respetando los ritmos de cada uno de los participantes.		

Nombre	Aplausos	N.º actividad	6
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la imaginación. - Potenciar la motricidad fina. - Relajar el cuerpo y bajar pulsaciones. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina. - Relajación. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	Ninguno.		
Desarrollo	<p>Para terminar la sesión jugaremos a inventar aplausos. Iremos proponiendo diferentes aplausos, por ejemplo el de un elefante podría ser chocando las manos poniéndolas en forma de puño.</p> <p>El docente deberá conducir la actividad para que los niños propongan los aplausos que se les ocurran, pero finalmente terminará él proponiendo los aplausos para que sean cada vez más suaves y lentos y se genere así un clima tranquilo.</p>		

Comentarios	Es importante que el docente conduzca muy bien la actividad para que no genere el efecto contrario.
-------------	---

5.7.5. Sesión 5: Jugamos con globos

La quinta sesión estará formada por 5 actividades, en las que recordaremos técnicas aprendidas anteriormente y exploraremos con un nuevo elemento: el globo.

Nombre	¡Bailamos con globos!	N.º actividad	1
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar nuevos movimientos sin vergüenza utilizando un globo. - Expresar el ritmo con el movimiento corporal. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión corporal. - Creatividad. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Música de diferentes estilos. - Altavoz o dispositivo similar con el que reproducir música. - Globos (hinchados previamente, uno por niño y algunos extras por si se pincharan) 		
Desarrollo	El docente presentará a los alumnos el nuevo material que se va a utilizar en esta sesión. A continuación, dará un globo a cada niño y les propondrá moverse con la música utilizando el globo de forma libre. La música irá cambiando para pasar por diferentes estilos, pudiendo ver así el docente el cambio que presentan los alumnos ante ellos.		
Comentarios	Al ser la última sesión, daremos libertad a los niños para que se expresen como deseen, no hay movimientos correctos ni incorrectos, solo movimientos, e intención participativa.		

Nombre	¿Para qué sirve este objeto?	N.º actividad	2
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la creatividad y la imaginación. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La creatividad. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Globos (hinchados previamente, uno por niño y algunos extras por si se pincharan) 		
Desarrollo	Una vez que hemos experimentado con los globos, cada niño habrá bailado y jugado con él de forma diferente, por lo que les propondremos jugar a usar el globo de diferentes formas, intentando no repetir lo que haya dicho el compañero de al lado.		
Comentarios	Si algún niño no tiene respuesta podemos decirle que no pasa nada que siga pensando y nos avise cuando se le haya ocurrido, ya que		

	no queremos forzar y probablemente haya niños a los que les resulte muy fácil la dinámica y otros a los que les pueda costar más.
--	---

Nombre	Simón dice que...	N.º actividad	3
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar órdenes sencillas utilizando lenguaje no verbal. - Potenciar la concentración y la atención. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Mímica. - Nociones espaciales: arriba-abajo, encima-debajo, etc. - Equilibrio. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, individualmente.		
Temporalización	5/10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Globos (hinchados previamente, uno por niño y algunos extras por si se pincharan) 		
Desarrollo	El docente jugará al clásico juego de Simón dice que..., aunque utilizará su propio nombre. Tendrá que ir dando indicaciones a los niños de acciones que deberán representar en las cuales deberán introducir el globo como un elemento más, todo ello sin hablar como si fueran mimos.		
Comentarios	El juego se podrá complementar tanto al principio como al final con el juego de las estatuas, mandando a los niños crear estatuas concretas o estatuas inventadas, con su propio cuerpo y utilizado el globo.		

Nombre	El lavacoches	N.º actividad	4
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Improvisar convertidos en una máquina. - Desarrollar la creatividad. - Favorecer la socialización, el trabajo en equipo y la confianza. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Improvisación. - Compañerismo y respeto a los demás. 		
Agrupamiento	Todos los alumnos, de forma cooperativa.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o un espacio amplio.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Globos (hinchados previamente, uno por niño y algunos extras por si se pincharan) 		
Desarrollo	Los alumnos se colocarán en dos filas, poniéndose un niño enfrente de otro, y dejando un pequeño pasillo en el medio. Entre todos deberán simular que son un lavacoches, que irá lavando a un niño que será el coche e irá pasando por el pasillo del medio. Le tendrán que lavar agitando los globos, frotándolos, moviéndolos, dejaremos espacio a la creatividad para que cada uno realice los movimientos que considere. Cuando el niño-coche esté por la mitad del pasillo entrará otro niño en la misma dirección, y así sucesivamente, de manera que todos los niños podrán ser coches, ya que cuando un niño-coche llegue al final se colocará en la fila para ser lavacoches.		

Comentarios	El docente dejará espacio a la imaginación y solamente intervendrá en la mecánica del pasillo, para indicar cuando un niño debe entrar y donde se deben colocar al salir.
-------------	---

Nombre	Relajación con globos	N.º actividad	5
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Relajar el cuerpo tomando conciencia de cada una de sus partes. - Ayudar al compañero a relajarse, masajeándolo suavemente. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Relajación y técnicas de masaje. 		
Agrupamiento	Por parejas.		
Temporalización	10 minutos.		
Espacio	Aula de psicomotricidad o zona de la asamblea.		
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Música relajante. - Altavoz o dispositivo similar con el que reproducir música. - Globos (hinchados previamente, uno por niño y algunos extras por si se pincharan) 		
Desarrollo	<p>Los niños se colocarán por parejas, un miembro de la pareja se tumbará en el suelo y cerrará los ojos relajándose mientras escucha la música de fondo. Su compañero le irá pasando el globo por todo el cuerpo, haciendo una ligera presión, relajando así cada una de sus partes.</p> <p>Después se intercambiarán, los niños que estaban tumbados pasarán a dar el masaje y viceversa.</p>		
Comentarios	El docente podrá ir indicando por qué zonas pasar el globo.		

5.8. Evaluación

El sistema de evaluación que se empleará principalmente es la observación directa del alumnado. Será un sistema de heteroevaluación, en el que el docente evaluará al alumnado, ya que al ser tan pequeños es complicado utilizar otras técnicas como la coevaluación o la autoevaluación. Aun así, ellos mismos podrán ser conscientes de su progreso y mejora durante las sesiones.

Además, se utilizarán como instrumento las hojas de registro, en las cuales el docente irá recogiendo los datos necesarios sobre cada uno de los alumnos, con relación a las competencias específicas trabajadas y los indicadores de logro desarrollados.

Otro instrumento de evaluación empleado será el diario del docente, en el que irá recogiendo y anotando, a modo de registro anecdótico, el resultado de cada sesión realizada junto con los comportamientos y datos más reseñables de cada día.

A continuación, se presenta la tabla de evaluación con los indicadores de logro, teniendo en cuenta cada uno de los criterios de evaluación seleccionados en cada una de las áreas del currículo.

Tabla 3

Evaluación del área Crecimiento en Armonía basada en los indicadores de logro con sus respectivas categorías observables

ÁREA: CRECIMIENTO EN ARMONÍA				
Criterios de evaluación	Indicadores de logro (subdimensión)	Categorías	Descripción	
CE1	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo reproduciendo acciones y reacciones relacionadas con el equilibrio, la percepción sensorial, el control respiratorio y la coordinación en el movimiento.	1.1.1. Reproduce acciones siguiendo las indicaciones del docente.	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	El docente dice: “Muevo las manos como si fuera una mariposa”, y el alumno ejecutará la indicación.
			Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	El docente utiliza el lenguaje corporal no verbal para imitar a un mono, y el alumno imita el lenguaje corporal utilizado.
	1.1.2. Reconoce las partes de su cuerpo y experimenta con ellas.		Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	El docente dice: “Muevo el pie”, por ejemplo, dentro de una canción, y el alumno mueve la parte del cuerpo que ha sido nombrada.
			Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	Ante una actividad libre, por ejemplo, en la que deben imitar a un pirata, experimentará con su cuerpo atreviéndose a probar movimientos nuevos, coordinando las partes de su cuerpo y manteniendo el equilibrio.
	1.1.3. Relaja su cuerpo y realiza respiraciones abdominales al finalizar las sesiones.		Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	Realiza movimiento de masaje con las manos suavemente hacia un compañero, según lo que indica el docente.
			Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	Coge aire por la nariz y lo suelta lentamente por la boca, concentrándose en el movimiento de su abdomen.
	1.1.4. Muestra una mejora en su coordinación motriz y		Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad,	Se observará la diferencia entre la primera sesión y la última,

		percepción sensorial en la ejecución de las actividades.	ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	comparando las actitudes y movimientos, observando si hay mejoría.
CE1	1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.	1.3.1. Muestra seguridad en el juego dirigido.	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	Afirmaciones con la cabeza, actitud positiva, sonrisa, participación activa, ...
		1.3.2. Participa activamente en las actividades propuestas.	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	Juega y se involucra en las dinámicas propuestas, participando con respuestas verbales y no verbales cuando se le pregunta.
		1.3.4. Identifica lo que es capaz de hacer y lo que no.	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	Es decir, utiliza movimientos ya explorados previamente que conoce y sobre los que tiene control.
	1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.	1.5.2. Explora sus propias posibilidades en el juego.	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	Si el docente indica que hay que dar saltos y salta con los pies juntos, el niño prueba a saltar de otras formas diferentes, por ejemplo, agachado simulando el salto de una rana.
	4.3 Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación	4.3.2. Muestra afecto por sus compañeros respetando sus ritmos y diferencias	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultades.	Por ejemplo, dando la mano a un compañero para ayudarlo a mantener el equilibrio.
No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.			Evita verbalizaciones despectivas que puedan dañar a sus compañeros.	

Tabla 4

Evaluación del área Descubrimiento y Exploración del Entorno basada en los indicadores de logro con sus respectivas categorías observables

ÁREA: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO				
Criterios de evaluación		Indicadores de logro	Categorías	Descripción
CE1	1.3. Ubicarse en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, relacionando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y los objetos.	1.3.1. Utiliza nociones espaciales básicas en contextos de juego en relación con su propio cuerpo y con otros objetos.	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	Ej.: el docente dice: “hay que bajar la cabeza que hay un túnel”, y el niño baja la cabeza (no la sube o hace otro movimiento)
		1.3.2. Se sitúa en el espacio de manera adecuada tanto en situaciones de reposo como en movimiento.	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	Respeta el espacio delimitado, moviéndose por todo él libremente. Por ejemplo, si nos movemos imitando a un caballo, aprovechará el espacio de la sala para moverse por todo él.
CE2	2.4. Explorar las estrategias para la toma de decisiones, de forma guiada, descubriendo el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	2.4.1. Explora estrategias en la toma de decisiones.	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	En una actividad de creatividad participa o imita a alguno de sus compañeros, sin realizar o verbalizar él su propia solución.
		2.4.2. Emplea estrategias de forma guiada en la toma de decisiones.	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	El docente pregunta: “¿Para qué podríamos utilizar este pañuelo?”, y el alumno contesta su propia idea, sin repetir alguna dicha previamente, por ejemplo: “Para una capa de Superman”.
		2.4.3. Es creativo a la hora de desarrollar soluciones antes los retos que se le plantean.	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	El docente dice: “Vamos a convertirnos en gigantes”, y el alumno estira los brazos hacia arriba inventando como podría imitar a un gigante.

Tabla 5

Evaluación del área Comunicación y Representación de la Realidad basada en los indicadores de logro con sus respectivas categorías observables

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD				
Criterios de evaluación		Indicadores de logro	Categoría	Descripción
CE1	1.2. Enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes propuestas, expresándose en diferentes lenguajes.	1.2.1. Se expresa en diferentes lenguajes, poniendo especial énfasis en el lenguaje corporal o no verbal.	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	El docente dice: “El granjero se levantó por la mañana estirando los brazos”, y el alumno representa esa situación pasando de estar tumbado a sentarse, estirando los brazos, frotándose los ojos, etc.
			Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	El alumno no sabe cómo imitar a un león y le dice al docente: “No sé hacerlo, ¿me puedes ayudar?”
CE2	2.1. Comprender de forma adecuada los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas con sus iguales y de los adultos apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia.	2.1.1. Comprende adecuadamente los mensajes no verbales.	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	El alumno durante una actividad dice: “Mira profe, María está haciendo como una jirafa.”
			2.1.2. Identifica las intenciones comunicativas en conversaciones con adultos o con sus iguales.	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales, asociadas a emociones, en base a sus conocimientos previos.
CE3	3.5. Explorar las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas, musicalizando situaciones.	3.5.1. Explora las propiedades sonoras de las diferentes partes de su cuerpo.	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	Choca los pies contra el suelo, las manos entre sí, las manos contra las rodillas, los dedos entre sí, etc., creando sonidos al hacer el movimiento.

CE3			Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	El docente pregunta: “¿Qué sonidos podemos hacer con nuestro cuerpo?”, y el alumno levanta la mano y dice: “Yo he hecho sonido al chocar mis manos con mi cabeza”, y lo muestra a los demás.
		3.5.2. Explora las posibilidades de su propia voz.	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	El docente dice: “Vamos a decir la A con la boca mientras nos golpeamos suavemente con la mano”, y el alumno prueba a hacer estos sonidos.
	3.7. Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal libre, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.	3.7.1. Ajusta sus movimientos al espacio y al ritmo que indique el docente o la música.	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	La música suena rápida y fuerte, y el alumno hace movimientos rápidos con su cuerpo, incluso corre por la sala, mientras que de repente suena más lenta y empieza a andar despacio.
		3.7.2. Muestra interés e iniciativa ante su movimiento como forma de expresión corporal.	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	Juega libremente creando con el cuerpo sus propios personajes y situaciones.
CE5	5.6. Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales sencillas, disfrutando del proceso creativo con ayuda del adulto.	5.6.1. Expresa emociones o ideas mediante distintas manifestaciones artísticas y culturales sencillas: el clown y las marionetas de dedo.	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	El docente dice: “Vamos a decir la palabra patata como si estuviéramos muy enfadados”, y el alumno dice “Patata, patata, patata”, con un tono alto y una actitud corporal que demuestre enfado.
		5.6.2. Disfruta del proceso creativo realizado con las marionetas de dedo, acompañado del adulto.	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	Presenta a su marioneta diciendo: “Este es el león Juanito”
			Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	El docente pregunta: “¿Cuál es la comida favorita de Juanito?”, y el alumno responde: “la hamburguesa con queso”.

6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado, en el que se ha desarrollado una propuesta en torno al juego dramático con su previa revisión bibliográfica y su posterior puesta en práctica, concluye con una discusión en torno a los contenidos desarrollados a lo largo del mismo. En primer lugar, la conclusión principal que se puede obtener del marco teórico es la importancia de elegir las herramientas adecuadas para trabajar en educación infantil, siendo en este caso el juego dramático la técnica deseada, frente al teatro, un aspecto que sin investigación previa puede generar grandes confusiones y llevar a los docentes a utilizar metodologías menos útiles y adecuadas. Esto se ha podido comprobar en la propuesta de intervención, dado que la metodología de trabajo se aleja completamente de la tradicional forma de llevar el teatro a las aulas, que en numerosas ocasiones es mediante la representación final de una obra. Trabajando desde el juego dramático, la propuesta y su posterior puesta en marcha, se demuestra cómo el juego es una actividad fundamental para los más pequeños, y la cercanía del juego dramático con el juego simbólico permite a los alumnos expresarse con mayor facilidad, así como comprender las dinámicas de manera adecuada.

En segundo lugar, destaca la utilidad de esta metodología en las dos áreas seleccionadas previamente, aunque en este caso aparece la primera limitación del trabajo: la brevedad. La propuesta diseñada fue puesta en práctica y funcionó muy bien con los alumnos, pero en tan solo 5 sesiones los resultados obtenidos han sido muy ambiguos (ver Anexo 4), y no permiten determinar con exactitud la fiabilidad de esta metodología, unido este aspecto también a la ausencia de una evaluación inicial que permita conocer los conocimientos previos de los alumnos.

Este hándicap se habría podido solucionar con una propuesta de mayor extensión, realizada a lo largo de un trimestre, e incluso de un curso entero, pudiendo continuarse con otros objetivos y, de manera globalizada dentro del aula, trabajando cualquier contenido del currículo de

educación infantil. Personalmente, es un proyecto que me habría encantado llevar a cabo, pero debido a los límites de este trabajo no ha sido posible.

A pesar de ello, los objetivos propuestos se han visto cumplidos, y la propuesta en el aula funcionó muy bien con los alumnos. A nivel personal me sentí muy bien llevándola a cabo, con seguridad y siendo consciente de cada cosa que hacía, aunque mejoraría la confianza en mí misma antes de comenzar las sesiones.

Respecto al alumnado, en la evaluación se puede observar como los niños tuvieron una muy buena predisposición ante las actividades, siendo las actividades mejor desarrolladas aquellas guiadas o más dirigidas por el docente. Por otra parte, las dificultades aparecieron a la hora de ser creativos e improvisar nuevas acciones o movimientos, algo que considero normal ya que es la primera vez que se exponían a este tipo de situación, y que se podría haber mejorado con más sesiones como se ha comentado, dado que de la primera sesión a la última se notó mucha mejoría. Además, no solo se observaron mejoras en este aspecto, sino también en la forma de comunicarse de manera no verbal, de interactuar con los compañeros y de involucrarse en las actividades.

Esto demuestra como el juego dramático es una buena metodología para trabajar en el aula, que los alumnos reciben de manera muy positiva y que se podría implementar de una manera más profunda en las aulas de educación infantil.

Con todo ello, estoy muy satisfecha con el trabajo realizado y los resultados obtenidos. No ha sido un proceso fácil, ya que otra gran limitación ha sido comprender bien los conceptos y definir a partir de ahí una propuesta interesante y motivadora, que a pesar de que en mi cabeza tenía su intención, ha requerido mucha búsqueda de información, lectura de libros y documentos, reflexiones y charlas con amigos y familiares, hasta finalmente encontrar y comprender el término juego dramático, que me ha abierto un campo enorme a explorar.

La propuesta diseñada ha sido otro proceso complejo, por mi poca familiaridad con la nueva ley de educación, aunque estoy muy feliz de haberla podido sacar adelante, llevándome múltiples aprendizajes con ella para mi futuro como docente.

Además, las enseñanzas no se quedan ahí, sino que durante la puesta en marcha de las sesiones he sido consciente de la importancia de una buena planificación antes de llevar una actividad a cabo, ya que conocer bien aquello que vas a enseñar me ha ido dando seguridad y me ha permitido poder adaptarme a los ritmos y necesidades de los alumnos, siendo flexible con la programación.

Durante este proceso, he podido comprobar que de verdad me quiero dedicar y tengo vocación por esta profesión. Confío en que se haya plasmado en el presente trabajo, porque termino una etapa orgullosa de mí misma y deseando ser maestra.

REFERENCIAS

- Abuín González, A. (2013). *El teatro en el cine*. Cátedra.
- Alonso de Santos, J. L. (2002). La estructura dramática. *Las Puertas del Drama*, 10, 4-9.
- Baker, D. (1973). Drama and theatre in education. *Journal of Curriculum Studies*, 5 (1), 32-45. <https://doi.org/10.1080/0022027730050104>
- Benítez, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 16.
- Bercebal, F. (2007). *Un taller de drama*. Ñaque.
- Boal, A. (2001). *Juegos para actores y no actores*. Alba
- Cervera, J. (1993). Dramatización y teatro: precisiones terminológicas y conceptuales. *Lenguajes y Textos*, 4, 101-112.
- Chalmers, D. (2011). *Teatro 3-6. Guía práctica para enseñar teatro a niños y niñas de infantil*. Graó.
- Consejería de Educación, Junta de Castilla y León. (2022). Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León.
- Dasté, C., Jenger, Y. y Voluzan, J. (1978). *El niño, el teatro y la escuela*. Villalar.
- Dolci, M. (2010). *Garabatos teatrales*. Octaedro.
- Flavell, J. (1971). *La psicología evolutiva de Jean Piaget*. Paidós.
- García del Toro, A. (2004). *Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recurso*. Graó.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alizanza Editorial.
- Jefatura del Estado. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado.

- Le Boulch, J, (1983). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años. Consecuencias educativas*. Paidós.
- Mantovani, A. y Morales, R. I. (2009). *Juegos para un taller de teatro. Más de 200 propuestas para expresar y comunicar en la escuela*. Artezblai.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (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.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2007). Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. Boletín Oficial del Estado.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil. Boletín Oficial del Estado.
- Motos Teruel, T. y Tejedo, F. (2007). *Prácticas de dramatización*. Ñaque.
- Osto Torres, I. (2009). La dramatización en el contexto escolar. *Innovación y Experiencias Educativas*, 21.
- Pavis, P. (1983). *Diccionario del teatro*. Paidós.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Real Academia de la Lengua Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. Espasa.
- Ros, N. (2019). *ImaginAcción, de la imaginación a la acción en la educación*. Kolima Books.
- Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Graó.
- Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.
- Van de Water, M. (2020). Drama in education: why drama is necessary. *Education and City*, 98. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219802009>

ANEXOS

ANEXO 1. Historia completa de Nico narrada a los niños durante la primera sesión de la intervención.

*Aclaración: este ejemplo de guion es el que preparé justo antes de llevar a cabo la sesión. Es un borrador en sucio ya que no me lo aprendí de memoria, sino que fue un ejemplo para prepararme las actividades.

Guion:

Mirad, chicos, estad muy atentos, porque os voy a contar la historia de Nico.

Nico era un niño que un día fue al cole, pero había dormido muy muy muy poco por la noche y cuando llegó se quedó dormido mientras los demás niños hacían la asamblea. Cuando estaba dormido, empezó a soñar cosas que le pasaban en el cole, no eran reales, porque los sueños no son de verdad, pero os voy a contar todas las cosas que soñó.

Lo primero que aparecía en su sueño era que estaba en el país de los gigantes, y tenía un poco de miedo, porque si hacía ruido los gigantes se iban a despertar. Nosotros vamos a ir ahora por el pasillo que era donde Nico vio a los gigantes, así que tenemos que ir en silencio y sin hacer nada de nada de ruido para no despertarlos. Podemos ir de puntillas y en silencio. Vamos a ir hasta la sala de psico y allí os sigo contando lo que le pasó a Nico.

(Vamos por el pasillo y llegamos a la sala de psicomotricidad, TODOS EN SILENCIO, ESTAMOS ATRAVESANDO EL PAÍS DE LOS GIGANTES. Cuando lleguemos sigo con la historia.)

Nico estaba super concentrado y no hizo nada de nada de ruido, pero de repente vio un gigante a lo lejos, y para que no le hiciera nada pensó que si él también se convertía en un gigante nadie se daría cuenta de que era un niño normal. ASÍ QUE TODOS NOS VAMOS A CONVERTIR EN GIGANTES, ¿cómo creéis que son los gigantes, a ver como lo hacéis? Vamos caminando por la clase como si todos fuéramos gigantes para que los gigantes no se den cuenta de que hemos venido a su país.

Lo habéis hecho fenomenal, Nico también lo hizo super bien, pero de repente había andado tanto rato que llegó al país de los enanitos ¿y cómo son los enanitos, son muy pequeños? Nico para que no se dieran cuenta que él no era un enanito decidió hacerse muy pequeñito, A VER COMO HACÉIS VOSOTROS EL ENANITO. Y, ¿sabéis lo que hacían los enanitos cuando veían a otro enanito? Decían: “Hola enanito”, con una vocecita muy graciosa de enanito, a ver como lo hacéis vosotros. Y los enanitos además parecía que tenían un poco de prisa, porque andaban muy rápido en ese país que se llamaba pequeñilandia, porque todo todo era muy muy pequeñito.

Y Nico anduvo tanto y tan rápido que de repente ya no estaba en el país de los enanitos, ¿sabéis adonde había llegado? A Saltilandia, un país en el que todo el mundo se movía dando un montón de saltos, A VER COMO DAIS VOSOTROS UN MONTÓN DE SALTOS.

Y de repente, saltando y saltando, Nico llegó a un país en el que todo el mundo se movía reptando, ¡A VER COMO REPTAIS VOSOTROS! Parecía que todo el mundo se movía como si fueran lagartos o serpientes. Y tras un rato reptando, llegó a un país donde todo el mundo tenía alas y se movía volando. VAMOS TODOS A PONERNOS ALAS Y A VOLAR COMO ELLOS.

Nico de repente escuchó unos ruidos, como si fuera música, les dijo adiós a los niños con los que estaba jugando y se fue corriendo muy contento a ver de dónde venía esa música. Y, ¿sabéis lo que se encontró? Un montón de indios que estaban HACIENDO MÚSICA CON LAS PARTES DE SU CUERPO. ¿Cómo podríamos hacer ruido con las manos? ¿Y con los pies? ¿Y con la tripa? ¿Y con los dedos? Nico empezó a escuchar lluvia, pero miró al cielo y no caía agua, eran los indios que estaban haciendo la lluvia con sus dedos, primero chocaban un dedo porque llovía poquito, y después chocaban muchos porque llovía más fuerte. Y los indios empezaron a hacer sonidos con su boca decían OOOOO, y se tocaban la boca y hacían

un sonido que molaba un montón. PROBAMOS EL JUEGO DE LOS SONIDOS CON TODAS LAS VOCALES.

Los indios dejaron de hacer música y Nico siguió su viaje, y se encontró con unos directores de cine que estaban grabando una película. Le preguntaron si quería participar y ser un actor de esa película, y Nico dijo: “Claro que sí”. Pero para ser actor tenía que superar una prueba, ¿estáis preparados para superarla vosotros? El director le explicó a Nico que tenía que moverse corriendo y bailando por la sala, pero cuando dijera “STOP”, se tenía que quedar quieto como una estatua, ¿sabéis hacer vosotros una estatua? Después el director podía decir “ACCIÓN” y todos podían volver a moverse. Si decía “CÁMARA RÁPIDA”, los actores se tenían que mover super rápido por toda la sala, y cuando decía “CÁMARA LENTA”, se tenían que mover super despacito y con movimientos muy lentos. Vamos a jugar nosotros, nos movemos a... “Cámara lenta”, y... STOP. ACCIÓN, ahora nos movemos a cámara rápida.

Cuando Nico superó la prueba de los directores le dijeron: “En esta película tienes que hacer lo que nosotros te digamos”, y le dijeron esto que os voy a decir yo a vosotros: “Tenéis que moveros super rápido porque tenéis mucha prisa y estáis llegando tarde al cole, y además se acaba de poner a llover, tenéis que abrir el paraguas, poneros la capucha imaginaria, porque acordaros que todo es un sueño y es de mentira”. PASAMOS POR DIFERENTES SITUACIONES SIENDO ACTORES.

A Nico le entra mucho sueño y decide volver a casa porque está cansado, así que se monta en el autobús, y jugamos al juego del AUTOBÚS.

Cuando el autobús ya estaba más tranquilo Nico vio que en ese autobús se estaba muy tranquilo y decidió tumbarse y se imaginó una historia. Nos vamos a tumbar y con los ojos cerrados nos vamos a imaginar que nos hemos convertido en una pluma que se va moviendo por el aire flotando muy despacito, y esta pluma va recorriendo todos los países en los que hemos estado nosotros.

ANEXO 2. Canción: “Cuando un pirata baila”

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,

Cuando un pirata baila, baila y mueve el pie.

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,

Cuando un pirata baila, baila y mueve la rodilla.

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,

Cuando un pirata baila, baila y mueve la cintura.

Cintura, cintura, cintura, cintura.

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,

Cuando un pirata baila, baila y mueve la mano.

Mano, mano, mano, mano, mano, mano.

Cintura, cintura, cintura, cintura.

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,

Cuando un pirata baila, baila y mueve la cabeza.

Cabeza, cabeza, cabeza.

Mano, mano, mano, mano, mano, mano.

Cintura, cintura, cintura, cintura.

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie.

Cuando un pirata baila, baila, baila, baila,

Cuando un pirata baila, baila y mueve todo el cuerpo.

Mueve tu cuerpo, muévete.

Cabeza, cabeza, cabeza.

Mano, mano, mano, mano, mano, mano.

Cintura, cintura, cintura, cintura.

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie.

ANEXO 3. Material utilizado en la sesión 4: marionetas de dedo con ojos.

Imagen 1

Marionetas de dedo con ojos.



ANEXO 4. Resultados de las evaluaciones llevadas a cabo durante la propuesta de intervención.

NIÑO 1:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 2:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 3:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 4:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 5:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 6:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 7:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 8:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 9:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 10:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales.	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 11:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 12:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 13:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales.	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 14:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 15:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 16:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 17:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 18:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales.	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	

NIÑO 19:

CRECIMIENTO EN ARMONÍA		
CE1	Mueve su cuerpo de acuerdo con las indicaciones verbales dadas por el docente.	
	Imita las acciones gestuales realizadas por el docente.	
	Señala o mueve la parte del cuerpo que indica el docente verbalmente.	
	Mueve su cuerpo de manera coordinada experimentando con él nuevos movimientos.	
	Participa tranquilamente en las actividades de relajación, siguiendo las indicaciones verbales del docente.	
	Intenta hacer respiraciones abdominales, colocando una mano sobre la tripa y cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca lentamente.	
	Muestra mejora desde la primera hasta la última actividad, ejecutando en la última sesión de forma más precisa y coordinada.	
	Muestra una actitud corporal de seguridad durante las actividades de juego dirigido.	
	Participa activamente y con interés en las actividades propuestas.	
	Realiza movimientos con los que se siente cómodo.	
	Realiza diferentes movimientos a los mostrados por el adulto para conocer sus posibilidades.	
CE4	Ayuda a sus compañeros durante el juego si muestran dificultad.	
	No realiza comentarios despectivos hacia sus compañeros.	

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO		
CE1	Realiza el movimiento adecuado con su cuerpo cuando recibe instrucciones de movimiento hacia una dirección trabajada previamente.	
	Identifica adecuadamente el espacio de juego, moviéndose por él y respetando los límites marcados.	
CE2	Participa mostrando interés en las actividades que requieren una nueva solución, aunque no consiga idearla.	
	Verbaliza soluciones o ideas ante una actividad que lo requiere, siendo guiado por el adulto.	
	Propone ideas o soluciones, verbal o gestualmente, cuando se le plantea un reto o juego que requiere una respuesta nueva.	

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD		
CE1	Utiliza el cuerpo para expresar situaciones o escenas narradas por el docente.	
	Se comunica en su idioma natal cuando el docente hace una pregunta, o ante un problema o dificultad.	
CE2	Identifica las acciones no verbales que realiza un compañero durante un juego, demostrándolo con palabras verbales.	
	Participa en la creación de expresiones faciales y corporales,	
CE3	Prueba a juntar partes del cuerpo para crear sonidos con ellas.	
	Enseña los nuevos sonidos descubiertos a sus compañeros o al docente.	
	Intenta hacer diferentes sonidos con su voz, siguiendo las técnicas propuestas por el docente.	
	Mueve su cuerpo más despacio o más rápido, ajustándolo al ritmo y la melodía de la música.	
	Participa con interés en los juegos de movimiento corporal libre.	
CE5	Expresa las emociones indicadas por el docente cuando le toca el turno.	
	Juega con las marionetas de dedo poniéndoles un nombre creativo.	
	Responde a preguntas sencillas que realiza el docente sobre su marioneta, inventándose la respuesta.	