



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

El juego en Educación Infantil como hábito saludable contra la obesidad infantil

Presentado por Diego Melguizo Ovejero

Tutelado por: Jonathan Andrés Ospina Betancurt

Soria, 17 de junio de 2024

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se va a llevar a cabo el diseño de una propuesta de intervención en el aula para el curso de 5 años de Educación Infantil con el objetivo de trabajar el desarrollo psicomotor de los alumnos y fomentar la actividad física. Para ello se van a plantear diversas sesiones a través del juego, y en concreto con el recurso del cuento motor.

Dicho TFG viene determinado por un análisis del currículo de Educación Infantil de Castilla y León. Además, de un estudio del desarrollo psicomotor a través del juego y la importancia que presenta la actividad física en la prevención de la obesidad.

Para terminar, se propondrá una intervención en el aula de varias sesiones a través de los cuentos motores para niños de 5 años.

Palabras clave: psicomotricidad, juego, cuento motor, obesidad, Educación Infantil.

ABSTRACT

In this Final Degree Project we are going to design an intervention proposal in the classroom for the 5 years of Infant Education to work on the psychomotor development of the pupils and to promote physical activity. To this end, several sessions will be proposed through play, and specifically with the resource of the motor story.

This Final Degree Project is determined by an analysis of the Infant Education curriculum of Castilla y León. In addition, a study of psychomotor development through play and the importance of physical activity in the prevention of obesity.

Finally, a classroom intervention of several sessions will be proposed through motor stories for 5 year old children.

Keywords: psychomotricity, play, motor story, obesity, Infant Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
2. JUSTIFICACIÓN.....	11
3. OBJETIVOS.....	14
4. MARCO TEÓRICO	15
4.1. Psicomotricidad y desarrollo infantil	15
4.2. Desarrollo motor	17
4.3. Componentes de la psicomotricidad	18
4.3.1. Esquema corporal	19
4.3.2. El tono	19
4.3.3. Control postural	19
4.3.4. Coordinación	20
4.3.5. Equilibrio	20
4.3.6. Lateralidad	21
4.3.7. Control respiratorio	21
4.3.8. Relajación	21
4.4. Psicomotricidad en el currículo de educación infantil.....	22
4.5. Juego	22
4.5.1. Tipos de juego	24
4.6. Cuento motor	26
4.7. Obesidad infantil.....	28
4.7.1. Prevención del sobrepeso a través de la actividad física.....	30
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	31
5.1. Presentación	31
5.2. Marco normativo.....	31
5.3. Objetivos	32

5.3.1. Objetivos generales de etapa	32
5.3.2. Objetivos didácticos	32
5.4. Competencias	33
5.5. Contenidos	33
5.6. Metodología	38
5.7. Sesiones	38
5.8. Evaluación del aprendizaje	52
5.9. Evaluación de la práctica docente.....	54
6. CONCLUSIONES, ALCANCES Y LIMITACIONES	55
6.1. Alcance	56
6.2. Limitaciones.....	56
6.3. Reflexión final	57
BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXOS	63
Anexo I:	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sesión 1	39
Tabla 2. Sesión 2.	42
Tabla 3. Sesión 3.	45
Tabla 4. Sesión 4.	47
Tabla 5. Sesión 5.	50

Tabla 6. Rúbrica de evaluación.	52
Tabla 7. Rúbrica de autoevaluación del docente.	54

1. INTRODUCCIÓN

La Educación Infantil establece una educación globalizada, donde todos los conocimientos están interrelacionados. Por ello, debemos conocer recursos que nos permitan conseguir dicha enseñanza. Este trabajo de Fin de Grado (TFG) está centrado en la psicomotricidad en niños de Educación Infantil, de 3 a 6 años, cómo podemos trabajarla en el aula a través de recursos como los juegos y en concreto con el cuento motor con el fin de crear hábitos saludables en los alumnos y evitar la obesidad. El cuento motor es un recurso globalizado que fomenta la capacidad creativa de los niños y la imaginación.

En la actualidad, las nuevas tecnologías han cambiado la manera en la que vivimos, afectando también a los más pequeños. Anteriormente, los niños salían a jugar a la calle en sus ratos libres, corriendo, saltando o realizando cualquier tipo de actividad física. Pero hoy en día ha cambiado, y la aparición de las nuevas tecnologías acompañado de ordenadores, videojuegos o móviles ha limitado el tiempo que los más pequeños dedican a realizar ejercicio físico a través del juego. La falta de actividad física no solo merma los beneficios que ofrece el juego a nivel motor, cognitivo, afectivo o social, sino que ayuda al desarrollo de conductas poco saludables. El sedentarismo junto con la mala alimentación está haciendo que aumenten los índices de obesidad infantil. Por esa razón, es necesario abordar dicha problemática y desde los centros escolares se deben promover hábitos de estilo saludable desde edades tempranas.

En consecuencia de todo esto, en dicho TFG se expondrá la importancia de la psicomotricidad y el juego en niños de Educación Infantil, acompañado de una propuesta de intervención a través del juego.

Primeramente se expondrá el objetivo principal y los específicos que se pretenden conseguir con este trabajo, acompañado de una justificación en la que se presentará la importancia del área de Crecimiento de Armonía en la etapa de Educación Infantil, las competencias que se pretenden conseguir con este trabajo, el valor del juego en esta etapa y la problemática de la obesidad infantil y los malos hábitos de vida.

Posteriormente se llevará a cabo una fundamentación teórica de varios autores acerca de la psicomotricidad y el desarrollo infantil, de los componentes de la psicomotricidad, y

de la importancia que se le otorga a la psicomotricidad en el currículo escolar. Además, se hará mención al juego para trabajar el desarrollo motor, describiendo en concreto el cuento motor. Por último, se expondrán los problemas de la obesidad y cómo prevenirla a través de la actividad física.

Seguidamente de esta fundamentación teórica, se realizará una propuesta de intervención de 5 sesiones utilizando como recurso principal el cuento motor. Para finalizar con unas conclusiones y posibles limitaciones que hemos presentado.

2. JUSTIFICACIÓN

La Educación Infantil es una de las etapas primordiales en el desarrollo de los niños tanto físico como mental. Dicha etapa es esencial para los niños ya que se ponen en marcha mecanismos para capacitarles a la enseñanza obligatoria, y para que establezcan los cimientos de un desarrollo competencial correcto, con el fin de que se lleve a cabo un aprendizaje duradero en su vida. El desarrollo y el aprendizaje del niño están determinados por la interacción con el entorno.

Este trabajo va a estar fundamentado en el área de *Crecimiento en armonía* de Educación Infantil que establece el 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. Dicha área hace mención al desarrollo de la identidad y madurez emocional, al establecimiento de relaciones sociales, a la autonomía y cuidado personal, y aumentar el dominio de los movimientos, juegos y ejecuciones corporales. Además, en esta área se lleva a cabo la adquisición de hábitos saludables a través de la alimentación, higiene, descanso y salud.

Se trabajarán las siguientes competencias específicas de área descritas en el currículo de Educación Infantil de la Comunidad de Castilla y León (Decreto 37/2022):

Competencia número 1: “Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.” En dicha competencia el juego ayuda al desarrollo integral aumentando el control y el movimiento del propio cuerpo (Decreto 37/2022, p.48236).

Competencia número 2: “Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.” A través del juego los niños experimentan con su cuerpo, expresan necesidades y toman conciencia de la respiración, para poder tener un dominio y control socioemocional, con el fin de poder aplicar en situaciones cotidianas (Decreto 37/2022, p. 48237).

Competencia número 3: “Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable” (Decreto 37/2022, p. 48237).

Competencia número 4: “Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos” (Decreto 37/2022, p. 48237).

Como podemos observar en el currículo, se hace mención al empleo del juego para potenciar el desarrollo de dichas competencias. El juego es una de las acciones que los adultos o docentes llevan a cabo con los niños con el fin desarrollar a estos durante su infancia. A través del juego los niños pueden llevar a cabo tanto un proceso de aprendizaje como de disfrute, además de fomentar la imaginación, la creatividad y la interacción con los demás compañeros (Decreto 37/2022, p. 48218).

El juego permite desarrollar la capacidad motriz ofreciendo a los niños un crecimiento en su maduración. Se fomentará su conciencia corporal, el desarrollo de distintas habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina y habilidad físicas motrices (Cobos, 2011). Además, el juego también fortalece la inteligencia debido a que hay una relación entre el desarrollo de las capacidades mentales y el desarrollo sensorio-motor.

Por otro lado, según indica la Organización Mundial de la Salud (OMS), la obesidad se ha duplicado en todo el mundo desde el año 1990. La OMS define la obesidad como una enfermedad crónica debido a la acumulación desmedida de grasa siendo esta perjudicial para la salud. Según los estudios llevados a cabo por la Federación Mundial de la Obesidad (2022) y la Global Burden of Disease Study 2019 (2020) en el año 2022 una de cada ocho personas padecían de esta problemática, 37 millones de niños menores de 5 años padecían sobrepeso, y más de 390 millones de niños y adolescentes comprendidos entre los 5 y 19 años presentaban sobrepeso, siendo de estos 160 millones obesos. Si en el 1900 encontrábamos que el 2% de niños y adolescentes presentaban obesidad en el año 2022 eran un 8%. El sobrepeso y la obesidad suelen estar asociados a una mayor cantidad de muertes que el bajo peso.

Algunas de las posibles causas que nos indica la OMS acerca de la obesidad son el alto consumo de alimentos hipercalóricos altos en grasas y azúcares, y la poca actividad física que realizan las personas propiciado por una vida sedentaria.

La actividad física es uno de los mejores tratamientos para la obesidad favoreciendo una mejor composición corporal, es decir, más saludable. La actividad física está asociada a un menor riesgo cardiovascular, una mayor capacidad aeróbica y fuerza. (Raimant y Verdugo, 2011)

Es por ello que como docentes debemos de ser capaces de fomentar los hábitos saludables ya que tienen una importancia fundamental en su desarrollo. Un hábito saludable es definido por la OMS como: "Forma general de vida basada en la interacción entre las condiciones de vida en un sentido amplio y los patrones individuales de conducta determinados por factores socioculturales y características personales".

3. OBJETIVOS

El objetivo principal que persigue este trabajo es promover los beneficios que tiene el juego motor en los alumnos de 5 años de educación infantil como un hábito de vida saludable con el fin de prevenir la obesidad infantil.

Este objetivo principal se concreta a través de los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar una propuesta de intervención de aula a través del juego motor centrado en la vida activa y saludable.
- Enseñar a los niños de la repercusión del ejercicio para su vida saludable.
- Describir el desarrollo de varias sesiones a través del cuento motor en relación con la vida activa y saludable.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Psicomotricidad y desarrollo infantil

Ernest Dupré, médico francés, fue quién a través de la observación de la fragilidad motora en enfermos mentales llevó a cabo la denominación del término psicomotricidad. A partir de dicha concepción surgen muchas otras que no son más que diferentes combinaciones acerca de un mismo contenido. Los principios mostrados por este médico acerca de los trastornos de origen psicomotriz tienen una gran influencia en algunos estudios como el de la psicología genética de Wallon, la psiquiatría infantil de Ajuariaguerra y la pedagogía de Pick y Vayer (Gil-Madrona, Contreras-Jordán, Gómez-Víllora y Gómez-Barreto, 2008).

En España, el término psicomotricidad empezó a tener importancia en educación a partir de los años 70 del siglo XX, copiando los pasos de distintos creadores franceses. En España la psicomotricidad fue llevada a cabo especialmente en la Educación Especial e Infantil, promoviendo una gran diversidad de planteamientos. El acto del I Congreso Internacional de Psicomotricidad llevado a cabo en Madrid en 1980 ayudó a afianzar la psicomotricidad en nuestro país. Esto conllevó la aprobación de distintas condiciones legislativas para integración de personas con discapacidad en el plan educativo normal (De-Juanas, Galán y Anguita, 2023).

El desarrollo psicomotor tiene como objetivo adquirir el dominio y control corporal, para alcanzar todas las posibilidades de movimiento (Gil, 2003, p. 20). El desarrollo psicomotor se presenta por medio de la competencia motriz, formada por movimientos dirigidos al entorno que envuelve al niño y que son primordiales para el desarrollo de este, desde los movimientos espontáneos hasta la coordinación de los grandes conjuntos musculares que son partícipes del control postural, el equilibrio y los desplazamientos.

La psicomotricidad conecta dos componentes en un mismo proceso como son el desarrollo psíquico y el desarrollo motor. De manera que nace de la idea del desarrollo simultáneo de funciones neuro motrices y de la competencia psíquica del niño (García y Berruezo, 2013, p. 25).

Para García y Berruezo (2013) la psicomotricidad tiene que conocerse como una especialidad de conocimiento encargada de investigar e interpretar las manifestaciones

vinculadas al movimiento corporal y su crecimiento. La psicomotricidad tiene un papel importantísimo ya que es una manera de plantear la educación que persigue el desarrollo de las competencias del niño como pueden ser la inteligencia, la comunicación o el aprendizaje entre otras a través del movimiento.

Antes de adentrarnos en los aspectos más importantes de la psicomotricidad es necesario introducir unas explicaciones acerca del desarrollo infantil concretando distintos conceptos que se emplean para referirse al desarrollo como son la evolución, la maduración, el crecimiento y el desarrollo.

Como nos indica García y Berruezo (2013), la evolución es toda modificación que se puede reconocer en un ser humano al comparar dos instantes diferentes de su vida. Cuando se comparan dos instantes de vida un individuo se pueden percibir cambios que constituyen su personal evolución. De ahí surge la ontogénesis, que estudia el desarrollo de modificaciones que permiten a un ser bebé convertirse en un ser adulto.

La maduración según García y Berruezo (2013) radica en la eficacia de las aptitudes que presenta un ser, estando vinculado con las capacidades genéticas. De manera que se pueden observar distinciones en la forma en la que cada ser logra los estados maduros y como acogen sus habilidades, debido a la información genética. Aquí se distinguen dos tipos de maduración: la biológica y la psicológica. La primera está destinada al progreso del cuerpo, y la segunda a la adquisición de sus habilidades.

El crecimiento se refiere al aumento tanto del individuo como de sus partes, por lo que es cuantitativo. El crecimiento se puede manifestar mediante la altura, el peso, la fuerza, la largura de sus extremidades, el perímetro craneal, etc., (García y Berruezo, 2013).

Por último, el desarrollo es todo el proceso que comprende la maduración, la evolución y el crecimiento de un individuo, es decir, es todo transcurso por el que un ser bebé logra llegar a ser un individuo adulto. Para conseguir este desarrollo un ser humano necesita cumplir una maduración de sus aptitudes y el crecimiento de sus órganos, todo ello en un desarrollo evolutivo, de lo sencillo a lo complejo (García y Berruezo, 2013). Para Gil (2003, p. 20), estos cambios del individuo terminan entre los 19 y 23 años en los hombres y entre los 19 y 20 años en mujeres.

4.2.Desarrollo motor

El desarrollo motor es definido por Wickstrom (1990) como: “los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Proceso que supone el desarrollo de capacidades que son esenciales para el movimiento y la posterior adquisición de habilidades motoras”.

Para Ajuriaguerra (1978) dicho desarrollo se manifiesta en tres fases. La primera de ellas es la *organización del esqueleto motor* en la que se establece el tono muscular marchándose la actividad involuntaria. La segunda fase es la *organización del plano motor* en la que se lleva a cabo la motricidad voluntaria y se van ajustando los movimientos motrices. En la última fase denominada *automatización* el tono y el movimiento proporcionando al niño actuaciones más eficientes como pueden ser andar, saltar, tirar, etc.

Le Boulch (1973, citado en García y Berruezo, 2013, p.22) llevó a cabo un modelo de enseñanza centrado en el movimiento del individuo llamado psicocinética, diferenciando dos fases en el desarrollo motriz. La primera fase se corresponde con la infancia, determinada por la configuración motriz y la interpretación de la imagen del cuerpo como cuerpo representado, cuerpo percibido, cuerpo vivido y cuerpo impulsivo. La segunda fase corresponde con la preadolescencia y la adolescencia y está determinada por un progreso de los elementos de ejecución motriz.

Para Da Fonseca (1996) el desarrollo motor es indispensable para el desarrollo intelectual distinguiendo distintas fases. Comienzo con la inteligencia neuromotora destacando comportamientos naturales y la configuración tónico-afectivo, desde el nacimiento hasta el primer año donde el niño oye, siente, agarra, ve o muerde objetos. Le sigue la inteligencia sensomotriz que comprende comportamientos motrices de locomoción, prensión y suspensión dándose de los 2 a los 4 años. En la tercera fase que se da de los 4 a los 7 años, inteligencia perceptivo-motora, se logra la idea de cuerpo, lateralidad y la configuración espacio-tiempo u orientación. Finaliza el desarrollo con la inteligencia psicomotriz desde los 7 a los 13 años donde el niño entiende mundo por desarrollo cognitivo y mental al superar e integrar las fases anteriores.

En América emerge la corriente denominada perceptomotricidad. Williams es uno de los exponentes de esta teoría, proponiendo el desarrollo motor a través del comportamiento perceptivo-motriz en tres niveles. El primero, conductas motrices globales, donde el cuerpo al completo y coordinadamente lleva a cabo el movimiento a través de saltos, carreras, lanzamientos, golpes, etc. El segundo nivel, conductas motrices básicas, son los movimientos que se llevan a cabo tanto con las manos y los dedos, como con la vista. Y el tercero, la conducta perceptivo-auditiva, visual y táctil, donde el niño identifica impulsos a través de los sentidos. Finalmente, la tendencia corporal, donde dichos comportamientos están destinados a reconocer, identificar y diferenciar el cuerpo tanto en sus partes, en sus tamaños, ubicación y movimientos (Williams 1983, mencionado por Gil, 2003, p.33).

Pick y Vayer fueron los principales causantes de afianzar método práctico psicomotor tomando en cuenta la pedagogía. Con ello pretendían llevar a cabo la psicomotricidad como un modelo educativo en el que se organizase y aumentase el comportamiento motor del niño, se fomentase la entrada a las demás enseñanzas, y servir para fortalecer el aprendizaje de todas las competencias.

4.3.Componentes de la psicomotricidad

Por ello según Bernaldo de Quirós (2021) los componentes de la psicomotricidad se trabajan en tres zonas: la motora, la cognitiva y la socioafectiva-comunicativa. En el área motora se llevan a cabo funciones motoras relacionadas con el dominio muscular y postural, así como algunos componentes para trabajar el equilibrio y la coordinación, lo que posibilita algunas actividades como correr, saltar, volteretas, etc. El área cognitiva se encarga del esquema corporal, es decir, de la conciencia que uno tiene de su propio cuerpo, y la representación del aspecto de él, de las partes que los forman o de sus gestos. El área socioafectiva-comunicativa es la encargada de llevar a cabo los vínculos que se producen con los adultos y con sus iguales, relacionado con aspectos de respeto y de ayuda. También se trabaja en esta área la autoestima, la introversión y la acatación de normas.

Las variables psicomotoras de los niños son logradas en los primeros meses de vida a través de los sentidos y son trabajados de manera gradual en Educación Infantil mediante actividad espontánea (De-Juanas, Galán y Anguita, 2023).

4.3.1. Esquema corporal

El esquema corporal es la interpretación mental que un individuo tiene de las diferentes porciones del cuerpo y la conexión entre ellas, la imagen corporal que se posee, las emociones que se tienen con el cuerpo, las vivencias sentimentales que este nos brinda, las posibilidades de movimiento, y los vínculos con el mundo externo por medio del cuerpo (Gil, 2003, p. 64).

4.3.2. El tono

El tono se expresa por el valor de presión muscular para poder llevar a cabo una acción, ajustándose a nuevos estados de actividad que ejecuta un individuo como andar, estirar o agarrar un objetivo. La función que desempeña el tono es facilitar el desarrollo motor, ya que estructura el todo corporal, el equilibrio y la postura que son principales en la actividad y movimiento intencionado (Gil, 2003, p. 67). Para Gil el tono es un elemento propioceptivo que indican la situación de los músculos o como es la postura.

4.3.3. Control postural

Para García y Berruezo (2013) el control postural se lleva a cabo a la vez que el desarrollo de los sistemas manipulativos y locomotores. La postura es esencial en el aprendizaje del movimiento y desplazamiento, evoluciona paulatinamente y consigue una pauta desarrollada y atractiva.

Para Gil (2003, p. 69) la postura está definida por la progresiva y ascendente fortalecimiento corporal sujetado a la ley del desarrollo cefalocaudal. Además, Ajuriaguerra (1986) añade que la postura está condicionada por los sentimientos.

4.3.4. Coordinación

Podemos distinguir dos tipos de coordinación como son la general y la visomotriz.

El primer tipo, la coordinación dinámica general, se lleva a cabo en los primeros cinco años de vida del niño con un progreso de las funciones motoras esenciales dando lugar al dominio de los movimientos motores básicos que pueden ser arrastrar, voltear, gatear, la cuadrupedia, la marcha, la carrera o saltar (Bernaldo de Quirós, 2021, p. 74-75).

La coordinación visomotriz se da realización de movimientos dominados por la vista, en especial de la vista con movimientos que se llevan a cabo con la mano. Esta coordinación es esencial para el dominio motor fino de la mano y para manejar utensilios, el lanzamiento y la recepción. Este tipo de coordinación es primordial para la escritura, y su desarrollo termina a partir de los 6 años (Bernaldo de Quirós, 2021, p.) 77-79).

4.3.5. Equilibrio

El equilibrio reside en la aptitud de adoptar y conservar la postura del cuerpo en contra de la fuerza gravitatoria en consecuencia de la carga muscular para mantener el cuerpo sobre su base (Jiménez y Jiménez, 1997).

Para Gil (2003, p. 70) existen distintos tipos de equilibrios:

- Equilibrio postural, imprescindible para aguantar la postura corporal sin ningún tipo de acción.
- Dinámico, indispensable para alternar la postura sin que falle el equilibrio.
- Post-movimiento, es el responsable de proporcionar equilibrio tras haber llevado a cabo alguna acción en movimiento.
- Equilibrio de objetos, dando lugar a la capacidad de sostener elementos o cuerpos sin que se desplomen al suelo.

4.3.6. Lateralidad

La lateralidad se puede entender como el control y dominio de un lado del cuerpo frente al otro reflejándose en la prioridad de un individuo escoger una extremidad o parte concreta como puede ser la mano, el ojo con la vista, el pie o el oído. Para García y Berruezo (2013) la lateralidad es consecuencia del desarrollo desproporcionado de los hemisferios cerebrales y del empleo prioritario de uno frente al otro. La dominancia del hemisferio derecho frente al izquierdo define que una persona sea zurda, y el dominio del hemisferio izquierdo frente al derecho conlleva que esa persona sea diestra (Gil, 2003).

4.3.7. Control respiratorio

La respiración es una de las funciones vitales del ser humano y que presenta dos etapas: la inspiración y la espiración. La inspiración es el momento en el que flujo de aire llega a los pulmones a través de las fosas nasales, y la espiración es lo contrario, el momento en el que el aire de los pulmones sale al exterior ya sea por la nariz o por la boca (Gil, 2003, p. 73).

La respiración guarda relación con la deficiencia mental, la imagen corporal, el control muscular, el estrés o con perturbaciones psicológica y motrices (Jiménez y Jiménez, 1997).

4.3.8. Relajación

La relajación está vinculada con el tono muscular ya que es el alivio espontáneo de la musculatura del cuerpo la cual da una percepción de descanso (Gil, 2003, p. 74). Podemos encontrar la relajación automática que se produce inmediatamente al terminar la actividad con el fin de regular la musculatura y la respiración, y la relajación consciente con el fin de minimizar el cansancio y potenciar el bienestar mental.

4.4.Psicomotricidad en el currículo de educación infantil

La Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), es la ley que cambia el sistema educativo anterior. Actualmente, los contenidos se dividen en tres áreas: Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno, y Comunicación y Representación de la Realidad (Real Decreto 95/2022, p.6). De estas tres áreas, el área de Crecimiento en Armonía está estrechamente vinculada con la psicomotricidad con el fin de conseguir un desarrollo físico-motor, un autocontrol e identidad personal por medio de interacciones (Real Decreto 95/2022, p.14).

Los objetivos de etapa que se trabajarán en dicha área, y en concreto con la psicomotricidad son los siguientes (Real Decreto 95/2022, p.6):

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.

En cuanto a la evaluación del alumnos se tomará en consideración: “acciones y reacciones a cada situación, en una interacción lúdica y espontánea con el entorno, explorando sus posibilidades motoras y perceptivas y progresando en precisión, seguridad, coordinación e intencionalidad” (Real Decreto 95/2022, p. 17). Por ello, no solo se prestará atención al desarrollo psicomotor y neuromotor, sino también a la coordinación en el juego. De manera que la utilización del juego tiene que predominar en el proceso de aprendizaje-enseñanza.

4.5.Juego

El término de juego lo encontramos muy presente en nuestro día a día tanto en la lengua oral como escrita, pero definir dicho término con detalle resulta complejo debido a que comprende una gran diversidad de comportamientos diferentes.

Omeñaca y Ruiz (2005) definen el juego como una actividad libre con el propósito de resultar gratificante y que propicie el aprendizaje y el desarrollo integral del individuo.

Existe una definición más extensa que nos aporta Bettelheim (1972) citado por Pérez (2015, p. 16), en la que hace mención que a través del juego se puede observar y entender como el niño va formando su mundo, la manera en la que le gustaría que fuera. A través del juego el niño manifiesta lo que no logra con palabras, los niños juegan con el fin de soltar sus deseos, sus preocupaciones o sus emociones, no únicamente como un pasa tiempos.

Según nos indica Pérez (2015) el juego es comunicación y socialización. El juego estimula, es creativo, desarrolla los sentidos, es imaginativo, social o emocional. Los niños cuando juegan adquieren destrezas ya sea el ganar o el perder, el compartir, el socializar, etc. A través del juego los niños se divierten, piensan y sueñan.

El juego favorece en el niño el aprendizaje, además de diferentes habilidades y destrezas. A través del juego el niño desarrolla la dimensión afectiva, la social, la cognitiva, y la sensorial y motriz (Fernández, 2015).

Para Venegas, García y Venegas (2018, p.18-20) para identificar el juego existen unas características de este:

- El juego es una actividad libre, espontánea y voluntaria, sin ningún tipo de planificación.
- El juego es placentero, gratificante por lo que el niño se divierte con él.
- El juego es innato, es propio de la infancia y tiene gran importancia en el proceso del desarrollo integral del niño, ya que al jugar los niños analizan y reconocen lo que les rodea.
- El juego es socializador, ya que los niños cuando juegan se comunican estableciendo relaciones y reglas de convivencia.
- El juego es motivador, ya que el niño se divierte con él y cualquier actividad que se plantee a través del juego le parece atractiva, por lo que el niño aprende jugando.
- El juego tiene fin en sí mismo, lo primordial del juego no es la respuesta final sino el proceso.
- El juego es ficción, los niños a través del juego piensan y construyen su mundo imaginario, donde construyen sus reglas o expresan sus sentimientos.

- El juego indica la etapa evolutiva del niño, ya que al mismo tiempo que los niños crece y maduran los juegos también cambian de acuerdo a la evolución de ellos.
- Los juegos tienen una limitación espacial y temporal, ya que el tiempo obedece a lo interesante que le resulte al niño y la motivación. El espacio está sujeta al lugar en el que se localiza el niño ya sea en casa, en clase, en el patio o en el parque.

Para diversos autores como Fernández (2015), Gil (2003), Pérez (2015) y Venegas, García y Venegas (2018) la Teoría del desarrollo psicológico de Piaget proporciona un gran conocimiento acerca del juego infantil. Dicha obra hace énfasis en la importancia del juego y la motricidad en el proceso de construcción de la personalidad. Para Piaget los sistemas cognitivos están unidos a la motricidad, por lo que hay una evolución a través de las capacidades motrices y en la adquisición de conocimiento. Para Piaget existen 4 fases en el desarrollo cognitivo:

- Etapa sensoriomotriz. Se produce entre los 0 y 2 años, y en ella se desarrollan las habilidades lingüísticas, perceptivas y motrices, además de las locomotoras y manipulativas donde el juego es funcional.
- Periodo preoperacional. Se da entre los 2 y 7 años, y en ella aparecen el juego simbólico, de imitación y el lenguaje.
- Periodo de las operaciones concretas. Se produce entre los 7 y 11 años, el juego es reglado y los niños ya son capaces de llevar a cabo técnicas para ejecutar acciones mentales con objetos.
- Periodo de las operaciones formales. Se produce a partir de los 11 años cuando los niños llegan a tener una idea más abstracta y lógica, y el juego es reglado pero más complejo.

4.5.1. Tipos de juego

Existen una gran variedad de clasificaciones acerca de los tipos de juegos, por lo que se van a mostrar dos clasificaciones de diversos autores.

Piaget (1932) y (1945) clasifica los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.

- **Juego motor.** Este tipo de juego lo desarrollo hasta los dos años. El niño siente entretenido mediante la reiteración de movimientos y la actividad sensomotriz. A través de dicho juego los niños se exploran a ellos mismos y se conocen mejor, además de favorecer el desarrollo de componentes como el equilibrio, la coordinación, la lateralidad, el esquema corporal o la respiración.
- **Juego simbólico.** Este tipo de juego se lleva a cabo desde los 2 hasta los 6 años. Los niños tratan de representar situaciones o personajes ficticios haciéndose pasar por ellos dando lugar a la fantasía. Emplean objetos los cuales son transformados para representar otros que no se encuentran, por ejemplo una escoba puede ser un caballo. Durante esta fase por medio del juego se produce el aprendizaje más significativo.
- **Juego de reglas.** Dichos juegos se dan a partir de los 6 años. El niño debe de cumplir las normas y reglas que se impongan, la función de este juego es socializadora ya que suelen jugar con más acompañantes.
- **Juego de construcción.** En este tipo de juego no hay una edad concreta, es decir, pueden llevarse a cabo en cualquier edad y la diferencia radica en la dificultad de este. A través de las construcciones se lleva a cabo la abstracción, la concentración y la creatividad.

Venegas, García y Venegas (2018) llevan a cabo una clasificación distinta atendiendo a otros criterios:

- **Al espacio.** Ya sean llevados a cabo en el interior, sentados en la mesa o realizados en el exterior como en el patio o parque con el fin de poder correr, esconderse, saltar, etc.
- **Al número de participantes.** Pueden ser llevados a cabo de manera individual donde únicamente juega un niño sin ningún acompañante o por parejas y en grupo.
- **Papel del adulto.** Puede ser juego libre cuando es llevado a cabo de manera espontánea, presenciado cuando el adulto se encuentra presente pero no interviene o dirigido cuando el adulto toma la iniciativa y conduce el juego.

- **Actividad llevada a cabo.** En dicho aspecto se hace mención a un gran número de variables como pueden ser los juegos sensoriales a través de los distintos sentidos, los juegos motores, los juegos manipulativos, los juegos de imitación, el juego de ficción, juegos verbales, de razonamiento lógico, de memoria o de fantasía.

En conclusión, el juego es un fundamental en los niños de Educación Infantil, ya que a través de él pueden aprender sobre el mundo y relacionarse socialmente. Los niños desde que nacen exploran con sus sentidos hasta que maduran y juegan con reglas. El juego a los niños les permite crecer y comprender el mundo en el que viven y las cosas que hay en él.

4.6.Cuento motor

El cuento es un relato breve de acontecimientos ficticios cuya finalidad es ética y recreativa, fomentando la capacidad de imaginación y curiosidad de los individuos.

Para Conde (2001) citado por Iglesia (2008) el cuento motor se define como un cuento jugado, una narración experimentada en grupo que presenta unas características particulares:

- El cuento motor es un elemento anterior al cuento escrito, y equidistante al cuento narrado.
- El cuento motor recae en la competencia expresiva de los niños, trabajando tanto la capacidad cognitiva como la motriz.
- El niño cuando se desarrolla el cuento motor es el principal protagonista.
- El cuento desarrolla la capacidad motivadora de los niños y despierta la curiosidad que propicia el interés de estos por los libros o el teatro.

Además, el cuento motor persigue desarrollar unos objetivos concretos (Conde, 2001, citado por Iglesia, 2008):

- Hacer al niño protagonista potenciando las capacidades cognitivas, afectivas, sociales y motoras.

- Desarrollar los componentes psicomotores esenciales como el esquema corporal, la lateralidad, la estructura espacial y temporal; las capacidades motrices como la coordinación y el equilibrio; las destrezas básicas como los desplazamientos, saltos, lanzamientos o giros.
- Afianzar los principios higiénicos y de salud a través de la actividad física como un hábito saludable, en concreto contra la obesidad.
- Potenciar la capacidad creativa de los niños, llevándoles a representar con movimiento lo que se está leyendo, despertando la curiosidad e imaginación del niño.
- Explorar su propio cuerpo como un elemento de comunicación y expresión.

Para Ceular (2009) al llevar a cabo una sesión con dicha metodología es necesario que el cuento motor siga las siguientes fases:

- **1ª Fase de animación.** En dicha fase el docente debe acondicionar la historia y comience la narración de manera motivadora para los niños. Es fundamental tener a mano disfraces, materiales o música que permita a los niños representar el papel de los personajes.
- **2ª Fase principal.** Es el periodo de mayor duración y donde se lleva a cabo la realización de las actividades primordiales. En dicha fase es posible emplear distintos métodos como circuitos motores, juegos reglados, canciones motoras, danza, etc.
- **3ª Fase de vuelta a la calma.** Es una etapa de baja intensidad con el fin de rebajar las pulsaciones de los niños después de la fase principal y que se tranquilicen.
- **4ª Fase de asamblea.** En esta etapa se comparten las vivencias con el resto de la clase. Además, en esta fase se pueden llevar a cabo actividades como dibujar la historia que se ha desarrollado o algún protagonista de ella, que pueden ser realizadas tanto en el aula exclusiva de psicomotricidad como en la clase ordinaria.

En definitiva los cuentos motores son un gran recurso que permite la interdisciplinariedad de las áreas del currículo de Educación Infantil ya que se pueden

trabajar todos los saberes básicos (Real Decreto 95/2022), además de los que no guardan relación con la corporalidad y la motricidad.

4.7.Obesidad infantil

La OMS (2011) define obesidad infantil como una enfermedad crónica determinada por la acumulación exagerada de tejido adiposo que puede acarrear problemas de salud. La obesidad se determina teniendo en cuenta el índice de masa corporal (IMC), siendo este una señal de la relación entre la masa y el peso, que se determina al dividir el peso corporal en kg entre la altura en metros al cuadrado. La OMS propone que los niños menores de 5 años son obesos al presentar un IMC superior a 20 y los individuos de entre 5 y 17 años se consideran obesos con un IMC superior a 28,5.

La OMS ha determinado que el sobrepeso y la obesidad son un gran problema de salud, y actualmente se han alcanzado niveles epidémicos perjudicando a más de 2.500 millones con sobrepeso de los que 890 millones son obesos. En los últimos 40 años la obesidad se ha duplicado en el mundo y actualmente encontramos más de una persona por cada 8. Además, esta enfermedad es una de las principales causas de muerte, afectando cada año a más de 2,6 millones de personas (OMS, 2024).

Las causas de la obesidad pueden ser muy diversas y el 99% de la obesidad infantil está provocado por la combinación de diversos factores. Según Gil (2010) estos factores son ambientales, genéticos y psicológicos. A continuación, se describirán estos factores según Gil:

- **Factores ambientales.** Están relacionados con una mala dieta y con el sedentarismo. La mala nutrición derivada de una alta ingesta energética derivada de unos alimentos de una baja densidad nutricional, además del abuso de ultraprocesados, azúcares y grasas está relacionado con un aumento de la obesidad. Todo esto está acompañado de una calidad de vida sedentaria, es decir, la actividad física está siendo sustituida por otro tipo de entretenimiento pasivo como pueden ser los videojuegos.

- **Factores genéticos.** Los individuos que presentan obesidad por una alteración cromosómica es una minoría de los casos.
- **Factores psicológicos.** Algunos trastornos de ansiedad, depresión, trastornos de déficit de atención están relacionados con un mayor desarrollo de obesidad. Además, en ocasiones se utiliza la comida como una forma de recompensa, siendo esta comida rica en azúcares, grasas o ultraprocesados.

Los colegios tienen un papel fundamental en la promoción de hábitos saludables a través de la dieta saludable y la actividad física con el objetivo de tener efectos positivos saludables en un futuro. Un estilo de vida inapropiado acarrea en el futuro la aparición de enfermedades como diabetes u obesidad, por lo que desde pequeños hay que crear hábitos de vida saludable evitando fundamentalmente el sedentarismo.

El sedentarismo se define como la poca actividad física que presenta un individuo en su día a día. El sedentarismo está causado por diversos factores como son los fisiológicos y los socio-culturales. Los factores fisiológicos están relacionados con la disminución de la actividad física ya que se le suele dar un mayor protagonismo a las actividades intelectuales como los exámenes escolares. En cambio los factores socio-culturales se deben a los cambios en los que los niños se entretienen jugando y los hábitos alimenticios. En el pasado los niños jugaban en las calles o en el campo a través de juegos que implicaban movimiento motor, y actualmente se entretienen sentados frente a una pantalla haciendo que haya una menor actividad física (Cigarroa, Sarqui, Zapata-Lamana, 2016).

En un estudio realizado por Bucco-dos Santos y Zubiaur-González (2013) analizaron la evolución del desarrollo de los niños en relación de la edad cronológica con la edad motriz de los niños que presentaban sobrepeso u obesidad. Se determinó que los niños con sobrepeso u obesidad mostraron un menor desarrollo motor frente a la edad cronológica, presentando un retraso en diferentes capacidades motoras como en el equilibrio, en el esquema corporal y en la organización espacial.

En definitiva, la obesidad afecta a millones de personas y las tasas de mortalidad se están incrementando por lo que es necesaria una reacción urgente ante esta epidemia. Factores como la mala alimentación, el sedentarismo y los trastornos psicológicos

ayudan a su crecimiento. Por ello desde los centros educativos se deben promover hábitos saludables desde edades tempranas.

4.7.1. Prevención del sobrepeso a través de la actividad física

Existe evidencia de que hay que crear hábitos saludables con el fin de que se mantengan a largo plazo a través de la actividad física, creando dichas conductas desde la infancia y que sean extendidas hasta la edad adulta. Por ello sería conveniente desde la administración educativa el aumento de horas lectivas dedicadas a la actividad física, además de reducir las horas sentados frente a una pantalla con el fin de mejorar el rendimiento físico, así como su desarrollo integral (Council on sports medicine and fitness and council on school health, 2006).

Raimann y Verdugo (2011) determinaron que los programas destinados a la actividad física en los centros educativos tuvieran una duración de 30 a 60 minutos diarios de ejercicio físico. En los niños menores de 5 años esta actividad debe estar ligada a juegos libres, no organizados y con reglas limitadas como correr, nadar, saltar o hacer volteretas cuyo fin es la diversión. En los niños de 6 a 9 años cuyas habilidades motoras han experimentado un mayor desarrollo pueden comenzar a realizar deportes como fútbol.

Es fundamental crear hábitos de realización de actividad física en los más pequeños y reducir el sedentarismo a través de la realización de actividad física en los colegios de 30 a 60 minutos diarios.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Presentación

En esta propuesta de intervención se va a elaborar una situación de aprendizaje para trabajar en el área de Psicomotricidad. La situación de aprendizaje está destinada al segundo ciclo de Educación Infantil, en concreto para 5 años. Además, está diseñada para llevarse a cabo con una clase de unos 16-18 alumnos.

Los alumnos de esta etapa van siendo más independientes y seguros en sus relaciones sociales y se divierten jugando en grupo y haciendo amigos. También, en esta edad pueden presentar enfrentamientos que empiezan a solucionar por ellos mismos.

Cognitivamente estos niños son curiosos y presentan una gran disposición por aprender y su capacidad de atención y concentración va progresando. Los niños desarrollan capacidades del lenguaje complejas y pueden construir oraciones, empiezan a trabajar conceptos sencillos matemáticos y saben contar hasta 20 y reconocer formas y colores.

En cuanto al apartado motor los niños de esta etapa presentan una mejor coordinación y control de sus movimientos pudiendo realizar actividades físicas de mayor complejidad como correr, saltar o trepar.

Para ello se va a trabajar la temática de la selva a través del juego y en concreto con los cuentos motores.

5.2. Marco normativo

Esta propuesta de intervención está apoyada en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (Real Decreto 95/2022), y en el 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 (Decreto 37/2022 JCyL).

5.3.Objetivos

En dicho apartado se van a describir los objetivos generales de etapa descritos en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (Real Decreto 95/2022). Seguidamente se propondrán los objetivos que pretendemos alcanzar con el desarrollo de las sesiones que se van a plantear.

5.3.1. Objetivos generales de etapa

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

5.3.2. Objetivos didácticos

1. Desarrollar las habilidades motrices a través de desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones.
2. Promover el trabajo cooperativo y en equipo.
3. Fomentar la creatividad y la imaginación a través de la dramatización y la narración del cuento motor.
4. Desarrollar la conciencia corporal y el control motor a través de actividades físicas.
5. Impulsar habilidades comunicativas no verbales a través del movimiento y la expresión corporal.

6. Conocer animales, la flora y el clima del hábitat de la selva.

5.4. Competencias

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

5.5. Contenidos

En Educación Infantil las situaciones de aprendizaje y las sesiones se suelen trabajar de manera globalizada, es decir, se trabajan las tres áreas de aprendizaje. De esta manera, en esta propuesta de intervención se van a trabajar los contenidos del área de Crecimiento en Armonía, del área de Descubrimiento y Exploración del Entorno, y del área de Comunicación y Representación de la Realidad. Por ello, se van a trabajar los siguientes contenidos del 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:

Área de Crecimiento en Armonía (Decreto 37/2022, p. 48254):

BLOQUE A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: ubicación y representación. Características individuales.
- Curiosidad e interés por la exploración sensomotriz.

- Integración sensorial: propiocepción y sistema vestibular: sensibilidad corporal como parte de un todo (esquema corporal); asociación de experiencias visuales, táctiles y propioceptivas a los movimientos del cuerpo.
- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Técnicas de respiración y relajación.
- Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados.
- Posibilidades de acción: juego y ejercicio físico como conducta saludable.
- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.

BLOQUE B. Desarrollo y equilibrio afectivos:

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y el reconocimiento de sus posibilidades. Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.

BLOQUE C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.
- Valoración del medio natural y su importancia para la salud y el bienestar.

BLOQUE D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.
- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.
- La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

Área de Descubrimiento y Exploración del Entorno (Decreto 37/2022, p. 48276)

BLOQUE A Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:

- Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad.
- Operaciones aritméticas. Juntar, quitar, repartir y completar. Símbolos matemáticos: más, menos, igual.
- Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Derecha-izquierda, sobre-bajo, a un lado-al otro, juntos-separados, entre, alrededor de.
- El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario (meses del año, año...). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: ayer-hoy-mañana.

BLOQUE B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.

- Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

BLOQUE C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Elementos naturales (agua, tierra, aire). Características, experimentación y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas y trasvases). Propiedades y utilidad para los seres vivos.
- Respeto y protección del medio natural y beneficio que ello proporciona. Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.

Área de Comunicación y Representación de la Realidad (Decreto 37/2022, p. 48309):

BLOQUE A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.
- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

BLOQUE C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.
- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.

BLOQUE E. Aproximación a la educación literaria.

- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.

BLOQUE F. El lenguaje y la expresión musicales.

- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
- Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones).

BLOQUE H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
- Juegos de expresión corporal y dramática: representación espontánea de personajes, cuentos, historias, diálogos, hechos y situaciones, individuales y compartidos.
- Danzas y bailes tradicionales y de creación propia, individuales o en grupo.

5.6. Metodología

La propuesta de intervención se basará en una situación de aprendizaje en la que se trabajará el mundo de la selva a través de los cuentos motores. Los cuentos motores como hemos visto en el marco teórico, son una herramienta educativa en la que los alumnos deben llevar a cabo unas actividades o secuencias motrices de acuerdo a la narración del cuento, por lo que los alumnos son los personajes de la narración. Esta herramienta pedagógica fomenta la creatividad y la participación activa de los niños.

Por ello, estas sesiones van a estar centradas en el juego. Como hemos podido observar anteriormente, el juego permite acercar al alumno a la experimentación de manera que el aprendizaje sea constructivo, es decir, los niños construyen sus conocimientos a partir de las experiencias propias a través del juego. Gracias al juego los niños aprenden ideas nuevas, interaccionan socialmente, expresan emociones o desarrollan el sentido de la creatividad.

Para llevar a cabo las sesiones elaboraré un cuento que se dividirá en 5 capítulos, correspondiendo cada capítulo a una sesión. Cada capítulo tendrá varias narraciones con una actividad motriz cada una que los alumnos deberán llevar a cabo. Esta propuesta está diseñada para llevar a cabo una metodología activa, donde todos los alumnos sean partícipes de la construcción de sus conocimientos, otorgando un gran valor al proceso.

Para ello las actividades serán semidirigidas, es decir, se les proporcionará a los alumnos una serie de pasos que deben seguir para llevar a cabo la tarea motriz. Aunque se les dirija y se les proporcionen pautas trataremos de no guiarles constantemente con el fin de promover la creatividad e imaginación de los niños.

En cuanto a las agrupaciones, podremos encontrar tareas individuales y otras colectivas. Resaltar que en las individuales podremos dejar que los alumnos se ayuden mutuamente con el fin de que trabajen valores solidarios y de empatía.

5.7. Sesiones

La propuesta de intervención va a contar con un total de 5 sesiones. Las cinco sesiones van a estar fundamentadas en la misma temática, la selva, pero en cada sesión se va a

trabajar un aspecto de esta. En la primera sesión se hará una introducción a la selva, en la segunda se trabajara la flora y los árboles, en la tercera los animales de la selva, en la cuarta el clima y en la última las tribus de la selva. Cada sesión va a tener una duración de 1 hora, es decir, 60 minutos. El cuento que se les leerá a los alumnos es de elaboración propia (Ver Anexo I).

Para el desarrollo de las sesiones se va a tener en cuenta las fases de Celular (2009) mencionadas anteriormente. Por ello las sesiones van a estar divididas en:

- 1ª Fase de animación, donde se acondicionara la historia haciendo un pequeño calentamiento con ella.
- 2ª Fase principal, periodo de mayor duración y en el cual se lleva a cabo la realización de las actividades primordiales.
- 3ª Fase de vuelta a la calma, etapa para rebajar las pulsaciones de los niños después de la fase principal.
- 4ª Fase de asamblea, en la que se compartirán las vivencias con el resto de la clase.

Sesión 1: “Exploradores de la selva”.

Tabla 1. Sesión 1

TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • 1º Fase de animación – 10 minutos • 2º Fase principal – 30 minutos • 3º Fase de vuelta a la calma – 5 minutos • 4º Fase de asamblea – 15 minutos
DESARROLLO	<p>La sesión comenzará con una pequeña introducción y ambientación del cuento, centrado en la selva.</p> <p>Posteriormente se llevará a cabo un pequeño calentamiento tratando de estar ambientado en la temática. Para ellos los alumnos seguirán los siguientes pasos:</p>

	<ol style="list-style-type: none">1. Primero tenemos que despertar nuestros cuerpos. Imaginemos que somos árboles despertándose con el sol de la mañana. Vamos a estirarnos hacia el cielo, para ello elevaremos los brazos hacia arriba y luego los bajaremos lentamente hacia abajo, así repetidamente.2. A continuación, nos desplazaremos como los animales de la selva. Vamos a ser monos saltarines, saltando de un lado a otro moviendo los brazos. Ahora pasaremos a ser elefantes, pondremos nuestros brazos frente a nosotros simulando que son la trompa del elefante y balancearemos los brazos mientras caminamos como trompas. Y por último, vamos a ser aves y para ello vamos a estirar los brazos, como si fueran alas, y los moveremos hacia arriba y abajo como alas. <p>A continuación, una vez terminado el calentamiento se comenzará a narrar el cuento, en el que los alumnos deberán de prestar atención y escuchar para posteriormente representar este mediante actividad motriz con la ayuda de las indicaciones proporcionadas. Las actividades motrices que deberán realizar serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• “Entrada a la selva”. Los niños se agachan y caminan lentamente, simulando pasar por debajo de un arco de hojas y ramas. Para simular el arco se cogerá un aro y se decorará con hojas pintadas a mano y se sujetará con bastones para ponerlo a una altura que los niños puedan agacharse y pasar.• “Caminando por el sendero”. Los niños deben levantar las rodillas hacia arriba mientras andan, simulando pasar sobre raíces y plantas. Para simular
--	---

las raíces se colocaran cuerdas y ladrillos, los cuales deben de esquivar.

- “Árboles gigantes”. Los niños se estiran hacia arriba, levantando los brazos lo más alto posible. Colocaremos hojas colgando para que se estiren e intenten llegar a tocarlas.
- “Paso del río”. Los niños van a saltar de un ladrillo a otro simulando que son piedras y el suelo es agua.
- “Flores exóticas”. Los alumnos se agacharán y se levantarán despacio, imitando flores que se abren y se cierra.
- “Los animales cotillas”. Saltarán de un lado a otro como monos, subiendo por las espaldas simulando árboles. Balancearan los brazos como si fueran trompas de elefante. Correrán con los brazos extendidos como si fuera pájaros volando.

Una vez narrado el cuento y representando este, pasaremos a realizar una breve vuelta a la calma. Para ello se les leerá lo siguiente con el fin de que bajen las pulsaciones y se tranquilicen: “Después de terminar un intenso día de aventuras los aventureros procederán a descansar. El suelo se encontraba cubierto de una delgada capa de hierba y diminutas flores y los enormes árboles gracias a la sombra que daban les refugiaban del sol. Los exploradores se sentaron juntos formando un círculo y cerraron los ojos escuchando el ruido de las hojas, a los pájaros cantar y el paso del río.” Los niños se sentarán juntos e irán escuchando la historia con el fin de que vayan relajándose con algunas indicaciones que les daremos como que respiren profundamente, que se imaginen presentes en un lugar de la selva tranquilo, con ruidos relajantes.

	Y por último para terminar la sesión se realizará una pequeña asamblea. Se harán diversas preguntas acerca de lo que se ha hecho para poder llevar a cabo una retroalimentación de la actividad, así como el docente les proporcionará a los alumnos una pequeña impresión acerca de la sesión.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Aro. • Bastones/palos con soporte. • Cuerdas. • Ladrillos. • Imágenes de árboles. • Espalderas.

Sesión 2: “El jardín secreto de la selva”.

Tabla 2. Sesión 2.

TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • 1º Fase de animación – 10 minutos • 2º Fase principal – 30 minutos • 3º Fase de vuelta a la calma – 5 minutos • 4º Fase de asamblea – 15 minutos
DESARROLLO	<p>La sesión comenzará con una pequeña introducción y ambientación del cuento, centrado en la flora, árboles y plantas de la selva.</p> <p>Posteriormente se llevará a cabo un pequeño calentamiento tratando de estar ambientado en la temática. Para ellos los alumnos seguirán los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primero tenemos que despertar nuestros cuerpos. Los

niños se agacharán en el suelo con las manos encima de la cabeza simulando que son el capullo de una flor cerrado. Cuando el docente diga “El sol está saliendo y las flores comienzan a destaparse” los niños se levantarán despacio, abriendo los brazos hasta permanecer de pie.

2. Después, nos imaginaremos que somos árboles despertándose con el sol de la mañana. Vamos a levantar los brazos hacia el cielo como si fuera ramas de árboles y los balancearemos de un lado a otro, de manera que fueran agitados por el aire.
3. Por último, vamos a imaginarnos que somos mariposas y vamos a correr por el gimnasio moviendo los brazos como si fuésemos mariposas volando.

A continuación, una vez terminado el calentamiento se comenzará a narrar el cuento, en el que los alumnos deberán de prestar atención y escuchar para posteriormente representar este mediante actividad motriz con la ayuda de las indicaciones proporcionadas. Las actividades motrices que realizarán son las siguientes:

- “Entrada a la selva”. Los niños caminan levantando las rodillas bien alto, simulando esquivar raíces en el suelo. Para ello se colocarán cuerdas en el suelo.
- “Árboles altísimos”. Los niños se estiran y andan con los brazos levantados simulando que son árboles altos.
- “Flores mágicas”. Los niños se agachan y se levantan con rapidez simulando flores que se abren y se cierra.
- “El camino enredado”. Los niños se agachan y

caminan despacio, esquivando las enredaderas. Para ello se van a colocar dos bancos separados a dos metros y se unirán cuerdas a ellos y deberán pasar por debajo de las cuerdas.

- “Somos pétalos de flores mágicas”. Los niños se balancean de un lado a otro, imitando los movimientos de los pétalos de las flores.
- “Los árboles inquietos”. Los alumnos giran en círculos y agitan los brazos como si fueran árboles que se mueven con el fuerte viento.
- “El puente de la cascada”. Los niños pasan por encima del banco simulando que es un puente, y el suelo es el agua. Deberán de mantener muy bien el equilibrio.

Una vez narrado el cuento y representando este, pasaremos a realizar una breve vuelta a la calma. Para ello se les leerá lo siguiente con el fin de que bajen las pulsaciones y se tranquilicen: “Después de cruzar el torrente de flores, los aventureros llegaron al jardín secreto. Este jardín se encontraba repleto de árboles altos y flores hermosas que los exploradores nunca habían observado. Estaban tan contentos que decidieron descansar para poder contemplar el lugar.” Los niños se sentarán juntos e irán escuchando la historia con el fin de que vayan relajándose con algunas indicaciones que les daremos como que respiren profundamente, que se imaginen presentes en un jardín mágico de la selva tranquilo y hermoso.

Y por último, para terminar la sesión se realizará una pequeña asamblea. En ella se les dará una pequeña pelota que irán pasándose y el niño que la tiene tendrá que decir cuáles han sido sus sensaciones y que actividad le ha

	gustado más.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas. • Bancos.

Sesión 3: “La aventura animal en la selva”

Tabla 3. Sesión 3.

TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • 1º Fase de animación – 10 minutos • 2º Fase principal – 30 minutos • 3º Fase de vuelta a la calma – 5 minutos • 4º Fase de asamblea – 15 minutos
DESARROLLO	<p>La sesión comenzará con una pequeña introducción y ambientación del cuento, centrado en los animales que nos encontramos en la selva.</p> <p>Posteriormente se llevará a cabo un pequeño calentamiento tratando de estar ambientado en la temática. Para ellos los alumnos seguirán los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primero vamos a imaginarnos que somos canguros que van saltando por la selva y vamos a saltar con los pies juntos. 2. A continuación, nos vamos a convertir en tigres que van gateando por el suelo moviéndose de manera sigilosa. 3. Ahora nos convertiremos en elefantes dando pasos grandes y balanceando nuestros brazos como si fueran la trompa del elefante. <p>A continuación, una vez terminado el calentamiento se</p>

comenzará a narrar el cuento, en el que los alumnos deberán de prestar atención y escuchar para posteriormente representar este mediante actividad motriz con la ayuda de las indicaciones proporcionadas. Las actividades motrices que realizarán los niños son las siguientes:

- “Entrada a la selva entre plantas”. Los niños caminan levantando las rodillas bien alto, simulando pasar entre plantas altas para ello se colocarán conos que serán las plantas.
- “Los monos traviesos”. Los niños saltan de un lado a otro imitando monos y sus sonidos. Para trepar tendrán las espalderas y pueden hacer volteretas en unas colchonetas.
- “Los elefantes enormes”. Los niños balancean sus brazos como si fueran trompas de elefante.
- “Las serpientes resbaladizas”. Los niños se arrastran por el suelo como si fueran serpientes.
- “Pájaros voladores”. Los niños extienden los brazos y corren por el espacio imitando pájaros volando.
- “Tigres feroces”. Los niños caminan a cuadrupedia moviéndose despacio y con cuidado como tigres.
- “Ranas saltarinas”. Los niños saltan de cuclillas como si fuera ranas saltarinas.

Una vez narrado el cuento y representando este, pasaremos a realizar una breve vuelta a la calma. Para ello se les leerá lo siguiente con el fin de que bajen las pulsaciones y se tranquilicen: “Tras terminar un día conociendo animales fabulosos, los aventureros llegaron a un lugar para poder descansar.” Los niños se sentarán en un círculo y un alumno saldrá al centro y realizará el sonido de un animal que los demás deberán de imitar. Posteriormente, se hará lo mismo

	<p>pero en vez del ruido de un animal se procederá a realizar el movimiento de un animal, es decir, se jugará a la mímica de los animales.</p> <p>Y por último, para terminar la sesión se realizará una pequeña asamblea. La asamblea será llevada a cabo en el aula ordinaria con el fin de trabajar en la mesa. En ella van a realizar un dibujo acerca de la parte principal de la sesión, es decir, un dibujo de lo que más les ha gustado del cuento motor.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Conos. • Espalderas. • Colchonetas.

Sesión 4: “El clima fantástico de la selva”.

Tabla 4. Sesión 4.

TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • 1º Fase de animación – 10 minutos • 2º Fase principal – 30 minutos • 3º Fase de vuelta a la calma – 5 minutos • 4º Fase de asamblea – 15 minutos
DESARROLLO	<p>La sesión comenzará con una pequeña introducción y ambientación del cuento, centrado en el clima de la selva.</p> <p>Posteriormente se llevará a cabo un pequeño calentamiento tratando de estar ambientado en la temática. Para ellos los alumnos seguirán los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vamos a empezar nuestra aventura sintiendo los rayos del sol. Para ello vamos a levantar los brazos

	<p>hacia arriba y estirar el cuerpo sintiendo el calor del sol.</p> <ol style="list-style-type: none">2. A continuación, va a comenzar a llover y empezaremos a sentir las gotas de agua. Vamos a levantar los brazos sobre la cabeza y los bajaremos despacio moviéndonos por el espacio.3. Por último, vamos a imaginarnos que somos árboles y la tormenta viene con un gran viento que nos mueve de lado a lado. Para ello vamos a ponernos las manos en la cintura y vamos a mover nuestro tronco. <p>A continuación, una vez terminado el calentamiento se comenzará a narrar el cuento, en el que los alumnos deberán de prestar atención y escuchar para posteriormente representar este mediante actividad motriz con la ayuda de las indicaciones proporcionadas. Los alumnos llevarán a cabo las siguientes acciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none">• “Las mariposas vuelan de flor en flor”. Los niños saltan de un aro a otro simulando estos que son flores, y moverán los brazos como si volarán como mariposas.• “Refugio de la lluvia”. Los niños trepan por las espaldas simulando que están escalando por la pared, posteriormente se agachan y pasan por un túnel plegable que simula la entrada estrecha de la cueva.• “Salto de charca en charca”. Los niños saltarán de un aro a otro, simulando que estos son charcas. Para ello deberán hacer caso a nuestras indicaciones, ya que les pediremos que salten normal, con los pies juntos, con una pierna...• “Pilla pilla”. Un niño se la queda y juegan al pilla
--	---

	<p>pilla. Para ello podremos utilizar varias variantes. Si pilla a alguien se la queda ese, si lo pilla se la quedan los dos juntos pudiendo ir por separado o juntos...</p> <p>Una vez narrado el cuento y representando este, pasaremos a realizar una breve vuelta a la calma. Vamos a llevar a cabo unos estiramientos, para ello vamos a imaginarnos que somos gatos estirándonos y vamos a estirar los brazos hacia arriba. Después nos vamos a inclinar a un lado y luego a otro. Por último, vamos a tratar de tocar los pies con las manos sin doblar las rodillas. Y para terminar esta vuelta a la calma vamos a contar una breve historia que los niños escucharan tumbados en el suelo boca arriba para relajarse: “Nos imaginamos que estamos en nuestra selva tumbados, sentimos en nuestro cuerpo la hierba fresca y suave mientras escuchamos el paso del río. El sol está caliente y una pequeña brisa nos roza la cara. Ahora, nos vamos a tumbar en una hamaca y nos balancearemos despacito. Nos encontramos muy tranquilos y relajados.”</p> <p>Y por último, para terminar la sesión se realizará una pequeña asamblea. Se harán diversas preguntas acerca de lo que se ha hecho para poder llevar a cabo una retroalimentación de la actividad, así como el docente les proporcionará a los alumnos una pequeña impresión acerca de la sesión.</p>
<p>MATERIALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros. • Espaldera. • Túnel plegable.

Sesión 5: Las tribus de la selva.

Tabla 5. Sesión 5.

TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• 1º Fase de animación – 10 minutos• 2º Fase principal – 30 minutos• 3º Fase de vuelta a la calma – 5 minutos• 4º Fase de asamblea – 15 minutos
DESARROLLO	<p>La sesión comenzará con una pequeña introducción y ambientación del cuento, centrado en dos tribus de la selva. Dividiendo a la clase en dos grupos, cada grupo una tribu.</p> <p>Posteriormente se llevará a cabo un pequeño calentamiento tratando de estar ambientado en la temática. Para ellos los alumnos seguirán los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Vamos a empezar nuestra aventura realizando una danza de la caza. Para ello, un alumno se pondrá en el centro y realizará un baile o movimiento y todos los demás deben de imitar. Se irá rotando e irán pasando al centro varios alumnos. <p>A continuación, una vez terminado el calentamiento se comenzará a narrar el cuento, en el que los alumnos deberán de prestar atención y escuchar para posteriormente representar este mediante actividad motriz con la ayuda de las indicaciones proporcionadas. Los alumnos llevarán a cabo las siguientes acciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none">• “Carreras de caballos”. Carrera imitando caballo por relevos un grupo contra otro.• “Pelea de caballos”. Pelea de caballos ficticia.• “Serpientes deslizantes”. Carreras de relevos por equipos arrastrándose por el suelo.

	<ul style="list-style-type: none"> • “Paso del río”. Deberán pasar un río saltando de piedra en piedra. Para ello simularemos las piedras con ladrillos y bancos. • “Transporte del herido”. llevan al herido en una colchoneta. Los alumnos van cambiando de rol, unas veces ayudan a llevarlo y otras hacen de herido. • “La fuerza del destino”. para decidir qué camino toman se colocará una cuerda y cada extremo una tribu y deben de tirar hacia ellos la tribu que gane será la que elija el rumbo. • “Valle abajo”. los alumnos hacen la croqueta por el suelo. <p>Una vez narrado el cuento y representando este, pasaremos a realizar una breve vuelta a la calma. Para ello se realizarán por parejas y con música relajante unos masajes en la espalda con orientación del profesor.</p> <p>Y por último, para terminar la sesión se realizará una pequeña asamblea. Se harán diversas preguntas acerca de lo que se ha hecho para poder llevar a cabo una retroalimentación de la actividad, así como el docente les proporcionará a los alumnos una pequeña impresión acerca de la sesión. También se hablará de lo que han supuesto para ellos estas 5 sesiones y cuál ha sido el momento favorito de cada alumno.</p>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Banco. • Ladrillos. • Colchoneta. • Cuerda.

5.8.Evaluación del aprendizaje

Toda propuesta de intervención educativa tiene que ir acompañado de una evaluación de calidad. Por ello, para esta propuesta se llevará a cabo una evaluación continua a través de la observación directa y sistemática. Para poder llevar a cabo dicha evaluación se van a diseñar distintas herramientas que nos permitan recoger la información significativa de forma ordenada.

La evaluación continua en las sesiones se realizará a través de una lista de control y fotografías. Se realizará una rúbrica con distintos criterios de evaluación didácticos con el fin de evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos mediante un sistema de calificación, en el que se incluirán tres escalas: conseguido (C), en proceso (P) y no lo consigue (NC).

Para completar la rúbrica nos podremos apoyar de fotografías que se hagan durante la realización de las actividades, y a través de observaciones.

Tabla 6. Rúbrica de evaluación.

Criterios a evaluar	Conseguido (C)	En proceso (P)	No lo consigue (NC)	Observaciones
Interés y participación activa	Participa activamente y muestra interés en todas las actividades constantemente.	Participa y muestra interés en algunas actividades.	Participa lo mínimo o no participa sin mostrar interés en las tareas.	
Respeto a los compañeros y al docente	Muestra buenas actitudes de respeto continuamente hacia el docente y hacia a sus compañeros	Muestra en ocasiones actitudes de respeto hacia los compañeros y al docente	No muestra respeto ni a los compañeros ni al docente	

Respeto las normas de convivencia y de las actividades	Muestra buena actitud de respeto en la realización de las actividades propuestas	Muestra en ocasiones actitudes de respeto en la realización de las actividades	No muestra actitudes de respeto durante las actividades	
Autonomía y expresión emocional	Tiene iniciativa, buena resolución de problemas y muestra expresiones emocionales apropiadas en las actividades.	En ocasiones muestra iniciativa, resuelve los problemas y muestra expresiones emocionales apropiadas en las actividades	Muestra muy poca o nada de iniciativa, no es capaz de resolver sus problemas y no muestra apenas expresiones emocionales necesarias en las tareas	
Creatividad	Muestra una gran creatividad, imaginación y aporta ideas útiles en las distintas actividades	Muestra algo de creatividad, pero sigue las ideas de sus compañeros	No muestra creatividad en las distintas actividades	
Trabajo en equipo	Colabora con sus compañeros desarrollando habilidades de comunicación y cooperación	En ocasiones colabora con sus compañeros, pero tiene dificultad para comunicarse	No muestra interés en trabajar con sus compañeros ni se comunica con ellos	
Desarrollo de	Realiza las	Realiza algunas	Presenta	

las habilidades motoras	actividades motoras y movimientos de manera coordinada.	tareas o movimiento con precisión	dificultades para realizar las actividades y movimientos	
-------------------------	---	-----------------------------------	--	--

5.9.Evaluación de la práctica docente

Por otro lado también se elaborará una rúbrica con el fin evaluar la propia práctica docente. Para ello, se evaluarán unos ítems en una escala del 1 al 5, siendo el 1 la puntuación mínima y el 5 la máxima. La rúbrica será rellenada por el propio docente al término de cada sesión.

Tabla 7. Rúbrica de autoevaluación del docente.

ITEMS	NOTA	OBSERVACIONES
Se expresa de manera clara		
Fomenta la participación activa		
Propicia el interés y la motivación		
Propicia un clima de trabajo correcto		
Controla el grupo		
Gestión del tiempo		
Flexibilidad		
Habilidad para narrar historias		

6. CONCLUSIONES, ALCANCES Y LIMITACIONES

Tras realizar este trabajo y haber diseñado la propuesta de intervención, se han podido extraer algunas conclusiones que se reflejarán a continuación.

Primeramente, a través de la realización de este TFG he logrado introducirme en el tema de la psicomotricidad y su impacto en la salud y el desarrollo integral de los niños. La psicomotricidad, engloba el vínculo entre el movimiento corporal y los procesos cognitivo y afectivos, siendo fundamental para conseguir un bienestar completo en todos los sentidos en edades tempranas. Este tema me ha resultado realmente interesante, ya que como persona disfruto de la actividad física y sus beneficios. He podido comprender como el juego y el movimiento favorecen el desarrollo saludable.

La psicomotricidad es clave en cualquier persona, pero aun más en edades tempranas y en concreto en educación infantil, recibiendo una especial atención. Esto es debido a que en estas edades el desarrollo es fundamental y conseguir desde pequeños competencias y habilidades motoras que mejoren sus hábitos de vida saludables y puedan prevenir la obesidad y las consecuencias que esta acarrearán para su salud, tal cual se establece en el objetivo principal del trabajo.

Continuando con los objetivos propuestos inicialmente, se elaboró un marco teórico que favoreció comprender el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 6 años, permitiéndonos percibir la importancia del juego en el desarrollo integral del niño.

El juego motor es un recurso que nos permite desarrollar capacidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de una manera motivadora para el alumnado. El juego no es solo un momento de diversión para los niños, sino también para comprender el entorno y relacionarse. Como indican Fernández (2015) y Venega, García y Venegas (2018), el juego es una herramienta para el desarrollo completo del niño, con el que se trabajan los componentes psicomotores como la coordinación, el equilibrio, la lateralidad o el esquema corporal. Por otro lado, Piaget indica que la motricidad guarda una estrecha relación con la estructura cognitiva, siendo el desarrollo de habilidades motrices determinantes en el aprendizaje de nuevos conceptos.

Por ello, comprendida la importancia del juego se ha desarrollado una propuesta de intervención a través de los cuentos motores. Estos cuentos son narraciones en las que los niños deben de realizar movimientos y actividad física a la vez que se lleva a cabo la lectura. Con ello no solo se pretende desarrollar las capacidades motrices, sino también promover un estilo de vida en el que la actividad física se encuentre presente, y en concreto a través del juego con el fin de evitar el sedentarismo y prevenir la aparición del sobrepeso y obesidad.

6.1. Alcance

Con este Trabajo de Fin de Grado se busca examinar las posibilidades que ofrece el cuento motor en el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en Educación Infantil. Los cuentos motores, facilita que los alumnos participen de manera muy activa debido a que se sienten partícipes de la historia que se narra al estar viéndose como un personaje más del cuento.

También se pretendía ofrecer la viabilidad que presenta el juego, y en concreto el cuento motor, como un medio interdisciplinar, con el que se pueden desarrollar otros contenidos curriculares al mismo tiempo que se trabaja la motricidad. Principalmente, se pretendía presentar la posibilidad en la creación de hábitos saludables a través de este recurso. Gracias al cuento motor, los niños se encuentran motivados ya que ellos mismos son los que desarrollan la historia que se narra, siendo más fácil la creación de rutinas de actividad física, teniendo estas un efecto positivo en la salud de los niños. Además, con la creación de estas rutinas o hábitos evitaremos algunas de las causas de la obesidad como es el sedentarismo.

6.2. Limitaciones

Durante la realización de dicho TFG se han tenido algunas limitaciones, principalmente a la hora de poner en práctica la propuesta de intervención a través de varias sesiones con el recurso del cuento motor. Al no disponer del suficiente tiempo para poder preparar las sesiones, y que la maestra con la que me encontraba personalmente

realizando las prácticas no impartía el área de psicomotricidad dificultaron la puesta en práctica de esta.

El hecho de no poder llevar a cabo dicha intervención me ha impedido poder tener una experiencia directa en el aula a través del desarrollo de los cuentos motores. Además, al no realizarla ha sido imposible determinar el impacto que estas sesiones presentarían en el aprendizaje de los niños, y poder evaluarlas y analizarlas con el fin de poder llevar a cabo una propuesta de mejora de estas sesiones.

6.3. Reflexión final

Gracias a la realización de este Trabajo de Fin de Grado he podido conocer aspectos que no conocía acerca del desarrollo motor de los niños y la importancia que posee el juego en este. Además, no conocía el recurso de los cuentos motores y me ha resultado muy atractivo y motivador para los niños ya que según mi experiencia en prácticas les encanta los cuentos y poder ser participes de ellos y representarlos, por lo que a través de este recurso se encontraran activos y creativos en su proceso de aprendizaje.

El único descontento ha sido no poder llevar a cabo la intervención en el aula, y sobre todo no poder observar y analizar si las sesiones que he propuesto para niños de 5 años están bien planteadas. Y a consecuencia de esto, la propuesta de mejora que podría hacer para en un futuro fuera más satisfactorio.

Finalmente, creemos que hemos alcanzando los objetivos que propusimos, donde hemos realizado una búsqueda de información acerca del desarrollo psicomotor de los niños, la importancia del juego y el cuento motor en este desarrollo, y la repercusión de la actividad física y los hábitos saludables para prevenir la problemática de la obesidad. Y posteriormente a raíz de esta información llevar a cabo el diseño de una propuesta de intervención en el aula para niños de 5 años a través del recurso del cuento motor.

BIBLIOGRAFÍA

- Ajuriaguerra, J. (1978) *“Manual de psiquiatría infantil”*. Científico-Médica. Barcelona.
- Ajuriaguerra, J. (1986). De los movimientos espontáneos al diálogo tónico-postural y a las formas precoces de comunicación. Barcelona, España.
- Bernaldo de Quirós, M. A. (2021). *Psicomotricidad: guía de la evaluación e intervención*. Pirámide.
- Bucco L, Zubiaur M. (2013). Desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en función del sexo y del índice de masa corporal en escolares. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 13(2), 63–72.
<https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v13n2/art06.pdf>
- Ceular M.T. (2009). Los cuentos motores en la educación infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*, 14, 1-9.
- Cigarroa I, Sarqui C, Zapata-Lamana R. (2016). Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana. *Revista Universidad y salud*, 18(1), 156-169.
- Cobos Pino, J.A. (2011). El juego motor en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*.
- Council on sports medicine and fitness and council on school health. (2006). Active healthy living: Prevention of childhood obesity through increased physical activity. *Pediatrics*, 117, 1834-1842.
- Da Fonseca, V. (1996) *“Estudio y génesis de la psicomotricidad”*. Inde. Barcelona.
- De-Juanas Oliva, Á. (Coord.), Galán-Casado, D. (Coord.) y Anguita Acero, J. M. (Coord.) (2023). *Psicomotricidad en educación infantil: fundamentos y propuestas para profesionales de la educación*: (1 ed.). Madrid, Narcea Ediciones.

- 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.
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Fernández Pacheco, B. L. (2015). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infanti*. Editorial CEP, S.L. Recuperado de <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/ereader/uva/50777>
- García Núñez, J. A. y Berruezo Adelantado, P. P. (2013). *Psicomotricidad y educación infantil*. Madrid, Editorial CEPE. Recuperado de <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/ereader/uva/156562?page=43>.
- GBD 2019 Risk Factor Collaborators. (2020). Global burden of 87 risk factors in 204 countries and territories, 1990-2019: A systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2019. *Lancet*, 396, 1223–1249.
- Gil Hernández, A. (2010). *Tratado de nutrición.2º ed.* Médica Panamericana, D.L.
Recuperado:
https://www.academia.edu/17113946/Tratado_de_Nutricion_Tomo2
- Gil Madrona, P. (2003). *Desarrollo psicomotor en educación infantil (0-6 años)*. Wanceulen Editorial Deportiva S.L.
- Gil-Madrona, P., Contreras-Jordán, O. R., Gómez-Víllora, S., y Gómez-Barreto, I. (2008). Justificación de la educación física en la educación infantil. *Educación y Educadores*, 11(2), 159-177.
- Iglesia, J. (2008). Los cuentos como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. *Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 6(3), 1-15.
- Jiménez Ortega, J. y Jiménez de la Calle, I. (1997) “*Psicomotricidad. Teoría y programación*”.Ed. Escuela Española. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/377324029/Jimenez-Ortega-Psicomotricidad-Teoria-y-programacion-pdf>

- Okunogbe, A., et al. (2022). *Economic impacts of overweight and obesity* (2nd ed.) with estimates for 161 countries. World Obesity Federation.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. (3ª ed). Paidotribo.
- OMS. (2011). *Programas y Proyectos. Sobrepeso y Obesidad*.
- OMS. (2024, 1 marzo). *Obesidad y sobrepeso*.
- Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.) (2015). *El Juego Infantil y su Metodología*. (2 ed.). Málaga, Editorial ICB. Recuperado de <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/ereader/uva/120432>
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. Recuperado de: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k4807486s/f14.item.texteImage>
- Raimannt T., X., & Verdugo M., F. (2011). Actividad física en la prevención y tratamiento de la obesidad infantil. *Revista Médica Clínica Condes*, 23(3), 218-225.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Venegas Rubiales, F. M. Venegas Rubiales, A. M. & García Ortega, M. D. P. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3: (2 ed.). IC Editorial. <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/lc/uva/titulos/59270>
- Wichstrom, R.L. (1990) “*Patrones motores básicos*”. Alianza. Deporte. Madrid. Recuperado en: <https://es.scribd.com/doc/275661585/Wickstrom-Patrones-Motores-Basicos108>

ANEXOS

Anexo I:

Cuento que se llevará a cabo para realizar las sesiones de elaboración propia.

“LOS EXPLORADORES SE VAN DE EXCURSIÓN A LA SELVA”.

Capítulo 1: Exploradores en la Selva

Érase una vez, un grupo de pequeños aventureros con grandes mochilas y un mapa del tesoro. Llevaban semanas esperando esta aventura y, por fin, se acercó el día tan esperado. Se encontraban emocionados y curiosos, quedaron en una zona despejada del bosque donde iniciarían su andadura.

Cada explorador llevaba un sombrero de explorador, una cantimplora llena de agua fresca y una lupa para observar de cerca los fenómenos de la naturaleza. El sol relucía en lo alto del cielo, y el aire estaba lleno del cantar de los pájaros y el susurro del viento que se colaba entre las hojas de los árboles. A los pequeños aventureros les aguardaba un día repleto de descubrimientos y episodios emocionantes. Pero antes de introducirse en la selva, necesitaban preparar sus cuerpos y mentes para todo lo que iban a descubrir en el paseo. Así que llevaron a cabo un pequeño calentamiento para estar preparados ante cualquier reto.

El grupo de pequeños aventureros que se decidieron a entrar en una selva mágica y fantástica. Al llegar a la puerta, observaron un arco de hojas y ramas. El arco relucía como una luz mágica lo que les impulsó a los exploradores a entrar y descubrir los secretos que había allí.

Pero para poder pasar debían de superar un reto ya que el arco era muy muy bajito así que tenían que agacharse y pasar por debajo del arco pero con mucho cuidado para no estropear ninguna de las flores.

- **Acción motriz:** “Entrada a la selva”. Los niños se agachan y caminan lentamente, simulando pasar por debajo de un arco de hojas y ramas. Para simular el arco se cogerá un aro y se decorará con hojas pintadas a mano y se sujetará con bastones para ponerlo a una altura que los niños puedan agacharse y pasar.

Al atravesar por debajo del arco consiguieron entrar y encontraron un sendero cubierto de hojas y flores. El camino estaba repleto de hojas de todos los colores amarillo, verde y marrón, y se podían ver como empezaban a salir pequeñas florecillas de todos los colores. Las flores daban al aire un dulce olor y los pájaros cantaban sobre los árboles. Todo parecía muy bonito, pero el camino tenía raíces y plantas que sobresalían haciendo dificultoso el poder andar sobre él. Por eso los aventureros debían de pasar con mucha atención para no tropezar y caerse al suelo. Empezaron a caminar, levantando bien los pies para no tropezar con las raíces y las plantas.

- **Acción motriz: “Caminando por el sendero”. Los niños deben levantar las rodillas hacia arriba mientras andan, simulando pasar sobre raíces y plantas. Para simular las raíces se colocaran cuerdas y ladrillos, los cuales deben de esquivar.**

A lo largo del sendero, los aventureros se sorprendieron al observar árboles gigantes que tocaban el cielo. Los pequeños aventureros miraban con gran admiración los árboles, intentando observar las ramas más altas, pero era imposible de lo altos que eran. Por ello, decidieron que sería una fantástica idea estirarse lo más alto posible para intentar colgarse de las ramas más bajas. Se pusieron de puntillas y levantaron los brazos hacia arriba estirando el cuerpo, sintiendo que sus manos tocaban las hojas de las ramas. Vamos a ponernos de puntillas y a estirarnos hacia arriba, levantando los brazos tan alto como podamos.

- **Acción motriz: “Árboles gigantes”. Los niños se estiran hacia arriba, levantando los brazos lo más alto posible. Colocaremos hojas colgando para que se estiren e intenten llegar a tocarlas.**

Los pequeños aventureros continuaron su aventura por sendero y comenzaron a escuchar el susurro de un río que pasaba cerca. Mientras seguían caminando y llegaron a la orilla de un río con aguas cristalinas. Para poder seguir explorando la selva debían de pasar el río, pero no se les ocurría la manera de hacerlo sin tener que mojarse y poder acabar ahogados. Entonces, encontraron unas piedras grandes que sobresalían del agua formando un camino para poder saltar de una piedra a otra y decidieron saltar.

¡Mirad!, dijo uno de los pequeños exploradores. “Podemos saltar sobre las piedras para poder pasar el río y llegar al otro extremo”. Con cuidado y atención, los aventureros empezaron a pasar sobre las piedras sintiendo sobre ellos el frescor del río.

- **Acción motriz: “Paso del río”. Los niños van a saltar de un ladrillo a otro simulando que son piedras y el suelo es agua.**

Tras cruzar el río, el grupo encontró un campo de flores exóticas que se abrían y cerraban con el viento. Las flores eran de colores brillantes y se movían con el viento como si estuvieran bailando.

¡Qué hermosas! Dijo uno de los aventureros. “Vamos a imitarlas”. Los exploradores se agacharon poniendo las manos encima de su cabeza como si fueran una flor encerrada para después levantarse y abriéndose.

- **Acción motriz: “Flores exóticas”. Los alumnos se agacharán y se levantarán despacio, imitando flores que se abren y se cierra.**

Los niños siguieron caminando por el sendero y de repente, empezaron a escuchar una sinfonía por todas partes de la selva, ¡eran sonidos de animales! Vieron monos saltando, elefantes moviendo sus trompas y pájaros coloridos volando.

“Escuchad eso”, dijo un explorador. ¡Vamos a imitar a esos animales! Los pequeños aventureros empezaron a saltar como monos, a balancear los brazos como trompas de elefante y a volar extendiendo los brazos como alas de pájaro.

- **Acción motriz: “Los animales cotillas”. Saltarán de un lado a otro como monos, subiendo por las espaldas simulando árboles. Se balancearán los brazos como si fueran trompas de elefante. Correrán con los brazos extendidos como si fueran pájaros volando.**

Tras de un día repleto de aventuras, llegaron un lugar tranquilo para descansar. Se sentaron formando un gran círculo entre ellos y hablaron sobre todo lo que habían vivido en el día para relajarse y poder afrontar el siguiente día.

Capítulo 2: “El jardín secreto de la selva”.

Hoy, en medio de la frondosa selva, tenemos misteriosas aventuras por descubrir: el Jardín Secreto. Es un lugar mágico, que se encuentra escondido entre los árboles altos y las flores maravillosas, que guarda un tesoro de pura magia. En este jardín de la selva, podemos encontrar olores fascinantes de las flores y misterios que son murmurados por los árboles. Hoy, nosotros, grandes aventureros, vamos a visitar este lugar para poder conocer sus misterios y maravillosas historias.

Vamos a imaginarnos que nos encontramos en un jardín donde los pájaros cantan melodías armoniosas y las mariposas vuelan entre las flores. Ese lugar es el Jardín Secreto, y hoy tenemos el honor de visitarlo.

El grupo de pequeños aventureros escucharon historias sobre un jardín secreto en la selva. Para poder acudir a él debían de encontrarlo. Para ello, primero debían de atravesar por un camino repleto de raíces que salían del camino. Los niños caminaban tratando de evitar tropezarse con las raíces, para ello andaban levantando bien los pies y pasar así con total seguridad.

- **Acción motriz: “Entrada a la selva”.** Los niños caminan levantando las rodillas bien alto, simulando esquivar raíces en el suelo. Para ello se colocarán cuerda en el suelo.

A medida que recorrían el sendero, los niños observaban árboles de una altura inmensa que parecían que pudieran tocar el cielo. Para pasar, los exploradores se estiraron y anduvieron de manera muy recta, como si fueran esos árboles gigantes.

- **Acción motriz: “Árboles altísimos”.** Los niños se estiran y andan con los brazos levantados simulando que son árboles altos.

Los exploradores siguieron en su camino y más adelante encontraron un campo lleno de flores mágicas que se abrían y cerraban con el sol. Los niños se quedaron fascinados ante la belleza de esas flores por lo que no pudieron evitar quedarse un rato a observarlas. Cada flor tenía un color brillante y se balanceaban suavemente.

- **Acción motriz: “Flores mágicas”.** Los niños se agachan y se levantan con rapidez simulando flores que se abren y se cierra.

Una vez contemplado las maravillosas flores los pequeños exploradores siguieron su camino y se encontraron con unas enredaderas colgantes que tuvieron que atravesar. Esas enredaderas ofrecían un aroma dulce bajo el susurro de las hojas. Los exploradores se dispusieron a pasar y para ello debían de agacharse y moverse con cuidado para no enredarse.

- **Acción motriz: “El camino enredado”.** Los niños se agachan y caminan despacio, esquivando las enredaderas. Para ello se van a colocar dos bancos separados a dos metros y se unirán cuerdas a ellos y deberán pasar por debajo de las cuerdas.

Tras pasar las enredaderas colgantes, llegaron a un lugar donde crecían flores gigantes con pétalos grandes y suaves. Estas flores de una altura gigante tenían pétalos que llegaban hasta las nubes, y cada pétalo era movido por la brisa, como si saludase a los niños. Los aventureros también querían saludar a las flores y comenzaron a balancearse de un lado a otro como si fueran pétalos movidos por el aire.

- **Acción motriz: “Somos pétalos de flores mágicas”.** Los niños se balancean de un lado a otro, imitando los movimientos de los pétalos de las flores.

Un poco más adelante, encontraron árboles que parecían bailar con la brisa del viento. Los árboles junto con sus ramas y hojas se ondeaban siguiendo una melodía mágica que era secreta, solo ellos la podían escuchar. Para unirse a ellos, los exploradores comenzaron a bailar.

- **Acción motriz: “Los árboles inquietos”.** Los alumnos giran en círculos y agitan los brazos como si fueran árboles que se mueven con el fuerte viento.

Después de andar y andar los exploradores llegaron a una cascada especial donde caían flores en vez de agua. Las flores eran de cualquier color imaginable formando un arcoíris, un espectáculo fascinante que los niños observaban con gran admiración. Los exploradores debían de tratar atravesar al otro extremo para poder poner fin al día y

descansar. Para ello tenían que cruzar la cascada, por lo que a través de las piedras que encontraban en ella saltaron de una a otra y consiguieron llegar al otro lado del bosque.

- **Acción motriz: “El puente de la cascada”.** Los niños pasan por encima del banco simulando que es un puente, y el suelo es el agua. Deberán de mantener muy bien el equilibrio.

Después de cruzar la cascada de flores, nuestros exploradores encontraron el jardín secreto. Se encontraban junto a los árboles más gigantes y las flores más hermosas que nunca habían observado. Los exploradores se encontraban contentos y relajados, por lo que decidieron descansar en este jardín. Se sentaron todos juntos y se relajaron respirándose profundamente contemplando la belleza del jardín mágico.

Capítulo 3: “La aventura animal en la selva”.

Hoy, nos embarcaremos en una emocionante aventura a través de una selva exuberante y llena de vida. Esta selva es la casa de una increíble variedad de animales asombrosos, desde grandes elefantes hasta pequeños monos inquietos. Como valientes aventurero, vamos a conocer la vida de los animales que habitan en este lugar.

Nos vamos a imaginar el cantar de los pájaros desde lo más alto de los árboles, el rugir de los leones y el sedoso susurro de las serpientes. Eso es solo el comienzo de nuestra aventura en la selva, un lugar lleno de misterios y maravillas que esperan ser descubiertas.

Un día un pequeño grupo de exploradores continuaron sus aventuras en la selva. En el sendero se encontraron plantas de gran tamaño que parecían tocar el cielo. Para poder continuar la aventura tuvieron que pasar entre las plantas.

- **Acción motriz: “Entrada a la selva entre plantas”.** Los niños caminan levantando las rodillas bien alto, simulando pasar entre plantas altas para ello se colocarán conos que serán las plantas.

Una vez atravesado el camino con las plantas altísimas, escucharon el murmullo de monos juguetones que saltaban de árbol en árbol. Los niños fueron en silencio en busca de estos monos que hacían volteretas en el aire y jugaban entre ellos.

- **Acción motriz: “Los monos traviesos”. Los niños saltan de un lado a otro imitando monos y sus sonidos. Para trepar tendrán las espalderas y pueden hacer volteretas en unas colchonetas.**

Pero los monos no eran los únicos animales que habitaban en la selva. Por ello, mientras los niños caminaban por los caminos frondosos de la selva, encontraron a unos elefantes majestuosos que balaceaban sus trompas de un lado a otro.

- **Acción motriz: “Los elefantes enormes”. Los niños balanceas sus brazos como si fueran trompas de elefante.**

Llegados los exploradores a una gran explanada decidieron tomar un pequeño almuerzo. Unos niños comían un bocadillo, otros una manzana, otros un plátano e incluso alguno una ensalada. Durante este descanso uno de los niños observó una serpiente deslizándose por el suelo. Para no molestarlas, tuvieron que moverse sigilosamente, arrastrándose como ellas, ya que si a las serpientes no les molestas no te hacen nada.

- **Acción motriz: “Las serpientes resbaladizas”. Los niños se arrastran por el suelo como si fueran serpientes.**

A lo largo de la caminata se escuchaban los cantos de pájaros coloridos que volaban entre los árboles. Estos pájaros eran fascinantes ya que tenían alas brillantes y movían las alas con movimientos que desprendían gran belleza.

- **Acción motriz: “Pájaros voladores”. Los niños extienden los brazos y corren por el espacio imitando pájaros volando.**

Pero también había animales peligrosos, de esos que es mejor no tener cerca ya que si no te pueden atacar y se te pueden comer. Mientras caminaban encontraron tigres que se movían sigilosamente entre los arbustos. Para que esos tigres no les hicieran daño los pequeños niños decidieron que tenían que convertirse en un tigre más. Por ello se movían de manera sigilosa como hacen estos felinos.

- **Acción motriz: “Tigres feroces”.** Los niños caminan a cuadrupedia moviéndose despacio y con cuidado como tigres.

Después de atravesar la zona donde estaban los tigres los niños se encontraban muy cansados. Por eso decidieron buscar algún rincón donde hubiera agua para poder refrescarse. Tras andar más de una hora, al fin encontraron un estanque. Este estanque estaba repleto de agua y pudieron refrescarse tranquilamente mientras observaban a ranas que saltaban de un lugar a otro.

- **Acción motriz: “Ranas saltarinas”.** Los niños saltan de cuclillas como si fuera ranas saltarinas.

Después de un día lleno de encuentros con animales asombrosos, nuestros exploradores encontraron un lugar tranquilo para descansar. Se sentaron todos juntos y recordaron todas las aventuras del día.

Capítulo 4: El clima mágico selvático:

En esta selva única, podremos experimentar el calor del sol, la frescura de la lluvia, la fuerza del viento y la emoción de una tormenta. Será una andadura repleta de sorpresas y cambios. Como aventureros, estamos preparados para llevar a cabo cada uno de estos elementos climáticos y aprender de ellos a través del movimiento.

Nos imaginaremos que vamos andando por el sendero de la selva, con el calor del sol, luego sentiremos como comienzan a caer gotas de agua fresca, seguido de una gran tormenta que nos hará buscar un refugio.

Había una vez un grupo de exploradores que se encontraba de aventura en la selva. La selva se encontraba repleta de árboles altos, plantas de colores y muchos animales diferentes. El clima de la selva era único y cambiaba todos los días.

Un día, los aventureros se despertaron muy pronto y observaron que el sol brillaba mucho. “¡Qué día tan bonito!”, dijeron. Decidieron caminar para seguir con sus aventuras en la selva todos juntos. Durante el transcurso del paseo a lo largo del sendero

se encontraron con una mariposa disfrutando del sol en una flor. Al ver a los niños la mariposa decidió volar a otras flores.

- **Acción motriz: “Las mariposas vuelan de flor en flor”. Los niños saltan de un aro a otro simulando estos que son flores, y moverán los brazos como si volarán como mariposas.**

Pero de repente en mitad de la selva, las nubes comenzaron a aparecer. “¡Oh, no! ¡Va a llover!”, exclamaron los aventureros. Pero uno de ellos dijo que no se debían de preocupar, porque sabía que la lluvia era importante para la selva. Pronto, las gotas empezaron a caer, primero despacito y luego más rápido. Los aventureros trataron de aguardarse de la lluvia para ello debían de buscar un rincón en la selva para no mojarse. Uno de ellos observó una cueva pero para poder adentrar en ella debían de escalar una pequeña pared y posteriormente agacharse y entrar en ella por un diminuto hueco.

- **Acción motriz: “Refugio de la lluvia”. Los niños trepan por las espalderas simulando que están escalando por la pared, posteriormente se agachan y pasan por un túnel plegable que simula la entrada estrecha de la cueva.**

No tardó mucho tiempo en parar de llover, y en el momento en el que paró la selva se encontraba mucho más bonita, estaba muy verde y fresca. Los pequeños exploradores continuaron con su andadura. Mientras caminaban empezaron a oír ruidos, eran sapos croando. Como había llovido muy fuerte se habían formado pequeñas charcas a lo largo del camino, donde se encontraban estos sapos que saltaban de una charca a otra.

- **Acción motriz: “Salto de charca en charca”. Los niños saltarán de un aro a otro, simulando que estos son charcas. Para ello deberán hacer caso a nuestras indicaciones, ya que les pediremos que salten normal, con los pies juntos, con una pierna...**

Después de un rato que no llovía, volvió a aparecer el sol, muy brillante y caluroso. Los aventureros decidieron descansar un rato y comer algo. Después los niños se pusieron a jugar al pilla a pilla.

- **Acción motriz: “Pilla pilla”. Un niño se la queda y juegan al pilla pilla. Para ello podremos utilizar varias variantes. Si pilla a alguien se la queda ese, si lo pilla se la quedan los dos juntos pudiendo ir por separado o juntos...**

Poco a poco iba apareciendo más sombra, ya que el sol empezaba a esconderse y en el cielo se podía empezar a ver la luna y alguna estrella. El atardecer era el momento favorito de uno de los exploradores. Los exploradores esperaron un rato más a que el sol se fuera por completo y poder contemplar la bellezs del cielo oscuro que hacía brillar a las estrellas. Este era el momento favorito de los exploradores, que se tumbaron en la hierba verde de la selva contemplando en silencio las estrellas que parecían tener luz propia.

Capítulo 5: “Las tribus de la selva”.

Erase una vez, dos tribus que habitaban en la selva. La primera, se hacían llamar la tribu de los arcoíris, y la segunda la tribu de las estrellas. Los integrantes de esta tribu aparecían con la cara pintada y una cinta sobre el cabello.

A estos pequeños integrantes de estas tribus jugaban, saltaban, cantaban, les gustaba pasárselo bien pero sobre todo lo que más les gustaba era cazar. Todas las mañanas al despertarse realizaban un baile todos juntos.

Una mañana cualquiera, después de realizar el baile todos juntos, las dos tribus se fueron juntas de caza. Pero para ir de caza primero debían de preparar bien todo el material como los arcos y las flechas. Una vez las tribus tenían preparadas sus armas listas para cazar, se montaron en sus caballos para adentrarse en la fila india y comenzar su aventura de caza.

- **Acción motriz: se harán carrera de caballos en relevos. Una tribu contra la otra.**
- **Acción motriz: se llevará a cabo una pelea de caballos ficticia. Igualmente una tribu contra la otra.**

Comenzaron a andar por el sendero repleto de grandes árboles y acompañado del sonido de hojas moverse. De repente a los lejos observaron un animal, se trataba de un gran ciervo comiendo. Se bajaron de los caballos que los dejaron aparcado, y a uno de los pequeños aventureros de la tribu se le ocurrió acercarse. Para que no fueran vistos comenzaron a arrastrarse por los matorrales como serpientes.

- **Acción motriz: carrera por relevos arrastrándose por el suelo por equipos.**

Pero cuando se acercaban a ellos observaron un pequeño río que debían de pasar. Por suerte observaron unas piedras en el río por las cuales podían ir saltando y llegar al otro extremo.

- **Acción motriz: atravesar el río manteniendo el equilibrio. Para ello se colocarán bancos y ladrillos y tendrán que evitar tocar el suelo con los pies, simulando el suelo el agua.**

Cuando consiguieron atravesar el río y llegar al otro extremo, uno de los ciervos se percató. El ciervo al ver a tanto aventurero se estresó y fue corriendo a por uno de ellos llevándose por delante. Al ver todos al pequeño en el suelo y ver que no podía caminar, decidieron llevárselo de vuelta al refugio.

- **Acción motriz: llevan al herido en una colchoneta. Los alumnos van cambiando de rol, unas veces ayudan a llevarlo y otras hacen de herido.**

Cuando se encuentran volviendo al refugio observan dos caminos, uno a la izquierda y otro a la derecha. La tribu de los arcoíris dice que deben tomar el rumbo de la derecha, mientras que la tribu de la estrella dicen que deben ir por el camino de la izquierda. Como no se ponen de acuerdo en que camino deben tomar, deciden solucionarlo a la fuerza.

- **Acción motriz: para decidir qué camino toman se colocara una cuerda y cada extremo una tribu y deben de tirar hacia ellos la tribu que gane será la que elija el rumbo.**

Tras la disputa, eligieron el camino por el que debían de continuar y llegaron a un valle por el cual se lanzaron rodado hacia abajo.

- **Acción motriz: los alumnos hacen la croqueta por el suelo.**

Al llegar al valle, observaron un pequeño pueblo al que acudieron donde encontraron caballos. Decidieron montarse en los caballos para volver más rápido al refugio.

Al llegar al refugio de pusieron a bailar realizando la danza de la caza.