



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

BENEFICIOS DEL CUENTO MOTOR EN EDUCACIÓN INFANTIL. UN MODELO DE SESIÓN PARA EL AULA

Victoria Párraga Gil

Maestra en Consejería de Educación de Murcia
Email: victoria.parraga@murciaeduca.es

RESUMEN.

El cuento es un recurso especialmente significativo y motivador para el niño en la etapa infantil. Asimismo, numerosos estudios han puesto de manifiesto la importancia de la actividad física en el rendimiento cognitivo del niño y en su desarrollo integral. Aunando ambos aspectos, se ha diseñado esta propuesta de intervención educativa para alumnos de Educación Infantil, que tiene como objetivo desarrollar el ámbito motor del niño a través del cuento motor, para contribuir al desarrollo de todas sus capacidades infantiles. Esta propuesta se ha llevado a cabo en un aula del tercer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil en un CEIP de la Región de Murcia. Para concluir, el artículo recoge los principales beneficios del cuento motor en esta etapa.

PALABRAS CLAVE:

Cuento motor; desarrollo; motricidad; educación infantil; juego; aprendizaje significativo; motivación.

BENEFITS OF THE MOTOR STORY IN CHILDREN'S EDUCATION. A MODEL SESSION FOR THE CLASSROOM.

ABSTRACT

As we know, the story is an especially significant and motivating resource for the child in the infant stage. Likewise, numerous studies have shown the importance of physical activity in the cognitive performance of the child in its integral development. Combining both aspects, this educational intervention proposal for Early Childhood Education students has been designed, which aims to develop the motor field of the child through the motor story, to contribute to the development of all their childhood capacities. This proposal has been carried out in a classroom of the third level of second cycle of Early Childhood Education in a CEIP in Murcia. To conclude, the article collects the main benefits of the motor tale at this stage.

KEYWORD

Motor story; growth; motor skills; infant education; play; significant learning; motivation.

1. INTRODUCCIÓN

Los estudios basados en la neurociencia de autores como Bueno (2017), Howard-Jones (2016) u Ortiz (2009), entre otros, han destacado la importancia de la emoción en los procesos de aprendizaje. Como recoge Mora (2017), solo se puede aprender aquello que se ama. Por tanto, es fundamental que las propuestas que se diseñen en la escuela sean de interés para el alumnado.

En este sentido, el cuento es, en la infancia, un recurso altamente motivador. A partir del mismo, es posible desarrollar todo tipo de aprendizajes, ya que permite trabajar no solo contenidos curriculares, sino también aspectos no curriculares, como la educación en valores, entre otros. Este, además, es muy versátil, ya que puede adaptarse a cualquier temática y edad.

Además, el cuento promueve la fantasía e imaginación infantil, puesto que cuando un niño escucha un cuento, tiende a imaginar a sus personajes, y a sentirse él el propio protagonista de la historia. Este aspecto, con el cuento motor se multiplica, pues es el propio niño quien participa activamente, realizando las acciones de los personajes y “viviendo” las situaciones que en cada historia se desarrollan.

2. EL CUENTO MOTOR: UNA REVISIÓN SOBRE ESTE ÁMBITO.

Siguiendo a Rodari (2006), el cuento es, desde los primeros años de vida, un instrumento que ayuda a construir sólidas estructuras a la fantasía del niño, reforzando su capacidad de imaginar.

Para pasar de los cuentos tradicionales a los cuentos motores es necesario incluir aspectos motores en estas historias. En este sentido, Conde-Caveda (1995), afirma que el cuento motor es un cuento cantado o representado, en el que el alumnado sigue una historia contextualizada y guiada por el profesorado, en la cual debe ir superando las actividades motrices propuestas. Posteriormente, Conde (2001) define el cuento motor como un cuento jugado, un cuento vivenciado de forma colectiva. Por su parte, Ruíz-Omeñaca (2011), afirma que el cuento motor es una narración breve con un hilo argumental, en el cual sus personajes van superando desafíos, situados en un escenario imaginario, que implica la participación desde la corporeidad y la motricidad.

En el mismo, el niño, de forma activa, es el protagonista de cada historia. Para potenciar esa participación activa del niño, es fundamental involucrarlo y envolverlo en la atmósfera propia de la historia, utilizando para ello todos los recursos que el profesorado tenga a su alcance (decorando los espacios, añadiendo vestimentas para los alumnos...).

2.1. CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO MOTOR.

Con respecto a las *características* del cuento motor, Conde-Caveda (1995), destaca principalmente las siguientes:

- Es un eslabón previo al cuento escrito y puede desarrollarse en paralelo al cuento narrado.

- El niño es el protagonista absoluto en su desarrollo.
- Es un recurso altamente motivador en la infancia, que permite al niño conocer diversas historias y personajes, e introducirse en el mundo literario.

A estas características podemos añadir algunas consideraciones, como las propuestas por Ruíz Omeñaca (2009), el cual aconseja utilizar un argumento sencillo, con pocos protagonistas y de corta duración, o las de Vargas y Carrasco (2006), quienes aconsejan pasar por el cuento vivenciado antes de llegar al cuento escrito para que el niño pueda expresar sus fantasías.

3. MODELO DE SESIÓN.

Para el desarrollo de esta sesión, hemos partido del modelo propuesto por Gil (2004), quien divide la misma en tres momentos principalmente:

- **Momento inicial o de encuentro:** en esta fase el maestro ofrece información al alumnado sobre las actividades que se van a llevar a cabo y las normas propias del espacio de juego. Aquí se presenta el cuento que se va a desarrollar, mostrando el material que va a utilizarse, así como las consignas previas que han de saber. Es fundamental en esta fase despertar el interés y la motivación del alumnado, por lo que el maestro habrá de crear una atmósfera motivacional que capte la atención infantil y le invite a participar activamente.
- **Momento de juego activo o de mayor actividad motriz:** es la parte fundamental de la sesión, donde el alumnado, solo o junto a otros compañeros, y con ayuda del profesorado, desarrollan la actividad motriz, satisfaciendo su necesidad de movimiento y su curiosidad. Todas estas experiencias se llevarán a cabo en un ambiente de libertad, confianza y seguridad, en el que el maestro guía y vela por el desarrollo de la actividad infantil con total seguridad.
- **Momento de relajación, interiorización, verbalización o de despedida:** esta fase se desarrolla tras la actividad motriz. En la misma, los niños identifican sus propias vivencias, las expresan y son capaces de comprender las de sus compañeros.

4. SESIÓN DESARROLLADA.

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SESIÓN.

La sesión se enmarca dentro del proyecto “Un viaje a la Luna”, desarrollado durante el mes de mayo, en un aula del tercer nivel del Segundo Ciclo de Educación Infantil.

4.2. METODOLOGÍA EMPLEADA.

Esta etapa se caracteriza porque desarrollo y aprendizaje son dos procesos dinámicos, que se producen como consecuencia de la interacción con el entorno. Para fomentar dicho desarrollo y aprendizaje, el diseño de este proyecto ha tenido en cuenta las características personales del alumnado, sus necesidades e intereses,

favoreciendo así el principio de atención a la diversidad e individualidad que debe regir todo proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los métodos de trabajo se basan en la actividad infantil, en la que el niño aprende a través de la observación, manipulación, experimentación, reflexión y esfuerzo mental, por medio de actividades dirigidas, experiencias libres y juegos, en un ambiente de respeto, afecto y confianza, y en estrecha colaboración con otros, tanto iguales como adultos.

Dos principios fundamentales propios de esta etapa son, por un lado, el desarrollo de aprendizajes significativos, para lo cual partimos siempre de los conocimientos e ideas previas de los alumnos, llevando a cabo una sesión inicial de detección de conocimientos previos; y, por otro lado, promovemos la enseñanza globalizada, contextualizando todas las áreas a las temáticas que se están trabajando. En este caso, la Luna y el espacio.

Partimos, de igual modo, de la concepción de maestro como un guía y facilitador de los aprendizajes del niño, el cual se desarrolla de forma activa. Así, el rol de maestro es el de diseñar experiencias adecuadas a su alumnado, y presentárselas, de forma atractiva, para que el alumno, con su actividad, desarrolle sus potencialidades.

De igual modo, en cada proyecto promovemos distintos valores que consideramos fundamentales, ya que los mismos se configuran como elementos imprescindibles en la formación de la persona en el que se asientan los fundamentos, no solo para un sólido aprendizaje de las habilidades básicas, sino para desenvolverse activamente en la sociedad.

En este proyecto, nos hemos centrado en el valor del “espíritu de equipo”. Trabajar en equipo es coordinar e integrar esfuerzos entre distintas personas para conseguir un objetivo común, pasar del yo al nosotros. Este valor, además, ayudará al niño a tomar conciencia de las opiniones y acciones de los otros, contribuyendo así al abandono del egocentrismo propio de esta etapa.

Su desarrollo exige solidaridad, vocación de servicio, equidad, autonomía, respeto, responsabilidad, participación, diálogo y autodesarrollo, aspectos que se van desarrollando a lo largo de este proyecto.

4.3. DESARROLLO DE UN CUENTO MOTOR, SIGUIENDO EL MODELO DE GIL (2004).

Esta es la segunda sesión de psicomotricidad del proyecto que se ha llevado a cabo sobre la Luna y el espacio.

La misma se pone en práctica con el objetivo de desarrollar habilidades básicas de movimiento, coordinación y elementos motores básicos, a través del cuento, de forma motivadora.

1. MOMENTO INICIAL, DE ENTRADA O DE SALUDO.

Al llegar al pabellón, los alumnos se disponen como es habitual (en este caso, se sientan en semicírculo y se preparan para escuchar las indicaciones del maestro). Para garantizar la continuidad del aprendizaje, el maestro comienza la

sesión recordando lo realizado en la sesión anterior, en este caso, juegos motores sobre la Luna.

Tras esto, realiza una serie de preguntas que sirven de contextualización y motivación para el desarrollo de la sesión. Algunas de estas preguntas son: ¿sabéis como es la Luna y qué cosas ocurren en ella?, ¿os gustaría dar un paseo por la Luna?

Por último, en esta fase, aprovechando la atención del alumnado, el maestro da la información necesaria relativa a las normas, el espacio y el material que se va a utilizar en el desarrollo de la sesión.

2. MOMENTO DE JUEGO ACTIVO O DE MAYOR ACTIVIDAD MOTRIZ

Para explicar esta fase, hemos contado el cuento y, en cada parte del mismo en el que se desarrollaba una actividad, hemos incluido una tabla con la explicación de la actividad, el contenido específico motriz que trabaja, y los materiales necesarios para su desarrollo.

CUENTO MOTOR: Aventuras en la Luna.

▪ Fase de animación del cuento:

“Érase una vez unos niños que siempre jugaban juntos en el parque, eran muy amigos y nunca se peleaban, pero estaban aburridos porque siempre jugaban a las mismas cosas: al fútbol, al pillado, al escondite, etc. Roberto, que era más aventurero e intrépido, pensó que sería más divertido si pudieran jugar a algo diferente, en un lugar distinto. Miró al cielo y dijo:

*A la Luna yo iría,
si pudiera cada día.
Sé que allí no correría,
pero sí que flotaría.
Agujeros yo vería,
pero los esquivaría.
Meteoritos caerían,
pero a mí no me darían.*

Cuando Roberto tuvo esta brillante idea, sus amigos cambiaron sus caras, empezaron a sonreír y decidieron vestirse de astronautas e ir a la Luna”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Para motivar al alumnado, se les anima a que se disfracen de astronautas, poniéndose un casco realizado con papel de aluminio, y unas coderas y rodilleras con papel de embalar. Tras esto, realizan movimientos guiados por el maestro: varios saltos consecutivos, impulsándose con un pie y cayendo con los	-Desplazamientos construidos. -Saltos.	-Papel de aluminio. -Papel de embalar.

dos; saltos a la pata coja; y un salto final con carrera previa.		
--	--	--

▪ **Fase principal del cuento:**

“Al llegar a la Luna se dieron cuenta de que allí, pesaban poco, por lo que no podían correr”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
El alumnado representa la gravedad existente en la Luna mediante zancadas muy lentas.	-Desplazamientos rítmicos contruoidos.	-No se requieren.

“Ha sido difícil dar los primeros pasos en la Luna, pero ahora hay que tener mucho cuidado porque cuando los amigos miran hacia arriba ven cómo se acercan hacia ellos muchos meteoritos”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Se realiza un juego, para el cual se crearán dos equipos con aproximadamente el mismo número de alumnos. Cada niño tendrá dos o tres pelotas de papel de periódico, y tendrá que lanzarla al campo del equipo contrario. Cuando el docente señale el final del tiempo de juego, ganará el equipo que menos bolas tenga en su campo.	-Desplazamientos naturales.	-Papel de periódico.

“Cuando los meteoritos dejan de caer, los niños recogen los trocitos que han quedado en el suelo”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS	MATERIALES
Recogen y guardan todas las pelotas de papel.	-Cuidado del entorno.	-No se requieren.

“De repente, los niños observan que el suelo está lleno de cráteres y tienen que tener mucho cuidado para pasar porque no hay que caer dentro de ninguno”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los niños, reptando, deberán esquivar los cráteres, representados con platos de plástico, los cuales estarán dispuestos en zig-zag.	-Desplazamientos contruoidos.	-Platos de plástico.

“Después de esquivar los agujeros vieron un extraterrestre lunar muy grande que quería coger niños de la tierra y salieron corriendo para huir de él”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Se realiza un juego similar al “pilla-pilla”. Para ello, se elige un alumno que representa al extraterrestre, y tiene que intentar pillar al resto. Cuando este se acerque a los alumnos, estos pueden decir, individualmente, “extraterrestre” para no ser pillados. Permanecerán quietos con las piernas abiertas hasta que algún compañero pase por debajo. En este momento, podrán volver al juego. El alumno que sea pillado, quedará eliminado.	-Coordinación global.	-Diadema con antenas (puede realizarse pegando limpiapipas en una diadema).

“Cuando habían conseguido huir del extraterrestre, llegaron a un mar de lava que tuvieron que atravesar con cuidado para no quemarse los pies”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los niños cruzan el mar de lava de puntillas.	-Desplazamientos construidos.	-No se requieren.

“Después de esto, se encontraron un río con mucha agua y tuvieron que cruzarlo”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los niños cruzan el río simulando ir en barca, utilizando para ello rollos de cocina, a modo de remos.	-Desplazamientos construidos. -Coordinación segmentaria.	-Rollos de cocina.

“Al pasar el río comenzó a haber una lluvia de estrellas. Las estrellas caían y los niños tenían que cogerlas antes de llegar al suelo”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los niños están sentados en el suelo. El maestro lanza estrellas y el alumnado tendrá que coger el mayor número posible, permaneciendo sentado en todo momento.	-Recepciones.	-Estrellas en cartón.

“Después del río encontraron unos túneles que tenían que atravesar”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los alumnos cruzan, en cuadrupedia, una caja de cartón que simula ser un túnel, y al salir del mismo, realizan una voltereta sobre una colchoneta dispuesta al final del túnel.	-Desplazamientos construidos bajo materiales.	-Caja de cartón. -Colchoneta.

▪ **Fase de vuelta a la calma del cuento:**

“Tanto habían caminado que los niños estaban muy cansados y decidieron hacer un cohete para volver a sus casas”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los niños, en grupos de cinco o seis personas, crean su propio cohete utilizando distintos materiales.	-Motricidad fina.	-Tubos de cartón. Telas. -Vasos de plástico. -Botellas de plástico. -Papel de aluminio.

“Cuando habían construido su cohete se montaron dentro y volvieron a casa”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
El alumnado se sitúa en fila, uno tras otro, y recorre el pabellón siguiendo las indicaciones del maestro: dando zancadas, agachados, andando lentamente...	-Desplazamientos contruoidos.	-No se requieren.

“Al llegar a la Tierra tenían tanto sueño que decidieron descansar para reponer fuerzas”.

EXPERIENCIAS INFANTILES DESARROLLADAS	CONTENIDOS MOTRICES	MATERIALES
Los niños se acuestan en el suelo, y acompañados con música tranquila, se relajan durante unos minutos.	-Relajación.	-Música de relajación.

3. MOMENTO DE RELAJACIÓN, INTERIORIZACIÓN, VERBALIZACIÓN O DE DESPEDIDA.

Tras la relajación de la última actividad, se lleva a cabo un tiempo de reflexión, en el que el alumnado, guiado por el maestro, expresa sus vivencias, sensaciones, qué le gustó más y menos de la sesión...

Esto, por un lado, permite al maestro adecuar las sesiones a las necesidades e intereses infantiles y, por otro, hace que el alumnado vaya tomando conciencia de las opiniones y sentimientos de los otros, respetándolas y valorándolas.

Para enriquecer esta reflexión, en el aula, se les puede pedir que realicen una representación gráfica de la sesión.

5. CONCLUSIONES.

Para concluir, recogemos algunos de los beneficios que ofrece el cuento motor en la infancia, el cual promueve la actividad física del niño, así como las áreas cognitiva, afectiva, social y motriz (Pérez, Martínez y Fernández, 2010).

Al ser un recurso que potencia la actividad infantil, permite que el niño activamente investigue, explore, manipule, se exprese, etc., desarrollando así todas sus capacidades (Conde-Caveda y Viciano, 2003).

Pero, como hemos visto anteriormente, el cuento motor no solo promueve aprendizajes curriculares, sino que potencia otros, como la educación en valores, el trabajo cooperativo, la creatividad, el desarrollo social y personal del niño (Ruiz Omeñaca, 2011), y su lenguaje expresivo y comprensivo (Vargas y Carrasco, 2006).

Otro aspecto que nos ha permitido trabajar este recurso ha sido el espíritu de equipo, ya que el alumnado participaba cooperativamente en las actividades grupales para conseguir el objetivo establecido. Esto, además, se ha visto favorecido con la asamblea final de reflexión, donde los alumnos escuchan a sus compañeros expresar sus opiniones y experiencias, las respetan y las valoran.

En relación a la motivación y el interés del alumnado, este se ha constatado desde el inicio hasta el final de la sesión. Los niños han participado activamente, con un alto nivel de implicación y atención hacia las propuestas presentadas.

Esta propuesta tenía como objetivo principal desarrollar habilidades básicas de movimiento, coordinación y elementos motores básicos, a la vez que ha facilitado la interacción social con los iguales, la mejora de las actitudes infantiles, el respeto y el sentimiento de cohesión.

Como vemos, son múltiples los beneficios que nos ofrece el uso del cuento motor en el aula de Educación Infantil, al favorecer el desarrollo de todas las áreas del niño, y poder incluir en el mismo todo tipo de actividades y experiencias, pudiendo adaptarlo a cualquier temática y contenido. Su puesta en práctica, por tanto, estimula el aprendizaje significativo y globalizado, propio de esta etapa.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Bueno i Torres, D. (2017). *Neurociencia para educadores*. Barcelona: Octaedro.

Caveda, J. y Viciano, V. (2003). El cuento, motor en la enseñanza de los elementos musicales. *Eufonía*. 27, 1-6.

Conde-Caveda, J. L. (1995). *Los cuentos motores. (Vol I y II)*. Barcelona: Paidotribo.

Gil, P. (2004). *Metodología de la educación física en educación infantil*. Sevilla: Wanceulen.

Howard-Jones, P. (2016). *Investigación neuroeducativa. Neurociencia, educación y cerebro: de los contextos a la práctica*. Madrid: La muralla.

Mora, F. (2017). *Neuroeducación*. Madrid: Alianza.

Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educación*. Madrid: Alianza.

Pérez García, M., Martínez Cuenca, M.A. y Fernández López, C. (2010) El barco intercultural. Cuento psicomotor. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, 149. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd149/el-barco-intercultural-cuento-psicomotor.htm>

Rodari, G. (2006). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Planeta.

Ruiz-Omeñaca, J. V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y la educación física escolar*. Sevilla: Wanceulen.

Ruiz-Omeñaca, J. V. (2009). *Cuentos motores cooperativos para la Educación Primaria. Ljsalfar y los Niños del Viento*. Barcelona: INDE

Vargas, R. y Carrasco, R. (2006). El cuento motor y su incidencia en la educación por el movimiento. *Pensamiento educativo*, 38, 108-124.

Fecha de recepción: 7/6/2021
Fecha de aceptación: 21/7/2021