



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

“CUENTO MOTOR: EL PAÍS DE LOS RELOJES”

AUTORIA JOSEFA URBANO MORALES
TEMÁTICA PSICOMOTRICIDAD
ETAPA EI

Resumen

Como profesionales de la educación debemos favorecer el desarrollo global de los niños y de las niñas, adquiriendo un importante papel el desarrollo psicomotor a estas edades. Considerando que las prácticas psicomotrices deben estar presentes en nuestra práctica diaria, hemos diseñado una sesión de psicomotricidad que es un cuento.

Palabras clave

Psicomotricidad
Esquema corporal
Esquema espacial
Esquema temporal
Desarrollo integral
Cuento

1. JUTIFICACIÓN

Como justificación cabe destacar la importancia que supone el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de Educación Infantil, siendo uno de los ámbitos más influyentes en esta etapa en su desarrollo integral, ayudándoles a la formación del *esquema corporal*, adquiriendo de este modo una adecuada representación mental de su cuerpo. En el segundo ciclo de la etapa el cuerpo empieza a considerarse como un medio de expresión en el que los movimientos están más controlados, siendo fundamental trabajar el tono muscular, el control postural, la relajación, el equilibrio, la respiración, la lateralidad y el eje corporal.

Así mismo las prácticas psicomotrices van a ayudarles a tener una adecuada representación mental de los espacios, *esquema espacial*, y de los tiempos, *esquema corporal*.

Con esta finalidad hemos desarrollado en el aula de 4 años una experiencia psicomotriz utilizando para ello un recurso imprescindible en esta etapa educativa, el cuento, dado su gran valor educativo. Por un lado conecta con sus características cognitiva y afectivas, favorece las relaciones sociales, satisface su ansia de acción, les ayuda a superar el egocentrismo infantil, desarrolla la imaginación y la fantasía, etc.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

2. OBJETIVOS

Los objetivos que pretendemos alcanzar con esta práctica educativa son los siguientes:

- Adquirir información sobre sus propias capacidades y posibilidades.
- Utilizar el cuerpo como un medio de expresión y comunicación.
- Potenciar la coordinación auditiva y el movimiento
- Estimular el desarrollo perceptivo y movilizar las partes del cuerpo.
- Controlar el movimiento del cuerpo y de cada una de sus partes.
- Adquirir habilidades motrices nuevas.
- Fomentar las relaciones sociales.

3. CONTENIDOS

- Exploración de sus propias posibilidades motrices.
- El gesto y el movimiento.
- Adopción del movimiento a un ritmo dado.
- Coordinación y control del movimiento del cuerpo y de cada una de sus partes de forma armónica y precisa.
- Adquisición de nuevas habilidades motrices.
- Colaboración y ayuda en las distintas actividades.

4. METODOLOGÍA

Entendiendo la metodología como el conjunto de decisiones que van a organizar, de manera global, el desarrollo de la actividad, destacamos los siguientes principios metodológicos que estarán presente durante todo el proceso:

- Perspectiva globalizadora.
- Aprendizaje significativo.
- Principio de actividad.
- Actividad lúdica.
- Espacios y materiales adecuados.
- Se potencia la manipulación, exploración, observación, Proporcionando experiencias variadas.
- Trabajo en equipo.

5. EVALUACIÓN

Es el instrumento que nos va dar la posibilidad de mejorar el proceso educativo.

Se evalúan las capacidades dedicadas al desarrollo psicomotor a través de los criterios de evaluación.

El desarrollo psicomotor se evalúa de forma continua, lo cual implica una evaluación inicial, durante el proceso y otra al final de la actividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

La técnica utilizada para evaluar el desarrollo psicomotor es la observación directa y sistemática y como instrumentos podemos destacar las escalas de desarrollo.

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN: CUENTO MOTOR: “*El país de los relojes*”

Debido a la extensión del cuento podemos desarrollarlo en una o varias sesiones. Es muy importante que el profesor/a lo tenga todo muy bien preparado y planificado. Partiendo de este supuesto, el profesor/a será uno más en el proceso, dirigiendo la actividad pero sin que se note, y dejando mucha libertad para que todo se desarrolle espontáneamente. De este modo iremos pasando por las distintas fases de la sesión de psicomotricidad hasta construir totalmente el cuento.

Personajes del cuento

- El profesor/a
- Temporín (un profesor/a).
- Dormilona (un profesor/a).
- Hechicera (un profesor/a).
- Relojes (grupo clase)

6.1. Actividades previas

Antes de comenzar el cuento, realizaremos una serie de actividades para introducir y motivar al alumnado. Destacamos las siguientes:

- Diálogos, comentarios sobre los relojes, para qué sirven, como son, donde se colocan, qué variedades conocemos, quién se los pone, cómo se mueven.
- Podemos hacer un reloj cada uno. Recortando círculos, picando los números y pegando papel de celofán por detrás.
- Podemos hacer el reloj de sombra en el aula, colocando en una ventana por la que entre el sol una silueta para que proyecte su sombra en el suelo. Esta sombra se irá moviendo a medida que el tiempo pase.
- Hacer un gran reloj para el aula.
- Llevamos diferentes tipos de relojes para que los observen y exploren, relojes antiguos de campanilla, de arena, de pulsera, que ya no se utilicen.
- Construir en el patio un reloj de sol.
- Buscar poesías y adivinanzas, relacionadas con el tema.
- Jugamos con los tornillos y roscas en el rincón correspondiente.
- Podemos trabajar el círculo, nombrar cosas con esa forma, “Veo-veo” por ejemplo.

6.2. Fase de acogida

Sentados todos en el suelo, en círculo, un profesor/a introduce a los niños/as en el tema hablándoles de los relojes, qué hacen, cómo se mueven, cómo son, clases, etc., ampliando los conocimientos que ya tenían y recordándolos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

- “Preparando la mochila”

Todos nos ponemos en círculo y explicamos a los niños y niñas que en el centro hay una mochila, imaginaria, en la que tenemos que poner todo lo que consideremos necesario para el viaje.

Sin decir nada más, sólo utilizando la mímica los monitores irán depositando objetos dentro de esa mochila, por ejemplo: cepillos de dientes, toallas, prendas de vestir, comida, agua, ... todo lo haremos sin hablar, hasta que los niños/as se den cuenta de lo que están haciendo los monitores y salgan a depositar sus objetos en la mochila, utilizando la expresión corporal para describirlos. Estos objetos los distribuiremos en distintas mochilas imaginarias.

Cada uno con su mochila a la espalda emprendemos el viaje.

Pero durante el viaje ¡también se juega!

6.4. Juego dirigido

En esta fase realizamos diversos juegos populares para divertirnos por el camino, hasta llegar a la cabaña de la hechicera. Juego: “Tú la llevas”, por ejemplo.

De pronto aparece la hechicera:

- Hechicera: ¿dónde vais?

Se intentará que sea el grupo el que responda, en nuestro caso lo hizo, si no, lo hará Temporín.

- Grupo: venimos a buscarte para que ayudes a nuestra amiga Dormilona, (le cuentan lo que le sucede a Dormilona). La hechicera examina a Dormilona.
- Hechicera: para ayudarla tenéis que ponerle una tuerca nueva, pero esa tuerca está en un país muy lejano que se llama TUERQUILANDIA, pero antes de llegar allí, tenéis que pasar por varios países y en cada país debéis hacer lo que estén haciendo sus habitantes. Si no lo hacéis no podréis llegar a TUERQUILANDIA.

Salen hacia TUERQUILANDIA y la hechicera les acompaña. Por el camino juegan al siguiente juego:

- “Tic, tac, tic, tac, las 12 son”

Todos al fondo, el profesor/a de espaldas a ellos, en el lado opuesto. El grupo intentará acercarse andando sin que éste les vea en movimiento. Al decir “*tic, tac, tic, tac, las 12 son*”, el profesor/a se dará la vuelta y todo/as deberán estar quietos. Se repetirá varias veces hasta que alguien toque la pared.

De pronto la hechicera vislumbra un país:

1º PAÍS: “ANDALANDIA”

En este país hay unos habitantes que se comportan de una forma determinada:

Caminan en todas direcciones menos hacia delante. Cuando el profesor/a da una palmada, dicen su nombre, se saludan y se abrazan.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Debemos intentar que sea el grupo el que se dé cuenta, por sí solo, de lo que están haciendo los habitantes de este país y hacerlo, sin explicárselo, sólo observando. Es necesario para ello dejar tiempo suficiente para que puedan observarlos. Si no se consigue se darán algunas pistas para ayudarles. Los niños/as harán lo que han observado.

Superada la prueba continuamos el viaje, durante el cual tenemos que pasar por un túnel, un puente.... y muchos elementos más, como veremos.

- “El circuito”

Previamente habremos preparado un circuito en el que hay bancos por los que hay que deslizarse, espalderas que hay que subir y bajar (son montañas), aros que hay que saltar (es un río que hay que cruzar), aros puestos de pie simulando ser un túnel si no disponemos de él. Este circuito hay que superarlo, pero, como somos relojes no podemos dejar de decir tic, tac.

De pronto nos encontramos otro país:

2º PAÍS: “CENTRILANDIA”

Hay un circuito pintado en el suelo y todos los habitantes se comportan, igualmente, de un modo particular:

Sólo pueden desplazarse por el centro del país teniendo cuidado de no tocarse. Si chocan unos con otros caen al suelo, permaneciendo así hasta que el jefe les dé una palmada en la espalda, entonces se levantan y siguen jugando.

Igual que en el otro país, el grupo debe primero observar y después hacer lo que han visto.

Superada la prueba continuamos el viaje. De pronto Temporín se sienta y se pone triste, piensa que no lo van a conseguir:

- “Mímica”

Temporín expresará gestualmente varios estados de ánimo, como tristeza, enfado, cansancio.

Intentaremos que todos expresen sentimientos a través de la mímica. Una vez realizado, la hechicera les dará ánimo y les convencerá para que se pongan contentos.

Al fondo se ve otro país, es:

3º PAÍS: “FLEXILANDIA”

¿Qué hacen estas personas?

- Doblan el tronco hacia delante, hacia atrás, a un lado y a otro lado. Intentan tocarse la punta de los pies sin doblar las rodillas.
- Tumbados en el suelo, boca abajo, subir el tronco hacia arriba. Luego las piernas.
- Sentados, con las piernas abiertas y con los pies apoyados en los de otro compañero, cogidos de las manos, hacemos la campana. Y todas las flexiones que al grupo se le curran.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Seguimos la marcha, en el camino jugamos a:

- “La indiacá” o globos
 - Primero hay que intentar que la indiacá o el globo no toque el suelo, golpeándolo con distintas partes del cuerpo: una mano, otra mano, dos manos, un pie, otro, con la cabeza, la cara, el hombro, codo, rodilla, barriquita.
 - Después se hacen dos equipos y nos situamos a cada lado de una línea dibujada en el suelo. Tenemos que lanzar la indiacá o el globo de un lado a otro. Cada equipo intentará que no toque el suelo de su campo. Dejamos tiempo suficiente para jugar.

Para acelerar la terminación del juego les pediremos que se pongan por parejas y jueguen así.

- Alguien ha visto algo ¡ es el cuarto país!

4º PAÍS: “RITMILANDIA”

En este país los habitantes se mueven al ritmo de la música. Bailamos individualmente y por parejas diferentes ritmos musicales.

De pronto Temporín sale corriendo y grita: ¡Ahí está TUERQUILANDIA!

5º PAÍS: “TUERQUILANDIA”

Al llegar a Tuerquilandia han de encontrar la tuerca que necesita Dormilona para funcionar bien. Explorarán el espacio minuciosamente hasta encontrarla.

Esta tuerca la podemos hacer de corcho blanco y no muy pequeña, de unos 20 cm aproximadamente. Cuando algún niño/a la encuentra, deberá ir a buscar a Dormilona, que está durmiendo en la misma posición que estaba cuando emprendimos nuestro viaje, y se la colocará en la muñeca. Dormilona se levantará y todos nos pondremos muy contentos, nos abrazaremos y saltaremos de felicidad.

6.5. Fase de relajación

Cumplida la misión todos y todas se sienten satisfechos y deciden hacer un regalo a la hechicera por haberles ayudado:

- Se extiende papel continuo en el suelo y se le ofrece al grupo lápices de colores, para que cada uno dibuje en el papel lo que más le ha gustado, lo que más le ha llamado la atención, lo que han sentido, utilizando el dibujo como un medio de expresión.
- Acostados sobre el corcho cerramos los ojos y escuchamos música relajante.
- Poco a poco el profesor/as va a ir pidiendo que lentamente abran los ojos, luego que muevan una mano, después la otra. Luego un pie, a continuación el otro y así hasta movilizar lentamente todas las partes del cuerpo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

- Nos sentamos y comentamos la experiencia.

El papel de Dormilona, Temporín y la hechicera, lo realizarán personas adultas, podemos solicitar para ello la colaboración de la familia. Dormilona es la que menos protagonismo tiene, aparece al principio y al final solamente. En cambio los otros dos personajes están presentes durante todo el proceso.

Los niños/as se van a ir introduciendo en el cuento poco a poco, siendo esencial que no se lo contamos antes, sino que vayan conociéndolo a medida que transcurren los acontecimientos. Por esta razón cada vez que decidamos llevarlo a la práctica será diferente.

7. CONCLUSIÓN

Como conclusión señalamos el papel fundamental del cuento para favorecer el desarrollo de nuestros alumnos/as y destacamos la especial importancia del desarrollo psicomotor en los niños/as de Educación Infantil, como uno de los ámbitos más influyentes de esta etapa para su desarrollo integral.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Lebrero Baena, M.P. (1997). *Especialización del profesorado de educación infantil*. Madrid: U.N.E.D.
- Odena, J. (1979). *Postura, desplazamiento voluntario y motricidad manual*. Cuadernos de Pedagogía, núm. 52
- Picq y Vayer, (1972). *El diálogo corporal*. Ed. Científico Médica.

Legislación:

- Decreto 428/2008, de 19 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía.
- Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía.

Autoría

- Josefa Urbano Morales
- Córdoba
- urmoj@wanadoo.es