



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

“JUEGA CON LOS CUENTOS”

AUTORÍA MANUELA GALLEGO LÓPEZ
TEMÁTICA JUEGO A PARTIR DE LOS CUENTOS
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen:

El cuento es una actividad totalmente motivadora, siempre adaptada a la edad y desarrollo del niño/a y este convenientemente estructurado y según la edad del niño/a que está escuchando. El cuento es desde los primeros años de vida un instrumento que ayuda a construir sólidas estructuras a la fantasía del niño/a reforzando la capacidad de imaginar y de crear, siendo el medio primero y más atractivo del conocimiento de la lengua escrita.

Palabras clave

Creatividad

Motivación

Atención

Cuentos y juego

Vivenciar

Estimulación

Cognitivo, motriz, afectivo, social

1. INTRODUCCIÓN:

El cuento jugado permite que actuemos en clase como maestros/as pedagógicamente manteniendo el elemento motivacional que facilite lograr aprendizajes significativos y funcionales, tenemos que actuar iniciando y motivando los juegos y cuentos, ya que cualquier alumno/a que sea forzado a jugar o escuchar no se implica en la actividad presentada y suele ser un obstáculo para los demás a los que incluso se puede contagiar.

Para conseguir una implicación activa del alumno/a es necesario realizar una presentación estimulante y atractiva del cuento jugado, de tal forma que atraiga e implique a todo el alumnado y si fuera preciso, adaptando el juego a las características y demandas de los niños/as, En el juego no siempre tenemos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

que buscar un rendimiento o un resultado final ya que los niños/as deberán disfrutar de la actividad que están realizando y no del resultado que van alcanzar, esto ocurre cuando los cuentos y juegos asociados a estos son atractivos por sí mismos.

Como maestros la propuesta de juegos y cuentos debe ser muy variada y diversa para que se resuelva a través de experiencias diferentes y los aprendizajes adquiridos puedan aplicarse y transferirse a otras situaciones.

No debemos olvidar que el niño/a juega para divertirse, aunque de manera implícita le gusta ganar; El juego es lúdico, se hace para disfrutar. Ello no quita que tengamos que planear de forma adecuada la actividad que vamos a realizar para que verdaderamente resulte atractiva y motivadora a los niños/as.

Todo lo anteriormente implica que tanto las enseñanzas mínimas como el currículo han de ajustarse a las condiciones evolutivas y de aprendizaje del alumno/a: por ello en este sentido se han de tener en cuenta las pautas que se rigen en el aprendizaje y la comunicación entre los seres humanos.

Por ello deducimos que para concretar los objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación elementos que forman el currículo de la etapa es necesario conocer el contexto socioeconómico y cultural del centro y las características de los alumnos/as con el fin de adecuar la enseñanza a las necesidades e intereses del alumnado de un centro concreto y a las exigencias de la realidad sociocultural y económica en que se inserta.

2. LOS CUENTOS Y EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL:

El cuento según Gianni Rodari es desde los primeros años de vida un instrumento que ayuda a construir sólidas estructuras a la fantasía, reforzando la capacidad de imaginar, así como el primer y más atractivo conocimiento de la lengua escrita.

El niño/a a través del cuento, lo que está escuchando lo vivencia a través de la imaginación en la que incluso se siente protagonista de las acciones que se narre. Por tanto el cuento se establece como una actividad altamente motivadora, siempre que esté convenientemente estructurado y adaptado al niño/a que lo está escuchando.

2.1 CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO

- ✓ Todo cuento ha de tener un argumento que respete la estructura tradicional:
 - Presentación de personajes.
 - Situación conflictiva que debe resolverse.
 - Acción del protagonista/as.
 - Desenlace.
- ✓ La forma lingüística del cuento, según Ana pelegri, deberá ser de tal manera que la memoria la aprenda sin demasiados obstáculos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

- ✓ La duración del mismo ha de ser breve, ya que la capacidad de atención del niño/a a estas edades es poca. Para niños de 3 o 4 años se recomiendan cuentos de diez a quince minutos, con estructura simple y pocos personajes (preferiblemente animales).
- ✓ El maestro/a que cuente los cuentos tendrá que vivenciarlos, introducirse en el cuento, gesticular, moverse.
- ✓ Los cuentos han de ser variados en cuanto su argumento: fantásticos, realistas, fabulas ..planteándole conflictos propios de esta edad en la que se encuentra, favoreciendo que ellos mismos le den respuesta.
- ✓ Los cuentos se pueden y deben interdisciplinar con otras áreas del conocimiento: lengua, matemáticas, música... y a partir de ahí crear centros de interés.
- ✓ Deberán estimular la dinámica de grupos, charlas preguntas con el objetivo de crear conflictos cognitivos que permitan un aprendizaje significativo.
- ✓ Un cuento puede nacer de cualquier situación cotidiana.
- ✓ Los cuentos se pueden y deben ilustrar, una vez contado, los niños/as pueden hacer murales e incluso antes del cuento preparar el material que se puede utilizar.

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO JUGADO

- ✓ El cuento jugado tiene las virtudes pedagógicas del cuento narrado y del juego.
- ✓ El niño/a cuando escucha un cuento hace de intérprete, cuando lo ejecuta se convierte en protagonista principal
- ✓ El cuento antes de pasar escrito ha de pasar por un cuento jugado, pudiendo así observar in situ las fantasías que suscita su contenido.
- ✓ A través de la ejecución motriz de los contenidos del cuento jugado, se establece el mejor nexo de unión entre el mundo del niño/a y del adulto, siempre que éste sepa y quiera integrarse.
- ✓ El cuento jugado de ver realizarse en un grupo no numeroso de niños/as.
- ✓ El maestro/a ha de conocer bien y haber leído el cuento con anterioridad.
- ✓ Preparar el material con antelación que vamos a necesitar.
- ✓ El espacio debe convertirse con antelación proponiéndose al menos cuatro espacios.
 - El aula si sus dimensiones lo permiten.
 - El gimnasio ideal para desarrollo de las sesiones.
 - El patio siempre que no haya interferencias con otras actividades realizadas en el mismo tiempo.
 - El campo siempre que se conozca bien y estén controladas las contingencias.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

- Los cuentos deberán seguir una estructura de sesión dividida en tres partes: un calentamiento, donde las acciones y movimientos sean poco intensos, una parte principal donde se van a realizar las actividades que consideremos más importantes y las habilidades y conocimientos que pretendemos desarrollar.
- Al finalizar el cuento es conveniente mantener una charla con los niños/as (asamblea), donde se analicen los contenidos expuestos.
- A partir del cuento, se pueden crear una serie de actividades paralelas bien antes o después de su realización (dibujos sobre las situaciones del cuento, escenarios, murales, actividades con plastilina...).

3. OBJETIVOS DE LOS CUENTO JUGADOS:

❖ **Desarrolla su conducta cognitiva, afectiva, social y motora.**

- a) Cognitiva: facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas de juego etc.
- b) Motriz: desarrollar la habilidades motoras perceptivas, (esquema corporal, lateralidad, respiración, equilibrio, relajación) básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones, giros) y genéricas (bote, conducciones, botes, golpeo).
- c) Afectivo: afirmación de la personalidad, equilibrio emocional, descubrimiento de las propias posibilidades y limitaciones (autovaloración).
- d) Social: facilita el proceso de socialización, descubrimiento y respeto de los otros, las reglas etc. (aprendizaje social).

❖ **Desarrollo de la capacidad creativa del niño, de su imaginación y construcción de sus capacidades.**

❖ **Interdisciplinar con todas las áreas(música, matemáticas, lengua, conocimiento del medio..) así como los diferentes temas transversales (salud, coeducación, educación moral, educación para la paz).**

De todo lo anterior destacamos que desde el cuento jugado, el alumno/a va adquiriendo un conocimiento de su propio cuerpo, además del control del movimiento conociendo sus posibilidades y limitaciones, en la misma medida que se produce un aumento de su dominio motriz, adquiriendo una mayor autonomía personal, seguridad y confianza. Ello hace que se adquiera una imagen positiva de sí misma y mayor nivel de independencia.

El juego y el cuento jugado como modalidad, encubre en estas edades una forma de aprendizaje espontaneo que supone para el desarrollo de todas sus capacidades por ello constituye una acción pedagógica que caracteriza el enfoque metodológico en estas etapas como fundamentalmente lúdico, favoreciendo la adquisición de instrumentos básicos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

4. DISEÑO Y ELABORACIÓN DE LAS CUNIDADES DE PROGRAMACIÓN:

Partimos en todo momento de un **centro de interés** que será el eje en torno al cual girará la <unidad y en función del mismo han de ser planteados los objetivos y contenidos a trabajar. Este centro de interés será elegido en función de las necesidades curriculares, así como de las necesidades e intereses de los niños/as intentando buscar una relación lo más aproximada entre lo que se ofrece con lo que se pide. Por tanto este apartado se constituye como uno de los sistemas de motivación al alumnado.

Los centros de interés, a modo global girarán en torno a los bloques del juego y del conocimiento y desarrollo corporal.

Información general de la unidad dentro de este apartado especificaremos:

Ciclo o nivel en el que se va a desarrollar la unidad. Momento de aplicación de la misma, número de clases o sesiones aproximadas que abarcará la unidad.

Objetivos de la unidad Serán orientativos a pesar de presentar un nivel de concreción alto, su definición debe realizarse con una estructura que agrupe las tres categorías de contenido que trabajamos (conceptual, procedimental, y actitudinal).

En cualquier caso las unidades están diseñadas para el ciclo, lo cual no quiere decir que las actividades sean idénticas, sino que estarán adaptadas al nivel evolutivo del niño/a así como a sus características individuales.

Por otra parte, los objetivos que se propongan tendrán en cuenta el nivel medio de cada uno de los niveles. Dichos objetivos se adaptarán a los niveles de ejecución y destreza de aquellos alumnos/as que presenten alguna necesidad educativa especial.

Contenidos a desarrollar en la unidad presentada Respetando en su estructura las tres categorías: conceptos, procedimiento, actitudes, su elaboración partirá desde las Actitudes, como contenido eje. Tomando como punto de referencia las mismas y el centro de interés del cual partimos, Dentro de cada categoría de contenidos identificaremos la metodología y los criterios de evaluación a utilizar.

La selección de los contenidos específicos para nuestro área, debe realizarse teniendo presente el planteamiento realizado anteriormente en la idea verdadera globalización, al menos en el primer ciclo de primaria. En los sucesivos ciclos partiremos de contenidos provenientes de diversos núcleos, que integrados facilitarán alcanzar unos objetivos concretos.

Recursos didácticos Todo planteamiento de Unidad ante todo ha de ser realizable y para ello debemos tener muy presentes los medios y recursos reales de que disponemos para llevar a la práctica la misma. Los materiales se especificarán en la elaboración de cada sesión. Hay que cuidar la identificación clara de los recursos en su doble vertiente.

Del entorno instalaciones del centro o de la comunidad, así como espacios no habituales a utilizar del entorno cercano y lejano.

Específicos Material que utilizamos habitualmente...



**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 JUNIO 2009

La información de los recursos que son necesarios para el desarrollo de nuestra sesión vendrá reflejados en cada una de las sesiones que realicemos con el fin de que me oriente el día de desarrollo de dicha sesión, evitando caer en la improvisación si no tuviera previsto dichos recursos.

Metodología A nivel general, se seguirá una metodología activa que permita por parte del alumno/a la construcción de aprendizajes significativos. Es aquí donde el cuento jugado se establece como recurso metodológico a través del cual no sólo se desarrollan los aspectos procedimentales sino que también los conceptuales y actitudinales.

Actividades Desde lo expuesto hasta el momento ha quedado claro cómo va a ser el desarrollo de las actividades. En primer lugar cumplirán el desarrollo de una triple perspectiva conceptual, procedimental en torno a la cual girarán las demás, aunque posteriormente, y a nivel de evaluación los aspectos actitudinales obren un mayor significado.

Evaluación Este es uno de los pilares básicos del proceso que nos sirve para atender una serie de aspectos pedagógicos y didácticos, hay que significar que la misma nos puede servir para:

- Individualizar la enseñanza. El identificar las diferencias de nivel en la ejecución de las tareas dentro de un grupo de alumnos/as. Nos ayudará a realizar diseños de enseñanza más individualizada.
- Identificar las dificultades de asimilación de las tareas, pueden ser detectadas a través del proceso de evaluación inicial y continua.
- Valoración del diseño. Será el comprobar la incidencia del programa formulado y sus resultados sobre el grupo de trabajo. Los resultados obtenidos servirán para mejorar el programa de trabajo.
- Motivar. El conocimiento que los resultados de la evaluación ofrecen al alumnado son una buena motivación para el trabajo y el aprendizaje. El nivel de los alumnos en muchas tareas está determinado por el grado de motivación que se le proporciona, induciéndole a poner el máximo de interés en las actividades que diseñemos. No se trata de competir con nadie sino consigo mismo para alcanzar las metas que cada uno se haya propuesto.
- Valorar a los alumnos. Los instrumentos y procedimientos de evaluación que utilicemos, contribuirán a una calificación y valoración más objetivas de los alumnos/as.

¿Qué evaluar?

_Al alumnado, no solo en cuanto a la adquisición de conceptos y procedimientos sino también las actitudes, hemos de prever en todo momento que existirán unos criterios generales, así como otros adaptados a los alumnos/as con necesidades educativas especiales.

_ Al maestro/a por parte del propia maestro/a y pro parte del alunando, al que se le pedirá opinión o mediante su propia intervención a lo largo del desarrollo de la unidad.

_ La unidad de programación, en lo que respecta a los contenidos utilizados, materiales, espacios, dificultad... Tanto por parte del profesor/a como por parte de los alumnos/a.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 19 JUNIO 2009

¿Cómo evaluar?

Utilizaremos fundamentalmente la observación directa y sistemática aunque se utilizarán otros mecanismos sobre todo para los contenidos conceptuales y actitudinales, fichas, trabajos, así como la creación de proyectos, o juegos y hojas de observación.

Todos los datos serán recogidos en una hoja de registro para cada alumno/a donde se anotarán los datos más significativos de éste.

¿Cuándo evaluar?

Al inicio (Evaluación inicial o predictiva). Delimitará el punto de partida facilitando la previsión del nivel de aprendizaje a alcanzar al final del proceso, en este sentido ha de estar encaminada a detectar.

a) características somáticas y capacidades del alumno/s.

b) niveles de ejecución y experiencias previas.

c) motivaciones e intereses de los alumnos/as.

Durante (Evaluación formativa). Centrada en el proceso de Enseñanza aprendizaje, realizando un seguimiento del mismo, permitiendo el ajuste constante de objetivos y contenidos al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

Al final (Evaluación sumativa). Al final de cada tramo de enseñanza (unidad didáctica, nivel o ciclo), debemos constatar si se han logrado los objetivos marcados, así como el progreso individual de cada alumno/a.

5. PUESTA EN PRÁCTICA DE LOS CUENTOS JUGADOS:

Los cuentos hay que tratarlos de manera muy dinámica y motivadora por lo que se recomienda una lectura previa. Además la historia del cuento se puede variar, bien porque cada maestro/a lo considere oportuno o bien porque los propios alumnos hagan sus propias propuestas.

A continuación voy a poner un ejemplo de un cuento jugado adaptado a un Centro de Interés que estemos trabajando.

UNIDAD DIDÁCTICA: "mi cuerpo" **LA MARIONETA ABANDONADA**

OBJETIVOS:

1. Conocer su cuerpo de forma global y segmentaria, identificando sus elementos.
2. Descubrir las posibilidades motrices y postura les da su cuerpo adecuada a las diversas situaciones de actividad aceptando sus limitaciones.
3. Utilizar las posibilidades expresivas del cuerpo como medio de comunicación con los demás, aumentando sus posibilidades.

CONTENIDOS:

1. Segmentos y elementos del cuerpo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

2. posibilidades motrices del cuerpo.
3. Posibilidades expresivas del cuerpo.
4. Propiedades de los objetos: tamaño (grande, pequeño, mediano, grueso, delgado).
5. Cuadrado, línea recta y curva.
6. Exploración de las posibilidades y limitaciones posturales y motrices del propio cuerpo.
7. Situación y colocación en el espacio respecto a las nociones arriba-abajo y derecha.
8. Aceptación de la propia identidad, de sus posibilidades y limitaciones.
9. Valoración y respeto hacia las características físicas propias y de los demás
10. Gusto y disfrute con las actividades motrices, y del gesto.

MATERIALES A UTILIZAR.

1. Bancos
2. Cuadros de diferentes tamaños pintados en el suelo. Los cuadros los podrían hacer ellos mismos.

ORIENTACIONES A TENER EN CUENTA

1. Estas sesiones se podrían realizar fuera del aula. Bien el patio de recreo o bien en un gimnasio si hubiese.
2. Tener en cuenta las sugerencias anteriores.

NARRACIÓN DE LA HISTORIA

1. ¿sabéis? Yo tenía unos amigos como vosotros que tenían muchos juguetes; bicicletas, trenes, cajas de soldados, trompetas... pero entre todos había una marioneta con la que mis amigos no jugaban nunca y es por eso que siempre estaba sola y abandonada.

Todos los juguetes sintieron pena de la marioneta y una noche mientras los niños/as dormían, salieron de sus cajas y unidos en consenso, acordaron que ningún juguete funcionara, mientras no jugase la marioneta.

2. Al día siguiente cuando los niños/as fueron a jugar cogieron sus bicicletas y las ruedas no giraban, los coches no corrían, los soldaditos no desfilaban, las trompetas no sonaban.
3. Ante esto los niños/as cogieron la marioneta y comenzaron a jugar con ella pero claro esta , no sabían manejarla.
4. Lo intentaron varias veces, pero volvía a caer. La pobre marioneta se sentía triste y abatida pensando que nunca lo conseguiría; hasta que por fin lo consiguió. Le costó mucho esfuerzo puesto que podía andar, saltar, bailar ir en línea recta, curva con los ojos abiertos, cerrados.

El niño está también satisfecho y piensa que esto es muy divertido.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

A partir de ese momento, será su juguete preferido; lo acaricia, lo abraza le da cariño.

Ya no estará nunca sola, puesto que será siempre su fiel amigo, acompañándola a todas partes. Baila cuando el baila. Salta cuando el salta, ríe cuando el ríe, llora...

¡Que feliz era la marioneta!

¡ Que divertido era tirar de las cuerdas y ver los movimientos que hacia!

¡Qué bien se lo pasaron los niños/as!

Entusiasmados, no echaron de menos a los demás juguetes y se dieron cuenta de lo bonita y divertida que era su linda marioneta.

5. Al día siguiente, como los otros juguetes observaron que habían jugado con la marioneta, decidieron funcionar para que pudieran jugar con ellos. Los niños sin saber nada cogieron los otros juguetes y vieron asombrados que funcionaban, como si nada les hubiese ocurrido, pero también jugaron con su marioneta a la que nunca olvidaron.

ACTIVIDADES

1. Hacer la acción simulada de subirse a la bicicleta, pedaleando flojo, fuerte, lento rápido etc.
2. Formamos un tren, agarrados por la cintura, y recorreremos un espacio determinado.
3. Simulamos tocar una marioneta.
4. Simulamos montar en bicicleta, empezamos a pedalear y no funciona!
5. Somos soldaditos y no podemos movernos.
6. Soplamos la trompeta y no sale el aire por ningún sitio.
7. Somos marionetas (describimos nuestros rasgos) y nos mueven por medio de hilos.
8. El niño/a simulando ser la marioneta cogida por los hilos, sube primero la cabeza, después el varazo, pero se cae.

Vuelve a intentarlo, levanta la cabeza, un brazo, otro brazo, el cuerpo, una pierna, pero cuando parece que se está sujetando vuelve a caer. (Estamos tristes y abandonados).

Lo tiene que conseguir así que vuelve a subir la cabeza, un brazo, otro brazo, el cuerpo, una pierna, otra pierna, ya está otra vez en pie.

9. Anda lentamente, da saltitos primero con los pies juntos, luego sobre un pie. Y otro alternativamente, hacer recorridos en línea recta curva. Se va hacia un lado derecha, hacia otro izquierda, con los ojos abiertos, cerrados y así empieza a bailar primero mueve los brazos, y piernas y luego todo el cuerpo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

10. Se dibuja en el suelo un cuadrado caja sorpresa grande y otro pequeño. Se mete en el grande y se esconde para que no lo vean. Cuando se abre la tapa, sale dando un salto. Se mete en el pequeño. Se agacha, pero es más difícil, tiene que ocupar el mínimo espacio.

11. Nos desplazamos por todo el espacio disponible imitando a los diferentes juguetes (coches, soldados, trompeta, bicicletas marioneta) a diferentes ordene saltamos corremos, bailamos etc,

BIBLIOGRAFÍA:

JOSE LUIS CONDE VAVEDA (1998) " Cuentos motores en el aula". Editorial paidotribo.

PROPUESTA DIDÁCTICA (1998): " pecosete y pecoseta. Educación infantil 4 y 5 años Editorial Algaida.

SLADE, P.,(1978): Expresión dramática infantil", Madrid, Aula XXI / Santillana.

Autoría

- MANUELA GALLEGO LÓPEZ:
- Centro SAN AMADOR, MARTOS, JAEN: E-mail: mano750@yahoo.es