



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

“TRABAJA LA PSICOMOTRICIDAD A TRAVÉS DE UN CUENTO: EL GATO CON BOTAS”

AUTORÍA JOSÉ EMILIO GARCÍA BLANCO
TEMÁTICA PSICOMOTRICIDAD
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

Resumen

Con este artículo mostramos una sesión de psicomotricidad para trabajar con nuestros alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil sus capacidades motrices mediante juegos y ejercicios físicos.

Esta actividad está planteada a partir del cuento de “El Gato con Botas” que nos ayuda a crear un ambiente de imaginación y representación en nuestros alumnos, claves para el éxito de nuestra propuesta de trabajo.

Palabras clave

Psicomotricidad, cuento, educación infantil, lenguaje socializado, capacidades motoras.

1. INTRODUCCIÓN

Creemos que las clases de psicomotricidad en infantil merecen un tratamiento destacado. A partir de la actividad que presentamos se pretende dotar a los profesores con una herramienta para las clases del segundo ciclo de infantil que resulte divertida y al mismo tiempo contribuya al desarrollo motriz de nuestros alumnos.

A la hora de plantear una serie de juegos y ejercicios físicos a nuestros alumnos de infantil, resulta difícil conseguir que mantengan un elevado nivel de motivación y de atención hacia las tareas. Eso exige del profesor que la puesta en práctica de dichas actividades tenga ciertos elementos que reconduzcan la atención del alumno hacia la clase.

Entendemos que los cuentos infantiles constituyen una excelente guía para conseguirlo, es decir, utilizaremos la tendencia del niño a seguir el hilo del cuento para introducir ejercicios y juegos. De este modo:

- El profesor adaptará y adornará las tareas propias de una clase normal para encajarlas en la trama del cuento de forma que el alumno esté muy interesado en llevarlas a cabo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

- Los niños, al participar de forma activa en el cuento, se implicarán mucho más en las tareas.

Esta actividad está planteada teniendo en cuenta tanto las características psicosociales como las fisiológicas de los alumnos de estas edades, por tanto, intenta influir positivamente en aspectos como el desarrollo del lenguaje socializado (en vez del lenguaje egocéntrico), el desarrollo físico individual o la mejora de sus destrezas motoras.

2. ASPECTOS GENERALES DE LA EDAD INFANTIL (3 - 5 AÑOS) DESDE EL PUNTO DE VISTA PSICOLÓGICO Y FISIOLÓGICO (BIOLÓGICO)

2.1. Desde el punto de vista biológico

1 - El desarrollo físico aumenta rápidamente durante los años preescolares, sin diferencias importantes en el crecimiento de niños y niñas hasta la pubertad. Los sistemas muscular y nervioso, y la estructura ósea, se están madurando y ya están presentes todos los dientes de leche.

2 - Factores tales como la nutrición deficiente o la privación de factores emocionales pueden afectar al proceso de crecimiento. Los niños desnutridos muestran retraso en el desarrollo de los huesos y tienen circunferencias craneanas más pequeñas que las de los niños que reciben una nutrición adecuada. Algunos niños que sufren gran privación de factores afectivos son anormalmente pequeños, pero su ritmo de crecimiento y su peso se restablecen al sacarlos del medio hostil.

3 - Existe una relación entre la constitución física y los diferentes rasgos de personalidad. Por tanto el desarrollo físico individual de cada niño marcará su personalidad.

4 - En los años preescolares aumentan considerablemente las destrezas motoras. Los niños y niñas muestran grandes adelantos en la coordinación de los músculos mayores y menores y en la coordinación óculo-manual.

2.2 Desde el punto de vista psicológico

1 - Según la etapa “*preoperacional*” de desarrollo cognitivo de Piaget, la función simbólica se desarrolla y permite que el niño represente y refleje en personas, lugares y eventos de su propio mundo. El pensamiento es más flexible que durante la etapa “*sensoriomotora*” pero no tiene todavía la madurez que alcanza en el adulto, puesto que un niño no domina todavía el pensamiento abstracto. La presencia de la función simbólica se manifiesta en el lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. No obstante, el niño en etapa “*preoperacional*” está todavía abrumado por limitaciones tales como el egocentrismo y la irreversibilidad. El niño utiliza el razonamiento “*transductivo*” más bien que el deductivo o el inductivo.

2 - El lenguaje del niño en edad infantil es principalmente de dos clases: egocéntrico y socializado. Expertos como Piaget y Vygotsky han debatido el significado del lenguaje egocéntrico. Éste es un lenguaje que no tiene en cuenta las necesidades del que escucha. El lenguaje socializado es para



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

establecer comunicación. Por lo general, mientras más pequeño sea el niño, mayor será el grado de su lenguaje egocéntrico.

3. METODOLOGÍA

El tiempo de práctica o tiempo útil debe ser el mayor posible; la actuación del profesor debe ir siempre encaminada a favorecer este aspecto intentando evitar por todos los medios que las pequeñas explicaciones de cada juego se alarguen, lo que supondría un problema para mantener la atención óptima en nuestros alumnos.

El gran componente expresivo que conlleva este juego hace conveniente la utilización de los Estilos de Enseñanza que favorecen la participación del alumno, así como los que fomentan la creatividad.

Trabajaremos con un grupo de 20 alumnos de 5 años, aunque también se puede adaptar a 4 años.

Primero estaremos en el aula para las actividades previas y a continuación dispondremos de un gimnasio de 25x10 metros cuadrados para desarrollar la psicomotricidad.

Igual que a la hora de contar un cuento la manera en la que el profesor lo haga influirá en la atención que le presten sus alumnos, también aquí el éxito depende en gran parte de la actitud del profesor, ya que deberá transmitir expresividad e ilusión con sus palabras a la hora de narrar la historia y plantear los ejercicios. Así todos los niños prestarán más atención y además disfrutarán más de los juegos propuestos.

Una explicación breve, clara y práctica de los juegos será primordial para que los niños no se aburran ni dejen de prestar atención. Por eso los juegos elegidos son muy sencillos, pero ideales para desarrollar las habilidades que pretendemos.

Por último recordar que el material tiene que estar preparado y accesible para no perder tiempo entre un juego y otro.

4. PREPARACIÓN ANTES DE LA SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Y MATERIAL NECESARIO.

Es interesante trabajar el cuento de “El Gato con Botas” antes de esta sesión de psicomotricidad.

Para ello les contaremos el cuento en asamblea. Podemos utilizar láminas y dibujos o un gran cuento. También les podemos preguntar si conocen o tienen el cuento y así traerlos a la clase previamente.

Al contar el cuento aprovechamos para enseñar a nuestros alumnos una canción que después utilizarán en un juego posterior: “Ratón que te pillas el gato”.

Después podrán hacer alguna ficha relacionada con el cuento. Aquí muestro unos ejemplos:

1. Ordenar las láminas que hemos utilizado en la historia cronológicamente. Después, en gran grupo, ellos mismos contarán la historia.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

2. ¿Cuántos animales salen en el cuento? Entre distintos animales solamente rodearán los animales que salen en la historia.
3. Reconocerán las prendas de vestir del Marqués de Carabás y las unirán con flechas a la figura del Marqués.
4. Colorearán una ficha del Gato vestido con su sombrero y botas.

Momentos antes de la sesión de psicomotricidad, mientras colorean la ficha del Gato con Botas, caracterizaremos a nuestros alumnos de gatos por lo que les pintaremos unos bigotes y una nariz de gato.

El material necesario para la realización de la sesión, en el orden de aparición, es el siguiente:

- 1- Gorro grande con orejas de conejo.
- 2- Tiza.
- 3- Prendas de vestir del Marqués de Carabás: 2 zapatos, 2 calcetines, 2 guantes, un sombrero, una chaqueta, un pantalón y una camisa.
- 4- Bancos suecos, mesas.
- 5- Balones grandes (uno por cada pareja a ser posible. Si no, se pueden hacer turnos).
- 6- Pluma del sombrero del gato.
- 7- Pañuelo para vendar los ojos.

4. JUEGOS DE EDUCACIÓN MOTRIZ PARA EDUCACIÓN INFANTIL BASADOS EN UN CUENTO: “EL GATO CON BOTAS”.

4.1. Animación o calentamiento.

- A) Objetivos específicos

Desplazamiento hacia una dirección mediante saltos.

- A) Tarea a realizar

Vamos a contar el cuento del Gato con Botas. Por eso nos vamos todos a convertir en pequeños gatitos y cada vez que en la historia escuchemos la palabra BOTAS iremos todos corriendo hacia un lado del gimnasio dando saltos con nuestras botas de siete leguas, como ahora.

Érase una vez un molinero pobre que repartió sus únicos bienes entre sus tres hijos, el molino, un burro y un gato. Al hijo pequeño le tocó el gato y se puso muy triste. ¿Qué voy a hacer yo con un gato?

Pero el gato, que era muy listo, se le ocurrió un magnífico plan para ayudar a su dueño. Por eso, al día siguiente, se fue al campo calzado con unas viejas BOTAS.

- B) Objetivos específicos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

Desplazamiento mediante marcha, manteniendo caderas flexionadas, hacia delante.

- B) Tarea a realizar

Los gatitos son unos animales pequeños y nosotros somos muy grandes. Vamos a desplazarnos agachaditos para parecer un gatito diciendo *miau miau*.

- C) Objetivos específicos

Desplazamiento en carrera hacia delante con cambios de dirección y de ritmo.

- C) Tarea a realizar

A nuestro gato le gusta cazar ratones y atrapar conejos y se le da muy bien. Eso será muy importante en nuestra historia. ¿Cómo se nos da a nosotros?

El juego consiste en que el que se la queda, tiene un gorro grande con dos orejas de conejo. Para salvarse debe colocar el gorro a otro. Los demás que querrán evitarlo saldrán huyendo.

- D) Objetivos específicos

Desplazamiento hacia una dirección mediante saltos.

- D) Tarea a realizar

Nuestro gato, después de atrapar 2 conejos, decidió regalárselos al rey y así se presentó:

- “Necesito hablar con Su Majestad. Tengo un regalo. Me envía mi amo, el Marqués de Carabás – se inventó. Soy el Gato con BOTAS”.

El rey se quedó encantado con el regalo y sobre todo maravillado al ver un gato con BOTAS.

4.2. Parte principal: Trabajo de habilidades.

- A) Objetivos específicos

Percepción auditiva y espacio – visual.

- A) Tarea a realizar

El gato regaló muchas liebres al rey y para mostrarle su agradecimiento quiso conocer al Marqués de Carabás en persona. Por eso al gato se le ocurrió esta idea:

“El domingo irás a bañarte al río. Te esconderé la ropa y cuando pase el carruaje real gritaré: ¡Socorro! ¡Socorro! ¡Mi Señor el Marqués de Carabás se está ahogando”

Y, efectivamente, así sucedió.

Los niños se desplazarán en carrera dentro y fuera de un gran círculo hecho en tiza a las consignas “salvado” fuera del círculo y “socorro” dentro. Tendrán que escuchar con atención para no equivocarse.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

- B) Objetivos específicos

Desplazamiento hacia una dirección a saltos. Velocidad de reacción.

- B) Tarea a realizar

Al oír los gritos, el Rey asomó la cabeza y reconoció inmediatamente al gato con BOTAS.

Los guardias sacaron al joven del agua, pero ¿y sus ropas? El gato le contó al Rey que unos ladrones se la habían robado. Por eso el Rey ordenó a sus guardias que inmediatamente trajeran las más bellas vestimentas para el Marqués de Carabás.

Repartiremos diez prendas del Marqués de Carabás entre la mitad de nuestros alumnos. Cuando escuchen el nombre una prenda toda la clase saldrá a perseguir al niño que la tiene. Es importante la velocidad de reacción del niño que tiene la prenda, ya que tendrá que salir corriendo en cuanto nombren su prenda.

- C) Objetivos específicos

Desplazamientos, velocidad y tiempo de reacción.

- C) Tarea a realizar

La princesa se quedó maravillada al ver al hijo del molinero y todos juntos subieron al carruaje camino de palacio.

Dividiremos el gran grupo en tríos. (Si algún niño queda suelto habrá dos parejas). Harán pequeñas carreras transportando al Marqués y a la Princesa a la silla la reina y a caballo (a cuatro patas). Todos los niños tendrán que respetar la forma que se indique al grupo.

- D) Objetivos específicos

Desplazamiento hacia una dirección mediante saltos. Desarrollo de coordinación y velocidad de reacción.

- D) Tarea a realizar

El gato con BOTAS se adelantó al séquito y corrió por el campo diciendo a los campesinos:

- Escuchadme, si os preguntan de quién son estas tierras decid que pertenecen al Marqués de Carabás. Si no lo hacéis, los gatos del reino dejaremos de perseguir a los ratones y los cultivos se arruinarán. Aunque estas tierras pertenezcan al Gran Ogro no os preocupéis. Yo me encargo de él.

Para demostrar lo bien que saben los gatos cazar ratones se lo vamos a demostrar. Un niño que actuará de gato tratará de coger a los demás ratones que quedarán a salvo si consiguen entrar en la ratonera, debajo o encima de elementos preparados al efecto (Bancos suecos, mesas...) El ratón atrapado se convertirá en gato.

- E) Objetivos específicos

Coordinación general y organización espacial (dentro-fuera, círculo).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

- E) Tarea a realizar

Ni corto ni perezoso, nuestro gato se encaminó hacia el castillo del Gran Ogro. Pronto estuvo ante él y le dijo:

- No quería pasar junto a vuestro castillo sin saludaros. Según cuentan sois capaz de convertir os en el animal más terrible del mundo...

Y rápidamente se convirtió en un león. El gato se pegó un susto de campeonato cuando este animal soltó su primer rugido.

Los alumnos formarán un círculo cogidos de las manos. Un alumno hará de león y otro de gato (los dos estarán a cuatro patas) El gato escapará corriendo en esta posición por dentro y fuera del círculo, pasando por debajo de los brazos hasta dar una vuelta completa. Una condición indispensable es que el círculo no debe romperse.

- F) Objetivos específicos

Control y ajuste postural. Percepción espacial. Desplazamientos.

- F) Tarea a realizar

- “Os podéis convertir en el animal más terrible del mundo, pero no en el más grande”- dijo el gato.

Al instante el Gran Ogro se convirtió en un gigantesco elefante.

Por parejas y orientados hacia un lado del gimnasio nuestros alumnos sujetarán un gran balón con sus cuerpos imitando el desplazamiento de los elefantes.

- G) Objetivos específicos

Desplazamiento en carrera circular.

- G) Tarea a realizar

- “Sí, Gran Ogro, os podéis convertir en el animal más terrible del mundo y también en el más grande, pero no en el más pequeño”.

No había terminado de hablar cuando el Gran Ogro se convirtió en un pequeñísimo ratón. El gato no tuvo problemas para cazarlo y encerrarlo en su bolsa.

Nuestros niños se sentarán en un gran círculo menos uno que hará de ratón. Colocaremos un pequeño objeto (pluma del sombrero del gato...) mientras cantan:

“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar. Si no te pilla esta noche te pilla a la madrugada.”

Al acabar la canción miran si tienen detrás el objeto y cuando lo descubren salen corriendo a pillar al ratón. El ratón dará una vuelta antes de sentarse en el sitio del gato. Si el gato le pilla antes volverá a ser ratón otra vez. Se juega el tiempo que se considere oportuno.

- H) Objetivos específicos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

Desplazamiento hacia una dirección mediante saltos. Con el juego siguiente pretendemos que el niño desarrolle la noción de equilibrio. Al mismo tiempo pretendemos que adquiera confianza en sí mismo.

• H) Tarea a realizar

Cuando el cortejo real estaba a punto de pasar frente al castillo del Gran Ogro, el Gato con Botas se cruzó en el camino.

- “Majestad, después de haber recorrido las tierras de mi amo os doy la bienvenida al castillo del Marqués de Carabás”.

El rey asombrado con tantas riquezas pidió al Marqués de Carabás que se casara con su hija, la princesa, y así en pocos días, gracias a su gato, el hijo del molinero cambió su suerte y celebró una boda por todo lo alto con la princesa de sus sueños.

Con el siguiente juego simularemos la boda del Marqués con la princesa. Los niños se sitúan en dos filas frente a frente, a dos metros de distancia, representando el papel de los invitados a la boda. Un niño hace de Marqués con los ojos vendados y se sitúa entre las dos filas, en un extremo del paseo de los invitados. Deberá de ir en busca de la princesa que le está esperando en el otro extremo, sin tocar a ninguno de los invitados. Cuando acaben podrán intercambiarse los papeles con otros niños.

Si el Marqués toca a un invitado pierde y éste ocupará su lugar.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Alexander, T. (1991): *Psicología Evolutiva*. Madrid: Ediciones Pirámide S.A.
- Delgado Noguera, M.Á. (1991): *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: I.C.E
- Perrault, C. (2005): *“El Gato con Botas*. Barcelona: Blume
- Sánchez Bañuelos, F. (1992): *Bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte*. Madrid: Gymnos.

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Emilio García Blanco
- Centro, localidad, provincia: IES “Francisco Giner de los Ríos”, Motril, Granada.
- E-mail: jblanco167@yahoo.es