



TRABAJO FIN DE GRADO

EN MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

**EL CUENTO MOTOR Y LA
INTERDISCIPLINARIEDAD EN
EDUCACIÓN INFANTIL: PROPUESTA
DIDÁCTICA “BLUE SEA”**

*MOTOR TALE AND INTERDISCIPLINARY IN
PRESCHOOL STUDENTS: “BLUE SEA”
DIDACTIC PROPOSAL*

AUTOR/A

Ariadna Rufes Herráez

Ávila, a 19 de junio de 2024

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TURISMO DE ÁVILA

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

RESUMEN

El presente documento recoge el desarrollo de la propuesta didáctica “Blue Sea”, dirigida para el alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil, cuyo objetivo general se resume en trabajar el ODS número 14: vida submarina, a través de la literatura infantil y el cuento motor. La propuesta se desarrolla en tres fases que giran en torno a un cuento infantil en inglés y que incorpora la aplicación de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Movimiento a través del cuento motor y el aprendizaje interdisciplinar, con el que se pretende trabajar los elementos transversales que se expresan en la legislación vigente. Tras el diseño del cuento y la puesta en práctica de la propuesta, se extrae de la evaluación que se trata de una propuesta óptima para trabajar lo mencionado y que genera un alto índice de motivación y de participación en el alumnado. Tras ello, se concluye con la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés desde edades tempranas con propuestas didácticas que incluyan la incorporación de movimiento o actividad física y se encuentren relacionadas con problemáticas actuales, como la contaminación de los mares y océanos.

Palabras clave: *Educación Infantil, cuento motor, aprendizaje interdisciplinar, aprendizaje basado en movimiento, cuentos infantiles.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
3. DESARROLLO	3
3.1. Estado de la cuestión	3
3.1.1 El cuento	3
3.1.2 El cuento motor	8
3.1.2.1. <i>Objetivos</i>	9
3.1.2.2. <i>Características</i>	10
3.1.2.3. <i>Tipologías</i>	11
3.1.2.4. <i>Beneficios</i>	12
3.1.3. El cuento motor como recurso interdisciplinar	14
3.1.3.1 <i>Potencial en el área lingüística</i>	15
3.1.3.2. <i>Oportunidad para el abordaje de los Objetivos de Desarrollo Sostenible</i>	17
3.2. Propuesta didáctica/de aprendizaje	18
3.2.1. Contextualización	18
3.2.2. Fase 1: diseño	20
3.2.3. Fase 2: implementación	26
3.2.3. Fase 3: evaluación	36
3.2.3.1. <i>Evaluación del alumnado</i>	36
3.2.3.2. <i>Evaluación personal</i>	38
4. CONCLUSIONES	43
4.1. Análisis del objetivo general	43
4.2. Análisis de los objetivos específicos	44
4.3. Futuras líneas de actuación	46
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
6. ANEXOS	53
6.1. Anexo número 1: cuento “Blue Sea”	53
6.2. Anexo número 2: ficha dibujo libre de la sesión 1	54
6.3. Anexo número 3: memoy marino de la sesión 2	55



6.4. Anexo número 4: pin “Take Care” y ficha sombras de la sesión 2.....	56
6.5. Anexo número 5: libro creativo Blue Sea de la sesión final (ejemplo de páginas).....	57
6.6. Anexo número 6: libro creativo Blue Sea de la sesión final (producto final ejemplo de páginas)	58
.....	58
6.7. Anexo número 7: ficha de evaluación “Semáforo”	59
6.8. Anexo número 8: preguntas de evaluación y feedback de la docente número dos.....	60



1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG), tiene como objetivo principal demostrar los contenidos, competencias y saberes adquiridos durante el desarrollo del presente grado académico cursado, tal y como establece la guía académica. Por tal motivo, se presenta el siguiente TFG para optar al Grado en Maestro en Educación Infantil, que se corresponde con la modalidad de trabajo orientado al ejercicio profesional, relacionado con la aplicación de los aprendizajes obtenidos en los distintos ámbitos del ejercicio profesional para los que cualifica el título.

La temática del TFG viene dada por la creciente importancia otorgada al trabajo de los elementos transversales que aparecen en la legislación vigente unido al valor de una metodología innovadora como es el Aprendizaje Basado en Movimiento y los cuentos motores para lograr un aprendizaje interdisciplinar. Además, en este contexto y debido a la gran valía de la globalización en nuestra sociedad, se incorpora el desarrollo de una propuesta didáctica en una lengua no materna como es el inglés.

Ante el deseo de que el TFG no se limitase a una declaración de intenciones en cuanto al diseño de una propuesta educativa, se ha llevado a cabo la puesta en práctica y evaluación de la misma, con la pretensión de lograr que sea una propuesta útil para el desarrollo de las capacidades y competencias precisas para desarrollar la profesión docente.

El presente documento inicia con la exposición de los objetivos generales y específicos del TFG, que guían el desarrollo del mismo, y continua con una profundización en el estado de la cuestión o marco teórico. Seguidamente, se expone la propuesta didáctica, en la que se hará referencia al marco legislativo que rodea a la misma, la contextualización, la metodología y al diseño, implementación y evaluación de la propuesta educativa. Por último, se desarrollarán unas conclusiones finales, en las cuales se realizará un análisis reflexivo sobre todo lo expuesto con anterioridad. Igualmente, en la parte final del documento se encuentran las referencias bibliográficas y los Anexos del TFG.

2. OBJETIVOS

A continuación, se presentan los objetivos generales y específicos del TFG.

El presente TFG tiene como objetivo general **desarrollar una propuesta educativa dirigida al segundo ciclo de Educación Infantil basada en un cuento motor para promover el aprendizaje interdisciplinar y los ODS.**

Para alcanzar dicho objetivo, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar en los beneficios del cuento motor y su potencial para la interdisciplinariedad.
- Diseñar un cuento infantil y motor para promover el aprendizaje de la lengua inglesa y el ODS 14.
- Implementar la propuesta educativa en alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Evaluar la propuesta y establecer aspectos de mejora de esta.

3. DESARROLLO

3.1. Estado de la cuestión

3.1.1 El cuento

Había una vez... es una frase muy resonada entre los niños y niñas, puesto que son unas palabras que dan lugar a mundos llenos de magia, aventuras e ilusión. En dichos mundos, los infantes desarrollan su creatividad e imaginación a la vez que aprenden en un entorno seguro, agradable y divertido. Es por ello por lo que los cuentos han sido y son un excelente recurso utilizado en el mundo educativo y elementos característicos de la etapa de Educación Infantil.

Las definiciones que giran en torno a este término son muy diversas, por ello, se realizará una definición propia teniendo en cuenta aquellas de otros autores comenzando por Mateo (2013), que indica que el cuento es una forma de narración de hechos, que pueden ser reales o imaginarios y de distinto tipo, como mitos, leyendas o hazañas, entre otros. Por su parte, Cortázar (1971) considera que el cuento es un género literario en sí mismo, que posee un elemento significativo diferenciador, su tema, que puede ser un acontecimiento real o fingido y Laureano (2022) expresa que son narraciones que quieren transmitir un mensaje, que puede ser moral, estético o educativo. Basándonos en estas definiciones, podemos afirmar que un cuento es una narración de hechos basados en un tema, que puede ser real o imaginario, y que tiene un objetivo final, transmitir un mensaje, en este caso, educativo.

Asimismo, un cuento se distingue de otros géneros literarios porque posee unas características diferenciadoras. Tomando las palabras de Laureano (2022), los cuentos tienen un principio, un nudo y un final, pero suelen ser textos cortos o breves. Además, se centran en un único tema (elemento significativo), poseen coherencia y suelen tener un final sorprendente, sobre todo para los niños. Mateo (2013) añade algunas características a las mencionadas anteriormente siendo estas:

- Deben permitir la libre circulación de la imaginación infantil. Es decir, los cuentos deben ser capaces de conseguir que los niños, los principales lectores, después de leer u oír la narración, den rienda suelta a su imaginación.

- La historia debe combinar la realidad con la ficción. Como menciona José María Merino, escritor y ganador del premio nacional de narrativa 2013, “la ficción es una manera de intentar entender la realidad” (Fernández, 2014, p. 27) y los niños interrelacionan ambos elementos constantemente.
- No debe presentar ningún elemento que altere la mentalidad de los niños. Es decir, los cuentos deben seguir el esquema que los niños tienen interiorizados en cuanto a la relación de sus elementos con la trama (ej.: el mal nunca triunfa, siempre vence el amor y la justicia).
- Debe dar pie a la reflexión. Un cuento debe ser un camino para reflexionar sobre los personajes, la historia, el tema, etc. y relacionar estas reflexiones con la realidad de los niños para hacerlas propias y darles un significado.

En relación a los antecedentes del cuento, este es tan antiguo como el hombre, puede que incluso más antiguo que este. Desde la prehistoria y el origen del lenguaje humano, ha habido multitud de autores anónimos que contaban cuentos en su propio lenguaje a los demás en una cueva, cuyos temas podrían ser las hazañas ocurridas durante un día de caza. Dichos cuentos no se plasmaron en los muros de las cuevas, pero no desaparecieron, sino que fueron transmitidos y almacenados en la memoria colectiva de los seres humanos. Posteriormente, estos mismos cuentos se embellecieron por otros cuentistas, que no son más que seres humanos que hacen cuentos, y, después, se volvieron a adornar estos mismos cuentos con metáforas, embelleciéndolos poéticamente. Con el transcurso del tiempo, los seres humanos aprendimos a leer y escribir, y la transmisión de estas narraciones prosiguió de manera oral y escrita. Todo ello ha conseguido que sea el género más antiguo de la historia, pero, a pesar de ello, el cuento ha tenido y mantenido el favor del público (Cabrera, 2001 y Fernández, 2010).

Añadido a lo anterior, Montoya (2002) apoya el origen del cuento expresando la necesidad de los seres humanos de contar. Todas las culturas han tenido la necesidad de contar sus vidas, experiencias, sabidurías o tradiciones, y esto se realizaba de forma oral, de generación en generación, a través de estas breves narraciones, que después se veían modificadas con el transcurso del tiempo, aunque estas

modificaciones tampoco eran iguales en todos los tiempos y lugares, por lo que hoy en día podemos encontrar centenas de versiones de un mismo cuento. Prat (2013) indica que a esa necesidad de contar se le suma el arte de narrar, inherente a la condición humana desde que comenzamos a comunicarnos. Cuando las sociedades se comunicaban única y exclusivamente a través de la oralidad, todo el saber se transmitía y se debía mantener en la memoria para evitar su pérdida, pero esto no evitaba que sufrieran modificaciones, puesto que los narradores retenían las tramas y otros elementos fundamentales como personajes u objetos, pero, después, utilizaban un gran abanico de recursos narrativos para dar una nueva vida a sus relatos en cada actuación. Cada relato contado, sin dejar de ser el mismo, era diferente.

Las narraciones de hechos pueden ser de diversos tipos, cada uno con sus características propias, aunque durante toda la historia se ha intentado llegar a un consenso sobre un sistema de clasificación de los cuentos, para poder encajar cada uno de ellos en un tipo según su tema o características.

Según Prat (2013) y Mateo (2013), los cuentos se pueden clasificar en:

- Cuentos de hadas: narran relatos fantásticos con personajes normalmente imaginarios. No tienen porqué aparecer explícitamente estos personajes para recibir este nombre. Algunos ejemplos son “El gato con botas” de Charles Perrault o “Los viajes de Gulliver” de Jonathan Swift.
- Cuentos de humorismo: son aquellos en los que los personajes son torpes y con sentido del humor. Algunos ejemplos de estos cuentos son “El gordo y el flaco” de Anton Chejov o los cuentos de Juan Bobo de Rosario Ferré.
- Los exempla: eran relatos basados en leyendas cristianas para presentar virtudes y modelos a seguir. Pueden no ser religiosos, aunque la mayoría se han utilizado para predicar y mezclan personajes del mundo cotidiano con seres del cielo y del infierno.
- Cuentos realistas: los personajes y escenarios que aparecen en estos cuentos pertenecen al mundo real y cercano del niño.

- Cuentos heroicos: sirven primordialmente para ensalzar valores y virtudes atribuidos a personajes con los cuales los niños pueden sentirse identificados.
- Cuentos de animales: los personajes son animales dotados de habla y otras características humanas. Son cuentos utilizados para entretener y educar al mismo tiempo y se tratan de relatos con una gran antigüedad. Se diferencian de las fábulas porque están escritos en prosa.
- Las fábulas: relatos muy breves escritos en verso y con una moraleja, es decir, presentan una función didáctica. Sus personajes suelen ser animales, aunque no siempre.
- Los fabliaux: cuentan una única aventura de carácter realista y con elementos satíricos.
- Las novelle: ambientadas en el mundo cotidiano, presentan lugares, personajes y tiempos históricos y comunes. Evitan la utilización de personajes fantásticos y hacen hincapié en las cualidades humanas.
- Los casos: son narraciones que utilizan personajes humanos pero las historias son extrañas y llamativas, limítrofes con lo sobrenatural.
- Los cuentos maravillosos: se une lo sobrenatural con lo natural en un mundo de aventuras. Tienen únicamente un protagonista.
- Los chistes, las facecias y los relatos jocosos: son narraciones cuyo desenlace es divertido y desencadena la risa. Se nutre de todos los géneros anteriores, por lo que los temas, personajes y escenarios pueden ser infinitos. Los chistes suelen transmitirse de manera oral, las facecias de forma escrita y los relatos jocosos de ambas formas.

Dentro de los propios cuentos, existen los cuentos infantiles ilustrados, que se han convertido en una herramienta fundamental para la etapa de EI. Sin embargo, hay ciertos aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar o elaborar un cuento infantil. Basándonos en las palabras de Fragoso (2021), autor e ilustrador de cuentos infantiles, primero debemos comprender que nuestra historia necesita ser comprendida desde un punto de vista literario y visual. Por ello, debe existir una

concordancia entre los elementos visuales y la narrativa del cuento y será fundamental tener clara la historia y el contenido para después seleccionar las ilustraciones, los colores, los personajes, el estilo de la página, etc.

Además, Marco y Colomer (2018) añaden tres pilares sobre los que se debe asentar un buen cuento, siendo (i) la credibilidad, en el sentido de que un buen cuento tiene que hacer creer a los niños en la historia que se está contando, (ii) empatía, ya que tiene que enseñar a ponerse en la posición de los demás y (iii) la originalidad, aunque los personajes o escenarios que se utilicen no sean nuevos, una historia propia ya es original y única. Asimismo, estos mismos autores añaden otros sencillos elementos que se necesitan para escribir un cuento, siendo (Marco y Colomer, 2018):

- **Un narrador:** toda historia necesita un narrador, que puede ser visible (da opiniones u consejos) o invisible (cuenta lo que sucede, sin dar ningún tipo de opinión ni consejo). También puede ser un narrador personaje de la historia o no aparecer en la misma, pero, sin duda, lo más importante, es que sepamos que narrador vamos a utilizar.
- **Unos personajes:** pueden ser muy diferentes, personas, objetos, animales..., animados o inanimados, el propio narrador o el mismo autor del cuento. Cada uno de ellos es fundamental, pero siempre hay uno o varios que son los más importantes, pues la historia gira en torno a ellos, y son los conocidos protagonistas. Estos deben de tener siempre un nombre, y lo fundamental es hacer tuyos a estos personajes.
- **Un conflicto:** puede ser de muchos tipos, amoroso, de amistad, una catástrofe natural, etc. Lo importante es que esté bien cohesionado y tenga sentido en relación con los otros elementos del cuento.
- **Un escenario/s:** las historias se pueden desarrollar en un único escenario, por ejemplo, el mar, o pueden ir variando. Todo ello dependerá de la narrativa y las necesidades de los distintos personajes que se creen.

Una vez forjada la historia, los personajes, los escenarios, obtenidas las ilustraciones que queremos plasmar en el cuento y con una planificación coherente, llega el paso más importante, según Frago (2021), que es la maquetación. Esta parte supone

crear las páginas con las ilustraciones y el texto, retocando aquellos elementos estéticos o visuales que serán imprescindibles para el resultado final.

La mayoría de estos pasos se pueden realizar con distintos programas informáticos, por ejemplo, la maquetación se puede realizar con Adobe Photoshop o Adobe InDesign, o las ilustraciones pueden ser obtenidas gracias a la utilización de una nueva herramienta, la Inteligencia Artificial, que ha sido empleada en el diseño del cuento ilustrado de la propuesta presentada en este TFG. La IA ha llegado a las aulas como una nueva herramienta innovadora y es tal su impacto, que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, en adelante UNESCO, quiso recoger un documento que tratase aquellos aspectos relacionados con la IA y la educación. Este documento, llamado **Consenso de Beijing**, recoge los compromisos acordados por los Estados Miembros y regula la utilización de la IA en la educación, haciendo hincapié en el carácter multidisciplinar de esta herramienta y los impactos que tiene su uso, el cual debe ser coherente con las políticas educativas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2019).

3.1.2 El cuento motor

Los cuentos motores son un recurso utilizado comúnmente en el ámbito educativo, y se podrían definir como cuentos que son narrados por un narrador y que, acompañados por elementos externos como música, objetos o vestuario, propician la realización de un amplio abanico de movimientos, dramatizaciones, juegos y simulaciones para enriquecer el cuento narrado (Iglesia, 2008).

Barrio (2022) indica que los cuentos motores son aquellos en los cuales los alumnos se transforman en protagonistas de los cuentos narrados y participan de una forma activa en los mismos, a través de distintos movimientos y acciones que van en concordancia con la narración. Por otra parte, Ruiz-Omeñaca (2011) expresa que un cuento motor es una narración breve con un hilo conductor sencillo y que introduce a los alumnos en la historia y en los personajes a través de la acción motriz con el fin de superar distintos retos, situaciones o aventuras.

Estos cuentos, según Iglesia (2008), son utilizados como herramientas pedagógicas para que los alumnos puedan explorar sus posibilidades y limitaciones motrices, así como su creatividad, su imaginación o sus emociones, en distintos contextos libres o guiados. Sirve, además, como vehículo para adentrarnos en el mundo del alumnado y como un estimulante para conseguir su aprendizaje de una manera global, puesto que los cuentos motores son un buen modo de trabajar de manera transversal con múltiples áreas (Universidad Camilo José Cela, s.f.).

3.1.2.1. *Objetivos*

Resulta necesario destacar cuáles son los objetivos que se pretenden alcanzar al aplicar los cuentos motores. Ceular (2009) expresa que el objetivo principal de los cuentos vivenciados es “contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, moral y social de los niños” (p.2). Además, la misma autora añade otros seis objetivos, siendo estos:

1. Hacer protagonista al niño, para que experimente y viva el relato. De esta manera, integra en sí mismo las emociones y percepciones de los personajes, haciendo suya la historia.
2. Desarrollar las habilidades perceptivas, básicas y genéricas. Es decir, el cuento motor mejora las habilidades que nos permiten interpretar el mundo y están relacionadas con la corporalidad, la espacialidad, la temporalidad o la lateralidad. También se desarrollan las habilidades motrices básicas que son propias de la motricidad innata de los seres humanos (desplazamientos, saltos, recepciones y giros) y la unión de estas habilidades lleva al manejo y desarrollo de las habilidades motrices genéricas.
3. Desarrollar las capacidades físicas básicas: siendo estas (i) fuerza, (ii) resistencia, (iii) flexibilidad y (iv) velocidad.
4. Desarrollar la capacidad creativa y expresiva: como se ha mencionado anteriormente, los cuentos motores permiten que el niño utilice libremente la creatividad e imaginación para realizar las acciones motrices necesarias para interpretar la historia. Además, la relación tan estrecha entre cuerpo-

movimiento-música fomenta la capacidad expresiva, ya que el alumnado es capaz de integrar estos tres elementos para exteriorizar y dramatizar el cuento.

5. Favorecer las áreas cognitiva, social, afectiva y motora; es decir, contribuir al desarrollo integral del niño.
6. Globalizar la música, la expresión artística y el lenguaje oral partiendo de un hilo conductor: el cuento.

3.1.2.2. Características

Además de las características propias que tienen los cuentos, en el caso de los cuentos motores, destacan otras específicas que resalta Conde (2001). Una de ellas y la más importante es que el niño se convierte en el protagonista del propio cuento, despertando así una motivación intrínseca en el alumnado por descubrir la historia, los personajes, las escenas... Además, los cuentos motores inciden en la capacidad expresiva de los niños, siendo muy habitual la dramatización, para la cual el alumno primero debe prepararse cognitivamente y, luego, motrizmente. Asimismo, este tipo de cuentos permite la creación de actividades paralelas relacionadas con el mismo y con otras áreas, por lo que el trabajo interdisciplinar está presente y contribuye al desarrollo integral del niño (Conde, 2001).

Siguiendo las palabras del mismo autor, los cuentos motores no se suelen aplicar a grupos de alumnos demasiado numerosos, puesto que se pueden ver entorpecidas las acciones motrices que se deben realizar. Además, otra característica propia de los cuentos motores es que el docente debe haber seleccionado, leído y asimilado el cuento que se va a presentar al alumnado, puesto que este debe ser adecuado y puede precisar algún tipo de adaptación, dependiendo de la edad y las características psicoevolutivas del alumnado. Asimismo, el docente debe participar en el cuento motor para enriquecer el mismo y hacer de guía sin salirse de la dinámica (Conde, 2001).

Otra característica que se debe tener en cuenta es la duración del mismo, que no debe ser muy extensa, ni incluir demasiadas acciones que puedan dar lugar a confusión. Además, el espacio de desarrollo de la dinámica tiene que ser elegido con antelación y los materiales que se vayan a utilizar también tienen que estar preparados antes de comenzar con el cuento motor (Conde, 2001).

En relación con la propia dinámica, dependiendo de las características del alumnado, su estado de ánimo, cansancio, etc., se pueden realizar pausas activas. Estas pausas pueden servir igualmente para volver a introducir al alumnado en la narrativa o incidir en algún aspecto del cuento o explicación. Además, la sesión tiene que estar planteada en base a tres momentos, siendo (i) un calentamiento, (ii) un desarrollo y (iii) una vuelta a la calma, que se puede aprovechar para recalcar algún último aspecto importante e identificar los contenidos trabajados en la sesión (Conde, 2001).

Añadido a las características mencionadas anteriormente, Ruiz-Omeñaca (2011) destaca:

- El cuento motor es de carácter narrativo, escrito en prosa y para ser contado o leído con cierta musicalidad o ritmo y continuidad.
- Pueden aparecer vinculados la realidad con ficción, siendo habitual presentar hechos reales con personajes imaginarios o viceversa.
- El cuento motor debe seguir un hilo conductor único, bien argumentado e integrado. Las acciones motrices que se realicen deben ir acorde a dicho hilo.
- El final debe ser claro y conciso, sin que dé lugar a interpretaciones.

Todas estas características permiten a los docentes crear sus propios cuentos motores o transformar cuentos infantiles en cuentos en movimiento y favorecer el aprendizaje interdisciplinar y el desarrollo integral de los alumnos.

3.1.2.3. *Tipologías*

Tras mencionar anteriormente los distintos tipos de cuentos, a continuación debemos centrarnos en los tipos de cuentos motores que existen. Para ello, Barrio (2022) y García y Pérez (2010) definen cuatro categorías diferenciadas:

1. **Cuento motor sin materiales:** como su nombre expresa, es aquel cuento motor en el que no se utiliza ningún tipo de material, y solo tienen disponible el entorno para desarrollar la acción. El papel guía del docente es fundamental para que el cuento se desarrolle correctamente y se trata del más adecuado para potenciar la imaginación y la creatividad de los discentes, puesto que serán los encargados de dar vida a los personajes del cuento con sus propios

cuerpos y sentir lo mismo que ellos en las distintas situaciones. Al no disponer de ningún tipo de material, el desafío del alumnado será encontrar las mejores alternativas para representar las acciones motrices atendiendo a sus posibilidades y de forma autónoma aunque, como se ha mencionado, el docente tendrá un papel primordial y puede guiar la actuación de los alumnos mediante algunos ejemplos o demostraciones de gestos corporales.

2. **Cuento motor con materiales:** es el tipo más común, siendo aquel en el que se utilizan distintos materiales. Suele ser utilizado para desarrollar las destrezas básicas y las habilidades motrices en un entorno de respeto al material y a los compañeros de equipo.
3. **Cuento motor con materiales musicales:** igual que el anterior, pero los materiales utilizados son instrumentos musicales. De este modo, se trabaja de manera interdisciplinar entre el área de música con el de educación física y se abre un camino para que el alumnado explore las relaciones que presenta el movimiento con el sonido y el ritmo de los distintos instrumentos o, incluso, de su propio cuerpo. Para este tipo de cuentos, será necesario trabajar con el alumnado las habilidades musicales, la percepción auditiva y el ritmo.
4. **Cuento motor con materiales alternativos o de reciclado:** es el tipo más complejo, ya que exige una lectura y cante del cuento con anterioridad para que los alumnos puedan descubrir y elaborar los materiales necesarios para la acción motriz. Se puede dividir en varias partes diferenciadas, siendo (i) la escucha activa del cuento, (ii) la exposición de materiales, (iii) la construcción de los mismos y (vi) el desarrollo del cuento motor.

3.1.2.4. Beneficios

Los cuentos motores se han convertido en una herramienta pedagógica que ofrece una gran cantidad de beneficios para el desarrollo integral del alumnado. Según Marín (2023), estos beneficios se pueden clasificar en tres categorías:

1. **Mejora de las habilidades motrices.**

Los cuentos en movimiento sirven para que el alumnado trabaje y desarrolle las habilidades motoras básicas (correr, saltar, lanzar y atrapar) y las habilidades motoras

específicas, que suponen la combinación de las anteriores y están relacionadas con el desempeño artístico o deportivo. Además, también se mejora la relación de la mente con el cuerpo, la autoestima, la percepción espacial, la resolución de problemas, la coordinación y el conocimiento de las limitaciones motrices (Marín, 2023).

2. Estimulación de los aprendizajes.

Este tipo de cuentos resulta un estimulante para el aprendizaje del alumnado desde todas las áreas y en todos los ámbitos, puesto que permiten el desarrollo de la creatividad y de la imaginación gracias a la exploración de entornos, lenguajes corporales y tareas motrices. También sirven para mejorar las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la comprensión oral y escrita o la relación presente entre el cuerpo y el movimiento con la literatura y la música (Marín, 2023).

3. Desarrollo socioemocional.

Como se ha mencionado anteriormente, los cuentos motores permiten el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas. Asimismo, al ser actividades que promueven la cooperación y la interacción entre los alumnos, se verán favorecidas las habilidades sociales y la expresión de sentimientos o emociones. En relación con esto último, los cuentos motores permiten al alumnado expresar y regular sus emociones gracias al movimiento y la participación en este tipo de actividades puesto que genera bienestar y satisfacción a los alumnos (Marín, 2023).

Tras lo mencionado, se puede indicar que los cuentos motores suponen un beneficio para la salud física, mental y emocional de aquellos alumnos que los realicen. En relación con ello, cabe mencionar una metodología innovadora que integra el aprendizaje de los contenidos con el movimiento y que utiliza el cuento motor como recurso habitual, llamada Aprendizaje Basado en Movimiento (ABM). En dicha metodología, el movimiento físico se considera una herramienta central para el proceso de enseñanza-aprendizaje que añade, además, una motivación superior para el alumnado a la hora de participar en las sesiones y reducir el estrés (Remane, 2023). Asimismo, Hermis y Morales (2024) incorporan como beneficios del ABM la ruptura de la rutina y una mejora en el rendimiento escolar, en el compromiso de los

estudiantes y en la satisfacción de los mismos con las tareas a plantear, logrando mayores destrezas cognitivas, físicas y transversales. Destaca de dicha metodología una mejora en las habilidades cognitivas como la atención, la concentración y la memoria, la resolución de problemas, el análisis de información o la toma de decisiones, y estudios previos evidencian el impacto positivo de la incorporación del movimiento en diversas áreas curriculares, tales como el aprendizaje de una segunda lengua, las matemáticas, las habilidades de prelectura y lectura o el pensamiento espacial, entre otras (Damsgaard et al.,2022).

3.1.3. El cuento motor como recurso interdisciplinar

La interdisciplinariedad hace referencia, según Araya, Monzón e Infante (2019), a una perspectiva educativa que posibilita la formación integral del alumno, puesto que corresponde a una integración de saberes de distintas áreas para conseguir un aprendizaje significativo. Atendiendo a las palabras de Macancela-Coronel et al. (2020), el aprendizaje interdisciplinar permite lograr un cambio en la educación con resultados muy positivos, desarrollando un aprendizaje significativo que relaciona diversos temas, problemas o situaciones. Resulta fundamental poner en práctica desde edades tempranas dicho aprendizaje, puesto que es necesario para que los estudiantes comprendan el mundo y establezcan conexiones entre aquello que les rodea y sus experiencias previas.

En relación con esto último, el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, establece que la finalidad de la etapa de EI es “contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones (física, afectiva, social, cognitiva y artística), así como su educación en valores [...] para el aprendizaje permanente” (Decreto 37/2022, p. 48216). Esta finalidad está íntimamente relacionada con la interdisciplinariedad, puesto que será la forma de alcanzar esa formación integral mencionada abordando los aspectos del currículo desde una perspectiva globalizadora que ayude al alumnado a integrar los conocimientos que ya posee con aquellos que va a aprender.

El alumnado de EI, debido a sus características psicoevolutivas, percibe el mundo de una forma globalizada, como un conjunto. Por ello, la educación que se les

proporcione debe ser interdisciplinar, para que puedan relacionar como un todo los saberes de cada área. A esta interdisciplinariedad se le debe sumar las dos metodologías más importantes en esta etapa: el juego y los cuentos. Ambos proporcionan una motivación intrínseca en el alumnado por el aprendizaje y aumenta su nivel de participación en las tareas, puesto que el proceso de aprendizaje se convierte en una experiencia vivencial (Reyes, 2020 y Herrera, 2017). Por tanto, tomando las palabras de Ruiz-Omeñaca (2011) el cuento motor se convierte en el recurso interdisciplinar ideal, puesto que puede integrar elementos curriculares de distintas áreas a la vez que convergen en él elementos propios del juego y del cuento.

3.1.3.1 Potencial en el área lingüística

El aprendizaje de una lengua extranjera desde edades tempranas es, atendiendo a Álvarez (2010), el mejor momento, debido a la plasticidad del cerebro y la facilidad para la adquisición de nuevos aprendizajes. Si el aprendizaje de un idioma diferente al materno se inicia a temprana edad, este se beneficiará en dos aspectos; el primero de ellos es que en su cerebro se producirá un aumento de las conexiones neuronales, y el segundo es que aprenderá de una manera más sencilla y a un ritmo más rápido.

Dentro de todas las ventajas que posee el aprendizaje del inglés en la etapa infantil, se mencionan las más relevantes para el ámbito educativo expresados por la misma autora (Álvarez, 2010):

- **Desarrollo en el alumno de una actividad y entendimiento global:** relacionado con la forma global que tienen los alumnos de EI para entender el mundo y la interdisciplinariedad, el aprendizaje de una lengua extranjera sirve como vehículo para ampliar los puntos de vista interculturales y los razonamientos para el aprendizaje.
- **Mejora en las habilidades de comunicación:** tanto de la lengua que se está estudiando cómo la lengua materna. Se favorecen aspectos como la pronunciación, la entonación o el vocabulario. Además, los alumnos suelen experimentar mejoras en la memoria y en la capacidad de escucha.
- **Mejora las habilidades cognitivas:** se favorece el desarrollo cognitivo y las habilidades cognitivas básicas como la atención, el enfoque, la memoria, la

comprensión y el lenguaje. Todo ello repercute positivamente en la etapa escolar y personal del niño, puesto que los niños aprenderán nuevas habilidades para ser competentes en esa lengua, y esas habilidades le permitirán adaptarse a un mundo que se encuentra en constante cambio y superar nuevos retos y desafíos.

- **Aportación de numerosos beneficios personales:** relacionados con el aprendizaje sobre otras culturas, sobre otras sociedades etc. Además, las habilidades adquiridas brindan un futuro profesional más cualificado. También se obtienen ventajas en el ámbito sociopersonal, pues los niños mejoran su comunicación con los demás, aumenta su autoestima y se reafirman sus valores sociales.

Dentro de las diversas metodologías que se emplean para la enseñanza-aprendizaje de contenidos educativos y una segunda lengua destaca la metodología CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) que supone la fusión de la enseñanza de contenidos y la enseñanza de una lengua extranjera, en este caso, el inglés. Como señala Saura (2018), este método consiste en la enseñanza de un contenido curricular o área en una lengua distinta a la utilizada habitualmente poniendo cierto énfasis en la resolución de problemas. Además, también se trabajan las llamadas *learning skills* o habilidades de aprendizaje, que son clave para alcanzar un aprendizaje lo más eficiente posible (Meyer, 2010) y es una metodología que destaca, según Rico-Martín y Jiménez (2013) por poner el énfasis en las habilidades lingüísticas básicas (comprensión auditiva, comprensión lectora y expresión oral), prestando menos atención a la expresión escrita, sobre todo en edades tempranas.

Uniendo las ventajas de los cuentos, la enseñanza de la lengua inglesa con la metodología CLIL y los beneficios del ABM, se presentan los cuentos motores en inglés como un recurso potencial para desarrollar la personalidad, la autoestima, la memoria y también para divertirse, interpretar, mejorar la expresión corporal, la relación entre cuerpo-movimiento-música y trabajar la memoria y la agilidad mental. A su vez, los cuentos motores contribuyen a aumentar el nivel de socialización del grupo-clase, reforzar la lectura, la escucha activa, el vocabulario y el juego, lo que convierte a los cuentos motores en uno de los instrumentos óptimos para introducir a

los alumnos en el mundo de la literatura, despertar el entusiasmo por leer, disfrutar y trabajar jugando (Cachadiña, 2017).

3.1.3.2. Oportunidad para el abordaje de los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en adelante ODS, según la Organización de las Naciones Unidas (Organización de las Naciones Unidas [ONU], s.f.) son un plan para lograr un futuro mucho más sostenible para todos. Resulta fundamental que desde la EI se comiencen a tratar por su importancia, pudiendo encontrar en la legislación vigente los ODS y la Agenda 2030 como un elemento imprescindible y que se debe trabajar en todas las etapas educativas.

Los ODS son temas de actualidad con los cuales el alumnado presenta un contacto directo y resulta necesario aplicar metodologías y propuestas que sean atractivas y motivadoras para trabajarlos. Los cuentos motores suponen una oportunidad formidable para abordar estos contenidos de una forma lúdica, atractiva e interdisciplinar, ya que resulta sencillo elegir o crear un cuento motor que este basado en alguno de estos objetivos e introducir actividades relacionadas con el mismo y con otras disciplinas como lengua o matemáticas. En concreto, esta propuesta fomenta el trabajo con el ODS 14: vida submarina, el cual hace referencia al cuidado, conservación y utilización sostenible de los océanos, mares y recursos marinos, que se encuentran en peligro por la contaminación extrema. En relación con lo anterior, el estudio realizado por Guerrero et al. (2023) indica que, en la elección de los ODS para realizar un cuento o un cuento motor, llama la atención aquellos que los alumnos no asocian con un entorno cercano o próximo, como es el caso del ODS 14, ya que se convierte en un objetivo sencillo de narrar y transformar en un cuento en el cual se pueden incluir personajes o elementos de aventuras, como animales marinos, piratas o sirenas, que despiertan la curiosidad y motivación del alumnado por aprender qué es aquello que ocurre en estos escenarios y por qué, siendo conscientes de la importancia de nuestros actos aunque no estemos próximos a este tipo de entorno.

3.2. Propuesta didáctica/de aprendizaje

3.2.1. Contextualización

La propuesta didáctica que protagoniza el presente TFG se ha desarrollado en el marco del programa *Storytime, kids, action!*, perteneciente al colegio Diocesano Pablo VI, situado en la provincia de Ávila. El programa pretende acercar la lengua inglesa a los alumnos a través de un aprendizaje vivencial, basado en el juego, con el objetivo de que comiencen con el desarrollo de su competencia comunicativa (Colegio Diocesano Pablo VI, s.f.).

Se ha llevado a cabo entre los meses de marzo y abril del curso académico 2023-2024, con alumnado de la etapa del segundo ciclo de EI en el propio centro mencionado anteriormente.

La propuesta didáctica, que se desarrolla bajo el título *“Blue Sea”*, está dirigida a escolares del segundo ciclo de EI, concretamente a alumnos de tres, cuatro, cinco y seis años, y su objetivo principal es **trabajar el ODS número 14: vida submarina, a través de la literatura infantil y el cuento motor**. Particularmente, pretende alcanzar los siguientes objetivos específicos:

- Mostrar distintos animales que se encuentran en los hábitats marinos.
- Concienciar sobre la importancia de cuidar y no ensuciar nuestros mares y océanos.
- Poner en práctica habilidades motrices de carácter fino y grueso.
- Aprender vocabulario en inglés relacionado con el centro de interés de la propuesta.

La propuesta didáctica se organiza en tres fases fundamentales: (i) diseño, (ii) implementación y (iii) evaluación que de forma resumida se concretan en la figura 1.

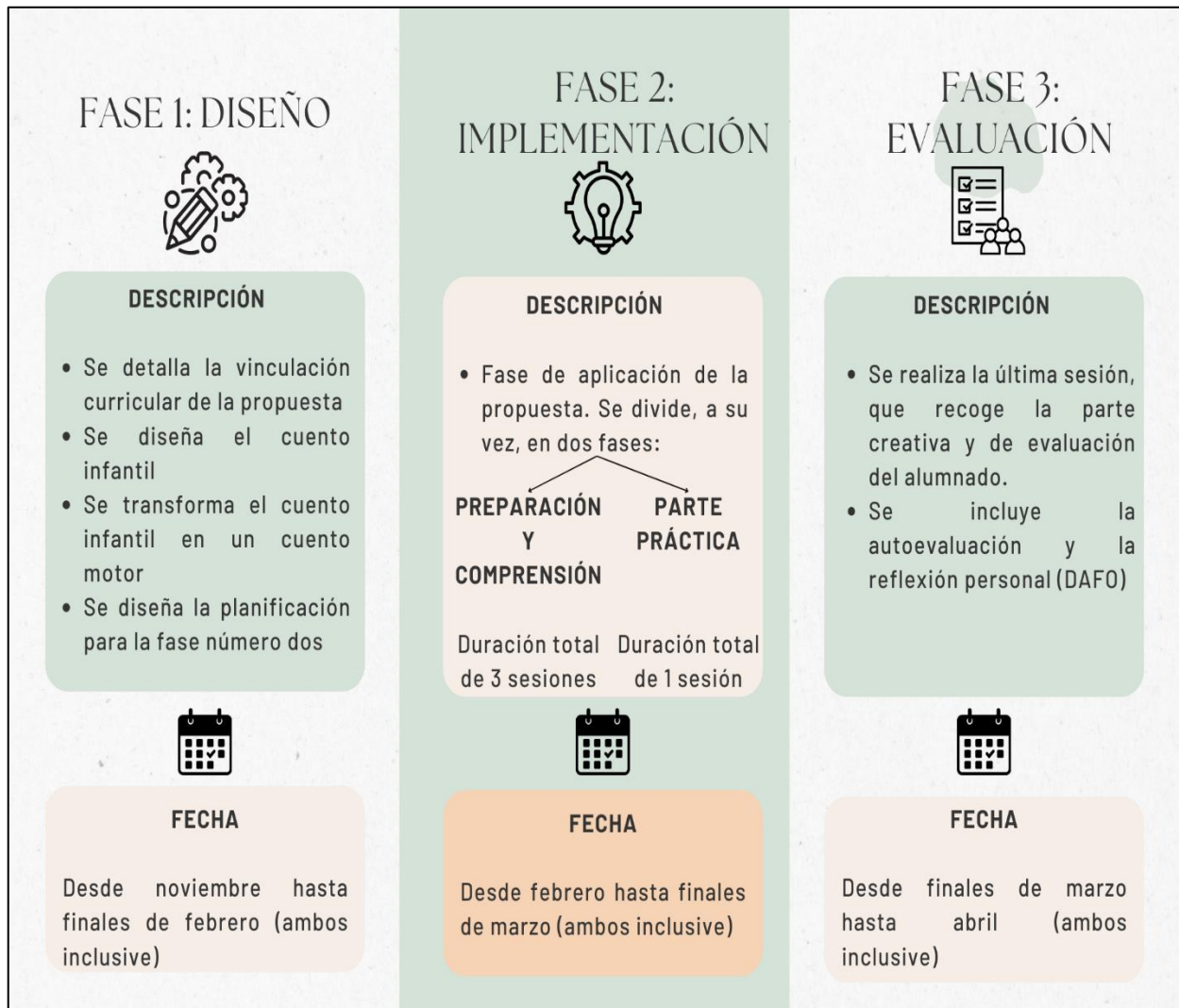


Figura 1. Fases de la propuesta didáctica Blue Sea. Fuente: elaboración propia

A continuación, se detallan cada una de estas fases.

3.2.2. Fase 1: diseño

- Vinculación curricular

La propuesta didáctica “Blue Sea” se enmarca en el segundo ciclo de la etapa de EI, dada su adecuación con los elementos curriculares que se establecen 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* y 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*.

La propuesta contribuye al desarrollo de los objetivos que se esperan conseguir cuando el alumnado finalice la etapa educativa de EI, establecidos en *la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Se detallan los siguientes:

- A. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias:** la propuesta favorece la adquisición y trabajo de habilidades motrices de carácter fino y grueso, así como la capacidad espacio-temporal del alumnado en relación con su propio cuerpo y con el de los demás.
- B. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales:** será posible en actividades como la escucha de la narración, el habla, el dibujo, los saltos o los lanzamientos, puesto que los alumnos serán autónomos en la realización de estas tareas, únicamente contando con el apoyo del docente como guía.
- C. Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas:** a través de la literatura infantil, se hace hincapié en las emociones y sentimientos de los personajes, en su historia personal, que se relaciona con el entorno más cercano al alumnado, así como con sus emociones.
- D. 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: algunas de las tareas planteadas en dicha propuesta se realizan en equipo, con lo cual será fundamental la resolución pacífica de posibles conflictos que puedan surgir y la convivencia con los compañeros.

E. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión: uno de los objetivos más importantes a los que contribuye la propuesta, puesto que esta se desarrolla completamente en inglés.

F. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo: algunas de las actividades contribuyen al desarrollo de distintos movimientos y gestos o expresiones, así como la lectura de textos muy sencillos.

G. Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres: los personajes utilizados en la literatura son tanto femeninos como masculinos, sin mayor importancia de unos sobre otros. Tampoco se indica la realización de tareas por distinción de hombres y mujeres.

A continuación, se presentan las competencias clave, competencias específicas, contenidos, criterios de evaluación y elementos transversales que se vinculan a la propuesta, correspondientes, además, a los tres cursos del segundo ciclo de EI.

❖ **Competencias clave:** todas ellas se relacionan entre sí y su desarrollo se considera igual de importante.

➤ Competencia en comunicación lingüística (CCL): la propuesta contribuye a desarrollar dicha competencia a través de las producciones orales de los discentes, que, en ocasiones, se efectúan en castellano, sobre todo aquellos con menor edad.

➤ Competencia plurilingüe (CP): se trata de la competencia más trabajada, puesto que los alumnos trabajarán la expresión oral, la comprensión y la escucha activa del idioma durante el desarrollo de toda la propuesta, al ser completamente en inglés.

- Competencia digital (CD): con la creación de la programación.
 - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): el alumnado será capaz de colaborar con los demás de forma activa, reflexionar sobre sus propias capacidades y gestionar su aprendizaje para alcanzar los objetivos planteados.
 - Competencia ciudadana (CC): a través de la literatura, se trabajará la importancia de cuidar el entorno de forma responsable y cívica, principalmente los mares y los océanos, a través de distintas acciones sostenibles.
- ❖ **Competencias específicas para los tres cursos del segundo ciclo de EI:**
- Área 1: crecimiento en armonía.
 - 1,2,3,4.
 - Área 2: descubrimiento y exploración del entorno.
 - 1, 2, 3.
 - Área 3: comunicación y representación de la realidad.
 - 1, 2, 3, 4, 5.
- ❖ **Contenidos** (referenciados en la Tabla 1)

Tabla 1.
Contenidos del segundo ciclo de Educación Infantil. Fuente: elaboración propia.

Área 1: crecimiento en armonía (2º ciclo de EI)		
1er curso	2º curso	3er curso
A: El cuerpo y el control progresivo del mismo. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 4, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16. B: Desarrollo y equilibrio afectivos. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3,5. C: Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 3, 4,6. D: Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. <ul style="list-style-type: none"> • 5, 6, 9, 10, 13,15. 	A: El cuerpo y el control progresivo del mismo. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16. B: Desarrollo y equilibrio afectivos. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 5, 6. C: Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 3, 4, 6. D: Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. <ul style="list-style-type: none"> • 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13. 	A: El cuerpo y el control progresivo del mismo. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 4, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16. B: Desarrollo y equilibrio afectivos. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 5, 6. C: Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 3, 4, 6. D: Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. <ul style="list-style-type: none"> • 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 14.
Área 2: descubrimiento y exploración del entorno (2º ciclo de EI)		
1er curso	2º curso	3er curso
A: Diálogo corporal con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 11. B: Experimentación con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5, C: Indagación en el medio físico y natural. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5, 6. 	A: Diálogo corporal con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 11. B: Experimentación con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5, C: Indagación en el medio físico y natural. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5, 6. 	A: Diálogo corporal con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 11. B: Experimentación con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5, C: Indagación en el medio físico y natural. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5, 6.

Área 3: comunicación y representación de la realidad (2º ciclo de EI)		
1er curso	2º curso	3er curso
A: Intención e interacción comunicativas. <ul style="list-style-type: none"> • 2, 3,4,5. B: Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 5. C: Comunicación verbal oral. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 6. D: Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 6, 8. E: Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 3, 7. F: El lenguaje y la expresión musicales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 5. G: El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4. H: El lenguaje y la expresión corporales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2. 	A: Intención e interacción comunicativas. <ul style="list-style-type: none"> • 2, 3,4,5. B: Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 5, 6. C: Comunicación verbal oral. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 5, 6. D: Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 7, 8, 9. E: Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 3, 7. F: El lenguaje y la expresión musicales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 5. G: El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5. H: El lenguaje y la expresión corporales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2. 	A: Intención e interacción comunicativas. <ul style="list-style-type: none"> • 2, 3,4,5. B: Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 5. C: Comunicación verbal oral. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3, 4, 6. D: Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 7, 8, 9. E: Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 3, 7. F: El lenguaje y la expresión musicales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 3, 5. G: El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 4, 5. H: El lenguaje y la expresión corporales. <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2.

Nota: Por motivos de economía en el lenguaje los contenidos curriculares han sido enumerados según el orden en el que aparecen recogidos en el Decreto 37/2022

❖ **Criterios de evaluación** (referenciados en la Tabla 2)

Tabla 2.

Criterios de evaluación del segundo ciclo de Educación Infantil. Fuente: elaboración propia

Área 1: crecimiento en armonía (2º ciclo de EI)		
1er curso	2º curso	3er curso
1.1, 1.3, 1.4, 1.5, 2.2, 3.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.7.	1.1, 1.3, 1.4, 1.5, 2.2, 3.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.7.	1.1, 1.3, 1.4, 1.5, 2.2, 3.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.7.
Área 2: descubrimiento y exploración del entorno (2º ciclo de EI)		
1er curso	2º curso	3er curso
1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.4, 2.6, 3.1, 3.2.	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.4, 2.6, 3.1.	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.4, 2.6, 3.1.
Área 3: comunicación y representación de la realidad (2º ciclo de EI)		
1er curso	2º curso	3er curso
1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5.	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5.	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6, 3.7, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5.

❖ **Elementos transversales**

De manera concreta, la propuesta didáctica contribuye al desarrollo de los elementos transversales, establecidos en el artículo 6 del Real decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil y en el artículo 13 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. Se pueden resumir en:

- **Educación emocional y en valores:** durante esta etapa se favorecerá y trabajará la cooperación y colaboración, las relaciones proactivas y una educación en convivencia positiva y armónica. Además, las experiencias o situaciones de aprendizaje deben de ser emocionalmente positivas, en un ambiente de afecto y confianza para potenciar la autoestima.
- **Educación para la salud:** se incluye la realización de actividad física cuando sea posible y la atención al movimiento de los alumnos y a los hábitos de control corporal.
- **Comunicación y lenguaje:** atendiendo a las manifestaciones de comunicación y lenguaje, donde se incluyen aquellas producidas en una lengua extranjera, en este caso, el inglés.
- **Educación medioambiental:** se favorecerá una educación que propicie la convivencia positiva, el cuidado del medioambiente, el descubrimiento del entorno y los seres vivos que conviven en él.

- **Metodología**

Esta propuesta didáctica está basada en las diversas metodologías ya mencionadas en el apartado 3.1 (estado de la cuestión), por lo que se podría enmarcar en un híbrido de estas al contener varias de sus características.

3.2.3. Fase 2: implementación

Esta fase se divide, a su vez, en dos fases diferenciadas, siendo estas (i) preparación y comprensión; y (ii) parte práctica.

A fin de facilitar la comprensión de las sesiones que integran esta fase de implementación, se ha diseñado la figura 2 que resume dichas sesiones.



Figura 2. Sesiones fase dos. Fuente: elaboración propia


- Preparación y comprensión

La fase de preparación y comprensión supone una toma de contacto con el cuento en un momento inicial, para, posteriormente, profundizar en los aspectos más relevantes para la parte práctica. Además, incluye la realización de distintos juegos de comprensión, vocabulario y fichas para un mayor entendimiento del cuento *Blue Sea*. A continuación, se presenta una explicación detallada de cada una de ellas en las Tablas 3, 4, 5 y 7.

- Sesión 1


Tabla 3

Sesión número uno. Fuente: elaboración propia

Título: “Blue Sea”	Temporalización: 1 hora	Fecha: 19/02 y 21/02 de 2024
<p>Descripción</p> <p>La sesión comienza con la canción de activación para estimular al alumnado y comenzar a trabajar. Tras ello, se dedican 20 minutos a la lectura del cuento <i>Blue Sea</i> (véase Anexo 6.1.), enfatizando en las palabras de vocabulario más importantes y en aquellos aspectos más precisos de destacar. Posteriormente, se introduce al alumnado de lleno en las misiones relacionadas con el cuento, que trata de la importancia de no ensuciar los mares y océanos.</p> <p>La primera misión consiste en salvar a los animales y plantas marinos que se encuentran atrapados por la “basura” que hay en el mar. Los alumnos deberán liberarlos trabajando en equipo, pues tendrán un tiempo limitado para este juego. Para finalizar, el alumnado tendrá que dibujar y colorear su personaje favorito del cuento de manera libre (material disponible en Anexo 6.2.).</p>		
Recursos humanos El alumnado y la docente.	Recursos materiales Cuento “Blue Sea”: animales de plástico: limpiapipas: caja de cartón: ficha: materiales de dibujo	Recursos espaciales El aula ordinaria
		
<p>Figuras 3-8. Sesión 1. Fuente: elaboración propia</p>		

- **Sesión 2**

Tabla 4
Sesión número dos. Fuente: elaboración propia


Título: "Take care of the sea"	Temporalización: 1 hora	Fecha: 26/02 y 28/02 de 2024
<p>Descripción de la sesión:</p> <p>La sesión comienza con la canción de activación para estimular al alumnado y comenzar a trabajar. Tras ello, se dedican 25 minutos a la relectura del cuento <i>Blue Sea</i> y se hace una breve aproximación a las acciones motrices que se van a tener que realizar cuando se aplique el cuento motor. Posteriormente, se realiza la segunda misión que consiste en completar un <i>memory</i> marino sobre el vocabulario del cuento y repasar la pronunciación de dichas palabras (material disponible en Anexo 6.3).</p> <p>Después, el alumnado completará dos fichas, siendo la primera colorear el pin del cuento que luego los alumnos utilizaran como colgante el día del cuento motor y la segunda correspondiente a relacionar los animales marinos con sus sombras (material disponible en Anexo 6.4.)</p>		
Recursos humanos: el alumnado y la docente.	Recursos materiales: cuento "Blue Sea": <i>memory</i> marino: fichas: materiales de dibujo: pizarra digital: ordenador: altavoces	Recursos espaciales: el aula ordinaria
		

Figuras 9-14. Sesión 2. Fuente: elaboración propia

- Sesión 3

Tabla 5

Sesión número tres. Fuente: elaboración propia

Título: “Marta <i>the Starfish</i> ”	Temporalización: 1 hora	Fecha: 04/03 y 06/03 de 2024
<p>Descripción de la sesión:</p> <p>La sesión comienza con la canción de activación para estimular al alumnado y comenzar a trabajar. Tras ello, se dedican 15 minutos al ensayo final de las acciones motrices que se van a realizar en el cuento motor <i>Blue Sea</i>.</p> <p>En cuanto a la actividad, para esta sesión el alumnado traerá de casa elementos de reciclaje que utilizará para decorar a uno de los personajes del cuento (<i>Marta the Starfish</i>) que la docente habrá traído en cartón. El alumnado podrá decorar libremente el personaje, y con esta actividad se explicará la importancia de reducir, reutilizar y reciclar para no contaminar los mares y océanos.</p>		
Recursos humanos: el alumnado y la docente	Recursos materiales: cuento “ <i>Blue Sea</i> ”: estrella de cartón: objetos de reciclaje: materiales de dibujo: pizarra digital: ordenador: altavoces	Recursos espaciales: el aula ordinaria
		
<p>Figuras 15-20. Sesión 3. Fuente: elaboración propia</p>		



- Parte práctica

La segunda fase consiste en la parte práctica, es decir, la realización del cuento motor. Para ello, se efectuarán las acciones motrices que vienen expresadas en la Tabla 6.

Tabla 6

Tabla de acciones motrices. Fuente: elaboración propia

CUENTO	ACCIÓN MOTRIZ
<i>One sunny day in the Blue Sea...</i>	Los niños se encuentran en el suelo haciendo movimientos como si nadasen
<i>Simon the Fish, Carla the Turtle and Marta the Starfish</i>	Los personajes estarán escondidos por la sala, hay que buscarlos corriendo y traerlos al centro
<i>Were playing and jumping with their friends</i>	Jugar con pelotas y con combas
<i>Suddenly, they found a bottle with an exciting message that read</i>	Buscan la botella, sacan el mensaje y se sientan en el suelo todos juntos para leerlo
<i>Sea Friends, we need your help to clean our home!</i>	Ponen cara de preocupación o sorpresa
<i>-Let's go Friends! – shouted Simon, and everyone stood up to start their misión!</i>	Todos se levantan y se chocan las manos
<i>First, Simon the Fish suggested swimming to get ready for the cleanup</i>	Se mueven por el espacio nadando como peces
<i>So, all together, they spun in circles</i>	Todos hacen un círculo y giran a la vez
<i>Then, Marta the Starfish suggested a game of "Pick up the Trash". Each friend had to make funny movements to pick up trash around them</i>	Van recogiendo la "basura" de alrededor mientras hacen movimientos graciosos y divertidos
<i>Suddenly, Oscar the crab appears...</i>	Deben buscar al personaje y llevarle al centro con los demás
<i>And joined the fun with the game "Quick clamps". Everyone imitated the crab's</i>	Todos imitan los movimientos de un cangrejo mientras recogen la "basura" que



<i>movements as they pick up trash from the colorful rocks</i>	se encuentra debajo de los conos de colores, que deberán levantar
<i>Also, Tito the Dolphin shows up with his playful nature...</i>	Buscar al personaje y llevarlo al centro con los demás
<i>And suggested a game of "Aquatic jumps!". Everyone jumped and splashed over the trash while grabbing a net to pull it out of the sea</i>	Todos saltan sobre la colchoneta azul grande y después, en pequeños grupos, cogen las colchonetas verdes y las desplazan a otro lugar
<i>So, between games and laughther, the friends cleaned up the Blue Sea</i>	Dos mesas sensoriales con agua y distintos objetos que tendrán que recoger para limpiar el agua
<i>When they Finish, they gave each other a big hug</i>	Todos se abrazan entre todos
<i>And celebrate their success</i>	Todos hacen una fila y pasan por los aros de colores saltando a la pata coja
<i>-Well done, sea friends! Together, we made our home cleaner and happier!</i>	Todos ponen caras felices y celebran
<i>And so, with hearts full of joy and the Blue Sea brigther than ever</i>	Hacen un corazón con las manos
<i>The friends said goodbye, knowing that each game and laught had made a difference in their loved sea</i>	Todos dicen adiós y se marchan corriendo

En la tabla 7 que se presenta a continuación se detalla el desarrollo de la sesión cuatro.

- **Sesión 4**

Tabla 7

Sesión número cuatro. Fuente: elaboración propia

Título: “Cuento motor Blue Sea”	Temporalización: 1 hora	Fecha: 11/03 y 13/03 de 2024
<p>Descripción de la sesión:</p> <p>Esta sesión se llevará a cabo en el gimnasio del centro. Tras trasladar al alumnado, se realizará un último repaso de las acciones motrices del cuento, y después se comenzará con la actividad.</p> <p>El cuento motor está formado por distintas acciones motrices como lanzamientos, saltos, carrera, etc. y también con pruebas de atención, por ejemplo, buscar a los personajes que están escondidos, y de organización espacial, por ejemplo, trasladar la colchoneta a otra zona sorteando los obstáculos del suelo.</p> <p>Tras finalizar el cuento motor, se indicará a los alumnos que se debe recoger el espacio y todo el material utilizado.</p> <p>Remitiéndonos al apartado 3.1.1. (estado de la cuestión: el cuento), Laureano (2022) indica que los cuentos deben ser breves pero deben contar con tres partes fundamentales, siendo estas el inicio o introducción, el nudo y el desenlace. A continuación, se explican dichas partes del cuento presentado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <u>Inicio</u>: los tres animales marinos protagonistas se encuentran jugando en el mar, cuando de repente descubren un mensaje secreto en una botella. El mensaje indica que tienen que ayudar a sus otros amigos del mar a limpiarlo, puesto que este se encuentra lleno de basura. – <u>Nudo</u>: los tres amigos comienzan su misión, pero deciden limpiar el mar a través de distintos juegos para pasárselo bien. A estos juegos se suman otros personajes secundarios, que también proponen los suyos para ir limpiando poco a poco todo el mar. – <u>Desenlace</u>: una vez conseguida su misión, todos los animales del mar se encuentran felices por conseguir dejarlo incluso más limpio que anteriormente gracias a su colaboración y trabajo en equipo. 		
Recursos humanos: el alumnado y la docente.	Recursos materiales: cuento “Blue Sea”: personajes de cartón: pelotas, combas, aros y conos: bote con el mensaje: objetos de reciclaje que simulan la basura: tarjetas de basura: colchoneta grande y pequeña: mesas sensoriales con agua	Recursos espaciales: gimnasio o aula de psicomotricidad



Figuras 21-31. Sesión 4. Fuente: elaboración propia

- **Sesión final:**

A esta fase de aplicación práctica se le incorpora una final, la cual se centra en una parte más creativa y de expresión plástica. Esta sesión, expresada en la tabla 8 y que se realizará junto a la parte de evaluación, consiste en la creación de su propia versión del cuento *Blue Sea*, gracias a la realización y unión de distintos dibujos. A cada alumno se le proporcionará una página con una o varias frases del cuento, y tendrá que llevar a cabo un dibujo que represente dicha escena de manera totalmente libre (material disponible en Anexo 6.5.).

Para aquellos alumnos de menor edad, se les posibilitará la opción de tomar el libro ya existente como una pequeña referencia para la creación de sus escenas en caso de que sea necesario.

Tabla 8

Sesión final. Fuente: elaboración propia

Título: “Nuestro propio cuento <i>Blue Sea</i> ”	Temporalización: 1 hora	Fecha de realización: 18/03 y 20/03 de 2024
Descripción de la sesión: Los primeros 20 minutos de la sesión se emplearán para la parte de evaluación, completando la ficha del semáforo. El tiempo restante se dedicará a la parte creativa con la creación de sus propias ilustraciones del cuento.		
Recursos humanos: el alumnado y la docente.	Recursos materiales: cuento <i>Blue Sea</i> : cuaderno de creación creativa: útiles de escritura y de dibujo.	Recursos espaciales: la sesión se llevó a cabo en el aula ordinaria.
		
Figuras 33-37. Sesión final y parte de evaluación. Fuente: elaboración propia		



Gracias a esta parte creativa, cuyos resultados se pueden observar en el Anexo (véase Anexo 6.6.), los alumnos pueden hacer suyo el cuento trabajado y expresar a través de las producciones artísticas su forma de ver el mundo. Además, esta actividad permite dar una continuidad a la utilización de la literatura infantil en cada sesión, puesto que al aplicarla los alumnos podrán crear su versión de todos los cuentos con los que se trabaje en el aula, aumentando así su gusto por la literatura y su participación. Asimismo, Sáez (2020) indica que las producciones artísticas suponen un medio de comunicación para el alumnado, puesto que aporta una nueva forma de lenguaje y expresión de la creatividad unido a una mejora en la capacidad de utilización de los sentidos de manera libre.

3.2.3. Fase 3: evaluación

La evaluación de esta propuesta didáctica se realizará atendiendo a dos canales diferentes, siendo (i) la evaluación obtenida por parte del alumnado y (ii) una evaluación personal.

3.2.3.1. Evaluación del alumnado

Para recoger las opiniones del alumnado de El se ha utilizado una ficha de evaluación siguiendo la técnica del semáforo.

Se presentarán cuatro preguntas con tres opciones de respuesta, que corresponden con unos emojis con distintas expresiones (material disponible en Anexo 6.7.). Los alumnos tendrán que colorear el emoji correspondiente siguiendo el código de colores de un semáforo (rojo, verde y amarillo) en base a la respuesta, correspondiendo el color verde a la respuesta “sí”, el color amarillo a “ni sí ni no” y el color rojo a la respuesta “no”. Tras analizar los resultados obtenidos en la Figura 38, destaca:

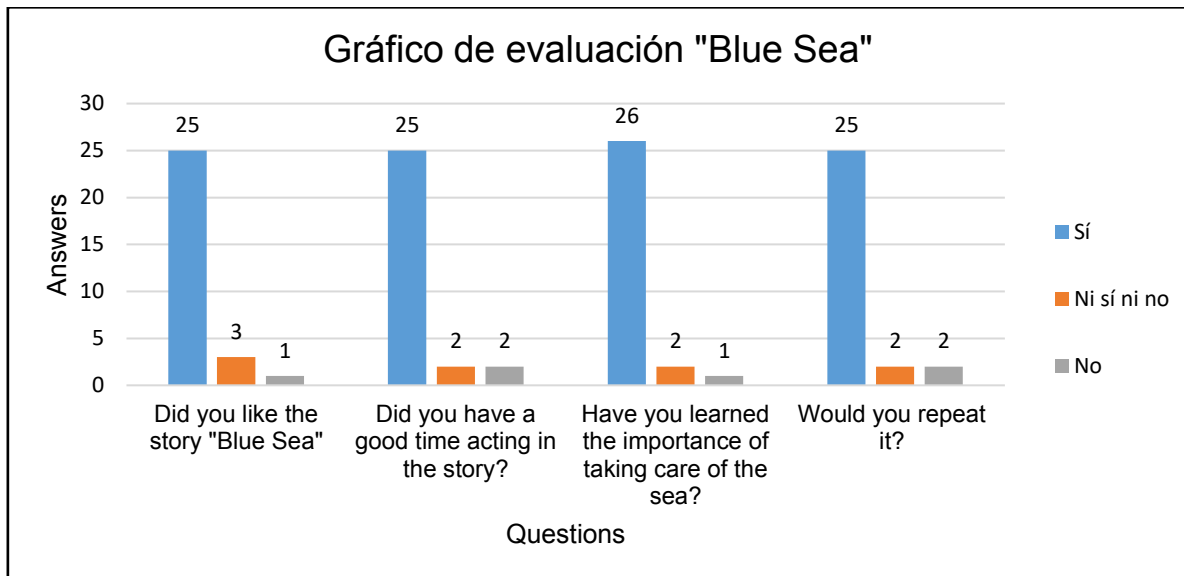


Figura 38. *Evaluación cuento "Blue Sea"*. Fuente: elaboración propia.

- **Pregunta número uno: *Did you like the story "Blue Sea"?***

Esta pregunta es necesaria puesto que ayuda a saber si la historia y el cuento en general han sido atractivos para el alumnado y acorde a sus intereses, todo ello con perspectivas de volver a aplicarlo en un futuro o de utilizarlo como herramienta educativa habitual.

Las respuestas obtenidas de un total de 29 alumnos han sido 29 síes, 2 ni sí ni no y 1 no, lo que indica que, en términos generales, el cuento y la historia han resultado atractivas para los alumnos.

- **Pregunta número dos: *Did you have a good time acting in the story?***

Respecto a la parte práctica, la realización del cuento motor, resulta fundamental conocer la opinión del alumnado acerca de esta actividad desconocida para los mismos y así comprender si es una actividad motivante y atractiva para aplicarla en otros cuentos que se utilicen en las sesiones. Tras analizar los resultados con 25 síes, 2 ni sí ni no y 2 no, se concluye que a la mayoría de los alumnos les ha gustado participar en el cuento motor y actuar en la historia, por lo que es una actividad positiva que se podría volver a realizar.

- **Pregunta número tres: *Have you learned the importance of taking care of the sea?***

La importancia de esta pregunta viene dada porque una parte fundamental de la evaluación reside en la autoevaluación, es decir, aquella que llevan a cabo los alumnos en relación con su propio aprendizaje. Al ser alumnado del segundo ciclo de EI, su aprendizaje se debe medir en base al tema o hilo conductor de la historia, puesto que no es muy habitual que lleven a cabo una reflexión sobre los aprendizajes que obtienen en cada actividad. Por ello, se pregunta sobre su aprendizaje en relación con la importancia de cuidar el mar, a lo cual se han obtenido 26 síes, 2 ni sí ni no y 1 no, por lo que se puede afirmar que el propósito de trabajo con el cuento se ha cumplido, ya que los alumnos sí que han obtenido los aprendizajes que se pretendían alcanzar.

- **Pregunta número cuatro: *Would you repeat it?***

La última de las cuestiones hace referencia a si el alumnado repetiría o no las sesiones que se han realizado en torno al cuento *Blue Sea*. Un total de 25 alumnos respondieron que sí, 2 ni sí ni no y 2 no, por lo que también se puede concluir con que la mayoría de los alumnos repetirían la propuesta didáctica, lo que supone un refuerzo positivo a la hora de volver a utilizar el cuento en un futuro y proponer propuestas de mejora para las distintas sesiones. Esta pregunta está íntimamente relacionada con los intereses, gustos y motivaciones de los alumnos, elementos que debemos de tener en cuenta a la hora de planificar nuestra actividad docente.

3.2.3.2. *Evaluación personal*

Para llevar a cabo la evaluación personal, se llevará a cabo un análisis DAFO con el que se determinaran las amenazas, fortalezas, debilidades y oportunidades que presenta la propuesta, con el fin de establecer propuestas de mejora u adaptaciones para poder aplicarla en un futuro. Para ello, relacionado con los cuatro factores que componen el análisis, se ha creado una matriz de estrategias, que hacen referencia a distintas propuestas de mejora tanto para la planificación actual (“Blue Sea”) como para otras propuestas futuras basadas en ella. El análisis y las matrices se han realizado con la herramienta DAFO del Ministerio de Economía y Agricultura.

En la Figura 39 se muestra la matriz de factores del DAFO, en la que se especifican las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades de la propuesta didáctica.

A modo de resumen, las debilidades y amenazas se centran en el tiempo que conlleva la elaboración y diseño de la propuesta, así como del cuento infantil y la preparación de materiales y recursos por parte del docente. A ello se le añade que es una planificación en una lengua que no es la materna, lo que puede dificultar la comprensión de la historia o del vocabulario de la misma. Por último, suponen factores a tener en cuenta la posibilidad de que haya una escasa colaboración por parte de las familias a la hora de proporcionar algunos materiales necesarios o que el centro escolar pueda desechar algunas actividades debido a las condiciones rígidas de la planificación general, puesto que son aquellas que deben seguir todos los docentes del programa *Storytime, Kids, Action!*.

Atendiendo a las fortalezas y oportunidades, estas se relacionan con la propuesta didáctica *Blue Sea*, ya que gira en torno a un cuento infantil llamativo y visual con el que se trabaja el ODS 14 y que incorpora actividades motivadoras relacionadas con los gustos e intereses del alumnado y fácilmente adaptables a las características de los mismos. Además, la propuesta incorpora actividad física con el cuento motor y un tiempo para la evaluación y la autoevaluación. También se han establecido fortalezas y oportunidades relacionadas con la proyección de propuestas similares basadas en la planteada, puesto que resulta fácilmente adaptable a distintas temáticas atendiendo a los centros de interés del alumnado y se puede convertir en una situación de aprendizaje que se aplique, de nuevo, con distintos grupos escolares. Por todo lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que los objetivos que se pretendían conseguir con la propuesta didáctica, reflejados en el apartado 3.2.1. (contextualización), se han alcanzado satisfactoriamente.



Figura 39. Análisis DAFO. Fuente: elaboración propia.

Tras este análisis, se presenta la matriz de estrategias en la Tabla 8, las cuales serán de distinto tipo (adaptativas, defensivas, ofensivas y de supervivencia) pero con el mismo objetivo, solventar las debilidades y amenazas así como fomentar las oportunidades y fortalezas para enriquecer la propuesta y mejorarla de cara a su aplicación en un futuro.

Tabla 8
Matriz de estrategias. Fuente: elaboración propia

PROPUESTAS DE MEJORA/MATRIZ DE ESTRATEGIAS			
Tipo	Nombre	Breve descripción	Factores DAFO relacionados
Estrategia adaptativa	Materiales y tiempo	Se pueden emplear repositorios de recursos y actividades adaptadas para la propuesta o apostar por la utilización de materiales reciclados o sencillos de encontrar. Además, una vez que la propuesta se ha aplicado, se pueden recoger y guardar los materiales y recursos para una futura aplicación	Debilidades y Oportunidades
	Situación de aprendizaje	Se puede crear, en un futuro y de manera sencilla, una situación de aprendizaje con los materiales y recursos ya planteados, sin necesidad de añadir ninguno nuevo.	
Estrategia defensiva	Evaluación	Plantear siempre tareas de evaluación y autoevaluación adaptadas a las características de los alumnos o añadir en todas las actividades un tiempo dedicado a este propósito.	Fortalezas y Amenazas
	La planificación	Realizar una propuesta que sea sencilla de seguir y adaptar para otros docentes del centro con sus grupos escolares y que pueda introducirse fácilmente dentro de la planificación general.	
	Con motivación todo es mejor	Creación de actividades y tareas motivadoras y adaptadas a los gustos e intereses de los alumnos, fácilmente adaptables a sus necesidades y que se salgan de la rutina para favorecer la motivación de los alumnos y, por ende, la colaboración de las familias en el aprendizaje.	
Estrategia	Contar con los	Desarrollar propuestas didácticas similares que sean sencillas de seguir	Fortalezas y Oportunidades

ofensiva	demás	para otros docentes que quieran aplicarlas o que sean fácilmente adaptables.	
	Gustos e intereses	Desarrollar las propuestas didácticas teniendo en cuenta siempre los gustos e intereses del alumnado, tanto en la elección de la temática como en los planteamientos de las actividades.	
	Érase una vez...	Diseño o elección de cuentos sencillos y llamativos para que las propuestas tengan una buena aceptación por parte del centro y se puedan aplicar con diversos grupos escolares.	
Estrategia de supervivencia	Entre todos es mejor	Asegurarse de contar con la colaboración de las familias pidiendo los materiales que se precisen con bastante antelación, para que no sea preciso perder tiempo de la sesión en buscar los materiales necesarios.	Debilidades y Amenazas
	El tiempo es importante	Se propone distribuir el tiempo de las sesiones dedicando la mayor parte a la lectura y comprensión del vocabulario y de la historia, incluso, realizar más sesiones si fuese necesario.	



Tras elaborar la matriz de estrategias, para enriquecer todavía más las propuestas de mejora, se han realizado una serie de preguntas a la docente número dos que ha aplicado la propuesta con su grupo de alumnos (véase Anexo 6.8.). De esta manera, el feedback proporcionado por otra docente sirve como un complemento a la autoevaluación, puesto que los aspectos destacables por la docente son complementarios a los presentados en el DAFO.

A modo resumen, se concluye que la propuesta ha sido correcta para el alumnado, que motivaba al alumnado desde el primer momento al tratar la temática de la contaminación de los mares de una forma novedosa y lúdica. Asimismo, se considera positivo la realización de un cuento motor como elemento motivador para promover la participación y sumergir a los alumnos en la historia. La docente finaliza con la sencillez con la que ha podido seguir la planificación presentada y afirmando que utilizaría tanto el cuento como la propuesta didáctica en su aula de nuevo, debido a los resultados y la respuesta de los alumnos, que ha sido muy positiva. En cuanto a aspectos de mejora, destaca que en la sesión número 3 (*Marta the starfish*) se presentó cierta dificultad a la hora de recortar y pegar el material, por lo que se podría modificar realizando la tarea solo con hojas de papel reciclado, como periódicos. También indica que hay ciertas imágenes del cuento que quizá estaban algo sobrecargadas con demasiados elementos, por lo que se podrían modificar y hacerlas algo más sencillas de cara a una futura aplicación del mismo.

4. CONCLUSIONES

Tras lo expuesto con anterioridad, se retomarán los objetivos que han guiado el desarrollo del presente TFG para hacer un análisis de la consecución de los mismos, con el fin de obtener unas conclusiones generales y determinar futuras líneas de actuación para la propuesta didáctica.

4.1. Análisis del objetivo general

El objetivo general del presente TFG, que marca el desarrollo del mismo y las distintas líneas de actuación, corresponde a:

Desarrollar una propuesta educativa dirigida al segundo ciclo de Educación Infantil basada en un cuento motor para promover el aprendizaje interdisciplinar y los ODS.

Tras aplicar la propuesta, se puede afirmar que dicho objetivo general sí se ha cumplido, puesto que la propuesta educativa Blue Sea se ha desarrollado en un idioma extranjero, en este caso, en inglés, y dentro de sus sesiones hay una destinada al desarrollo de un cuento motor en base a ese mismo cuento. Además, la propuesta aúna contenidos y aprendizajes de tres áreas de conocimiento, siendo estas inglés, lengua y literatura y psicomotricidad, e integra las tres áreas clave en la etapa de EI, produciéndose de esta manera un aprendizaje interdisciplinar y motivador para el alumnado, que pueden relacionar, a su vez, con aprendizajes que ya poseen.

Además, el hilo conductor o el tema seleccionado para el cuento infantil es el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 14, que corresponde al aprendizaje y enseñanza de la importancia de cuidar y respetar la vida de nuestros mares y océanos, entre otros.

4.2. Análisis de los objetivos específicos

El objetivo general expresado con anterioridad deriva en diversos objetivos específicos cuyo grado de consecución se analizará a continuación.

- *Profundizar en el potencial del cuento motor y el aprendizaje interdisciplinar.*

Este objetivo específico ha sido alcanzado a medida que se iba desarrollando el apartado 3.1. (desarrollo de la cuestión) con el cuál se ha definido qué es un cuento, sus tipos y características, así como los beneficios que aporta el desarrollo de un cuento motor unido a otras áreas como el inglés, lo que se traduce en una descripción del potencial del aprendizaje interdisciplinar y el cuento motor como un conjunto que se puede emplear en el proceso educativo. Cabe destacar que el presente TFG se ha elaborado siguiendo un **método deductivo**, puesto que se realizó la propuesta didáctica en líneas generales y, posteriormente, se profundizó en el estado de la cuestión a medida que se avanzaba en la revisión teórica de diversos recursos académicos como artículos, libros o fuentes en línea. Con todo ello, se ha corroborado que la propuesta didáctica estaba correctamente planteada debido a la importancia del

aprendizaje interdisciplinar y el potencial del cuento y del cuento motor junto a la enseñanza del inglés desde edades tempranas.

- *Diseñar un cuento infantil y motor para promover el aprendizaje de la lengua inglesa y el ODS 14.*

Se puede afirmar que se ha logrado este objetivo específico porque se diseñó y creó un cuento infantil, que, posteriormente, se aplicaría como un cuento motor, para promover el aprendizaje del inglés y el ODS 14, ya que es la temática elegida para dicho cuento. Tras su aplicación, se profundizó en los beneficios que aporta el aprendizaje de una lengua distinta a la materna desde edades tempranas en el apartado 3.1.3.1 (Ventajas de aplicación en el área lingüística (inglés), y los beneficios del cuento motor en el apartado 3.1.2.4.

- *Implementar la propuesta educativa en alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil.*

La propuesta fue aplicada con distintos grupos de alumnos del segundo ciclo de EI, con edades comprendidas entre los tres, cuatro, cinco y seis años. Finalmente, se ha podido realizar con tres grupos distintos y un total de 29 alumnos, por lo que este objetivo se ha cumplido y, además, gracias al mismo, se ha podido enriquecer la propuesta didáctica con las evaluaciones proporcionadas por los alumnos y por la docente número dos encargada de uno de los grupos.

- *Evaluar la propuesta y establecer aspectos de mejora.*

En cualquier proceso o propuesta didáctica, será fundamental realizar una evaluación de la propuesta para establecer posibles aspectos de mejora. La fase de evaluación (apartado 3.2.3.) se dedica a este propósito, al presentar distintos canales de evaluación como la autoevaluación y la evaluación del alumnado o la docente, cuyo propósito final es obtener un feedback de la propuesta didáctica y establecer posibles mejoras o modificaciones de cara a volver a aplicarla en un futuro.

Haciendo referencia a la evaluación de los alumnos y de la docente número dos, el feedback obtenido resulta muy positivo, presentándose una gran motivación y gusto por participar en la actividad. Asimismo, se concluye que es una propuesta con la que

se han conseguido los aprendizajes planteados y que se podría volver a repetir en futuras ocasiones, incluso con otros cuentos infantiles con los que se pretenda trabajar. Como propuestas de mejora, se expresa una modificación en algunas de las ilustraciones del cuento por una posible sobrecarga de imágenes con muchos elementos que puede favorecer la distracción del alumnado en la lectura .

En cuanto a la evaluación personal, resulta fundamental llevar a cabo una reflexión sobre todos los elementos que conforman la propuesta didáctica y su aplicación. Para ello, el análisis DAFO realizado presenta de una forma muy visual y sencilla los aspectos internos y externos que influyen a la propuesta de manera positiva y negativa. Gracias a este análisis, se establece la matriz de estrategias, que se traduce en distintas propuestas de mejora para intentar reducir o eliminar las amenazas y las debilidades e incrementar las oportunidades y fortalezas.

4.3. Futuras líneas de actuación

El aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés desde edades tempranas o la incorporación de movimiento o actividad física dentro de las propuestas didácticas supone uno de los retos a los que se deben enfrentar los docentes actualmente, puesto que las familias y la sociedad demandan cada vez más este tipo de actividades.

Además, la legislación actual incide en la necesidad de aplicar en las aulas un aprendizaje interdisciplinar que relacione los aprendizajes que ya poseen los alumnos con aquellos nuevos que van a adquirir de distintas áreas o situaciones. La misma legislación insiste en la elaboración por parte de los docentes de las llamadas situaciones de aprendizaje que, según el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (s.f.), suponen un conjunto de situaciones y actividades que parten de los intereses de los alumnos y les permiten construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Dichas experiencias deben de estar correctamente contextualizadas y estas adaptadas a la forma de comprender la realidad del alumnado. Asimismo, deben incluir tareas o actividades complejas cuya resolución conlleve la construcción de

nuevos aprendizajes y supongan un reto para el alumnado, que obtendrá un producto final.

La propuesta didáctica “*Blue Sea*”, puede ser transformable en una situación de aprendizaje, puesto que cumple las características necesarias para ello. Trata una problemática, en este caso, el cuidado del mar y del océano dañado por la contaminación, y presenta una serie de actividades y retos complejos para los alumnos, puesto que muchos de ellos se alejan de su rutina habitual, como puede ser el cuento motor. En cuanto a un producto final, se podría transformar el cuento en una representación teatral para realizarla a las familias y, de esta manera, implicarlos en el aprendizaje, o el propio ejercicio de creatividad realizado en la sesión final se extrapola a un producto final, un cuento dibujado íntegramente por los alumnos, cuyo resultado podemos contemplar en el Anexo (véase Anexo 6.6).

En relación con lo anterior, la propuesta presentada es transferible fácilmente a la práctica, como ha quedado patente en este trabajo y, además, puede servir de modelo o guía para plantear otras similares en un futuro, continuando con la dinámica establecida y añadiendo más propuestas de mejora y las modificaciones que se consideren oportunas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M^a. V. (1 de noviembre de 2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, (5). <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3391524.pdf>
- Araya, S., Monzón, V.H., y Infante, M.E. (junio de 2019). Interdisciplinariedad en palabras del profesor de Biología: de la comprensión teórica a la práctica educativa. *Scielo*, 24(81), 403-429. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662019000200403#:~:text=La%20interdisciplinariedad%20corresponde%20a%20una,del%20conocimiento%20\(Profesor%209\).](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662019000200403#:~:text=La%20interdisciplinariedad%20corresponde%20a%20una,del%20conocimiento%20(Profesor%209).)
- Barrio, B. (2022). *El cuento motor como recurso didáctico en educación infantil* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/54149/1/TFG-B.%201776.pdf>
- Cabrera, G. (30 de septiembre de 2001). Y va de cuentos. *Letras libres*. <https://letraslibres.com/revista-mexico/y-va-de-cuentos/#:~:text=El%20cuento%20es%20tan%20antiguo,ella%2C%20luego%2C%20la%20epopeya.>
- Cachadiña, M^a. P. (17 de enero de 2017). *Los cuentos motores como estimuladores del aprendizaje de la lengua inglesa en educación primaria*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad Internacional de la Rioja], UNIR. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4772/CACHADI%c3%91A%20CASCO%2c%20MARIA%20PILAR.pdf>
- Ceular, M^a. T. (14 de enero de 2009). Los cuentos motores en la educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*, (14), 1-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20TERESA_CEULAR_1.pdf
- Colegio Diocesano Pablo VI. (s.f.). *Para infantil Storytime Kids Action!*. Instituto de idiomas. Recuperado el 17 de mayo de 2024 de <https://institutodeidiomas.colegiopablovi.es/para-aprender-ingl%C3%A9s/para-infantil>

- Conde, J. L. (2001). *Cuentos motores*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Cortázar, J. (1971). *Algunos aspectos del cuento*. 403-416.
<https://www.cervantesvirtual.com/research/algunos-aspectos-del-cuento/59959909-6ebf-4347-b95b-5646350c63bb.pdf>
- Damsgaard, L., Nielsen, AM.V., Gejl, A.K. et al. (14 de abril de 2022). Effects of 8 Weeks with Embodied Learning on 5–6-Year-Old Danish Children’s Pre-reading Skills and Word Reading Skills: the PLAYMORE Project, DK. *Educ Psychol Rev*, 34, 1709-1737 <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09671-8>
- 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. *Boletín Oficial del Estado*, 190, de 30 de septiembre de 2022, 48191-48315.
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Fernández, C.G. (enero de 2010). El cuento como recurso didáctico. *Innovación y experiencias educativas*, (26), 1-9.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/CRISTINA_GEMA_FERNANDEZ_SERON_01.pdf
- Fernández, J. (27 de febrero de 2014). «La ficción es una manera de intentar entender la realidad, porque no hay quien la entienda» ». *Tribuna complutense*, 26-31.
<https://www.ucm.es/tribunacomplutense/104/art1551.pdf>
- Fragoso, J. (2021). Cómo hacer un cuento infantil. *ESDIP*,
<https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/como-hacer-un-cuento-infantil/>
- García, B.M. y Pérez, M. (octubre de 2010). Cuento motor: “Una pizca de magia”. *EFDeportes.com*, 149. <https://www.efdeportes.com/efd149/cuento-motor-una-pizca-de-magia.htm>
- Guerrero, R., López, M.J., Ramos, J.J., y Medina, S. (25 de mayo de 2023). Los cuentos como recurso didáctico para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible en Educación Primaria. Apreciaciones del profesorado en formación. *Foro educacional*, 40, 195-220.
<https://doi.org/10.29344/07180772.40.3471>

- Hermis, R., y Morales, N.P. (8 de marzo de 2024). Aprendizaje basado en el movimiento para desarrollar competencias en estudiantes de educación Primaria. *Revista INVECOM*, 4(2), 1-10.
<https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3166/406>
- Herrera, M. (2017). *Los cuentos motores como recurso interdisciplinar* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid], UvADOC.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24161/TFG-B.1000.pdf?sequence=1>
- Iglesia, J. (2008). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la Educación Infantil y Primaria. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 6(1), 1-15.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556592006>
- Laureano, B. (5 de noviembre de 2022). ¿Qué es un cuento? Sus características, elementos y detalles. *Beka*. <https://www.beka.soy/blog/que-es-un-cuento>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Macancela-Coronel, G.F., García-Herrera, D.G., Erazo-Álvarez, C.A. y Erazo-Álvarez, J.C. (1 de noviembre de 2020). Comprensión del aprendizaje interdisciplinar desde la educación STEM. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, III(1), 117-139.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9299460>
- Marco, V., y Colomer, R. (2018). *Cómo escribir y dibujar un cuento*. Editorial Almuzara.
https://www.google.es/books/edition/C%C3%B3mo_escribir_y_dibujar_un_cuento/bypyDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1
- Marín, I. (2023). *Los cuentos motores en Educación Primaria* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/60578/TFG-B.%202057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Mateo, L. (2013). *El cuento en la escuela primaria*. CEIP Manzano Jiménez, V(12).
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/29001820/helvia/sitio/upload/EL_CUENTO_EN_LA_ESCUELA_PRIMARIA_LOURDES_MATEO.pdf
- Meyer, O. (2010). Towards quality CLIL: successful planning and teaching strategies. *Pulso. Revista De educación*, (33), 11–29.
<https://doi.org/10.58265/pulso.5002>
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s.f.). *Situaciones de aprendizaje*. Educagob, <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/bachillerato/situaciones-aprendizaje.html>
- Montoya, V. (junio-septiembre de 2002). El origen de los cuentos. *Sincronía*, (23).
<http://sincronia.cucsh.udg.mx/montoya02.htm>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (18 de mayo de 2019). *Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368303>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (s.f.). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>
- Prat, J.J. (2013). *Historia del cuento tradicional*. Fundación Joaquín Díaz Urueña.
https://www.funjdiaz.net/folklore/pdf/prat_ferrer_historia_cuento_tradicional.pdf
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 02 de febrero de 2022, 1-33. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- Remane, S. (2023). Learning through Movement in the teaching of german as a foreign language in secondary schools. A practical School case study. *Encuentro journal*, 31, 23-36.
<https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/encuentro/article/view/2120/1258>

- Reyes, A.I. (2020). *El cuento motor en inglés y su aplicación en educación infantil* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de la Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20224/EI%20cuento%20motor%20en%20ingles%20y%20su%20aplicacion%20en%20educacion%20infantil.pdf>
- Rico-Martín, A.M., y Jiménez, M.A. (2013). Desarrollo de la competencia plurilingüe en el aula: una aproximación a la metodología de AICLE en J.L. López Belmonte (Ed.), *Diversidad cultural y educación intercultural* (1ª ed., 183-201). Gestión y Edición de Publicaciones Profesionales S.L.
https://www.stes.es/melilla/archivos/libro_diversidad_cultural/Pdfs/Diversidad%20Cultural%2012.pdf
- Ruiz-Omeñaca, J.V. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar. Cómo construir un espacio para jugar cooperar, convivir y crear*. Wanceulen Editorial Deportiva S.L.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RgpOCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=que+son+los+cuentos+motores&ots=6c69v4eHnf&sig=G8gPkRtKWqcb24jXPou7YV44EEg#v=onepage&q=que%20son%20los%20cuentos%20motores&f=false>
- Sáez, P. (2020). “*La creatividad y la expresión plástica en educación infantil: una propuesta didáctica*”. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42897>
- Saura, A. (25 de octubre de 2018). CLIL: una exitosa propuesta metodológica para fomentar el bilingüismo. *Publicaciones Didácticas*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/235851462.pdf>
- Universidad Camilo José Cela. (s.f.). *¿Qué son los cuentos motores?*. Junta de Andalucía.
<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/1a025efa-3274-47de-b6d9-7a2d56bc93cb/Teor%C3%ADa%20de%20cuentos%20motores>

6. ANEXOS

6.1. Anexo número 1: cuento “Blue Sea”

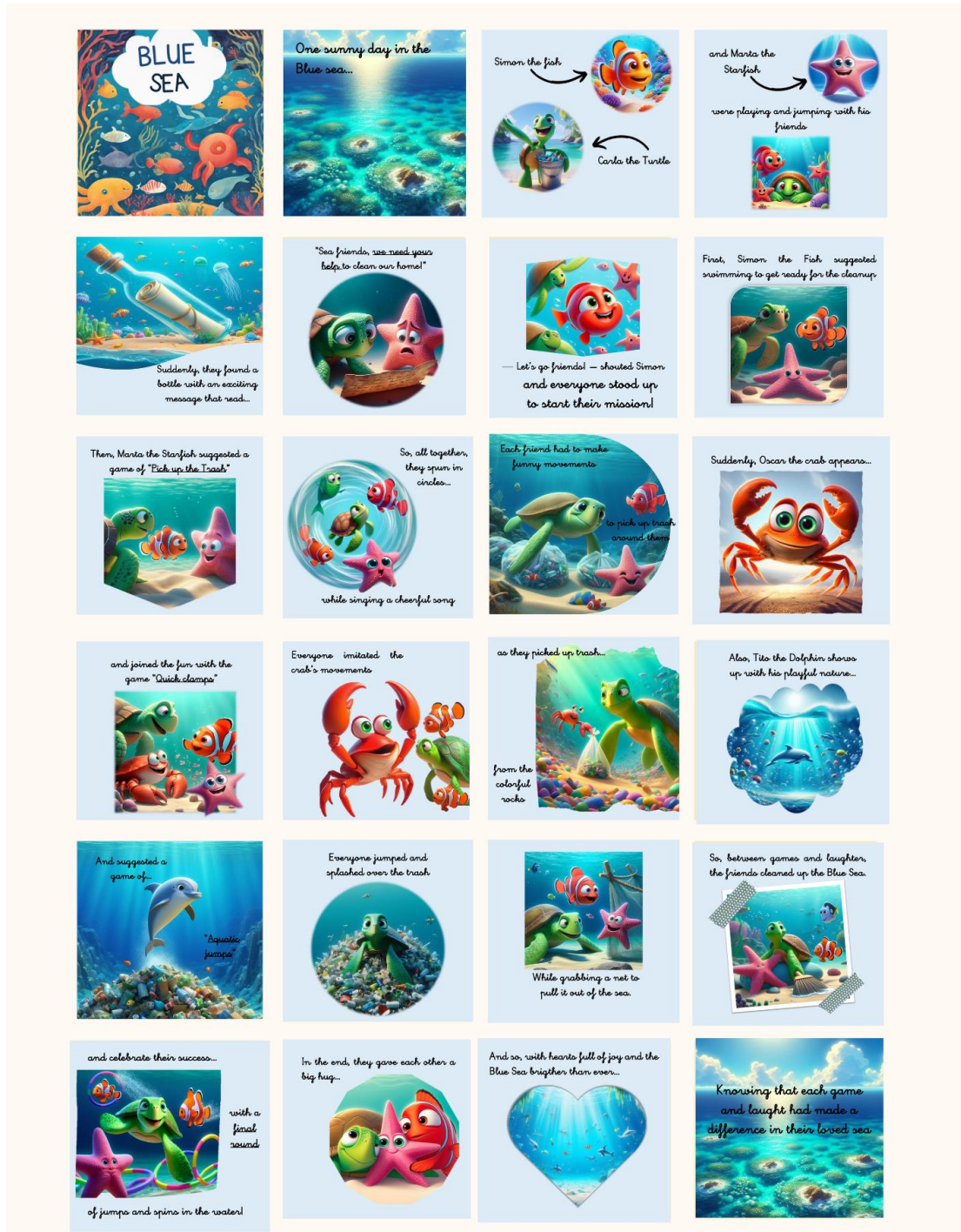





Figura 40. Cuento Blue Sea. Fuente: elaboración propia

6.2. Anexo número 2: ficha dibujo libre de la sesión 1



DRAW YOUR FAVOURITE CHARACTER





Marta
the Starfish

Simon
the Fish

Carla
the Turtle

Name:

Figura 41. *Ficha sesión 1*. Fuente: elaboración propia

6.3. Anexo número 3: memory marino de la sesión 2

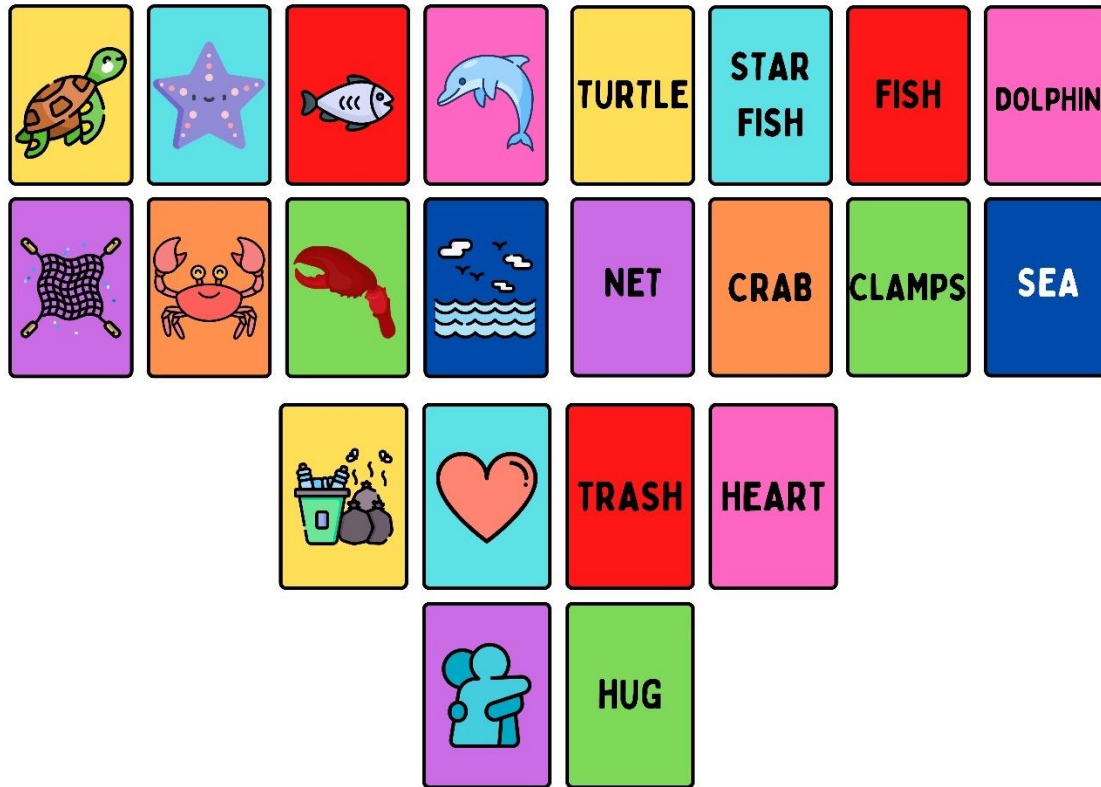


Figura 42. *Memory marino*. Fuente: elaboración propia

6.4. Anexo número 4: pin “Take Care” y ficha sombras de la sesión 2



Figura 43. *Pin sesión 2.* Fuente: elaboración propia

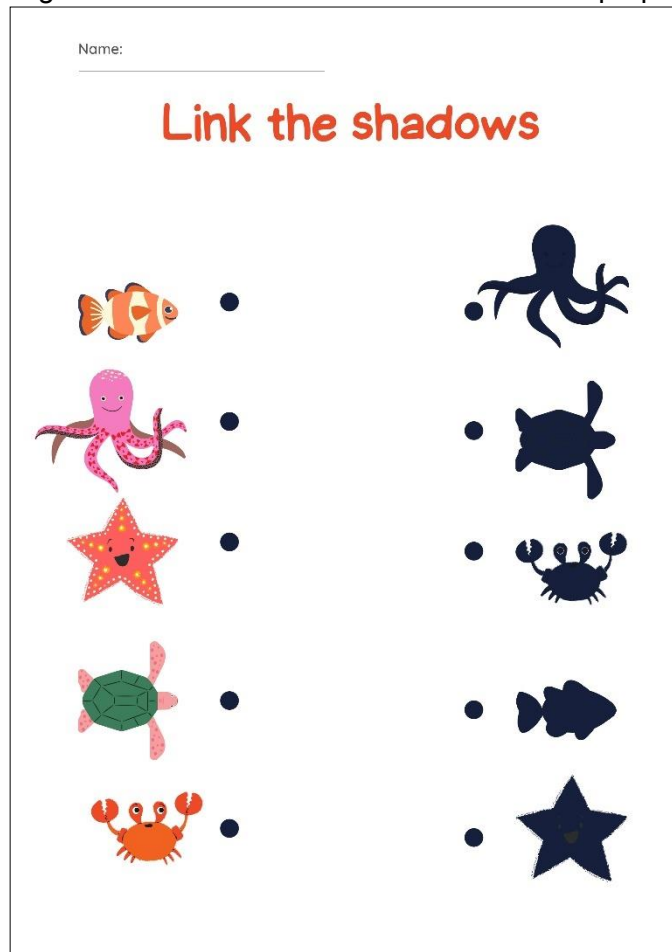
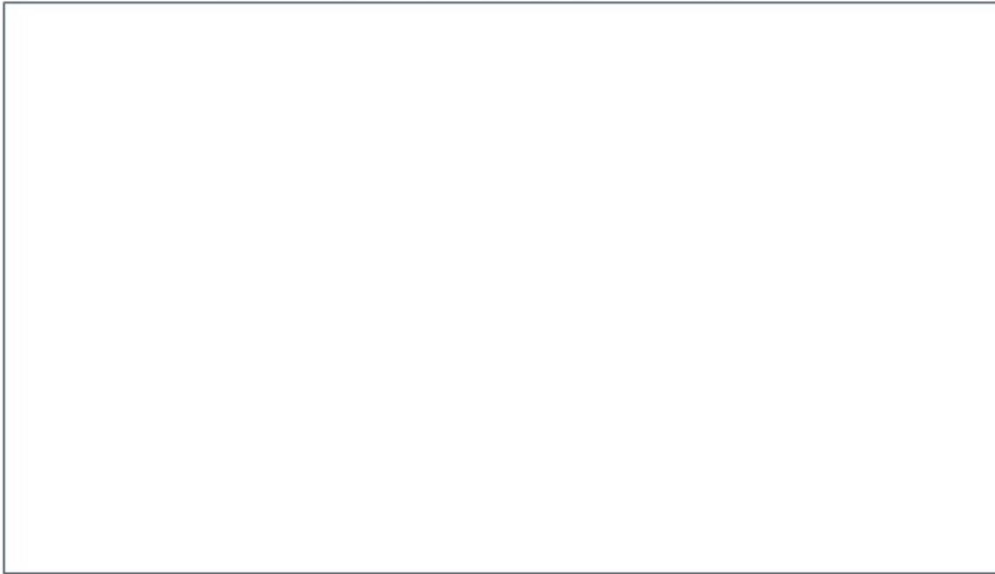


Figura 44. *Ficha sombras marinas.* Fuente: elaboración propia

6.5. Anexo número 5: libro creativo Blue Sea de la sesión final (ejemplo de páginas)

One sunny day in the Blue Sea, Simon the Fish, Carla the Turtle and Marta the Starfish were playing and jumping with their friends



Suddenly, they found a bottle with an exciting message that read... Sea friends, we need your help to clean our home

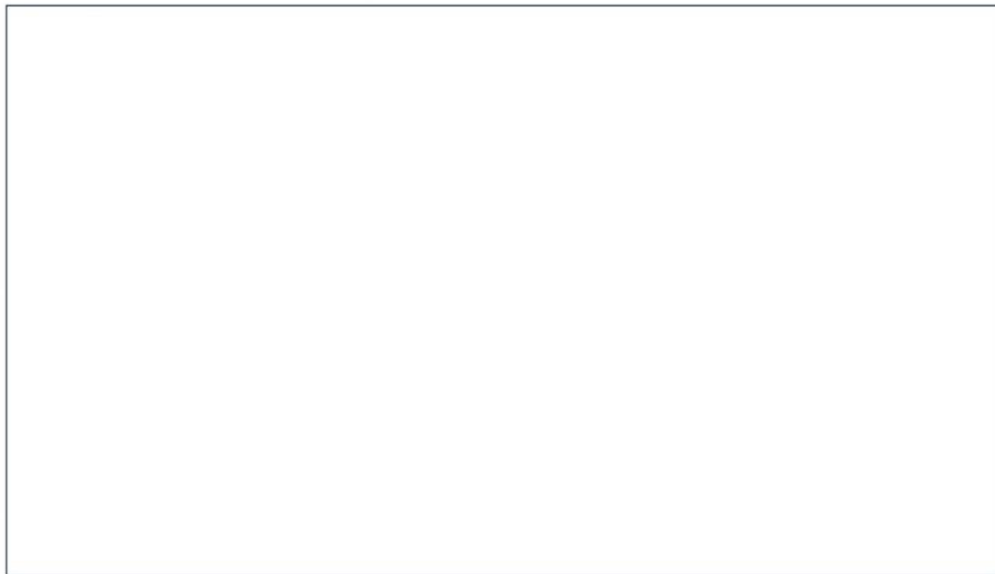
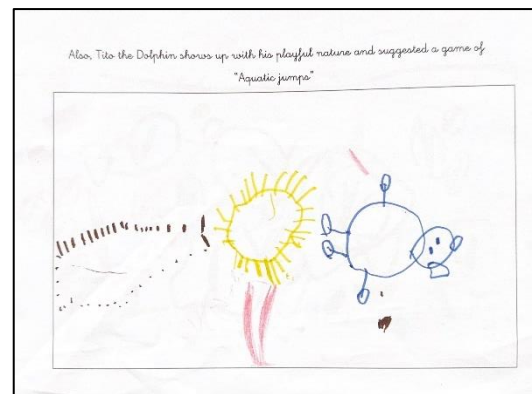
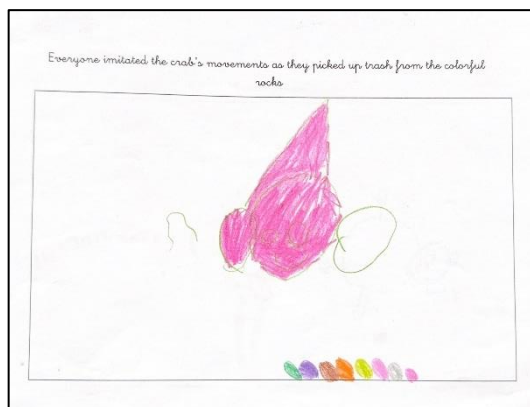
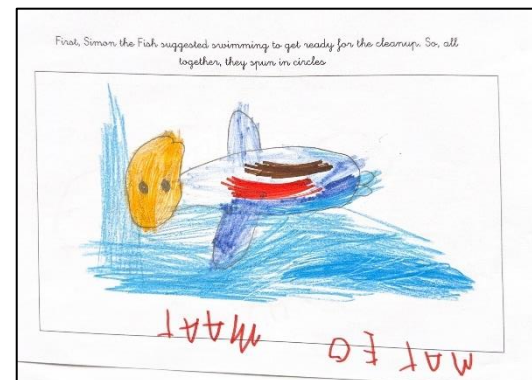
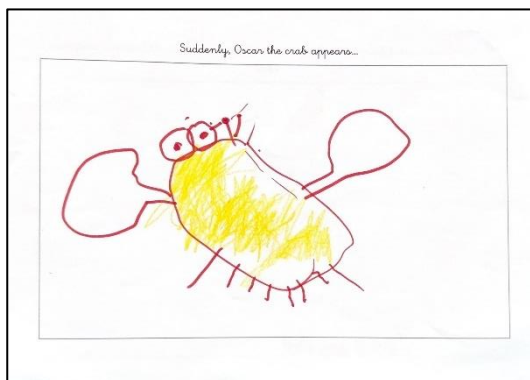
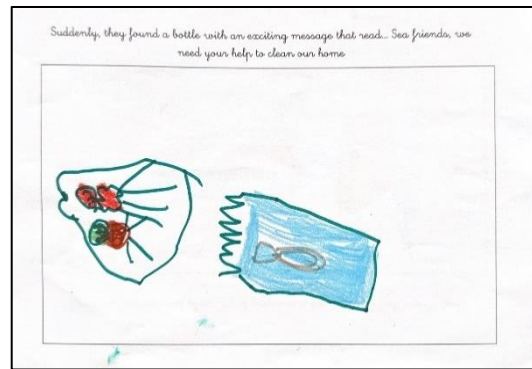
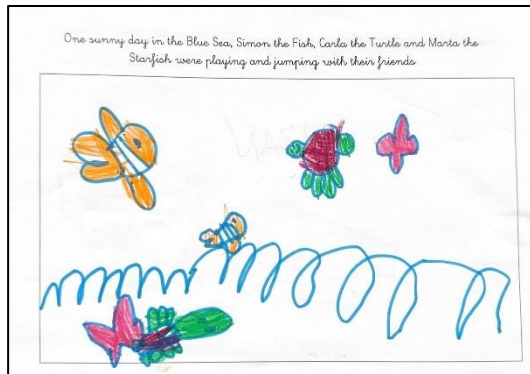


Figura 45. *Ejemplo de páginas libro creativo sesión final.* Fuente: elaboración propia

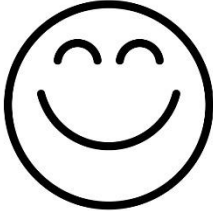
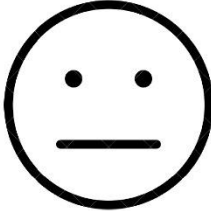
6.6. Anexo número 6: libro creativo Blue Sea de la sesión final (producto final ejemplo de páginas)



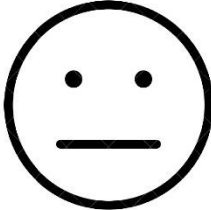
Figuras 46-51. Ejemplos de producto final creativo libro Blue Sea. Fuente: elaboración propia

6.7. Anexo número 7: ficha de evaluación “Semáforo”

DID YOU LIKE THE STORY "BLUE SEA"?

DID YOU HAVE A GOOD TIME ACTING IN THE STORY?

HAVE YOU LEARN THE IMPORTANCE OF TAKING CARE OF THE SEA?

WOULD YOU REPEAT IT?


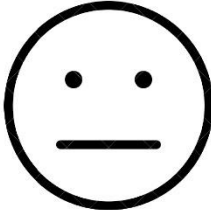

  

Figura 52. *Ficha evaluación.* Fuente: elaboración propia

6.8. Anexo número 8: preguntas de evaluación y feedback de la docente número dos

Marca temporal	¿Consideras que la propuesta en torno al cuento Blue Sea ha sido correcta para el aprendizaje del alumnado?	¿Cómo te ha parecido el diseño del cuento? Imágenes, texto, historia, etc.	Propuestas de mejora para la planificación (cualquiera de las sesiones llevadas a cabo)	Propuestas de mejora para el diseño del cuento (imágenes, texto, historia, etc.)	Aspectos a destacar de la propuesta	¿Consideras que el hecho de introducir un motor ha sido positivo para los alumnos?	Respecto a la respuesta anterior, ¿por qué?	¿Te ha resultado sencillo realizar la propuesta con la programación aportada?	Como docente, ¿utilizarías la respuesta en tu aula? ¿y la anterior, ¿por qué?
2021 6:04 p. n	R e s p u e s t a s	Sí	Creo que todo lo programado ha sido muy acertado. Quizá por señalar algo, la sesión en la que trajeron cosas En este caso señalar que algunas de las imágenes del cuento, quizá estaban un poco recortadas con envases, pegar tapones....	Me ha parecido una propuesta muy muy acertada, la cual ha enganchado a los niños desde el primer momento porque es una forma de tratar una temática como es la contaminación de una forma novedosa y lúdica.	Sí	Porque el cuento es una fuente muy motivadora que hace que los niños se interesen más por las historias y los personajes, además de ser algo que promueve la participación activa de los mismos.	Sí	Sí	Utilizaría ambas, ya que viendo el resultado y la respuesta que hemos obtenido por parte de los niños, creo firmemente que convendría mucho emplearla en el aula.

Figura 53. *Feedback docente número dos.* Fuente: elaboración propia