



Revista Digital de Educación Física

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

LA ANIMACIÓN A LA LECTURA A TRAVÉS DE LOS CUENTOS MOTORES

Yaiza Seves Cubo

Maestra colegio concertado. (Madrid. España)
Email: Yaiza-s@hotmail.com

RESUMEN

La autora nos muestra una propuesta didáctica basada en la riqueza de los cuentos motores, para promocionar la lectura a través del currículo del área de Educación Física, y fomentar la transmisión de valores dentro del ámbito escolar.

PALABRAS CLAVE:

Animación a la lectura; cuento motriz; interdisciplinar; transversal; educación en valores; educación física.

INTRODUCCIÓN.

Buscando alternativa a la forma de plantear y explotar el currículum del área de Educación Física desde un enfoque interdisciplinar y transversal basado en la motivación e intereses de los más pequeños como marca el Real Decreto 16/2014, de 28 de febrero, y atendiendo a la ya conocida y no menos alarmante situación de fracaso escolar entre nuestros alumnos y alumnas debido a la falta de habilidad para comprender lo que leen, para disfrutar y aprender con ello, que preocupa no sólo a la comunidad educativa en todos sus niveles y etapas, sino que se hace extensible a la sociedad en general; nos topamos con la ayuda de las virtudes pedagógicas de los cuentos, en este caso del cuento narrado y del juego, que nos permite perseguir los siguientes propósitos. Por un lado, nos posibilita trabajar los contenidos de la Educación Física, para que nuestros educandos siendo los protagonistas activos alcancen mediante el movimiento las capacidades motrices que les proporcionen un desarrollo integral, y un conocimiento de sus posibilidades y limitaciones. En segundo lugar, descodificar y descubrir el mundo del pensamiento logrando alcanzar de forma progresiva un sentido crítico estable, desarrollando el hábito lector y procurando nuevas conquistas de aprendizaje. Y por último, en estos tiempos donde se necesitan más que nunca a los valores como puntos de referencia, la Educación Física por su carga relacional y afectiva, vuelve a ser un área aventajada para recuperar e impulsar determinadas actitudes individuales y sociales que ya Jacques Delors (1996: 96-108) nos aconsejaba desarrollar mediante cuatro tipos de aprendizajes¹ (aprender a conocer, aprender a ser, aprender a convivir y aprender a hacer.); y el cuento motor un buen recurso facilitador de lo expuesto, siempre que el profesional que imparta la asignatura presuma no sólo de una formación académica adecuada, sino de una carga pedagógica y ética.

1. EL CUENTO MOTOR. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS.

Cuando hablamos de un cuento motor nos referimos a un tipo de relato con unas características y unos objetivos muy específicos que basa su esencia en el movimiento llevando inherente la cualidad lúdica. Es por lo que podríamos designarlo como un cuento jugado, un cuento vivenciado de manera colectiva por los niños y niñas, que nos remite a un escenario fantástico en el que los personajes cooperan entre sí, dentro de un contexto de desafío, para lograr un objetivo compartido con el que los alumnos y las alumnas se puedan sentir identificados.

Atendiendo al planteamiento anterior, y con la ayuda de Conde (1998, pp. 17-19) vamos a realizar una comparación con el cuento tradicional escrito o narrado, evitando por todos los medios, la minusvaloración de éste, con el propósito de resaltar al cuento motor o jugado como un instrumento más a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje para la educación integral del individuo situándolo en el lugar que le corresponde destacando sus no pocas y valiosas virtudes pedagógicas.

- El educando, cuando escucha un cuento hace de intérprete y de intermediario; mientras que cuando lo ejecuta se convierte en el protagonista principal y activo de la historia.

- Antes de llegar al cuento escrito y paralelamente al cuento narrado, el alumno/a debería pasar por el cuento jugado pudiendo de esta manera expresar *in situ* las fantasías e ilusiones que promueve su contenido.
- Siempre que entendamos que el niño o la niña en su primera etapa es un cuerpo afanoso de manifestarse, nuestra atención para su desarrollo irá orientada hacia su capacidad expresiva y comunicativa y nada mejor para desarrollar éstas, que hacerlo a través de los cuentos motores, donde el colegial interpreta cognitivamente y traduce motrizmente dicha interpretación.
- A través de la actuación motriz de los contenidos del cuento motor o jugado, se establece un mejor nexo de unión entre el mundo del niño/a y del adulto, siempre que éste sepa y quiera integrarse.

Por lo tanto, las características que debe cumplir el cuento motor van en la línea de los cuentos narrados con algunas particularidades debido a las singularidades que a continuación exponemos:

- El profesor/a ha de conocer el cuento con el objeto de no entorpecer la dinámica y hacerla más enriquecedora disponiendo a priori del espacio y material necesario y adecuado para llevar a buen término la sesión.
- Además, el docente deberá integrarse en la medida de lo posible a la práctica, siendo un participante más con la intención de acelerar el vínculo de unión que se ha de crear entre el adulto y el discente, estableciendo las pautas oportunas encaminadas a guiar el cuento motor.
- Los cuentos tendrán que seguir la estructura tipo de cualquier sesión de Educación Física, esto es, quedará dividida en tres partes (calentamiento, parte central y vuelta a la calma) llevando una secuencialidad lineal en el desarrollo del cuento.
- Al finalizar el cuento motor es conveniente realizar una lluvia de ideas u otro tipo de dinámica donde se analicen los contenidos expuestos y se hagan preguntas acerca de los personajes, sus actividades, sus relaciones... así mismo, se podrán realizar actividades paralelas pudiendo interdisciplinar los contenidos del cuento con los de otras áreas desembocando en el desarrollo integral del pupilo.

2. EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS A TRAVÉS DEL CUENTO MOTOR.

El Anexo 1 del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, incorporó por primera vez el concepto de competencia básica, manifestando que “permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos” (MEC, 2006, p. 43058).

Pero es con el actual Decreto anteriormente mencionado, con el que se potencia este tipo de aprendizaje incluyendo y desarrollando siete competencias ² (competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu

emprendedor y conciencia y expresiones culturales) de las cuales abordaremos en una primera posición el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, por ser la más vinculada a cubrir y satisfacer nuestro propósito de fomentar la lectura, para mencionar después cómo la práctica del cuento motor en las sesiones de educación física puede ayudar a desarrollar las demás competencias evitando con todo ello que en los procesos de enseñanza aprendizaje las materias se trabajen de forma aislada y por tanto los conocimientos se aprendan parcialmente; sino permitiendo un tratamiento de los contenidos de forma integrada e interdisciplinar mucho más enriquecedor para la consecución de los Objetivos Generales de Etapa y de las competencias, propio de un currículum congruente y no disgregado.

2.1. EL CUENTO MOTOR Y LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.

Pocas son las actividades del aprendizaje humano a las que mejor rendimiento se les puede sacar en su crecimiento académico y a las que se requieren tan frecuentemente en la vida ordinaria como a las habilidades lectoras. "Son innumerables las ocasiones que, al cabo de una jornada, cualquier individuo socializado recurre en sus prácticas cotidianas a las técnicas lectoras. Desde la lectura del billete o el cartel del autobús, ómnibus, metro, que ha tomado para ir a su trabajo, después de haber leído bien, en su hogar, las instrucciones de un prospecto o las noticias en el diario o en el teletexto, un mensaje telefónico, una notificación bancaria o de haber escrito algunas notas o recados de tareas para hacer. Y semejante mecanismo se repite en los infantes que se inician en la adquisición y dominio de estas técnicas, cada vez que reconocen la etiqueta de la botella de zumo o de leche, cuando contemplan los carteles callejeros de publicidad o cuando llegan a su clase y deben depositar sus prendas de abrigo en la percha donde figura su propio nombre" (García, 2005, pp. 38-39).

Así pues, reconociendo la primacía que dicho aprendizaje debe tener en los primeros niveles de escolarización por su aplicación a lo largo del proceso académico y vital de cualquier individuo y siendo un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas, desde la Educación Física apostamos por promocionar la lectura a través de los cuentos motores, trabajando especialmente la competencia en comunicación lingüística a través del uso del cuento motor, para contagiar al alumno/a una actitud positiva hacia el acto lector como fuente de placer y enriquecimiento personal. De esta manera, utilizamos el cuento como vía de comunicación oral, de representación, interpretación y comprensión del microsistema donde se manejan los educandos; de cimentación, estructuración y propagación del conocimiento y de autodomínio del pensamiento, del comportamiento y las emociones que les posibilitaran formar un juicio crítico sustentado ética y moralmente; para producir ideas, tomar decisiones, y por qué no, deleitarse escuchando, leyendo o expresándose verbalmente contribuyendo por tanto, además de al establecimiento de vínculos y relaciones con los demás y de acercarse a nuevas culturas, al desarrollo de su propio yo y de nuevos aprendizajes.

2.2. EL CUENTO MOTOR Y SU RELACIÓN CON LAS OTRAS COMPETENCIAS.

Sin la pretensión de realizar un estudio profundo, planteamos algunas de las posibilidades que nos ofrece el uso del cuento motor en las clases de Educación Física para trabajar el resto de las competencias además de la lingüística:

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Con independencia de que se planteen a lo largo del cuento juegos y actividades propias de la materia en la que los alumnos de una forma lúdica deban trabajar con números; siempre y cuando se plantea un problema del tipo que sea, en este caso motor, se ponen en marcha una serie de procesos de razonamiento que llevan al individuo a identificar la situación y pensar en diferentes estrategias para a través de una toma de decisiones aplicar la opción más adecuada para su solución. Así mismo, al contestar a las cuestiones que plantea el maestro bien en el transcurso o al finalizar el cuento a modo de reflexión y profundización de lo trabajado, los niños/as están expresando lingüísticamente un razonamiento.
- Competencia digital. Podemos tratar como tema principal del cuento la importancia de utilizar correctamente internet, de saber buscar y obtener información a través de los distintos medios que la sociedad pone a nuestro alcance, y ponerlo en práctica planteando actividades donde los alumnos tengan que documentarse para dar respuestas a las preguntas formuladas por el maestro. Además, para que el alumno adquiera el conocimiento de una forma más atractiva podemos buscar la colaboración de éstos para trabajar la narración de las distintas partes del cuento utilizando diferentes soportes.
- Competencia aprender a aprender. Partiendo de las propias posibilidades y limitaciones, el alumno irá madurando los procesos que le garanticen alcanzar tareas motrices más complejas reforzando de esta manera su confianza al aprender cada vez más eficazmente pudiendo trasladar conocimientos de una materia a otra.
- Competencias sociales y cívicas. Ésta es una de las aportaciones que se pone más de manifiesto en el área de Educación Física y como no, a través del cuento motor, pues mediante las propuestas que se van realizando existe una interacción del propio cuerpo con el espacio logrando mejorar las posibilidades motrices y permitiendo manejarse adecuadamente en el entorno, ampliando de esta manera, el mundo de la experiencia infantil.

Gracias a la carga pedagógica y a los orígenes culturales tan diversos que pueden tener los cuentos, podemos contribuir con su mensaje y con las actividades presentadas a facilitar las relaciones, a fomentar la apertura hacia otras culturas y a descubrir la realidad social en la que se vive, ya que además de aceptar las reglas para el buen funcionamiento de la clase, se deben respetar las posibilidades y limitaciones del individuo en relación con los demás.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Se genera en el alumnado la toma de decisiones con progresiva autonomía en las diversas situaciones donde deberán ser capaces de emprender y desarrollar acciones individuales o colectivas con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.
- Conciencia y expresiones culturales. Sin lugar a dudas, el cuento motor permite explorar los recursos del propio cuerpo logrando manifestar ideas o emociones, posibilita estimular y reforzar la imaginación y la fantasía al ir representando multitud de situaciones reales o ficticias, obteniendo por ello, un enriquecimiento cultural y artístico.

3. EL CUENTO MOTOR COMO IMPULSOR DE VALORES.

Según Piaget “La mayoría de las reglas morales que el niño aprende a respetar, las recibe del adulto, es decir que se las dan elaboradas y muchas veces elaboradas, no en la medida que las va necesitando y pensadas para él, sino de una vez por todas y a través de la sucesión interrumpida de las generaciones adultas anteriores” (Piaget citado en Guinguis 2005, p. 18).

Sin embargo, aunque los valores y contravalores pueden ser aprendidos y enseñados a través de patrones observables en la realidad donde se desarrolla el individuo, el cuento motor, centrado en el cómo se enseña y cómo se aprende, apuesta por un aprendizaje vivencial, donde se diseñan espacios para construir aprendizajes significativos. Es decir, mediante la composición de distintas opciones y situaciones facilitadas por el docente, los alumnos como protagonistas activos disfrutarán de experiencias acordes a su nivel madurativo que les permitirán tener un mayor grado de implicación para reconducir o reestructurar sus maneras de pensar y por tanto de actuar, avizorando, adquiriendo y asimilando valores en los que no están familiarizados y afianzando y profundizando los que ya conocen con el objeto de alimentarlos y transferirlos a los contextos más inmediatos donde se manejan: escuela y familia; con el fin último de que puedan asumir en un futuro próximo los problemas que la sociedad les plantee responsablemente.

De ésta manera, encontramos en el área de Educación Física la oportunidad ideal para tratar a los valores como contenidos y en el cuento motor la herramienta idónea para ponerlo de manifiesto, siempre que el maestro realice un buen uso de su práctica y didáctica y cuente en esta ardua tarea de educar con la implicación y participación de los primeros agentes educativos y con la retroalimentación del resto de materias que componen el currículum de la etapa de Educación Primaria.

4. PROPUESTA PRÁCTICA DE APLICACIÓN ESCOLAR.

La propuesta práctica que a continuación se describe, sigue la estructura de una sesión tipo, es decir, consta de un esquema basado en tres partes: fase inicial o calentamiento donde buscaremos enganchar con el alumno generando la necesidad de conocer más, fase principal o de desarrollo que dedicaremos al tema específico y una fase final o vuelta a la calma donde realizaremos actividades y juegos de menor intensidad que nos permitan dialogar con los pupilos con el objeto de comprobar si han asentado los conocimientos y valores que se han ido trabajando en el trascurso del cuento.

CUENTO MOTOR: ¿Y la nariz de Caramba?
CURSO: segundo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer y realizar distintos tipos de desplazamiento en diferentes superficies.
- Controlar el cuerpo en distintas situaciones de equilibrio estático y dinámico.
- Desarrollar la coordinación dinámica general.
- Adaptar los movimientos corporales a estímulos sensoriales.
- Orientarse en el espacio siguiendo distintas instrucciones.
- Resolver problemas motores.
- Respetar nuestras limitaciones y las de los demás.
- Disfrutar escuchando e implicarse activamente en el desarrollo del cuento.
- Poner en práctica las destrezas necesarias para comprender el cuento y localizar la información necesaria para responder a las preguntas que se plantean.
- Procurar una buena entonación, velocidad, dicción y ritmo al expresar oralmente ideas, sentimientos...
- Usar un vocabulario adecuado.
- Respetar la manera de expresarse y las opiniones de los compañeros/as.
- Conocer, desarrollar y reflexionar los valores que pone de manifiesto el cuento.

OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

- Resolver situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- Relacionar los conceptos específicos de Educación Física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.
- Demostrar un comportamiento personal social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

BLOQUES DE CONTENIDOS

- Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico.
- Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.

CONTENIDOS

- Desplazamientos: carrera, arrastre, reptar, trepar, cuadrupedias.
- Salto vertical y horizontal.
- Giros en el eje longitudinal.
- Equilibrio estático y dinámico y coordinación.

VALOR

- Generosidad, perseverancia, cooperación y sinceridad.

METODOLOGÍA

- Se trabajará un estilo basado en el descubrimiento guiado, para crear mediante preguntas y/o pautas un estado de disonancia cognitiva en el alumno que desemboque en un proceso de investigación y por consiguiente en el descubrimiento de la respuesta acertada.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencias sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Comunicación lingüística.

MATERIALES

- Plantillas manos y pies.
- Espaldera, cinco bancos suecos, colchonetas y barra de equilibrio, dibujo gato y serpiente.
- Cuatro colchonetas.
- Túnel de tela, seis neumáticos, cinco picas y una valla.
- Cinco dibujos con la figura de *acrosport* y tres sobres que contengan las siguientes letras realizadas en cartulina: el primero (c, h, i, s), el segundo (t, e) y el tercero (r, a) en cartulina.

INSTALACIÓN

Pista cubierta.

FASE INICIAL (5 min)

Caramba, no tuvo el despertar de todos los días. Esa mañana, a pesar de los rayos del sol, de los colores brillantes y del peculiar canto de los pájaros, el día le pareció oscuro. Aún así, saltó de la cama y se enfundó en su traje favorito. ¡Tenía todos los colores que os podáis imaginar, y un montón de lentejuelas que le hacían ser el payaso más divertido y elegante del Gran Circo Mágico!

Caramba, salió de su casa con su habitual y enorme sonrisa para dirigirse al Gran Circo Mágico, pues como cada día tenía que actuar para un público muy numeroso; pero, curiosamente pasaba desapercibido ante las personas con las que se cruzaba, ni un hola, ni siquiera una triste mirada recibía...

Preocupado por aquella extraña situación, pero sin dejar de sonreír, llegó al Gran Circo Mágico. Allí, se dirigió corriendo hacia un gran espejo para revisar si algo fallaba en su indumentaria. Frente a él pudo comprobar que todo estaba en su sitio menos... ¡caramba! ¿Dónde está mi gran...? El mago Wow en uno de sus ensayos, ¡había hecho desaparecer su nariz por error! Y ahora necesitaba encontrarla a tiempo para seguir haciendo felices a niños y mayores. A saber en qué parte del Gran Circo Mágico está... ¿Le ayudamos?

Los niños y las niñas de segundo curso, deciden embarcarse en la genial andanza de ayudar a Caramba a encontrar su gran y reluciente nariz roja. Pero para llegar al Gran Circo Mágico, deben atravesar un dificultoso camino... ¡Comienza la aventura!

Los alumnos/as se colocarán en fila y a la señal del profesor/a cada niño/a tendrá que explorar bien las huellas que tienen ante ellos/as para lograr pasar el camino adecuadamente.

Figura 1. Circuito de desplazamientos. Fuente: elaboración propia.

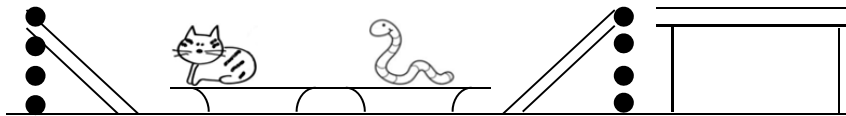


FASE PRINCIPAL (30 min)

Ya en la impresionante entrada, nos topamos con el guardián del Gran Circo Mágico, que nos reta a demostrar nuestras habilidades con los distintos personajes que están ensayando sus números, si queremos obtener pistas sobre dónde encontrar la nariz. No nos lo pensamos dos veces, todo sea para ayudar a nuestro amigo Caramba. Seguimos las flechas que nos llevan hacia los valientes equilibristas, que con un amable gesto nos invitan a hacer sus ejercicios. Con cierto miedo, ¡empezamos!

Cada alumno/a a la señal del profesor/a deberá seguir las señales que se indican a modo de dibujos, para completar el siguiente circuito: trepar por la espaldera, bajar rodando por dos bancos suecos cubiertos por colchonetas en plano inclinado, pasar en cuadrupedia por el primer banco sueco y reptando por el segundo, subir por un banco sueco en plano inclinado hasta la espaldera, trepar por ella hasta llegar a la barra de equilibrio para pasarla de pie.

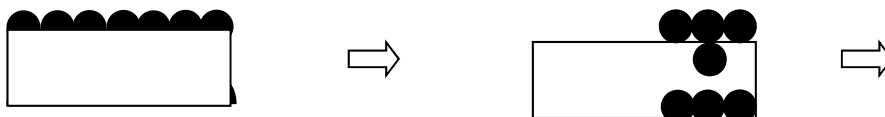
Figura 2. Circuito de desplazamientos y equilibrio. Fuente: elaboración propia.



Terminados los dificultosos ejercicios, ¡nos felicitan! Pero no saben nada de la nariz de Caramba, así que, seguimos el camino que no está siendo nada fácil. Nos encontramos con un grupo de hombres enormes que parecen tener muchísima fuerza, ¡cada uno de sus brazos parecen tres de los nuestros! Son los forzudos que nos darán una pista si logramos realizar sus ejercicios. ¡Allá vamos!

En grupo de siete alumnos/as tendidos decúbiteo supino en el suelo y sobre ellos una colchoneta que tendrán que desplazar a la señal del profesor/a sin cambiar la posición inicial hasta un punto determinado, para después arrastrar en la colchoneta a uno de los compañeros/as con la condición de que éste se mantenga de pie.

Figura 3. Circuito de desplazamientos y equilibrio. Fuente: elaboración propia.

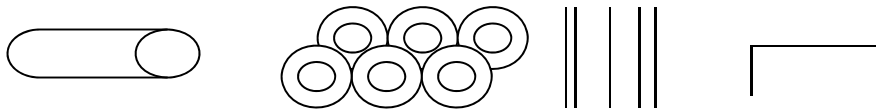


¡Lo conseguimos! Tras un apretón de manos, no dan un sobre que contiene cuatro letras. La c, la i, la s y la h. No encontramos sentido a esas letras y seguimos las flechas porque no hay tiempo que perder, la actuación comenzará en un rato.

¡Increíble, nos topamos con el adiestrador de perros! Pero, ¿y los perros? Si queremos obtener la siguiente pista tenemos que realizar las pruebas que ellos hacen en el espectáculo. ¡Será divertido!

Cada niño/a a la señal del profesor/a, tendrá que realizar un circuito que consistirá en pasar por un túnel de tela, cruzar cinco neumáticos, saltar las diferentes longitudes que indica el camino de picas y saltar una valla para caer en una colchoneta.

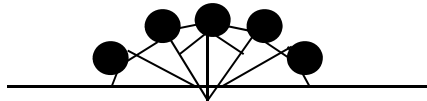
Figura 4. Circuito de saltos. Fuente: elaboración propia.



Por nuestro buen trabajo, el adiestrador nos recompensa con otro sobre con las letras t y e. Seguimos sin saber qué significan..., pero, ¡debemos estar a punto de comprender todo! las últimas huellas nos llevan a los acróbatas que nos dan unos dibujos para que ¡los formemos con nuestro propio cuerpo! Sin duda esta prueba parecía la más difícil.

Los alumnos divididos en grupos de cinco formarán la misma figura de *acrosport* teniendo como pauta su representación en formato papel.

Figura 5. Figura *acrosport*. Fuente: elaboración propia.



FASE FINAL (5 min)

¡Lo logramos, en nuestro curso formamos un buen equipo! Hemos conseguido el último sobre que contiene las letras r y a. Los acróbatas nos explican que en cada sobre se encuentran las sílabas de una palabra. ¡Ahora nos cuadra! ¡Vamos a ello!

Con la pista de los acróbatas, los alumnos intentan ordenar las letras de los sobres para formar sílabas y crear con éstas una palabra.

Figura 6. Juego formación de palabra. Fuente: elaboración propia.



¡Chistera! ¡La palabra que nos salía era chistera! ¡Teníamos que decírselo rápidamente a Caramba! ¡El Gran Circo Mágico abría sus puertas para niños y mayores en unos minutos! Pero a Caramba nadie le había visto desde hacía un buen rato. Así que, pensaron en hablar con el mago Wow que era el único que podría tener una chistera. Cuando se acercaron a él, el mago empezó a

ponerse tan rojo como la nariz de nuestro amigo. ¡Llevaba toda la mañana ocultando que era él el que tenía la gran nariz roja! Wow sintió vergüenza al hacer desaparecer la nariz de Caramba en vez de a su conejo Saltón y temió decir la verdad por si perdía su amistad. Los niños y niñas de segundo de primaria le hicieron entender a Wow que todas las personas cometen fallos y no por eso debían avergonzarse ¡al revés, los errores servían para mejorar! y lo importante que era decir la verdad para sentirse bien con uno mismo y con los demás. Como agradecimiento a sus nuevos amigos que tanto le habían enseñado, Wow pronunció unas extrañas palabras mágicas que hicieron aparecer a Caramba con su especial y reluciente gran nariz roja en medio del Gran Circo Mágico para hacer disfrutar con su espectáculo a todos los niños y mayores que allí había, pero sobre todo a los niños y niñas de segundo por su gran ayuda. Ladies and gentleman, niños y niñas, ¡qué comience el espectáculo!

El profesor/a mediante preguntas regulará las respuestas de los alumnos hasta conseguir la solución y así comprobar si conocen las distintas formas de desplazamiento y los diferentes equilibrios experimentados, si saben identificar a los personajes y pueden describirlos, en qué lugar se sitúa la acción, si conocen a otros personajes del circo, si saben cómo eran los primeros circos y qué actividades se realizaban, por qué Caramba pasaba desapercibido, si hubiesen estado en la misma situación que el mago Wow ¿hubieran actuado de forma distinta?, ¿se comportarían como Caramba al enterarse de lo ocurrido? y si han comprendido los valores que se infunden y que han ido experimentando.

OBSERVACIONES:

El profesor/a a lo largo de la sesión narrará en primera persona el cuento, lo que supondrá una vivencia más real y como consiguiente una mejor captación de la atención de los alumnos, estableciendo las pautas oportunas para lanzar las preguntas y los *feedbacks* que produzcan en el alumno/a la necesidad de buscar una respuesta y solución.

5. CONCLUSIÓN.

De todos es sabido que la lectura es una de las actividades más útiles que el ser humano realiza a lo largo de su vida, ya que es la llave de la cultura, de la información, de la fantasía... y que la infancia es la etapa donde se abre camino a la exploración y conocimiento del mundo exterior a través del movimiento siendo el juego el principal lenguaje del niño/a.

Es por esto por lo que considero que los conocimientos, valores, hábitos que se quieran y deban transmitir en estas edades, se deben inculcar respetando y aprovechando esta capacidad y necesidad de expresión corporal. Por esta razón, el cuento motor es una herramienta eficaz para despertar jugando el entusiasmo por la lectura.

En palabras de Benjamín Franklin "Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo" (citado en Carballo 2009:123).

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Carballo, R. (2009). *Manifiestos para la innovación educativa. Proyecto innovador a partir de experiencias de alumnos universitarios*. Madrid: Díaz de Santos.

Conde, J.L. (1998). *Cuentos motores*. Volumen I. Barcelona: Paidotribo.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana - UNESCO.

García, J. (2005). La promoción de la lectura: una permanente tarea educativa. *Revista de educación, número extraordinario 2005*, 37-51.

Guinguis, H. (2005). *Juegos para contar o cuentos para jugar*. Buenos Aires: Stadium.

Gutierrez, M. (1995). *Valores sociales y deporte. La actividad física y el deporte como transmisores de valores sociales y personales*. Madrid: Gymnos, S.A.

Quintanal, J. (2008). La importancia de leer bien, en Quintanal, J. y Miraflores, E., *Educación Primaria: orientaciones y recursos metodológicos para una enseñanza de calidad* (pp. 287-308). Madrid: CCS.

Real Decreto 126 de 28 de febrero, por el que se establece el currículum básico de la Educación primaria (2014). BOE nº 52 de 1/3/2014.

Real Decreto 1513, de 7 de diciembre, por el que se establece las enseñanzas mínimas de la Educación primaria (2006). BOE nº 293 de 8/12/2006.

Fecha de recepción: 8/1/2016
Fecha de aceptación: 23/1/2016