



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble Grado en Educación Primaria y Educación Infantil

Programación Didáctica dirigida a 3º de
Educación Infantil

“Abrimos la maleta... y empieza el cuento”

Paula Rodríguez Hernández

Directora: María Esther García García

Curso: 2025-2026

Fecha: 25 de abril de 2026

Programación Didáctica Anual

3º Educación Infantil



Abrimos la maleta...
y empieza el cuento

Paula Rodríguez Hernández



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI ICADE CIHS

Fuente: Elaboración propia mediante inteligencia artificial (Gemini, Google, 2026).

Índice

1. Resumen/Abstract	4
2. Introducción	5
3. Fundamentación Teórico-Normativa	6
4. Contextualización	7
5. Objetivos	9
6. Competencias	11
7. Contenidos	12
8. Metodología	22
9. Evaluación	24
10. Atención a las diferencias individuales del alumnado	31
11. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes	33
12. Conclusiones	34
13. Bibliografía y webgrafía	35
14. Anexos	37

1. Resumen/Abstract

Resumen: Este Trabajo de Fin de Grado es el diseño de una Programación Didáctica anual de psicomotricidad para 3º de Educación Infantil. Se divide en 15 unidades didácticas organizadas por trimestres en las que se trabaja a partir de cuentos motores: primero con cuentos tradicionales españoles; segundo con cuentos de otras culturas; y tercero con cuentos de mundos fantásticos. Esta progresión de la cultura próxima hasta realidades lejanas fomenta la creatividad y el respeto por la diversidad cultural. Se trabajan las tres áreas curriculares y las competencias clave de forma vivenciada y motivadora, combinando movimiento y aspectos socio-emocionales. Además, se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de aprendizaje del aula.

Palabras clave: Programación Didáctica, Educación Infantil, Literatura Infantil, Psicomotricidad, Cuentos motores, Diversidad Cultural.

Abstract: This Final Degree Project is the design of an annual didactic program for psychomotricity for 3rd year of Early Childhood Education. It is divided into 15 didactic units organized by terms, in which motor stories are worked on: first, traditional Spanish tales; second, stories from other cultures; third, stories from fantasy worlds. This progression from the closest context to more distant realities fosters creativity and respect for cultural diversity. The three curricular areas and the key competences are worked on in an experiential and motivating way, combining movement and social-emotional aspects. Additionally, the principles of Universal Design for Learning (UDL) are applied in order to address the diverse learning needs within the classroom.

Keywords: Didactic Program, Early Childhood Education, Children's Literature, Psychomotricity, Motor Stories, Cultural Diversity.

2. Introducción

La Educación Infantil es una etapa fundamental en el desarrollo de los niños y niñas, ya que empieza su crecimiento personal, social, emocional y cognitivo. Durante estos primeros cursos en el colegio, se aprende principalmente a través del juego, experimentación y experiencias significativas. Por esto es importante que la planificación didáctica responda a intereses, necesidades y ritmos de aprendizaje de los alumnos con los que se trabajará.

Este Trabajo de Fin de Grado es una Programación Didáctica anual de psicomotricidad dirigida a 3º de Educación Infantil, en la que los cuentos motores se convierten en el eje principal. Los cuentos son una herramienta con mucho valor, ya que permiten trabajar distintos aspectos (lenguaje, emociones, valores, imaginación, creatividad...) y, al versionarlos como cuentos motores, podemos trabajar también los aspectos de la psicomotricidad de una forma motivadora.

Esta programación se organiza en 15 Unidades Didácticas distribuidas en tres trimestres que parten de una misma situación de aprendizaje: una maleta viajera. En el primer trimestre, se trabajan los cuentos tradicionales españoles; en el segundo, cuentos de otras culturas; y en el tercero, cuentos de mundos de fantasía. Esta propuesta pretende acercar a los niños y niñas tanto a su propia cultura como a otras realidades diferentes, favoreciendo el respeto por la diversidad y la curiosidad por el mundo que les rodea al mismo tiempo que se trabajan aspectos de la psicomotricidad.

La programación ha sido elaborada conforme a la normativa educativa de la Comunidad de Madrid y con un enfoque competencial, globalizador e inclusivo, que busca dar experiencias de aprendizaje significativas y adaptadas a la edad de los alumnos de tercero de Educación Infantil.

3. Fundamentación Teórico-Normativa

Esta Programación se apoya tanto en la normativa educativa vigente como en distintas teorías y estudios del ámbito psicopedagógico que fundamentan las decisiones metodológicas adoptadas.

A nivel estatal, esta programación se apoya en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), con el currículo orientado al desarrollo de las competencias y la atención a la diversidad del alumnado; y en el Real Decreto 95/2022 que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Infantil.

A nivel autonómico, la programación se ajusta al Decreto 36/2022, con el currículo de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid, organizando los aprendizajes en tres áreas: Crecimiento en armonía, Descubrimiento y exploración del entorno y Comunicación y representación de la realidad; y destacando principios como el juego, el aprendizaje significativo y la experimentación.

Desde el punto de vista psicopedagógico, la Educación Infantil es una etapa en la que el aprendizaje se construye a través de la experiencia. Dentro del artículo de Saldarriaga-Zambrano, P. J. (2016), se explica la teoría de Jean Piaget en la que el desarrollo cognitivo del niño se basa en la interacción con el entorno. Además, dentro de la teoría de Piaget se consideran claves el movimiento y la manipulación de objetos en la construcción del conocimiento (Siregar, T., 2025).

Por otro lado, podemos ver otros autores como Lev Vygotsky, del cual habla Rodríguez, W. (1999) en su artículo, que destacan que el aprendizaje en esta etapa también está ligado al lenguaje y que este se construye a partir de la interacción con los demás. Teniendo esto en cuenta, el uso de los cuentos como recurso educativo tiene gran importancia, ya que facilita situaciones compartidas en las que el alumnado

escucha, interpreta, imagina y participa activamente (Calvo, C., 2024). Además, los cuentos conectan con las emociones y los intereses infantiles, lo que favorece aprendizajes más significativos y duraderos (García-Castrillón, A., 2023).

Por último, dentro del trabajo de Herrera, C. et al. (2014), podemos destacar como autores como Henri Wallon subrayan la relación entre cuerpo, emoción y pensamiento, considerando el movimiento una forma de expresión fundamental en la infancia. Por tanto, el cuento dentro de la psicomotricidad es una herramienta especialmente útil, ya que los alumnos pueden representar con el cuerpo distintos personajes y situaciones. Además, el cuento como eje metodológico permite crear experiencias vivenciales, motivadoras y adaptadas al desarrollo, intereses, necesidades, etc. del niño, lo que tiene gran importancia para el aprendizaje y desarrollo integral del niño según autores como Jerome Bruner, quien defiende las metodologías activas en las que el niño es el protagonista (Camargo, Á., y Hederich, C., 2010).

4. Contextualización

4.1. El centro educativo

El centro al que va dirigida esta programación es el CEIP Daoiz y Velarde, un centro público de Educación Infantil y Primaria situado en Getafe, Madrid. El centro atiende a alumnado de diversas realidades socioculturales y trabaja a partir de valores que apuestan por una educación integral basada en: participación activa de los alumnos, colaboración con las familias y atención a la diversidad. Además, el centro es parte del Programa Bilingüe de la Comunidad de Madrid, lo que implica la exposición al inglés desde Infantil.

4.2. Perfil del alumnado

El aula de 5 años B está formado por 12 alumnos y alumnas de 5 años que llevan juntos desde el primer curso de Educación Infantil, por lo que hay una buena relación entre ellos y un clima muy positivo. Es un grupo participativo y activo al que le gusta mucho las canciones, los cuentos y las actividades que implican movimiento. Además, el juego simbólico está bien desarrollado en todos.

Por otro lado, una de las principales dificultades de la clase es el mantenimiento de la atención, por lo que necesitan estar cambiando de actividad constantemente.

En cuanto a la atención a la diversidad, hay un alumno con dificultades en lectoescritura, especialmente en la lectura de palabras no conocidas y otro alumno que presenta dificultades en la autorregulación emocional, mostrando conductas disruptivas cuando se frustra.

4.3. Perfil Planes y proyectos del centro

El CEIP Daoiz y Velarde cuenta con varios planes y programas dentro de su proyecto educativo.

Entre los documentos institucionales del centro están el Plan digital de centro, el Plan de acción tutorial, el Plan de inclusión, el Plan de autoprotección y otros protocolos de coordinación y convivencia escolar para crear un ambiente que sea seguro e inclusivo para todos.

Dentro de la etapa de Educación Infantil, el centro trabaja por proyectos todos los contenidos, incluyendo los programas y proyectos educativos externos en los que participan y con los que trabajan la innovación y las competencias transversales.

Entre los programas y proyectos, podemos destacar: Smile and Learn, con el que se trabaja la alfabetización digital y la motivación; Digicraft, que potencia el uso de herramientas digitales; En tus zapatos, con el que se trabajan la empatía y la interculturalidad; Think Equal, que es un programa de educación emocional.

Aunque la mayoría de estos programas se aplican a Infantil y Primaria, algunos se aplican de forma más directa en Infantil. Los proyectos de educación emocional y los que tienen que ver con la convivencia y la empatía, se implementan mediante actividades adaptadas a la etapa de 3 a 6 años, fomentando la expresión de emociones y la resolución pacífica de conflictos desde el juego y la interacción guiada.

Finalmente, además de estos planes y programas, el centro participa en iniciativas municipales como la renaturalización de los espacios y el patio.

5. Objetivos

5.1. Objetivos de etapa

Teniendo en cuenta el Decreto 36/2022, esta programación de Educación Infantil contribuye a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

A	Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
B	Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
C	Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
D	Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
E	Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.

F	Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
G	Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
H	Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
I	Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
J	Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

5.2. Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos para esta programación basada en los cuentos motores son:

1	Mejorar el control postural, el equilibrio, la coordinación y las habilidades motrices básicas a través del movimiento y la dramatización.
2	Desarrollar la expresión corporal como medio de comunicación y representación.
3	Identificar, expresar y regular emociones a través de representación de los personajes y situaciones de los cuentos.
4	Participar en juegos cooperativos respetando normas y turnos.
5	Desarrollar la imaginación y la creatividad mediante el juego simbólico.
6	Valorar y respetar la diversidad de culturas a través de cuentos de distinto origen.
7	Mejorar la comprensión oral y ampliar vocabulario a través de la narración.

6. Competencias

6.1. Competencias clave

En esta programación se trabajan las siguientes competencias clave:

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)
- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)
- Competencia Ciudadana (CC)
- Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)
- Competencia Matemática, Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)
- Competencia Emprendedora (CE)
- Competencia Digital (CD)

6.2. Competencias específicas

En esta programación se desarrollan las competencias específicas de las tres áreas de la etapa de Educación Infantil:

Área I. Crecimiento en Armonía	
1	Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.
2	Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.
3	Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.
4	Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno	
1	Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.
2	Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.
Área III: Comunicación y representación de la realidad	
1	Manifiestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.
3	Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.
5	Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

7. Contenidos

7.1. Unidades didácticas

Unidad 1: El gallo Kirico (Antonio Rodríguez Almodóvar)			
Nº Sesiones:	3	Fechas:	08, 15 y 22 de Septiembre
Introducción			
Sesión 1:	"Recibimos una maleta muy especial ": En el aula de psicomotricidad se presenta, en asamblea, la situación de aprendizaje: ha llegado una maleta misteriosa a la clase. Dentro de esta, nos encontramos un montón de cuentos junto a un mensaje de parte de un viajero anónimo que nos invita a "descubrir el mundo" con él a través de estos libros, empezando por España. Iniciamos leyendo el cuento español de "El gallo Kirico" y trabajamos a partir de la lectura las emociones y valores (solidaridad, empatía, responsabilidad...)		
Sesión 2:	Trabajamos a partir de una versión de la historia como cuento motor, trabajando desplazamientos, expresión corporal, orientación espacial, control postural y coordinación dinámica general.		
Sesión 3:	A partir del reto de ayudar a Kirico a llegar a la boda, por equipos se rota por estaciones con juegos cooperativos.		

Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, H, I	Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4		
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Referencias espaciales y temporales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, orden). Habilidades motrices manipulativas: lanzamientos y recepciones. Aceptación del error y control de la frustración como parte del aprendizaje. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 4		1.1, 4.1, 4.4
			Área III		Área III
			3, 5		3.3, 5.3

Unidad 2: El cuento de la lechera (Félix María de Samaniego)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	29 de Septiembre y 06 de Octubre		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, en asamblea, se saca otro cuento de la misteriosa maleta: "El cuento de la Lechera". Se presenta el cuento y se trabaja a partir de una versión de cuento motor: control postural, coordinación dinámica general y el esquema corporal.				
Sesión 2:	Se recuerda la historia y se trabajan emociones y la importancia de la prudencia. Tras trabajar de forma oral, se hacen grupos y se recorre un circuito llevando un "cántaro" cada uno, teniendo que trabajar de forma cooperativa en distintos puntos.				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, G, H, I	Objetivos didácticos:	1, 4, 7		
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de partes del cuerpo (cabeza, brazos, manos). Control del tono y la postura en diferentes acciones y situaciones. Estrategias de ayuda y colaboración en juegos. Actitudes de esfuerzo, atención y constancia en las actividades. Coordinación, equilibrio y desplazamientos, con habilidades motrices de locomoción (saltos) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC CE	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 4		1.1, 1.3, 4.1
			Área III		Área III
			3, 5		3.1, 5.3

Unidad 3: Garbancito					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	20 y 27 de Octubre		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, se inicia con una dinámica de calentamiento en la que, según las características que se nombren (alto, bajo, con el pelo castaño...), se mueven a un lado u otro de una línea. A partir de esta dinámica, en asamblea, se reflexiona sobre cómo todos somos distintos. Se saca de la maleta el cuento de "Garbancito" y se presenta como la historia de un niño que, aún siendo mucho más pequeño que los demás, no dejaba de ser valiente y hacer lo que le gustaba. Se lee el cuento motor, trabajando: orientación espacial, coordinación dinámica general, expresión corporal y control postural.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento y se inicia un diálogo sobre valores (valentía, autonomía, confianza y amor). Después, se realiza un recorrido actuando como distintos personajes que tengan esos valores que los alumnos hayan mencionado durante el diálogo (superhéroes/superheroínas, caballeros, Brave, Mulán ... con distintos desplazamientos y estaciones donde deben resolver retos.				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, G, H, I	Objetivos didácticos:	2, 3, 5, 7		

Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Referencias espaciales y temporales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, izquierda-derecha, velocidad y orden). Control del tono y la postura en diferentes acciones y situaciones. Coordinación, equilibrio y desplazamientos, con habilidades motrices de locomoción (saltos) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			2, 4		2.3, 4.1, 4.3, 4.4
			Área III		Área III
			3, 5		3.1, 5.3

Unidad 4: Los dos conejos (Tomás de Iriarte)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	17 y 24 de Noviembre		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, en asamblea, se inicia sacando el cuento de "Los dos conejos" de la maleta. Se presenta el cuento y se lee con ayuda de tarjetas de palabras clave (conejo, galgo, podenco...). Después, se trabaja junto con la lectoescritura a partir de actividades con ayuda de las tarjetas (p.e. tarjeta de CONEJO = se desplazan corriendo), trabajando así la lectura global de palabras.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento y se inicia un diálogo sobre cómo gestionamos los conflictos. Después, se presenta el reto de recuperar todas las letras de una de las palabras que se usaron en la sesión anterior. Se realiza un recorrido con distintas estaciones: encontrar letras, formar palabras, unir sílabas. con distintos desplazamientos y acciones, trabajando así el control postural, coordinación dinámica general y orientación espacial a la vez que la conciencia fonológica, discriminación visual de letras, formación de palabras y la estructura de las palabras.				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación en situaciones de juego. Orientación espacial mediante desplazamientos y recorridos. Habilidades motrices de locomoción: correr, saltar y desplazarse. Participación en juegos cooperativos respetando normas y turnos. Expresión y regulación de emociones en situaciones de juego. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión oral de cuentos y narraciones. Participación en conversaciones sobre los personajes y sus conflictos. Iniciación a la lectoescritura: reconocimiento de palabras, letras y sílabas. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.1, 2.1, 4.3
			Área III		Área III
			1, 3, 5		1.2, 3.1, 5.3

Unidad 5: Cuento de Navidad (Emilia Pardo Bazán)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	01 y 15 de Diciembre		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, en asamblea, se abre de nuevo la maleta y se saca la historia de "Cuento de Navidad". Se abre un diálogo sobre qué significa la Navidad para ellos y qué cosas suelen hacer en estas fechas con sus familias. Después, se ve un vídeo sobre el cuento poniendo especial atención en los valores (solidaridad, ayuda a los demás y generosidad). Después, parte del cuento se transforma en cuento motor y se representan la historia, trabajando: desplazamientos, equilibrio, coordinación dinámica general y expresión corporal.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento de la sesión anterior y se realiza un pequeño diálogo sobre cómo podemos ayudar a los demás, especialmente en estas fechas cercanas a la Navidad. A continuación, se plantea un reto que se debe resolver de forma cooperativa: ayudar a repartir los regalos de Navidad. Para resolverlo, se deberá atravesar un circuito con diferentes estaciones (transportar objetos, desplazarse por distintos caminos, mantener el equilibrio o colaborar con compañeros para construir algo) hasta conseguir llevar todos los "regalos" a su destino, trabajando: habilidades motrices básicas, cooperación, respeto de normas y control postural. Finalmente, se mira dentro de la maleta y vemos que no quedan más cuentos, así que se cierra y se "envía de vuelta".				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación en situaciones de juego. Habilidades motrices de locomoción: correr, saltar y desplazarse. Participación en juegos cooperativos respetando normas y turnos. Expresión y regulación de emociones durante el juego. 				
Área II	<ul style="list-style-type: none"> Exploración del espacio mediante recorridos y circuitos motrices. Uso de nociones espaciales básicas (delante-detrás, cerca-lejos, dentro-fuera). Resolución de retos motrices mediante la experimentación y el movimiento. Participación en dinámicas cooperativas para superar retos. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Escucha activa y comprensión de cuentos. Participación en conversaciones sobre valores como la ayuda y la generosidad. Ampliación del vocabulario relacionado con la Navidad y las emociones. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2		1.4, 2.1
			Área II		Área II
			1, 2		1.1, 1.3, 2.4
			Área III		Área III
			3, 5		3.3, 5.3

Unidad 6: ¿Por qué el Sol y la Luna viven en el cielo? (África)			
Nº Sesiones:	2	Fechas:	12 y 19 de Enero
Introducción			
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, en asamblea, ha llegado otra maleta misteriosa y al abrirla aparecen unos cuentos procedentes de lugares lejanos junto a una nota: "Amigos lectores, tengo buenas noticias: el mundo es enorme y estas vacaciones me las he pasado viajando un montón, os dejo unos recuerdos". Antes de leer la primera historia, se muestra brevemente en el proyector un mapa del mundo y se explica de dónde viene ese cuento ("África es un continente diferente al nuestro, con otros paisajes, animales y culturas..."). Se presenta el cuento "¿Por qué el Sol y la Luna viven en el cielo?". Después se lee como un cuento motor en el que se representan con su cuerpo distintos elementos de la historia: el sol, la luna, el agua o las casas. Se trabajan: desplazamientos, equilibrio, coordinación y expresión corporal.		

Sesión 2:	Se recuerda el cuento y se escucha una canción africana en YouTube para introducir el ambiente cultural del relato. Después, se plantea un recorrido en el que los alumnos deben ayudar al Sol y a la Luna a encontrar su lugar en el cielo superando diferentes estaciones motrices (saltos, desplazamientos, transporte de objetos, equilibrio).				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, F, G, I	Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 6, 7		
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación en situaciones de juego. Habilidades motrices de locomoción: correr, saltar y desplazarse. Participación en juegos cooperativos respetando normas y turnos. Expresión corporal para representar elementos del cuento. 				
Área II	<ul style="list-style-type: none"> Exploración del espacio mediante recorridos motrices. Uso de nociones espaciales básicas en el movimiento. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión oral de cuentos de otras culturas. Participación en conversaciones sobre el continente africano. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC CD	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.1, 2.1, 4.1
			Área II		Área II
			1		1.3
			Área III		Área III
			1, 3, 5	1.2, 3.1, 5.3	

Unidad 7: Los regalos del Rey León (África)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	26 de Enero y 02 de Febrero		
Introducción					
Sesión 1:	Se saca de la maleta un nuevo cuento que proviene de África. Antes de la lectura, se muestran imágenes de animales de la sabana con el proyector y se conversa sobre cómo viven y dónde habitan. Se narra el cuento motor del Rey León y sus regalos a los animales. Durante el cuento motor, los alumnos representan distintos animales mediante movimientos corporales: saltar como un antílope, caminar como un elefante o correr como una gacela.				
Sesión 2:	Se recuerda la historia y se escucha una canción africana sobre animales. Después se realiza un circuito en el que cada estación representa a un animal del cuento. Los alumnos deben superar retos motrices imitando sus movimientos de forma cooperativa.				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, F, G, I	Objetivos didácticos:	1, 2, 4, 5, 6, 7		
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Coordinación, equilibrio y desplazamientos. Habilidades motrices de locomoción. Participación en juegos cooperativos. Expresión corporal mediante la imitación de animales. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión oral de cuentos de otras culturas. Ampliación del vocabulario sobre animales. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.1, 1.4, 2.3, 4.1
			Área III		Área III
			3, 5		3.1, 3.3, 5.3

Unidad 8: La arena y la piedra (Oriente medio)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	09 y 23 de Febrero		
Introducción					
Sesión 1:	Se abre la maleta, que trae un cuento de Oriente Medio: "La arena y la piedra". Se muestra en un mapa digital la zona del mundo de donde procede la historia. Se narra el cuento "La arena y la piedra", haciendo hincapié en el valor de la amistad. Después del cuento y un breve diálogo sobre los valores de este, se representan algunas acciones como caminar por el desierto, escribir en la arena o atravesar obstáculos.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento y se trabaja brevemente el mensaje de la amistad. En el circuito motriz los alumnos deben superar retos cooperativos en parejas. En algunas estaciones aparecen tarjetas con palabras clave del cuento que deberán reconocer para completar los distintos retos que se plantean. Al final del recorrido deben juntar algunas tarjetas y crear un mensaje bonito para un amigo.				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 6, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación. Desplazamientos en circuitos motrices. Juegos cooperativos y ayuda entre compañeros. Expresión de emociones relacionadas con la amistad. 				
Área II	<ul style="list-style-type: none"> Exploración del espacio mediante recorridos. Resolución de pequeños retos motrices. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión de cuentos de otras culturas. Participación en conversaciones sobre la amistad. Reconocimiento visual de palabras del cuento. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.4, 2.1, 4.1
			Área II		Área II
			1, 2		1.3, 2.1
			Área III		Área III
			1, 3, 5		3.3, 5.3

Unidad 9: El árbol que no sabía quién era (Oriente)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	02 y 09 de Marzo		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, se abre nuevamente la maleta viajera y aparece un cuento procedente de Oriente: "El árbol que no sabía quién era". Antes de comenzar la lectura, se muestra brevemente en el proyector un mapa del mundo para explicar que el cuento proviene de un lugar lejano donde las personas tienen tradiciones, paisajes y culturas diferentes a las nuestras. Se presenta el cuento y se conversa con los niños sobre la importancia de la naturaleza en muchos países asiáticos y la importancia de saber quiénes somos, nuestras capacidades, etc. Se lee el cuento motor, y los alumnos representan con su cuerpo el crecimiento del árbol: primero como una semilla pequeña, después creciendo poco a poco hasta convertirse en un árbol grande. Se trabajan el equilibrio, la coordinación, los cambios de postura y la expresión corporal.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento trabajado en la sesión anterior y se conversa sobre cómo todos somos diferentes y especiales, igual que el árbol del cuento. Después se plantea un circuito motriz donde los alumnos deben superar distintas estaciones relacionadas con la naturaleza: atravesar un bosque, saltar "raíces", o mantener el equilibrio como si fueran árboles movidos por el viento. En algunas estaciones aparecen tarjetas con palabras del cuento (árbol, hoja, raíz), trabajando así el reconocimiento visual de palabras y letras.				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 5, 6, 7	

Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación en situaciones de juego. Habilidades motrices de locomoción: correr, saltar y desplazarse. Expresión corporal para representar elementos de la naturaleza. Participación en juegos cooperativos respetando normas. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión oral de cuentos de otras culturas. Participación en conversaciones sobre la naturaleza y la diversidad. Reconocimiento visual de palabras relacionadas con el cuento. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.1, 1.4, 2.3, 4.1
			Área III		Área III
			1, 3, 5		3.1, 5.3

Unidad 10: El valor de la verdad (China)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	16 de Marzo		
Introducción					
Sesión 1:	<p>En la asamblea, abrimos la maleta viajera y empieza a sonar música tradicional de China. Preguntamos a los niños si saben de dónde viene la música. Antes de sacar el cuento, se proyecta un breve vídeo de YouTube sobre el país y algunas imágenes de paisajes y templos, para contextualizar el origen del cuento. Después, se presenta el cuento "El valor de la verdad", que habla de la importancia de ser sinceros y decir siempre la verdad. Tras la narración del cuento motor, se dialoga sobre lo que cuenta el cuento con ayuda de tarjetas de palabras relacionadas (verdad, amigo, ayuda). Al final de la sesión, se revisa la maleta y vemos que ya no quedan cuentos, por lo que la volvemos a cerrar y la mandamos a devolver.</p>				
Objetivos de etapa:	A, B, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 6, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación. Desplazamientos en circuitos motrices. Juegos cooperativos respetando normas. Expresión emocional en situaciones de juego. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión oral de cuentos de otras culturas. Participación en conversaciones sobre valores. Formación de palabras sencillas relacionadas con el cuento. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC CE CCEC CD	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.4, 2.1, 4.1
			Área III		Área III
			1, 3, 5		3.1, 3.3, 5.3

Unidad 11: Alicia en el País de las Maravillas (Lewis Carroll)					
Nº Sesiones:	4	Fechas:	23 de Marzo y 13, 20 y 27 de Abril		
Introducción					
Sesión 1:	<p>En el aula de psicomotricidad, aparece una maleta nueva de muchos colores. Al abrirla, con un sonido de mundo de fantasía, aparece un personaje de peluche: Mickey Fantasía, que tiene mensajes de voz en los que nos invita a descubrir sitios mágicos con él. Hablamos sobre historias y mundos de fantasía que conozcamos. Después, se realiza una breve rutina de calentamiento y se juega a las estatuas, pero cada vez que se pare la música, las poses deben ser de un personaje de fantasía.</p>				

Sesión 2:	Abrimos de vuelta la maleta y nos encontramos con el cuento de “Alicia en el País de las Maravillas”, se lee la historia y se explica al alumnado que en esta historia aparecen lugares y personajes imaginarios donde todo puede cambiar de tamaño o comportarse de forma diferente. Se presentan tarjetas con personajes y los alumnos deben realizar distintos desplazamientos según el personaje que se presente.				
Sesión 3:	Se recuerda el cuento y se lee el cuento motor, donde los alumnos deben superar estaciones distintas en equipos con el reto de “ayudar a Conejo Blanco a llegar a tiempo” como si estuvieran en el País de las Maravillas: pasar por puertas pequeñas, saltar obstáculos o seguir caminos imaginarios. En esta sesión se realizan dos de las cuatro estaciones que presenta el cuento motor.				
Sesión 4:	Se recuerda lo trabajado en la sesión anterior. Se continúa con el cuento motor, completando las dos últimas estaciones y, con la colaboración de las familias, se realiza el desayuno con los niños en la mesa del té.				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control corporal, equilibrio y coordinación. Desplazamientos en circuitos imaginarios. Expresión corporal mediante el juego simbólico. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión de cuentos fantásticos. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I 1, 2 Área III 3, 5	Criterios de Evaluación:	Área I 1.1, 2.3 Área III 3.3, 5.3

Unidad 12: Peter Pan (J.M. Barrie)					
Nº Sesiones:	2		Fechas:	04 de Mayo	
Introducción					
Sesión 1:	<p>En el aula de psicomotricidad se abre la maleta viajera y aparece el cuento de “Peter Pan”. Antes de comenzar la lectura se explica que la historia sucede en Nunca Jamás, una isla fantástica donde viven piratas, hadas y niños que pueden volar.</p> <p>Se narra el cuento adaptado a cuento motor y se presenta a los personajes principales poco a poco. Durante el cuento motor, se representan diferentes escenas de la historia: volar como Peter Pan o moverse como piratas.</p> <p>Durante estas actividades se trabajan desplazamientos, coordinación, equilibrio y expresión corporal.</p>				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación en situaciones de juego. Habilidades motrices de locomoción: correr, saltar y desplazarse. Participación en juegos cooperativos respetando normas y turnos. Expresión corporal para representar personajes del cuento. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Reconocimiento de palabras relacionadas con el cuento. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC CE CCEC CD	Competencias Específicas:	Área I 1, 4 Área III 5	Criterios de Evaluación:	Área I 1.1, 1.4, 4.1 Área III 5.3

Unidad 13: Mago de Oz					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	11 y 18 de Mayo		
Introducción					
Sesión 1:	Se abre la maleta, que esta vez trae el cuento de "El Mago de Oz". Se presenta el cuento y se conversa brevemente sobre los personajes principales: Dorothy, el espantapájaros, el león y el hombre de hojalata. A partir de la narración se realiza un cuento motor donde los alumnos recorren el camino de baldosas amarillas representando distintos personajes mediante el movimiento. Se trabajan: coordinación dinámica general, equilibrio, desplazamientos, control postural y esquema corporal.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento y se hace un recorrido motriz con diferentes estaciones donde los niños deben superar retos representando a los personajes del cuento de forma cooperativa. En algunas estaciones deberán ordenar letras para formar palabras del cuento (león, mago, camino), trabajando así la conciencia fonológica.				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Coordinación, equilibrio y desplazamientos en circuitos motrices. Habilidades motrices de locomoción. Participación en juegos cooperativos. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Formación de palabras sencillas relacionadas con el cuento. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 2, 4		1.4, 2.3, 4.1
			Área II		Área II
			1, 2		1.3, 2.4
			Área III		Área III
1, 5	1.2, 5.3				

Unidad 14: Las crónicas de Narnia (C.S. Lewis)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	25 de Mayo y 01 de Junio		
Introducción					
Sesión 1:	Para entrar al aula de psicomotricidad, se debe pasar por una "cortina" como un armario. Al pasar, se encuentra la maleta y, al abrirla, aparece el cuento de "Las Crónicas de Narnia". Antes de comenzar se explica al alumnado que la historia ocurre en un mundo mágico que se encuentra al atravesar un armario. Se narra el comienzo de la historia en versión cuento motor y los alumnos representan con su cuerpo de forma más libre distintas escenas del cuento motor: atravesar el armario, caminar por un bosque nevado o encontrarse con criaturas fantásticas. Se lee el cuento hasta la mitad.				
Sesión 2:	Se recuerda la historia y se termina de leer el cuento motor, donde los alumnos deben superar distintos retos para avanzar por el mundo de Narnia: atravesar túneles, saltar obstáculos o mantener el equilibrio. Se escucha una breve música instrumental de fantasía para ambientar la actividad.				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación. Desplazamientos en circuitos motrices. Participación en juegos cooperativos. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC CD	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			1, 4		1.1, 1.4, 4.1
			Área III		Área III
			1, 3, 5		1.2, 3.1, 3.3, 5.3

Unidad 15: La historia interminable (Michael Ende)					
Nº Sesiones:	2	Fechas:	08 y 15 de Junio		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, se abre por última vez la maleta viajera y aparece el cuento "La historia interminable". Antes de comenzar la historia, se explica que esta historia sucede en un mundo fantástico lleno de criaturas imaginarias, aventuras y lugares mágicos, donde todo es posible gracias a la imaginación. Se lee y se conversa sobre los personajes y los lugares que aparecen en la historia. Después se realiza un cuento motor sobre la historia, en el que los alumnos representan distintas escenas del mundo fantástico mediante el movimiento: atravesar bosques mágicos, escapar de criaturas imaginarias o volar sobre paisajes fantásticos. Durante estas actividades se trabajan desplazamientos, coordinación, equilibrio y expresión corporal, fomentando además la imaginación y la creatividad.				
Sesión 2:	Se recuerda el cuento trabajado en la sesión anterior y se conversa sobre cómo la imaginación nos permite crear nuevas historias y aventuras. Para finalizar la asignatura, se realiza una actividad cooperativa en la que los alumnos crean su propio recorrido fantástico. Por grupos, imaginan diferentes escenarios del mundo del cuento y representan movimientos o acciones relacionadas con ellos. Los demás compañeros recorren el circuito creado, superando distintos retos motrices y participando en la dramatización de las escenas inventadas. Esta actividad final permite trabajar la cooperación, la creatividad, la expresión corporal y la resolución de pequeños retos en grupo.				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control postural, equilibrio y coordinación en situaciones de juego. Habilidades motrices de locomoción: correr, saltar y desplazarse. Participación en juegos cooperativos respetando normas y turnos. Expresión corporal y creatividad mediante el juego simbólico 				
Área II	<ul style="list-style-type: none"> Exploración del espacio mediante recorridos y circuitos motrices. Resolución de retos motrices mediante la experimentación y el trabajo en grupo. Participación en dinámicas cooperativas para crear y superar desafíos. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión de cuentos fantásticos y narraciones imaginarias. Creación colectiva de escenas o historias a través del juego corporal. 				
Competencias Clave:	CCL CPSAA CC STEM CE CCEC	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
			4		4.1, 4.3
			Área II		Área II
			2		2.1, 2.4, 2.6
			Área III		Área III
			1, 5		1.2, 5.3

7.2. Criterios de temporalización

Para la temporalización de las sesiones de esta programación se han tenido en cuenta los siguientes criterios:

- Distribución a lo largo del curso (5 unidades por trimestre).

- Una sesión de 45-50 minutos a la semana.
- Días no lectivos/festivos del calendario escolar.
- Temática de las sesiones:
 - Primer trimestre: sesiones a partir de cuentos tradicionales españoles.
 - Segundo trimestre: sesiones a partir de cuentos tradicionales extranjeros.
 - Tercer trimestre: sesiones a partir de cuentos basados en mundos de fantasía.

7.3. Desarrollo de los contenidos transversales

Los contenidos transversales se trabajarán a lo largo de las sesiones de forma global e integrada en las actividades y cuentos motores, relacionando el movimiento con otras áreas como la lectoescritura, lógica-matemática y la música.

8. Metodología

8.1. Principios generales de intervención

La intervención se basa en un enfoque que busca ser activo e inclusivo. Para ello se parte del juego y la experimentación con el cuerpo, favoreciendo una participación activa de los alumnos.

La programación busca el aprendizaje significativo, por lo que se conectan las actividades y los intereses del grupo (cuentos, música...) y respetando los ritmos individuales de cada uno de los alumnos y alumnas.

Finalmente, se fomenta un clima que facilita la expresión emocional y la autonomía personal.

8.2. Aplicación de metodologías específicas

La metodología principal de la programación son los cuentos motores, es decir, relatos que se cuentan al mismo tiempo que se utiliza el cuerpo y el movimiento. A partir de la narración de una historia, los alumnos realizan acciones, imitan personajes e interpretan distintas situaciones, trabajando así aspectos motrices, cognitivos, sociales y emocionales. Además de los cuentos motores, se emplean otras metodologías activas como el aprendizaje basado en el juego, la expresión corporal, el aprendizaje por proyectos y el trabajo cooperativo, que favorecen la motivación, la creatividad y el desarrollo integral de todo el grupo.

8.3. Recursos empleados

Recursos espaciales	<ul style="list-style-type: none">• Aula de psicomotricidad• Patio
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none">• Cuentos• Recopilatorio de cuentos motores• Colchonetas• Aros• Cuerdas• Pelotas• Bloques• Conos• Bancos suecos• Telas• Tarjetas• Decoración• Peluche
Recursos digitales	<ul style="list-style-type: none">• Altavoz• Proyector• Música

8.4. Justificación

Usar los cuentos motores como principal metodología para esta programación responde muy bien a las características del grupo, ya que es alumnado activo, motivado por los cuentos y la música y con necesidad de trabajar aspectos

emocionales. Además, los cuentos motores permiten trabajar la psicomotricidad de una forma vivenciada y significativa al mismo tiempo que se integra la educación emocional y el trabajo en equipo en muchos casos.

Por otro lado, esta metodología es sencilla para poder cumplir con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ya que se pueden adaptar las actividades y niveles de dificultad, por lo que los alumnos tienen múltiples formas de participar, representar y expresar.

8.5. TIC

Para esta programación, las TIC se utilizan como un recurso complementario, ya que se emplean dispositivos como proyectores y otras herramientas como YouTube para buscar canciones y videos en algunas ocasiones.

8.6. Actividades complementarias

Como actividades complementarias para esta programación, se podrían realizar actividades complementarias como: cuentacuentos con las familias, celebración del día del libro y jornadas culturales. Estas actividades permiten reforzar el contacto con la literatura y fomentar la participación de las familias.

9. Evaluación

9.1. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación de esta programación se incluyen 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. Existe, por tanto, una relación entre los criterios de evaluación presentes en la ley y los objetivos y competencias planteados.

Área I	
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación
1	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
	1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.
	1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
	1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.
2	2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.
	2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.
	2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.
3	3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.
	3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.
4	4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.
	4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás.
	4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir, a defender a quien lo necesite y a no tener miedo. Además, proponer alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.
	4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

Área II	
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación
1	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
	1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.
	1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
2	2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.
	2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.
	2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.
Área III	
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación
1	1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.
	1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas.
3	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.
	3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.
5	5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

9.2. Instrumentos de evaluación

A lo largo de las 15 unidades didácticas, se emplearán los mismos instrumentos de evaluación, adaptando los ítems a valorar según los objetivos específicos de cada unidad.

Los instrumentos de evaluación utilizados son los siguientes:

- **Observación directa:** La observación por parte del maestro para registrar de manera sistemática las conductas, habilidades y actitudes de los niños durante las actividades de clase. Se presta especial atención a las actitudes y acciones relacionados con los objetivos de cada unidad. Lo más destacable se podrá anotar en la escala de valoración en el apartado de “Observaciones”.
- **Autoevaluación oral:** Los niños tendrán la oportunidad de reflexionar sobre su propio aprendizaje tras cada sesión o unidad mediante una autoevaluación oral. Las preguntas o temas de autoevaluación se adaptan a los contenidos y objetivos de cada unidad.
- **Escala de valoración:** Se utilizará una escala de valoración con tres niveles para evaluar el grado de adquisición de los objetivos:
 - **Nivel inicial:** No adquirido. El niño aún no ha alcanzado las competencias.
 - **Nivel medio:** En proceso. El niño muestra avances, pero requiere más precisión.
 - **Nivel avanzado:** Adquirido o alto. El niño domina la competencia o habilidad evaluada.

Esta escala se aplica a los ítems específicos de cada unidad didáctica, permitiendo al maestro tener visualmente el progreso individual y colectivo de los alumnos. Además, la escala cuenta con un apartado de “Observaciones” que se podrá completar con acciones significativas observadas con el instrumento de evaluación de la observación directa.

9.3. Descriptores Operativos

Competencia	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Comunicación Lingüística (CCL)	Comprende algunas instrucciones sencillas durante los juegos o cuentos con ayuda del docente.	Comprende instrucciones y participa en algunas interacciones orales relacionadas con el cuento o la actividad.	Comprende instrucciones y participa activamente expresando ideas, emociones o acciones relacionadas con los cuentos y juegos.
Personal, Social y Aprender a Aprender (CPSAA)	Participa en las actividades con apoyo y muestra dificultades para reconocer o expresar emociones.	Participa en las actividades y comienza a reconocer y expresar emociones con ayuda.	Participa de forma autónoma, reconoce y expresa emociones y muestra confianza en sus capacidades.
Competencia Ciudadana (CC)	Necesita ayuda para respetar normas y turnos en juegos colectivos.	Respeta algunas normas básicas y colabora con sus compañeros en ciertas actividades.	Participa activamente respetando normas, turnos y mostrando actitudes de cooperación y respeto hacia los demás.
STEM (Competencia matemática, científica y tecnológica)	Explora el espacio y el movimiento con ayuda, mostrando dificultad para orientarse o resolver pequeños retos.	Explora el espacio utilizando algunas nociones espaciales y participa en retos motrices sencillos.	Utiliza nociones espaciales básicas y resuelve retos motrices mediante la exploración y el movimiento.
Competencia Emprendedora (CE)	Participa en las actividades solo cuando es guiado por el docente.	Participa en las actividades y comienza a proponer ideas o formas de actuación.	Participa con iniciativa, propone ideas y afronta retos motrices con actitud positiva.
Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)	Representa personajes o situaciones de forma limitada y con ayuda.	Participa en dramatizaciones sencillas relacionadas con los cuentos.	Expresa ideas y emociones mediante dramatización, juego simbólico y representación corporal.
Competencia Digital (CD)	Reconoce algunos recursos digitales utilizados en clase con ayuda.	Participa en actividades que utilizan recursos digitales sencillos guiado por el docente.	Utiliza de forma guiada recursos digitales como apoyo para comprender canciones, cuentos o actividades.

Elaboración propia mediante inteligencia artificial (ChatGPT, OpenAI, 2026).

9.4. Criterios de evaluación mínimos exigibles

Para considerar que los alumnos han alcanzado los objetivos mínimos de esta programación, se establecen una serie de criterios de evaluación mínimos, relacionados con las competencias específicas y los objetivos didácticos planteados.

Se considerará que el alumnado alcanza estos mínimos cuando sea capaz de:

- Participar activamente en las actividades motrices que se proponen con interés y disfrute.
- Realizar desplazamientos básicos, manteniendo el equilibrio y la coordinación durante los juegos.
- Comprender y seguir instrucciones en las actividades.
- Expresar ideas, emociones o acciones relacionadas con los cuentos a través del lenguaje oral o corporal.
- Respetar normas básicas de convivencia (esperar turnos, ayudar a los compañeros y aceptar errores...).
- Mostrar actitudes de respeto, empatía y cooperación durante las actividades.

Estos criterios mínimos permiten valorar si el alumnado ha adquirido los aprendizajes más esenciales de la programación. Se tendrá en cuenta siempre el ritmo de desarrollo individual de cada niño o niña.

9.5. Evaluación del proceso de enseñanza

Además de la evaluación de los alumnos, se realizará una evaluación del propio proceso de enseñanza a lo largo de la programación, con el objetivo de mejorarla y adaptar las actividades a las necesidades.

Para ello, el maestro reflexionará sobre distintos aspectos:

- ¿Son adecuadas las actividades al nivel, los intereses y características del grupo?
- ¿Es motivador y fomenta la participación de los alumnos?
- ¿La organización del espacio, el tiempo y los recursos utilizados es adecuada?
- ¿Es efectiva la metodología basada en los cuentos para favorecer el aprendizaje?
- ¿Se tiene en cuenta la atención a la diversidad y la adaptación de las actividades a los diferentes ritmos de aprendizaje?

Esta evaluación se realizará mediante observación directa, anotaciones y una reflexión al finalizar cada unidad didáctica, lo que permitirá introducir mejoras o ajustes en las siguientes sesiones.

9.6. Evaluación en situaciones especiales

En determinadas situaciones, como dificultades de aprendizaje o circunstancias personales del alumnado, la evaluación se adaptará a las características de cada caso y se tendrán en cuenta, sobre todo, aspectos como:

- La participación del alumno.
- La evolución respecto a su punto de partida.
- Las observaciones recogidas durante las sesiones.

En estos casos, se hará una evaluación flexible centrada en el progreso del alumno y en el desarrollo de sus capacidades, evitando hacer comparaciones con el

resto del grupo. Además, si fuese necesario, se mantendría la comunicación con las familias y con el equipo educativo del centro para plantear posibles medidas de apoyo.

10. Atención a las diferencias individuales del alumnado

10.1. Análisis de necesidades

El grupo presenta, en general, un buen clima y disposición para trabajar, aunque existen dificultades con la atención sostenida, por lo que se debe trabajar de forma progresiva.

Primero, se trabaja la psicomotricidad con cuentos motores que tengan acciones que no requieran de mucha atención y con instrucciones claras y sencillas, sin muchas actividades principales para evitar distracciones.

Después, se aumenta la dificultad de las actividades y las instrucciones requieren de más atención, de modo que aumentan también las destrezas para completar las distintas estaciones dentro de cada historia. Además, las actividades principales toman más tiempo y, por lo tanto, atención sostenida.

10.2. Alumnos con situaciones específicas

Hay dificultades en lectoescritura en el caso de un alumno al que le cuesta especialmente la lectura de palabras que no conoce. Para poder atender a estas necesidades, en esta programación se trabaja de forma transversal la lectoescritura junto con la psicomotricidad.

Otro alumno tiene dificultades para autorregularse emocionalmente y poca tolerancia a la frustración, lo que provoca que tenga conductas disruptivas cuando sucede.

10.3. DUA como propuesta de actuación

Para atender a la diversidad y asegurar la participación de todos los alumnos, la programación sigue los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

El DUA en esta programación se aplica de la siguiente manera:

- **Múltiples formas de implicación:** uso de cuentos motores, diálogo y actividades motivadoras, inclusión de música, canciones y elementos imaginativos.
- **Múltiples formas de representación:** presentación de la información mediante diferentes recursos: oral, imágenes, movimiento corporal o recursos digitales y uso de apoyos visuales como tarjetas, imágenes o palabras clave.
- **Múltiples formas de acción y expresión:** expresar el aprendizaje mediante el movimiento, la dramatización o el lenguaje oral y adaptación de la dificultad de las actividades para permitir distintos niveles de participación.

10.4. Actividades de refuerzo y ampliación

Dentro de la programación, se plantean actividades de refuerzo y ampliación que permiten adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades de cada alumno.

Actividades de refuerzo: son actividades dirigidas a los alumnos que presentan mayores dificultades en el desarrollo de las actividades. Entre ellas se incluyen:

- Simplificación de los circuitos motrices.
- Apoyo individual durante la realización de las actividades.
- Uso de modelos o demostraciones previas para facilitar la comprensión de las tareas.

- Repetición de algunas actividades para favorecer la adquisición de las habilidades.
- Apoyos visuales en las tarjetas de palabras (código de colores, letra más grande, imágenes...)

Actividades de ampliación: actividades para aquellos alumnos que muestran un mayor dominio de las habilidades trabajadas y necesitan otros retos para seguir progresando y evitar el aburrimiento. Entre ellas se incluyen:

- Aumento de la dificultad en los recorridos motrices.
- Propuesta de nuevos retos o variaciones en las actividades.
- Participación en la creación de nuevas escenas o movimientos dentro de los cuentos motores.
- Asumir roles de ayuda o guía para otros compañeros durante las actividades.

11. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

Esta Programación Didáctica se plantea teniendo en cuenta los distintos planes y proyectos que se llevan a cabo en el centro.

En cuanto el Plan de Acción Tutorial, los cuentos motores permiten trabajar distintos aspectos como la educación emocional, la cohesión de grupo y la resolución de conflictos, ya que, a través de las historias y la representación, los alumnos pueden aprender a identificar y expresar sus emociones y ponerse en el lugar del otro. Todo esto se conecta con los otros programas como Think Equal y En tus zapatos, que fomentan la empatía y la interculturalidad en la etapa de Educación Infantil.

Por otro lado, esta programación va acorde al Plan de Inclusión, ya que está diseñada siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y

las actividades son flexibles, lo que permite diferentes formas de participación, expresión y representación, respetando a la diversidad y los distintos ritmos de aprendizaje.

En cuanto al Plan Digital de Centro, aunque el eje principal es el movimiento y la expresión corporal, se integran recursos digitales como Smile and Learn, favoreciendo el desarrollo progresivo de la competencia digital a través de canciones y actividades.

12. Conclusiones

La creación de esta Programación Didáctica me ha permitido reflexionar sobre la importancia de plantear propuestas educativas que se adapten a las características y necesidades del alumnado y el centro. En la etapa de Educación Infantil el movimiento, el juego y la experimentación tienen un papel fundamental en el aprendizaje, ya que los niños y niñas aprenden principalmente a través de la acción, la interacción y la vivencia de experiencias significativas.

Para poder llevar esto a cabo, la programación presenta a los cuentos tradicionales versionados como cuentos motores como el eje metodológico para trabajar de una forma motivadora y significativa. A través de las historias, se puede trabajar con el movimiento, la imaginación, la representación y la participación activa en actividades que favorecen el desarrollo de habilidades motrices, aspectos emocionales, sociales y comunicativos e incluso la iniciación en la lectoescritura.

Además, la propuesta tiene un enfoque inclusivo y competencial, ya que se tienen en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado y se aplica el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), de forma que todos los niños y niñas puedan participar y aprender.

En conclusión, esta programación pretende ofrecer una propuesta educativa que sea dinámica y motivadora, en la que el movimiento, la imaginación y los cuentos se convierten en herramientas clave para favorecer el desarrollo integral de los alumnos en Educación Infantil.

13. Bibliografía y webgrafía

Aprender Español. (s. f.). *Cuentos del mundo: cuentos árabes*.

<https://aprenderespanol.org/lecturas/cuentos-africa-arabes.html>

Calvo, C. (2024). *El poder de los cuentos en la Educación Infantil*. Trabajo de Fin de Grado (pp. 7–102). Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/75356/TFG-O-2801.pdf?sequence=1>

Camargo, Á., y Hederich, C. (2010). *Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia*.

Psicogente, 13, 329–346. <http://www.redalyc.org/pdf/4975/497552357008.pdf>

Conmishijos.com. (s. f.). *Conmishijos.com: portal de información sobre educación, familia y desarrollo infantil*. <https://www.conmishijos.com/>

España. Decreto 36/2022, de 8 de junio. (2022). Por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.pdf

España. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (2020). Por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

España. Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero. (2022). Por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>

- García-Castrillón, A. (2023). *La lectura de cuentos como herramienta para el desarrollo*. Trabajo Fin de Grado (pp. 14–80). Universitat de les Illes Balears. https://repositori.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/156052/Garc%C3%ADa-Castrill%C3%B3n_Estrems_Andrea_cor.pdf?sequence=3
- Herrera, C. et al. (2014). *Teoría educativa de Wallon*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/teora-educativa-de-wallon/44083381>
- Mundo Primaria. (2013). *Mundo Primaria: portal educativo para aprender jugando*. <https://www.mundoprimaria.com/>
- Rodríguez, W. (1999). *El legado de Vygotski y su impacto en la educación*. Revista Latinoamericana de Psicología, 31, pp. 477–489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Saldarriaga-Zambrano, P. J. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significado para la pedagogía contemporánea*. Dominio de las Ciencias, 2, 127–137. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>
- Siregar, T. (2025). *Implementation of Jean Piaget's theory of cognitive development in early childhood*. Journal of Mathematical Techniques and Computational Mathematics, 4, 1–11. https://www.researchgate.net/publication/396983538_Implementation_of_Jean_Piaget%27s_Theory_of_Cognitive_Development_in_Early_Childhood
- Torres Navarro, J. (2017). *Selección de 7 cuentos breves de sabiduría oriental (para reflexionar)*. JesToryAs Blog. <https://jestoryas.wordpress.com/2017/09/16/seleccion-de-7-cuentos-breves-de-sabiduria-oriental-para-reflexionar/>

14. Anexos

14.1. Desarrollo de la Unidad 11

Unidad 11: Alicia en el País de las Maravillas (Lewis Carroll)					
Nº Sesiones:	4	Fechas:	13 y 20 de Abril		
Introducción					
Sesión 1:	En el aula de psicomotricidad, aparece una maleta nueva de muchos colores. Al abrirla, con un sonido de mundo de fantasía, aparece un personaje de peluche: Mickey Fantasía, que tiene mensajes de voz en los que nos invita a descubrir sitios mágicos con él. Hablamos sobre historias y mundos de fantasía que conozcamos. Después, se realiza una breve rutina de calentamiento y se juega a distintos juegos adaptados a la temática.				
Sesión 2:	Abrimos de vuelta la maleta y nos encontramos con el cuento de "Alicia en el País de las Maravillas", se lee la historia y se explica al alumnado que en esta historia aparecen lugares y personajes imaginarios donde todo puede cambiar de tamaño o comportarse de forma diferente. Se presentan tarjetas con personajes y los alumnos deben realizar distintos desplazamientos según el personaje que se presente además de otros juegos adaptados a la temática.				
Sesión 3:	Se recuerda el cuento y se lee el cuento motor, donde los alumnos deben superar estaciones distintas en equipos con el reto de "ayudar a Conejo Blanco a llegar a tiempo" como si estuvieran en el País de las Maravillas: pasar por puertas pequeñas, saltar obstáculos o seguir caminos imaginarios. En esta sesión se realizan dos de las cuatro estaciones que presenta el cuento motor.				
Sesión 4:	Se recuerda lo trabajado en la sesión anterior. Se continúa con el cuento motor, completando las dos últimas estaciones y, con la colaboración de las familias, se realiza el desayuno con los niños en la mesa del té.				
Objetivos de etapa:	A, D, E, F, G, I		Objetivos didácticos:	1, 2, 3, 4, 5, 7	
Contenidos					
Área I:	<ul style="list-style-type: none"> Control corporal, equilibrio y coordinación. Desplazamientos en circuitos imaginarios. Expresión corporal mediante el juego simbólico. 				
Área III:	<ul style="list-style-type: none"> Dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. Comprensión de cuentos fantásticos. 				
Competencias Clave:	CCL	Competencias Específicas:	Área I	Criterios de Evaluación:	Área I
	CPSAA		1, 2		1.1, 2.3
	CE		Área III		Área III
	CCEC		3, 5		3.3, 5.3
Desarrollo de las sesiones					
Materiales	Maleta Peluche Cuento de Alicia en el País de las Maravillas Tarjetas de personajes Minimapas Aros Decoración (carteles de personajes y ambientación) Recopilatorio de cuentos motores Cuerdas Bloques Sillas Mesas Banco sueco		Instalaciones	Aula de psicomotricidad Patio	

	Telas Conos Piezas del puzzle Tarjetas de elementos del té		
Sesión 1: ¡Nos transportamos a nuevos mundos!			
Asamblea Inicial			
<p>Iniciamos la sesión en el aula de psicomotricidad. Al llegar, nos encontramos con una nueva maleta con muchos colores ha llegado al colegio. Preguntamos “¿qué creéis que será esta vez?”</p> <p>Al abrir la maleta, nos encontramos con una nota y un personaje de peluche: Mickey Fantasía. Mickey habla y nos dice que nos invita a descubrir lugares mágicos con él. Preguntamos “¿queréis descubrir mundos nuevos? ¿leemos a ver qué dice la nota?”</p> <p>Leemos la nota, en la que el viajero misterioso que siempre nos envía sus maletas llenas de cuentos nos dice que esta vez no ha viajado en avión, barco o autobús, sino que ha conseguido viajar con su imaginación y que nos deja una recopilación de libros para que podamos viajar nosotros a otros mundos de fantasía utilizando nuestra imaginación.</p> <p>Después, hablamos sobre distintas historias o mundos fantásticos que conocemos.</p>			
Parte Principal			
Calentamiento	Empezamos con un calentamiento estático moviendo cada parte del cuerpo en círculos por partes: tobillos, rodillas, cadera, hombros, codos, muñecas y cuello.		
Parte principal	<p>ACTIVIDAD 1: Los mundos fantásticos Jugamos al juego de las “sillas”, pero los alumnos corren por todo el espacio, donde habrá distintos aros repartidos. Cuando suene la música, podrán moverse. Cuando esta se pare, deben meterse dentro de un aro y decir un personaje o cuento de fantasía que se le ocurra. Se pueden ir eliminando los aros.</p> <p>ACTIVIDAD 2: Quitarle la cola al dragón Jugamos al juego de “quitarle la cola al zorro”, pero cambiando la temática para que nos convirtamos en dragones, adaptando también el movimiento como si estuviésemos “volando”.</p> <p>ACTIVIDAD 3: Juego de las estatuas mágicas Jugamos al juego de las estatuas, pero cada vez que se pare la música, se debe imitar un personaje de fantasía.</p>		
Vuelta a la calma	Nos sentamos en el círculo y le hacemos un pequeño masaje al compañero de al lado.		
Asamblea Final			
<p>Todos nos colocamos bien sentados en el círculo. Preguntamos: ¿qué personajes habéis sido hoy? ¿Qué os gusta más ser?</p> <p>Cerramos la sesión y cogemos el peluche de Mickey, imitando como si dijera algo al oído.</p> <p>Les contamos que Mickey cree que tenemos mucha imaginación y que está muy contento con nosotros.</p>			
Sesión 2: Leemos un cuento nuevo			
Asamblea inicial			
<p>Después de recordar lo trabajado en la anterior sesión, se saca el cuento de Alicia en el País de las Maravillas de la maleta, presentándolo como una historia en la que la imaginación es importante porque aparecen personajes y escenarios muy fantásticos y suceden cosas mágicas: hacernos pequeños, hablar con animales o muebles, etc.</p> <p>Se lee el cuento y presentamos a los distintos personajes con ayuda de las tarjetas de personajes a lo largo de la narración.</p>			

Parte Principal	
Calentamiento	<p>Presentamos brevemente a los personajes con las tarjetas que tienen la imagen y la palabra, explicando que cada uno nos indica cómo movernos: Alicia - Despacio, Conejo Blanco – Saltando rápido, Sombrero Loco – ¡A lo loco!, Cheshire – Puntillas.</p> <p>Calentamos con el juego de muralla china, pero cambiando las palabras “muralla” y “china” por nombres de los personajes. Por ejemplo: “Conejo” “Blanco”. Cada vez hay que cruzar imitando al personaje.</p>
Parte Principal	<p>ACTIVIDAD 1: Pilla - pilla Elegimos a un alumno para que sea el cazador y el resto tendrán que correr para que no les pille. Se irán sacando tarjetas de personaje para que todos, incluido el cazador, se muevan de esa forma. Si el cazador pilla a alguien, se intercambian el rol.</p> <p>ACTIVIDAD 2: Sigue al personaje Por parejas, primero uno imita un personaje y el otro debe seguirle imitando al mismo personaje. Después, se intercambian.</p> <p>ACTIVIDAD 3: ¿Quién soy? Por equipos, uno por uno debe cruzar un camino de aros siguiendo las instrucciones del “mapa” que tendrán los compañeros de equipo, los cuales deberán guiarle y al final tendrá una tarjeta de personaje, al que tendrá que imitar y el compañero que lo adivine cruzará el siguiente por el camino de aros.</p>
Vuelta a la Calma	<p>Todos nos ponemos en círculo sentados en el suelo. Hacemos que nos tomamos una poción para hacernos pequeñitos y nos colocamos como una “bolita”. La maestra va dando indicaciones: cerramos los ojos, respiramos hondo, soltamos, vamos deshaciendo la bolita...</p>
Asamblea Final	
<p>Todos nos colocamos bien sentados en asamblea. Les decimos que vamos a hablar como si estuviésemos tomando el té, igual que el Sombrero Loco, imaginando que tenemos una taza en las manos.</p> <p>Preguntamos: ¿qué personaje os ha gustado más por ahora? ¿qué juego os ha gustado más? Cerramos la sesión y cogemos el peluche de Mickey, imitando como si dijera algo al oído a la maestra.</p> <p>Les contamos que Mickey cree que tenemos mucha imaginación y que está muy contento con nosotros.</p>	
Sesión 3: Misión Fiesta del Té	
Asamblea Inicial	
<p>Nos colocamos todos en asamblea sentados. Recordamos la sesión anterior y la historia de Alicia en el País de las Maravillas.</p> <p>Les explicamos a los alumnos que Mickey nos ha contado que se lo pasó tan bien en la anterior sesión, que se lo contó al Conejo Blanco y este dijo que quería hacer una fiesta del té para nosotros. Conejo Blanco dice que no le da tiempo a preparar todo y necesita ayuda.</p> <p>Preguntamos: ¿quién podría ayudar? ¿queréis ayudarlo vosotros?</p> <p>Se recuerdan las normas y el recurso del silencio: escuchamos con atención y cuidamos el material, los espacios y a los compañeros. Como recurso de silencio, utilizaremos el peluche de Mickey Fantasía y la palabra “MAGIA”: cuando levantemos la mano de Mickey y digamos la palabra, ellos deben decir “SHHHHH” y quedarse quietos y en silencio.</p>	
Parte Principal	
Calentamiento	<p>Empezamos corriendo por el espacio y, con ayuda de las tarjetas de la sesión anterior, vamos cambiando el tipo de desplazamiento dependiendo del personaje.</p>
Parte Principal	<p>Cuento Motor: <i>Alicia en el País de las Maravillas: ¡Ayudamos con el té!</i></p>

	<p>En el suelo encontramos un reloj y una tarjeta del Conejo Blanco. “Mirad, el Conejo Blanco nos ha dejado un mensaje”:</p> <p><i>“¡Oh no! ¡No me da tiempo a preparar mi fiesta del té! Y además he perdido el mapa para llegar al jardín donde se celebra la fiesta. Necesito vuestra ayuda. Si superáis las pruebas del País de las Maravillas encontraréis las piezas del mapa y me podréis ayudar.”</i></p> <p>Explicamos que en cada estación encontraremos una pieza del puzzle. “¿Creéis que las vamos a conseguir?”</p> <p>Empezamos a caminar como Alicia, despacio y con cuidado, porque no sabemos a dónde ir. Seguimos un camino hecho con cuerdas, con los pies uno delante del otro manteniendo el equilibrio.</p> <p><u>Estación 1: El bosque de hongos gigantes</u></p> <p>Nos encontramos con la Oruga Azul en el bosque de hongos:</p> <p><i>“Si queréis pasar por el bosque de hongos, tenéis que saltar por encima de los champiñones, mantener el equilibrio sobre los hongos más alargados y finalmente pasar por debajo de las setas más grandes, pero quiero que por favor llevéis estos pastelitos al otro lado, que conejo blanco me ha dicho que lo necesita para su fiesta”</i></p> <p>Cada alumno coge un “pastelito” (bloque grande) con las dos manos como una bandeja. Deben pasar saltando aros, después por un banco sueco y, finalmente agachados por un camino hecho con cuerdas colgadas del techo. Después, deberán dejar el “pastelito” en una mesa, donde encontramos la primera pieza del puzzle.</p> <p>Continuamos caminando por el camino de cuerdas. “Creo que he visto al Conejo Blanco por ahí, vamos a ver si le pillamos”. Corremos dando saltos como el conejo.</p> <p><u>Estación 2: Seguimos a Conejo Blanco</u></p> <p>Nos encontramos con Alicia:</p> <p><i>“El conejo ya se ha ido, pero si queréis pillarle para la próxima vez, os puedo ayudar. Cuando diga: “¡El conejo llega tarde!” tenéis que saltar por este camino de conos lleno de curvas lo más rápido posible. Cuando diga: “¡Reloj!” os tenéis que quedar congelados como si el tiempo se hubiese parado. Además, si lo hacéis bien, os puedo dar algo para la fiesta del té.”</i></p> <p>Después de completar el reto de Alicia, encontramos unas bolsas. Alicia nos dice que son bolsas de té, pero que en una hay un trozo de puzzle. Conseguimos la pieza y seguimos nuestro camino.</p> <p>Seguimos el camino de cuerdas y nos encontramos un túnel de sillas y telas.</p> <p>“Tenemos que pasar por la madriguera del conejo, ¡agachaos! Además, podemos descansar un poco para poder continuar nuestro camino”</p>
Vuelta a la Calma	<p>Gateando, nos colocamos tumbados en el suelo.</p> <p>Colocamos la mano en el abdomen y respiramos profundo mientras vamos pensando en lo que hemos hecho.</p>
Asamblea Final	
<p>Finalmente, nos sentamos en asamblea y hablamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué os ha gustado más? 	

- ¿Qué se os ha dado mejor?
- ¿Qué os ha costado más?

Cerramos la sesión.

Sesión 4: ¡La fiesta del té!

Asamblea inicial

Recordamos lo que hicimos en la sesión anterior y por dónde nos habíamos quedado en nuestra misión para ayudar con la fiesta del té.

Recordamos que estábamos cruzando la madriguera del conejo y proponemos continuar desde ahí, pero que deberíamos estirar un poco antes de seguir porque hemos dormido mucho dentro de la madriguera.

Se recuerdan las normas y el recurso del silencio

Parte Principal

Calentamiento

Hacemos una serie de estiramientos de todo el cuerpo: piernas, brazos, tronco, cuello. Nos agachamos y nos ponemos de pie, damos unos cuantos saltos y nos tumbamos y nos vamos levantando lentamente para para continuar con el cuento motor.

Parte Principal

Estación 3: El baile del Sombrero Loco

Nos encontramos con el Sombrero Loco:

“Si queréis que os ayude a preparar la fiesta del té de Conejo Blanco, tendréis que demostrarme que estáis tan locos como yo, tengo varias tarjetas, os reto a imitar estas poses tan divertidas. Si me demostráis que estáis igual de locos que yo, os daré unas cucharas para el té.”

Los niños se dividen en 3 equipos, cada equipo saca una tarjeta y deben imitar las posturas de la imagen que aparece. Una vez completada la estación, recogemos la pieza del puzzle.

Seguimos por el camino y debemos pasar por un “puente” (banco sueco) para cruzar el río.

Estación 4: El laberinto de Cheshire

Nos encontramos con el gato Cheshire, que nos tiene preparado un reto:

“Si queréis llegar a la fiesta del té, a la que NO me han invitado, tendréis que pasar este laberinto. Podéis pedir ayuda a vuestros amigos, que podrán usar estas indicaciones que os dejo por aquí”

Por parejas, los alumnos cogen una tarjeta que les ayuda como “mapa”. Primero un compañero da las indicaciones, por ejemplo, “dos pasos al azul, uno al verde, uno al rojo...”, el compañero, como un robot, debe seguir las indicaciones esquivando así los obstáculos. Después, se cambian. Al final del recorrido está la última pieza.

Al finalizar la estación, nos juntamos. “Tenemos que unir las piezas del puzzle”. Al unirlas, descubrimos un mapa que nos indica dónde es la fiesta del té.

Salimos al patio y nos encontramos con los elementos que los personajes nos han ido dando en sus estaciones y una mesa junto a las familias.

“¡Lo hemos conseguido! Ahora tenemos que ayudar al conejo a prepararlo todo”

Vuelta a la Calma

Despacio, por pequeños grupos y con ayuda de las familias, se colocan en cada espacio los elementos a modo de puzzle: un plato, una taza, una cuchara, un pastelito y una bolsita de té (tarjetas). Cada cosa en su lugar.

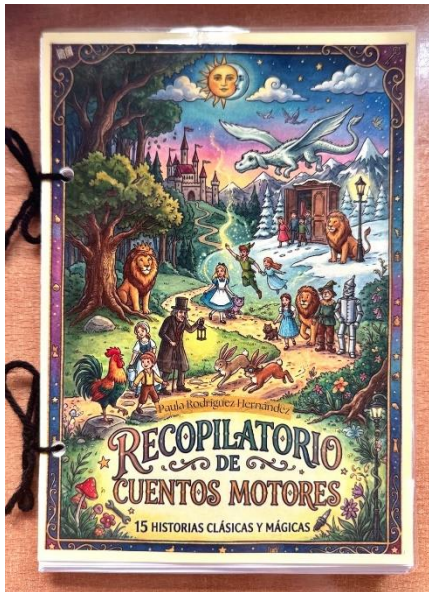
Asamblea Final

Nos sentamos todos en la mesa con las familias para hacer el desayuno todos juntos antes de la hora del patio. Durante el desayuno, vamos haciendo preguntas:

- ¿Qué hemos conseguido?
- ¿Qué os ha gustado más?
- ¿Qué os ha costado más?

Cerramos la sesión con el desayuno junto a los padres.

14.2. Materiales Unidad 11



Recopilatorio de cuentos motores



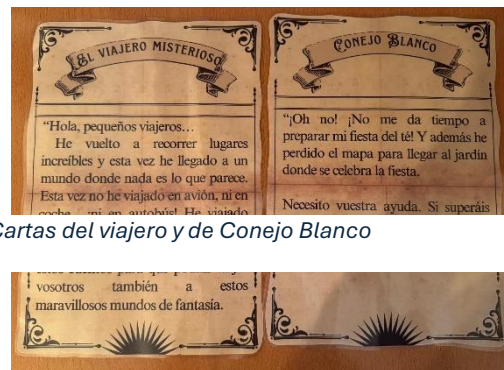
Tarjetas de personajes



Elementos del té



Carteles de estación



Cartas del viajero y de Conejo Blanco



Piezas del mapa



Tarjetas de minimapas



Posturas del Sombrero



Maleta de colores

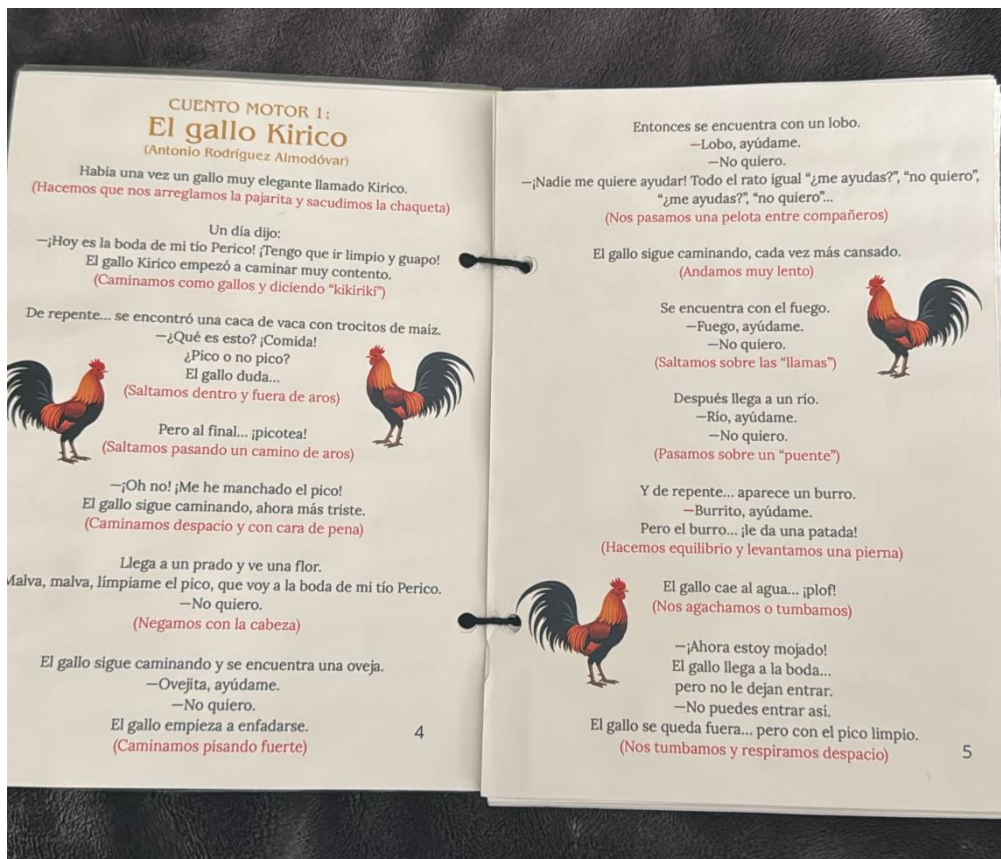
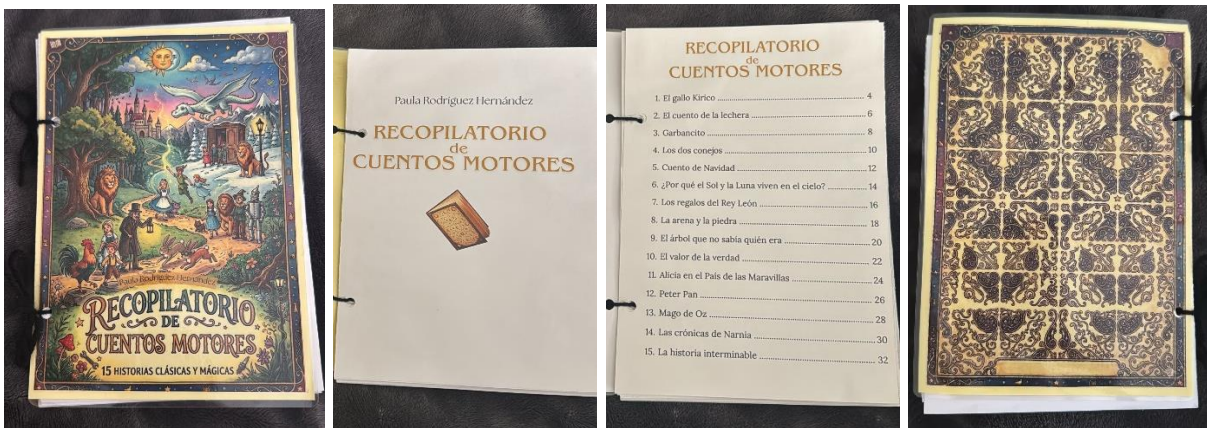


Peluche Mickey Fantasía



Cuento

14.3. Recopilatorio de cuentos motores



CUENTO MOTOR 2:
El cuento de la lechera
(Félix María de Samaniego)

Había una vez una niña que vivía en una granja con su familia. Era muy trabajadora y ayudaba a cuidar a los animales.
Un día su mamá le dijo:
—Hija, hoy irás tú a vender la leche al mercado.
—¡Sí, mamá!
La niña cogió el cántaro de leche y salió de casa.
(Caminamos por el espacio como si lleváramos un cántaro con cuidado)

La niña iba caminando y pensaba:
—¡Tengo mucha leche para vender!
Recordó a los animales de su granja.
(Actuamos como animales de granja)

Siguió caminando muy contenta.
(Caminamos dando saltos)

Y empezó a imaginar...
—Con el dinero compraré huevos...
(Saltamos con pies juntos por unos aros y recogemos "huevos")

—Luego tendré pollitos...
(Saltos pequeños y rápidos por una cuerda)

—Después un cerdito...
(Nos tumbamos y hacemos que nos revolcamos)

La niña seguía soñando mientras caminaba.
(Caminamos despacio con los ojos cerrados)



6

—Después tendré una vaca...
(Caminamos con los dedos como cuernos de vaca)

—¡Y mucho dinero!
(Giramos sobre nosotros mismos de alegría)

Pero iba tan distraída...
(Caminamos sobre un banco)

Que de repente... ¡había una piedra!
(Saltamos desde el banco)

Y... ¡zas! se cayó.
(Nos agachamos o tumbamos)

—¡Oh no! ¡Se ha roto el cántaro!
(Recogemos los "pedazos" e intentamos unirlos a modo de puzzle)

La niña se puso triste.
(Nos sentamos haciéndonos una bolita y respiramos despacio)

—He perdido todo por no prestar atención...
La niña volvió a casa habiendo aprendido una lección.
(Nos abrazamos)



7

CUENTO MOTOR 3:
Garbancito

Había una vez un niño muy pequeño, tan pequeño como un garbanzo.
(Nos hacemos lo más pequeños que podamos)



Se llamaba Garbancito.
Era muy valiente y le encantaba ayudar.
Cuando caminaba por la calle cantaba:
—¡Pachin, pachin, pachin!
¡Mucho cuidado con lo que hacéis!
¡Pachin, pachin, pachin!
¡A Garbancito no piséis!
(Caminamos por el espacio cantando y sin pisar obstáculos del suelo)

Un día, su papá dijo:
—Voy al campo a recoger coles.
(Pasamos por unas cuerdas y recogemos pelotas como si fueran coles)

Garbancito respondió:
—¡Yo quiero ir contigo!
Su papá lo subió al caballo.
(Nos movemos como si montáramos a caballo)

Garbancito iba guiando:
—¡Por aquí! ¡Ahora girar!
(En parejas, uno guía al otro por las curvas)

Llegaron al campo.
—Garbancito, juega por aquí cerca —dijo su papá.
—¡Vale!
Garbancito empezó a jugar muy contento.
Veía flores y mariposas.
(Saltamos como si fuéramos mariposas)



8

También saltaba y se subía a las plantas.
(Saltamos con pies juntos y subimos y bajamos de un banco)

Pero de repente... ¡zas!
Saltó mal y cayó encima de una col.
(Nos agachamos rápido)

—¡Ay! ¡Qué golpe!
Cerca había un buey...
El buey abrió la boca y... ¡fiam!
(Nos hacemos bolita en el suelo y rodamos)

¡Se tragó a Garbancito!
El papá empezó a buscarle.
—¡Garbancito! ¡Dónde estás?
(Caminamos buscando y haciendo parejas, equipos...)

—¡Garbancito!
Entonces se oyó una vozecita:
—¡Estoy aquí!
(Señalamos la barriga)

—¡Estoy en la barriga del buey!
La mamá tuvo una idea.
Le hizo cosquillas al buey...
(Nos hacemos cosquillas entre todos)

Y el buey... ¡achís!
¡Garbancito salió volando!
(Saltamos hacia arriba lo más alto que podamos)

—¡Qué alegría! Garbancito ha vuelto.
Los tres volvieron a casa muy felices.
(Caminamos juntos)



9

CUENTO MOTOR 4:
Los dos conejos
(Tomás de Iriarte)

El sol brillaba, hacía buen tiempo y los animales salían a jugar.
(Nos movemos libremente por el espacio)

Había vacas...
(Caminamos a cuatro patas como vacas: "muuu")

Había ovejas...
(Hacemos un grupo como un rebaño de ovejas)

Y también había muchos conejos.
(Saltamos con pies juntos como conejos)

Todo estaba tranquilo...
Pero de repente... un conejo blanco salió corriendo.
(Corremos rápido)

—¡Ayuda! ¡Ayuda!
Otro conejo le dijo:
—¿Qué pasa?
—¡Me persiguen dos perros!
(Jugamos al pilla pilla con dos niños que pillen)



El otro conejo dijo:
—No son perros... son galgos.
—¡No! ¡Son podencos!
Los dos empezaron a discutir.
(En parejas, hacemos que discutimos)

10

—¡Que son galgos!
—¡Que son podencos!
Pero mientras discutían...
Los perros se acercaban cada vez más.
(En corro nos acercamos y alejamos)

De repente...
—¡Cuidado!
Los dos conejos dieron un gran salto.
(Salto grande)

Y se escondieron en una madriguera.
(Pasamos por la "madriguera")

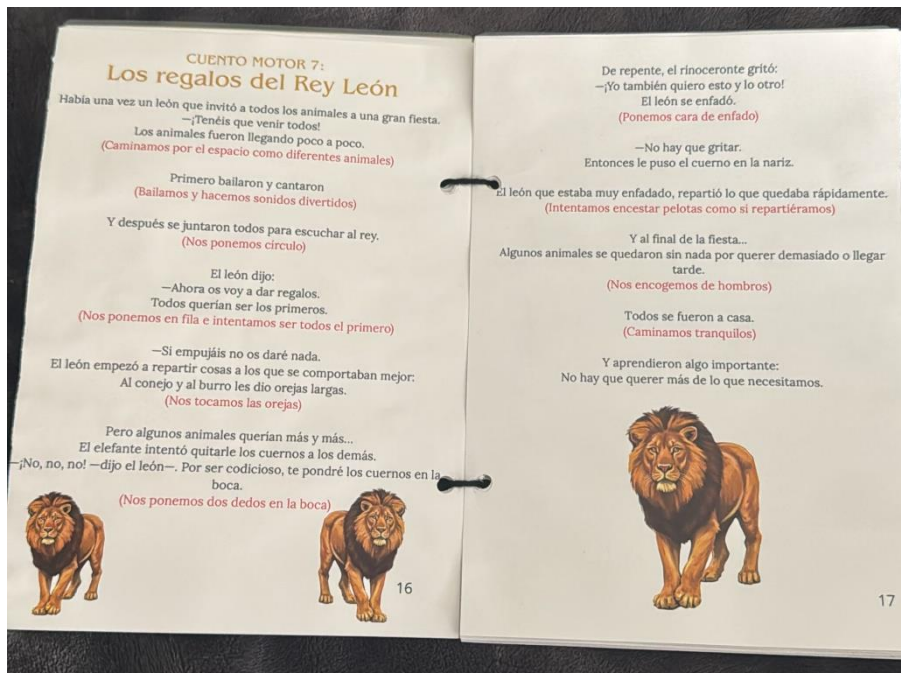
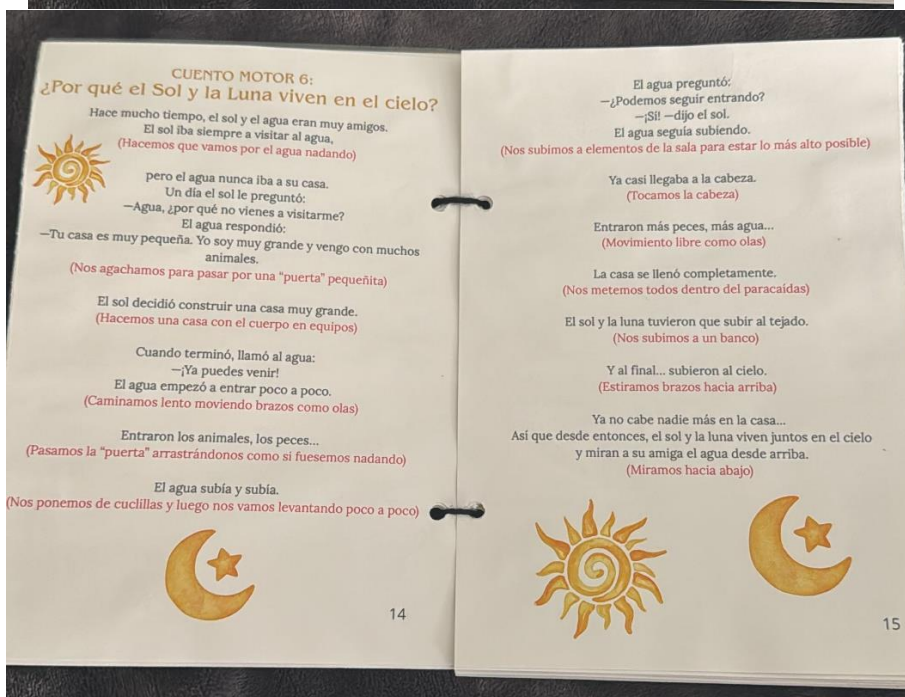
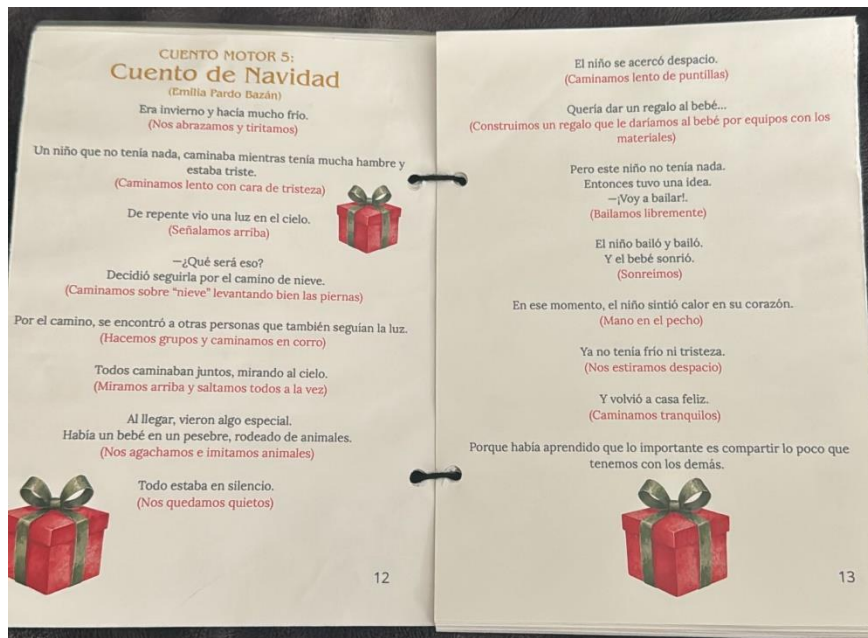
Los perros se fueron.
(Suspiramos)

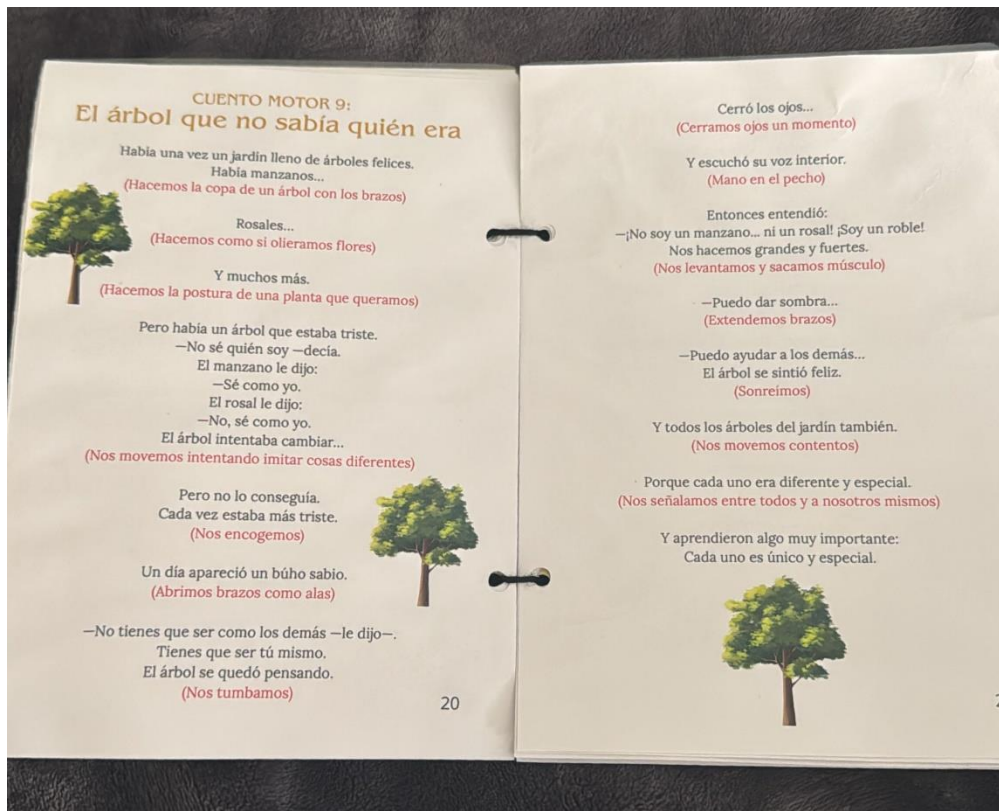
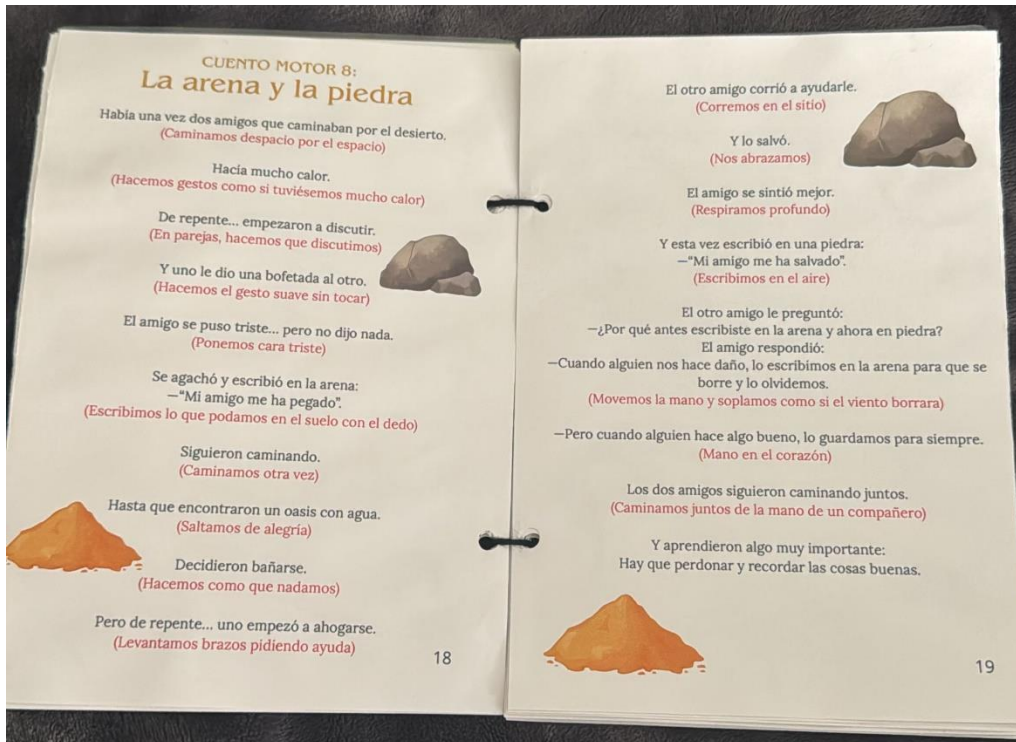
Los conejos dijeron:
—¡Hemos estado a punto de que nos pillen!
—¡Y todo por discutir tonterías!
Los dos se abrazaron.
(Nos abrazamos)

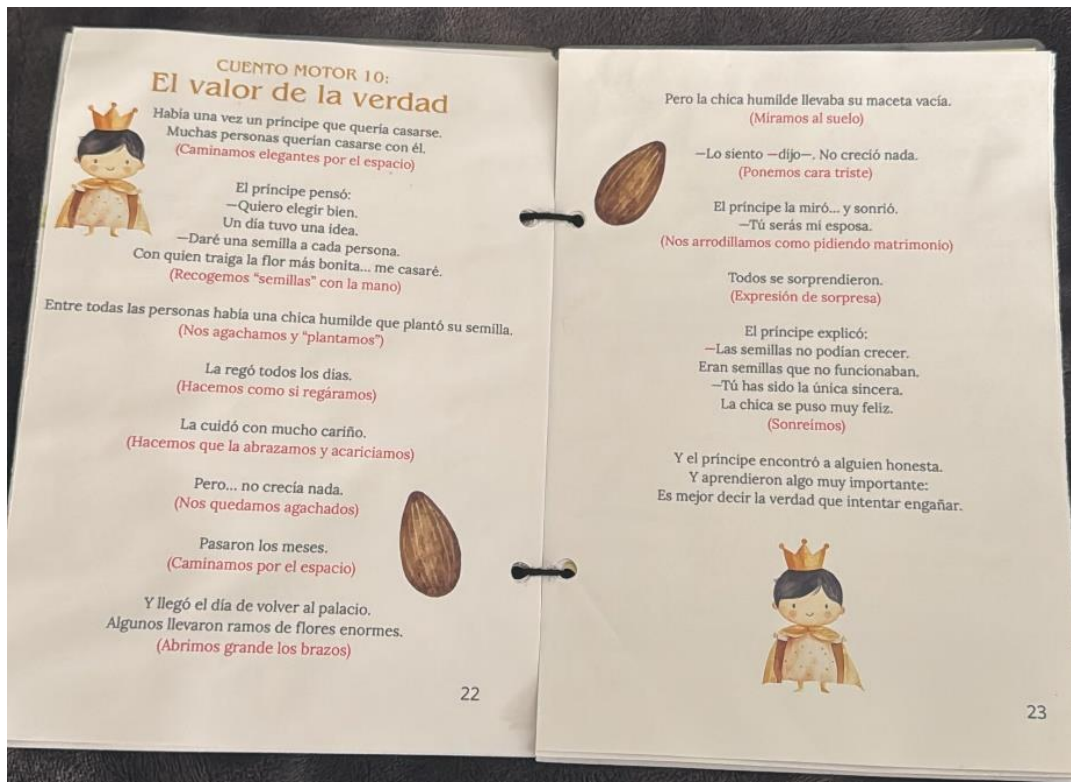
—Lo importante era escapar.
Los conejos salieron de nuevo a jugar, ahora como amigos.
(Saltamos suave por el espacio de la mano de un amigo)



11







**CUENTO MOTOR 10:
El valor de la verdad**



Había una vez un príncipe que quería casarse.
Muchas personas querían casarse con él.
(Caminamos elegantes por el espacio)

El príncipe pensó:
—Quiero elegir bien.
Un día tuvo una idea.
—Daré una semilla a cada persona.
Con quien traiga la flor más bonita... me casaré.
(Recogemos "semillas" con la mano)

Entre todas las personas había una chica humilde que plantó su semilla.
(Nos agachamos y "plantamos")

La regó todos los días.
(Hacemos como si regáramos)

La cuidó con mucho cariño.
(Hacemos que la abrazamos y acariciamos)

Pero... no creció nada.
(Nos quedamos agachados)

Pasaron los meses.
(Caminamos por el espacio)

Y llegó el día de volver al palacio.
Algunos llevaron ramos de flores enormes.
(Abrimos grande los brazos)



Pero la chica humilde llevaba su maceta vacía.
(Miramos al suelo)

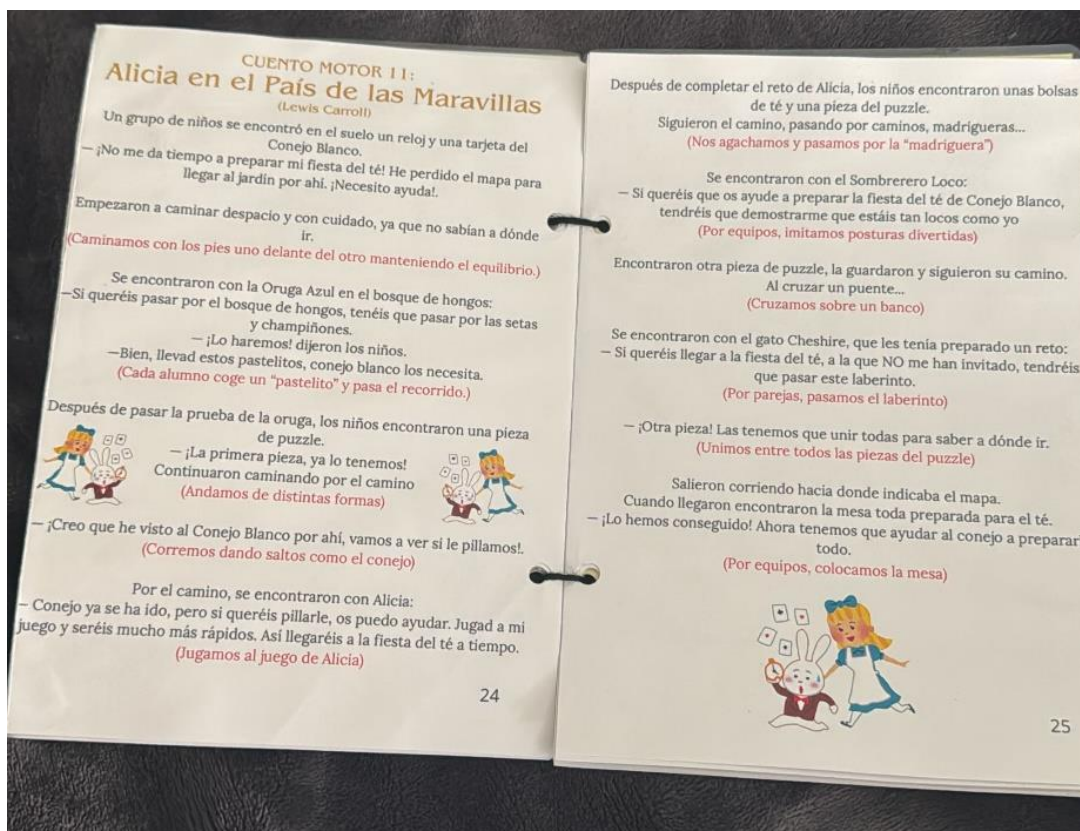
—Lo siento —dijo—. No creció nada.
(Ponemos cara triste)

El príncipe la miró... y sonrió.
—Tú serás mi esposa.
(Nos arrodillamos como pidiendo matrimonio)

Todos se sorprendieron.
(Expresión de sorpresa)

El príncipe explicó:
—Las semillas no podían crecer.
Eran semillas que no funcionaban.
—Tú has sido la única sincera.
La chica se puso muy feliz.
(Sonreímos)

Y el príncipe encontró a alguien honesta.
Y aprendieron algo muy importante:
Es mejor decir la verdad que intentar engañar.



**CUENTO MOTOR 11:
Alicia en el País de las Maravillas**
(Lewis Carroll)

Un grupo de niños se encontró en el suelo un reloj y una tarjeta del Conejo Blanco.
— ¡No me da tiempo a preparar mi fiesta del té! He perdido el mapa para llegar al jardín por ahí. ¡Necesito ayuda!

Empezaron a caminar despacio y con cuidado, ya que no sabían a dónde ir.
(Caminamos con los pies uno delante del otro manteniendo el equilibrio.)

Se encontraron con la Oruga Azul en el bosque de hongos:
— Si queréis pasar por el bosque de hongos, tenéis que pasar por las setas y champiñones.

— ¡Lo haremos! dijeron los niños.
— Bien, llevad estos pastelitos, conejo blanco los necesita.
(Cada alumno coge un "pastelito" y pasa el recorrido.)

Después de pasar la prueba de la oruga, los niños encontraron una pieza de puzzle.

— ¡La primera pieza, ya lo tenemos!
Continuaron caminando por el camino
(Andamos de distintas formas)

— ¡Creo que he visto al Conejo Blanco por ahí, vamos a ver si le pillamos!
(Corremos dando saltos como el conejo)

Por el camino, se encontraron con Alicia:
— Conejo ya se ha ido, pero si queréis pillarle, os puedo ayudar. Jugad a mi juego y seréis mucho más rápidos. Así llegaréis a la fiesta del té a tiempo.
(Jugamos al juego de Alicia)



Después de completar el reto de Alicia, los niños encontraron unas bolsas de té y una pieza del puzzle.

Siguieron el camino, pasando por caminos, madrigueras...
(Nos agachamos y pasamos por la "madriguera")

Se encontraron con el Sombrero Loco:
— Si queréis que os ayude a preparar la fiesta del té de Conejo Blanco, tendréis que demostrarme que estáis tan locos como yo
(Por equipos, imitamos posturas divertidas)

Encontraron otra pieza de puzzle, la guardaron y siguieron su camino.
Al cruzar un puente...
(Cruzamos sobre un banco)

Se encontraron con el gato Cheshire, que les tenía preparado un reto:
— Si queréis llegar a la fiesta del té, a la que NO me han invitado, tendréis que pasar este laberinto.
(Por parejas, pasamos el laberinto)

— ¡Otra pieza! Las tenemos que unir todas para saber a dónde ir.
(Unimos entre todos las piezas del puzzle)

Salieron corriendo hacia donde indicaba el mapa.
Cuando llegaron encontraron la mesa toda preparada para el té.
— ¡Lo hemos conseguido! Ahora tenemos que ayudar al conejo a prepararlo todo.
(Por equipos, colocamos la mesa)



