

LOS CUENTOS POPULARES/TRADICIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNA PROPUESTA A TRAVÉS DEL JUEGO

Rosario Padial Ruz¹ y Pedro Sáenz-López Buñuel²

¹Escuela de Magisterio La Inmaculada. Universidad de Granada.

²Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Huelva.

rpadiar@ugr.es y psaenz@uhu.es

RESUMEN:

En el contexto general de la educación en valores, y en particular, en la etapa de educación infantil, el cuento adquiere un papel fundamental como instrumento educativo. Este medio junto con el juego motor son herramientas de aprendizaje naturales, motivadoras y significativas, constituyendo a su vez un vehículo para el aprendizaje integral del niño/a. En base a esta idea, se presenta una propuesta de feria del juego, en la que tendremos como eje central los cuentos populares, y donde trabajaremos diferentes contenidos psicomotrices relacionados con el propio juego.

PALABRAS CLAVE: Cuento popular, Juego motor, Educación Infantil.

1. INTRODUCCIÓN.

En el contexto general de la educación en valores, y en particular, en la etapa de educación infantil, el cuento adquiere un papel fundamental como instrumento educativo, sin embargo, en esta sociedad, tan llena de cambios e innovaciones tecnológicas, parece que ocupa un papel secundario.

No obstante, y dado el desarrollo social al que acontecemos, pretendemos destacar la importancia de dos recursos de aprendizaje básicos en esta etapa: el cuento y el juego. Ambos son herramientas de aprendizaje naturales, motivadoras y significativas, constituyendo a su vez un vehículo para el aprendizaje integral del niño/a:

- En primer lugar, a nivel cognitivo, las vivencias corporales mejoran las propias representaciones mentales, haciendo así que el niño/a pueda percibir con mayor claridad el mundo que le rodea.
- En segundo lugar, la motricidad y la vida emocional, como ya hemos dicho con anterioridad, se encuentran ligadas, pues la motricidad es una fuente de placer básica para el niño/a.
- Mediante la motricidad podemos expresar diversos sentimientos, emociones... etc. Y gracias a esto el niño/a se adapta al mundo exterior.

Con ambos tendremos dos vías fundamentales para conseguir un desarrollo armónico, equilibrado y satisfactorio de los aspectos cognitivos, intelectuales y afectivos del niño/a. Ambos son grandes recursos didácticos para los docentes, en primer lugar con los cuentos podemos inventarnos situaciones, personajes, fantasías y llevarlos a cabo mediante la práctica motriz y el juego, experimentando diversos conceptos, sensaciones... etc.

En la propuesta que se desarrolla a continuación, utilizaremos como base de la sesión una feria del juego, en la que tendremos como eje central los cuentos populares, y donde trabajaremos diferentes contenidos psicomotrices relacionados con el propio juego.

La feria la podemos definir como un conjunto de actividades lúdicas o juegos en la que los participantes pueden ir de juego en juego sin tener que guardar un orden establecido. En todos los juegos debe primar la vertiente educativa y lúdica, y sobre todo, que puedan tener una funcionalidad futura en cuanto al aprendizaje de nuevos juegos por parte de los participantes (Ruiz, Torres, Rivera y Moreno, 1998: 479).

Este diseño de actividad, facilitará que los niños/as tengan contacto con la literatura infantil popular, al mismo tiempo que desarrollan aspectos relacionados con su motricidad.

Por otro lado, la utilización de ambas herramientas supondrá un factor de motivación e interés hacia los contenidos de trabajo de la actividad.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la propuesta que desarrollamos a continuación, tiene una doble finalidad, por un lado pretende desarrollar en los niños/as los siguientes objetivos:

- Acercar al niño/a, a través del juego, a los diferentes cuentos populares de nuestra cultura y de la bibliografía infantil.
- Conocer algunos personajes de diversos cuentos tradicionales e introducir al niño en el maravilloso mundo de la fantasía y la aventura.
- Motivar hacia la lectura de cuentos.

- Mejorar el desarrollo psicomotor del alumnado en la Etapa de educación infantil.
- Aprender a compartir experiencias, materiales... etc.
- Fomentar los valores y contravalores que estos cuentos nos transmiten.
- Utilizar el cuerpo como vehículo para transmitir emociones, sentimientos...etc y de comunicación con los demás a través la expresión corporal.
- Motivar hacia la práctica de la actividad física desde la etapa inicial de formación de hábitos de ejercicio físico, contribuyendo a la mejora de la salud y la calidad de vida.

Por otro lado, pretende, de cara a la formación del profesorado de Educación Infantil, que los futuros docentes sean capaces de:

- Conocer los diferentes cuentos populares de la bibliografía infantil, a través de una metodología activa y participativa, donde el juego y el movimiento sean los recursos para el conocimiento y aprendizaje de los diferentes cuentos.
- Sensibilizar y motivar al docente hacia la utilización de los cuentos y el juego, herramientas de formación integral de los alumnos/as.
- Seleccionar y diseñar y aplicar actividades educativas que integren ambas herramientas (cuento popular y juego).

2- EL CUENTO POPULAR

2.1.- Importancia del cuento popular

Uno de los recursos más utilizados por los maestros y las maestras de Educación Infantil es el cuento, siempre desde una doble perspectiva. En primer lugar, se convierte en una de las herramientas más poderosas en lo que a transmisión de valores se refiere, así como a su capacidad formativo-didáctica. Por otro lado, su carácter lúdico lo convierte en un instrumento de disfrute y placer, potenciador de la imaginación y la creatividad (González, 2006).

El cuento, según la RAE, es una breve narración de sucesos ficticios y de carácter sencillo, hecha con fines morales o recreativos. Los cuentos serán el primer contacto del niño/a con su cultura. Los cuentos de tradición cultural pertenecen a un contexto cultural del que son producto, y se han transmitido de forma oral en varias generaciones.

Siguiendo a Pelegrin (2004), el cuento popular, el de tradición oral, se ha tornado en un instrumento muy útil en la etapa educativa de Educación Primaria, y en especial, de Educación Infantil. Hemos de señalar que el niño/a, desde sus primeros años disfruta de los cuentos y lo convierte en materia de su proceso educativo. Además del elemento lúdico, se torna en elemento básico con el que el niño/a se halla familiarizado gracias a la familia, los primeros instantes de escolarización y las adaptaciones al cine que tanta difusión han adquirido en las últimas décadas principalmente. Por otro lado, es un hecho evidente que en las aulas los docentes han usado del cuento para transmitir valores y hacer más efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de todo lo precisado, como indica Pelegrin (2004: 11) "la transmisión oral, el desciframiento emocional de la palabra contada, de lo oído, visto, tocado, saboreado, compartido con otro, le ayudarán posteriormente en su contacto con la letra impresa, motivando una lectura gozosa".

El cuento, concebido como narración breve, que expone asuntos de índole ficticia y carácter sencillo, puede tener una finalidad moral y recreativa (Argente y Gómez, 2006). A su vez, los cuentos se tornan en el primer contacto de los niños/as con su cultura. Los cuentos de tradición oral pertenecen a un contexto cultural, y son transmitidos de generación en generación.

Por otro lado, hemos de indicar que se ha tenido conciencia del valor de cuento en el desarrollo de la historia, la trasmisión de valores y la consolidación de la cultura. En la actualidad, a su vez, se comprende con mayor precisión la relevancia del relato, tanto de índole popular como de otra génesis, en el desarrollo integral del niño/a desde sus diferentes facetas diferenciadas: afectiva, emocional y social (Salmerón, 2004). En lo concerniente al proceso de socialización, hemos de poner en relieve que el cuento juega un papel importante, debido fundamentalmente a que resulta un instrumento clave en el desarrollo de los procesos de adquisición de la cultura, sirviendo de forma directa para la naturalización de los procesos que implican el conocimiento directo de las realidades que forman parte de la sociedad en la que el niño/a crece y a la que tiene que incorporarse (Sandoval, 2005).

Gracias al uso del cuento, se garantiza en gran medida la adquisición de diversas habilidades no únicamente sociales, sino que se generan estructuras gramaticales que ayudan al discurso narrativo y el desarrollo de léxico (Miranda, 2004).

2.2.- Valores educativos del cuento popular

Son numerosos los valores educativos que pueden extraerse de este instrumento literario y cultural. En primer lugar, tal y como indican Pelegrin (2004) y Saez (1999), el cuento puede desarrollar:

- ✓ Actitud de sensibilidad hacia la belleza. Sirve para poner en relieve la capacidad de creación del menor, al mismo tiempo que motiva al niño/a a dominar la propia forma de expresión, otorgándole la capacidad gradual de desarrollar un lenguaje figurativo, con recursos expresivos.
- ✓ La comunicación y adquisición de las capacidades lingüísticas precisas. Amplia el lenguaje de los discentes con un vocabulario amplio, claro, conciso y sugestivo.
- ✓ Un aumento de la afectividad del niño/a, partiendo de la base de la nobleza, la bondad y la belleza.
- ✓ Hábitos de sensibilidad artística mediante imágenes atrayentes para el alumnado.

Además de estas dimensiones, es interesante analizar cómo algunos planteamientos que presentan los cuentos, en ocasiones, pueden preparar para la vida, por el desarrollo de la capacidad para afrontar y resolver conflictos (González y Molina, 2007). En el caso específico del desarrollo emocional, la identificación y canalización de emociones, algunos cuentos se pueden convertir en un instrumento privilegiado. Se ha manifestado sobremano que la utilización de sus formas y metodología ayuda en este sentido. A su vez, pueden llenar la necesidad de simpatía y educar la sensibilidad.

Como instrumento metodológico, a su vez, podemos destacar la utilidad cara al desarrollo de la competencia lingüístico-comunicativa, tan básica y central. No sólo sirve cara a la ordenación espacial de los elementos secuenciales, por la sucesión de acontecimientos de forma lineal, sino que además, mejoran y enriquecen la

comprensión oral, la expresión de vivencias, sentimientos y emociones y la adquisición de léxico general y específico (Sandoval, 2005).

En lo referente a la trama argumentativa y sus derivaciones, hemos de poner en relieve que el cuento en sí, sirve para clasificar situaciones y tipificar personajes, contribuyendo al desarrollo de la lógica elemental infantil, sobre todo en lo referente a los conceptos de causalidad y consecuencia (Miranda, 2004).

Además, Quintero (2005) aporta algunas ideas para utilizarlo como recurso pedagógico:

- Sirve para divertir y entretener a la vez que transmiten conocimientos ricos y complejos.
- Satisface las ganas de acción del alumnado puesto que en su imaginación proyectan lo que les gustaría hacer.
- Conecta con las características cognitivo- afectivas de niños y niñas. La narración del cuento enlazará rápidamente con el mundo interno del niño/a, contribuyendo al desarrollo de su capacidad simbólica.
- En un elemento socializador que favorece las relaciones, empezando por el simple hecho de que son los propios personajes los que interactúan socialmente.
- Facilita la superación del egocentrismo al ponerse en el lugar de los diferentes protagonistas, considerando los diversos puntos de vista.
- Prepara para la vida ofreciendo modelos de comportamiento, sentimiento y valores.

Siguiendo a Aranda (2007), el desarrollo de las habilidades sociales en la etapa de Educación Infantil se torna en una prioridad. Las bases para su adquisición deben sentarse a lo largo de la Etapa de Primaria. En este sentido, y como recurso de relevancia, el cuento es un elemento básico, dotando de situaciones en las que el niño/a puede desarrollar la empatía, la capacidad de adquirir sentimientos de otros, y de afrontar retos personales y sociales por aprendizaje directo, indirecto o vicario. Y es evidente que las habilidades sociales tienen una estrecha relación con el desarrollo cognitivo y los aprendizajes en general que se van a llevar a cabo en cualquier contexto educativo, como es el caso de la escuela en sí misma. Esta adquisición será un condicionante básico en la aparición de comportamientos y actitudes positivas ante la realidad.

2.3.- Criterios de selección y adaptación de los cuentos populares

No todo vale, hay cuentos buenos y otros que no lo son tanto, por ello el maestro/a deberá seguir una serie de pautas a la hora de seleccionar, narrar y utilizar cuentos orales y escritos.

Deberemos seleccionar y en algunos casos adaptar el texto de los cuentos con el objetivo de que transmitan mensajes que puedan incidir en la educación de actitudes y valores propios de esta etapa. “Se deben sustituir valores y actitudes propios de la época en la que se crearon, por otros, tan necesitados de educar en estos tiempos” (Conde, Viciana y Calvo, 1999: 15).

El docente tendrá que elegir cuidadosamente los cuentos: que sea un texto portador de objetivos, conocimientos y valores. El texto puede ser breve y sencillo, pero no por ello simple. Con un lenguaje accesible y que pueda comprender el niño/a (Fernández, 2010).

Seguindo a Conde (1994), para que los cuentos tengan un carácter motivador y sean una herramienta educativa válida, deben tener las siguientes características:

- La forma lingüística del cuento, deberá ser de tal manera, que la memoria la aprenda sin demasiados obstáculos.
- La duración de los mismos ha de ser breve (para niños de 3 o 4 años se recomiendan cuentos de 10-15 minutos, con estructura sencilla y pocos personajes, preferiblemente animales).
- El maestro/a deberá vivenciar el cuento, gesticular, moverse.
- Los cuentos hay que variarlos. Se deben tocar toda la gama de cuentos: fantásticos, realistas, de animales, de personajes humanos, populares, etc.
- Los cuentos se pueden y deben interdisciplinar con otras áreas de conocimiento: geografía, historia, ciencias naturales, matemáticas, área de plástica, corporal y musical. Y a partir de esto, crear centros de interés.
- Los cuentos deberían estimular la dinámica de grupo, la charla, las preguntas y las respuestas, con el objeto de resolver dudas, de medir la capacidad comprensiva del niño/a, de analizar los contenidos planteados, etc.

3- EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

3.1.- Importancia del juego en educación Infantil

Existen muchas reflexiones sobre la importancia del juego en el ámbito educativo, pero casi todas concluyen en que para aprender mejor, el proceso debe ser lo más divertido posible, motivador por excelencia, sin tener por ello que perder su rigor educativo. Siguiendo a Gutiérrez et. al. (1997), el juego se trata de un recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio para favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño/a. Su valor no está solo en su motivación, sino en que es una actividad significativa, desarrollando experiencias globalizadoras, puesto que las actividades lúdicas se relacionan con los tres ámbitos de experiencia.

Basándonos en las aportaciones de Molina (1990) y Garaigordobil (2007), las capacidades que se pueden desarrollar a través del juego son:

- ✓ Desarrollo Motor: el ejercicio que el niño/a activo necesita le viene dado por el juego. El juego puede favorecer: el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo, etc.
- ✓ Desarrollo Psicológico: el juego desempeña una función catártica, liberando al niño/a de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada.
- ✓ Desarrollo Mental: a nivel mental, la actividad lúdica puede fomentar el desarrollo de la imaginación, creatividad y fantasía, así como la inteligencia y mejora del rendimiento escolar.
- ✓ Desarrollo Social: el juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño, comunicación y cooperación con los iguales. Desde su nacimiento, el niño/a va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia, a través de la actividad lúdica. En los juegos sobre todo cooperativos, el niño/a ha de pensar en los demás, aceptando sus actitudes y propuestas de juegos y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño/a en los juegos va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas.

- ✓ Desarrollo Afectivo-Emocional: al permitir la expresión y el control emocional, favorecer el equilibrio psíquico, y la mejora del autoconcepto.
- ✓ Desarrollo del Lenguaje: en el juego con los demás, o de imitación de otras personas, es evidente que el niño/a necesita del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas.

Conde y Viciana (1997) destacan el valor del aprendizaje espontáneo que implica el juego, para la adquisición espontánea de nuevas habilidades y conocimientos, no solo motrices, sino intelectuales, afectivos, psico-sexuales y sociales. Siguiendo a Garaigordobil (2007), es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, afectivo-emocional y social. El juego es un importante motor para el desarrollo humano, ya que desempeña un relevante papel en:

- El desarrollo intelectual, al estimular el desarrollo del pensamiento y la creatividad.
- El desarrollo social, al potenciar la socialización, la comunicación y la cooperación con los iguales.
- En el desarrollo afectivo-emocional.

3.2.- Tratamiento del juego en el currículum de Educación Infantil

La metodología que se sugiere para la Etapa de Infantil, es una metodología basada en el juego, la acción, la experimentación y la indagación (Ley orgánica 2/2006, del 3 de Mayo, de Educación). Esta metodología se basa en los principios pedagógicos que se establecen para esta etapa:

- Principio de actividad: la intervención activa del niño/a es el mejor instrumento para el desarrollo de su personalidad, distinguiéndose los años de la infancia por una actividad viva, siendo lo que les caracteriza: hacer, crear, moverse, ensayar, experimentar, vivir, a fin de aprender constantemente por la realidad.
- Principio del juego: el principio lúdico desempeña una importancia fundamental, ya que es una necesidad vital para el niño/a. El juego tiene una función motivadora. Para Gervilla (1995), existe una transferencia positiva de la motivación por el juego a las actividades escolares. Cuando se despierta y favorece la curiosidad, se ha conseguido iniciar al niño/a en el aprendizaje escolar.
- Principio de interés: para que el aprendizaje sea significativo para el niño/a, este debe reunir en todo momento dos ingredientes, que sean motivantes y que sean interesantes.
- Principio de actividad asociada: el aprendizaje o vivencia de carácter social ha de realizarse en el medio social. La escuela debe potenciar la socialización, a través de trabajos cooperativos, dramatización de situaciones, personificación de roles de miembros de la comunidad, juegos, actividades extraescolares,...
- Principio de creatividad: disposición para crear, para descubrir,...
- Principio de globalización: el aprendizaje no debe producirse por la suma o acumulación de nuevos conocimientos de los que ya posee la persona que aprende, sino que debe ser el producto del establecimiento de múltiples conexiones y relaciones entre lo nuevo y lo ya sabido, experimentado o vivido.

De esta forma, el juego se considerará como un instrumento de aprendizaje que sirve como vehículo para la adquisición de los contenidos de cada área. El juego y la actividad física serán un instrumento de trabajo a partir del cual se irán incardinando todos los contenidos del currículo. (Conde y Viciana, 1997).

4- DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

4.1.- Propuesta metodológica: la feria del cuento popular del juego en educación Infantil

La experiencia que se expone a continuación se ha llevado a cabo desde la asignatura “Técnicas de educación motriz en edades tempranas”, asignatura de 2º curso educación infantil, del Centro de Magisterio “La Inmaculada”, de Granada.

Aprovechando la cercanía a esta escuela de magisterio, de la E.I. Ave María “San Cristobal” de Granada, desde hace unos 10 años, los alumnos/as de esta asignatura realizan prácticas aplicadas con los niños del 2º ciclo de E.I. de dicho centro, donde ponen en práctica los conocimientos adquiridos en las materias que impartimos en esta especialidad (en el 1º curso Desarrollo Psicomotor y 2º curso Técnicas de Educación Motriz en Edades Tempranas). En la asignatura de 1º curso se trabajan los contenidos psicomotores que se desarrollan en educación infantil y en la 2ª asignatura, el objetivo es que comprendan que herramientas pedagógicas que tienen como base el cuerpo y el movimiento (el juego, canciones motrices, danzas, cuentos motores,...) pueden trabajar y desarrollar los diferentes contenidos que recogen las tres áreas del 2º ciclo.

Como base de esta asignatura, uno de los trabajos que les proponemos es realizar una feria del juego, donde utilizando estas herramientas, trabajen algún contenido cognitivo o actitudinal de cualquiera de las áreas. En este caso, la experiencia que expondremos es una feria del juego, que tiene como temática central los cuentos populares.

El grupo que se encargó de esta feria, planificó y diseñó 11 actividades, para un grupo de 45 niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Las diferentes actividades trabajaban el conocimiento y la motivación hacia la lectura de los cuentos populares, a la vez que desarrollan contenidos psicomotores. Los alumnos/as prepararon los materiales de cada actividad y se disfrazaron según el cuento que iban a trabajar en cada una.

La feria se organizó por estaciones distribuidas por todo el gimnasio. Los niños/as se organizaron en grupos de 4, guiados siempre por un alumno/a que se encargaba de cambiarlos de estación.

4.2.- Propuesta práctica

Tras la lectura y trabajo previo de los diferentes cuentos que se iban a trabajar en la feria, se desarrollaron las siguientes actividades organizadas por estaciones. A continuación se desarrollan cada una de ellas.

1ª estación

Cuento: Blancanieves y los 7 enanitos.

Título: Comed, comed.

Desarrollo: colocados uno frente al otro, a la señal, deberán comerse la manzana sin utilizar las manos. Para ello dispondrán de un tiempo determinado. Ganarán los participantes que se coman la manzana en el tiempo determinado o aquellos que cuando finalice el tiempo se hayan comido la mayor parte de la manzana.



2ª estación

Cuento: Ricitos de oro.

Título: ¿Qué es lo que toco?

Desarrollo: Los niños/as de uno en uno, buscarán los objetos mediante el tacto y los clasificarán según el tamaño (grande, mediano y pequeño).



3ª estación

Cuento: Los tres cerditos.

Título: Sopla lobo sopla.

Desarrollo: En esta actividad, los niños/as tendrán que simular que son el lobo e irán conduciendo un globo mediante soplidos.



4ª estación

Cuento: Los tres cerditos.

Título: Hago mi Careta.

Desarrollo: En esta actividad, los niños/as diseñarán su propia careta de alguno de los personajes de este cuento.



5ª estación

Cuento: El gato con botas.

Título: ¡Salta gatito!

Desarrollo: los niños/as, realizarán carreras de sacos disfrazados como el gato con botas. Previamente habrán confeccionado con papel de periódico un sombrero como el que lleva el gato en el cuento.



6ª estación

Cuento: La ratita presumida.

Título: El baile de la escoba.

Desarrollo: los niños/as participarán en el baile popular de la escoba.



7ª estación

Cuento: Caperucita roja.

Título: El laberinto del lobo.

Desarrollo: los niños/as realizarán un circuito motor que simulará el camino que caperucita hace hasta la casa de la abuela.



8ª estación

Cuento: Todos.

Título: Marionetas.

Desarrollo: se les dará a los niños/as diferentes dibujos con los personajes de los cuentos que estamos tratando. Tendrán que recortarlo y colorearlo, y a continuación para hacer la marioneta, tendrán que pegar la pajita detrás del dibujo con cinta adhesiva a modo que podamos manejar nuestro personaje cogiendo la pajita.



9ª estación

Cuento: Todos.

Título: El maquillaje de los cuentos.

Desarrollo: se pintará la cara a cada niño/a según el personaje que ellos prefieran de alguno de los cuentos trabajados.



10ª estación

Cuento: Todos.

Título: La misión de los cuentos.

Desarrollo: Los niños/as con ayuda de la monitora tendrán que subir por las espalderas y coger los pictogramas para completar las frases de los cuentos que están escritas en el papel continuo.



11ª estación

Cuento: Todos.

Título: Cuéntame un cuento.

Desarrollo: Uno de los profesores se encargará de contar alguno de los cuentos que se van a trabajar en el resto de estaciones.



5- VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Durante el tiempo que llevamos trabajando este tipo de experiencias y teniendo en cuenta los objetivos planteados, hemos comprobado que el alumnado de la titulación de Educación Infantil que participan en la organización de la actividad, muestra un enorme interés en el diseño y elaboración de los materiales para la realización de la feria. Al mismo tiempo, se ha mejorado la actitud de cooperación y colaboración entre los grupos de trabajo.

Por otro lado, se produce un acercamiento y aplicación de los contenidos trabajados en clase a la realidad del centro de educación infantil y del alumnado de 2º ciclo, al que ha ido dirigida esta actividad.

Con respecto al alumnado de 2º ciclo de educación infantil, los niños/as han participado con enorme motivación y emoción en las actividades propuestas, han mejorado sus capacidades cognitivas en cuanto al conocimiento de los cuentos populares y han desarrollado al mismo tiempo su psicomotricidad. La organización de la actividad ha permitido la mejora de las relaciones interpersonales con los compañeros y con nuestro alumnado de magisterio, permitiendo un desarrollo integral del niño.

6- CONCLUSIONES

Las actividades lúdico-educativas que ayuden a la comprensión de realidades de manera eficaz y al mismo tiempo, amenas, contribuyen al desarrollo integral del niño/a. En este caso, el recurso del cuento, enmarcado en un espacio mayor que comprenda otras dimensiones más amplias puede apoyar la intencionalidad implícita de abrirse a nuevas perspectiva que ayuden a un crecimiento integral así como al desarrollo de las principales facetas o dimensiones fundamentales de la personalidad, desde el desarrollo cognitivo a la competencia social.

El currículum básico de Educación Infantil incluye entre sus instrumentos el cuento como elemento que contribuye positivamente desde la utilidad y, al mismo tiempo, el carácter lúdico, al desarrollo íntegro del niño/a, en el reconocimiento de sus emociones y gestión positiva de las mismas, hasta la capacidad de desplegar todas las habilidades sociales necesarias. En este sentido, la actividad propuesta se alza como una forma complementaria de combinar los elementos necesarios para la consecución de parte de los objetivos previstos. Su capacidad de combinar el

instrumento-cuento con los aspectos lúdico, visual, estético y participativo se convierte en una alternativa a las dificultades crecientes de socialización e integración de emociones que se captan cada vez con más frecuencia desde tempranas etapas de infantil.

Con experiencias como la que se ha presentado, el alumnado de Educación Infantil mejora numerosas capacidades motóricas, afectivas y cognitivas, mientras paralelamente el alumnado universitario, futuras maestras y maestros desarrollan interesantes competencias para su futura labor docente.

Por tanto, recomendamos la inclusión de este tipo de actividades en el Proyecto de Centro, adecuadas al Plan Anual y plasmadas tanto en la planificación como en las Unidades Didácticas para colaborar con la adquisición de contenidos, objetivos y competencias básicas.

7.- BIBLIOGRAFÍA

- Aranda, R. (2007). Evaluación diagnóstica sobre habilidades sociales de los alumnos de Educación Infantil: Proyecto de Formación del Profesorado de Centros. *Tendencia Pedagógica*, 12, 111-149.
- Argente del Castillo, M. T., y Gómez, B. (2006). Animación a la lectura en Educación Infantil: una experiencia en tres años. *Revista Digital Práctica Docente*, 4, 1-11.
- Conde, J.L. (1994): *Cuentos motores (Vol.I)*. Paidotribo. Barcelona.
- Conde, J.L. y Viciano, V. (1997): *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Aljibe. Málaga.
- Conde, J.L; Viciano, V. y Calvo, M.L (1999): *Nuevas canciones infantiles de siempre. Propuesta para la globalización de los contenidos expresivos en educación infantil y primaria*. Aljibe. Málaga.
- Fernández, C.G. (2010): "El cuento como recurso didáctico". *Revista digital. Innovación y Experiencias Educativas*. Nº 26.
- González, I. (2006): *El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas*.
- González ,P. y Molina, R. (2007). *Aprendizaje de las habilidades sociales básicas*. *Revista Digital Práctica Docente*, 7, 2-12.
- Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Miranda, A. (2004). *Cuentos infantiles: técnicas de mejoramiento del discurso narrativo en niños y niñas de educación parvularia*. Temuco: Universidad C.
- Molina, J. (1990). "El juego, su importancia: Evolución en el ciclo inicial". *Revista Comunidad Educativa*. Pag. 26-31.
- Pelegrin, A. (2004). "La aventura de oír". Anaya. Madrid.
- Quintero, M.P. (2005). *Érase una vez... un cuento*. *Revista Digital de Investigación y Educación*, 16. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_revistaense/-CUENTO_infan.pdf (consultado el 10 de septiembre de 2005).
- Ruiz, L., Torres, J., Rivera, E. y Moreno, P. (1998): "La feria del juego. Una propuesta globalizadora". Publicaciones. Escuela Universitaria del Profesorado de EGB. Melilla.
- Sáez, J. (1999). *Cuentos pedagógicos, relatos educativos*. Murcia: Diego Marín Libro.
- Salmerón, P. (2004). *Trasmisión de los valores a través del cuento*. Granada: Universidad de Granada.
- Sandoval, C. (2005). *El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral*. *Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*, 1-2.
- Villarini, A. R. (1997). *El currículum orientado al desarrollo humano integral*. Biblioteca de Pensamiento Crítico: San Juan de Puerto Rico.