

EL CUENTO MOTOR COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DEL SALTO Y LOS DESPLAZAMIENTOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA INFANTIL

THE MOTOR TALE AS AN EDUCATIONAL STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF JUMPING AND MOVEMENT IN THE INFANT PHYSICAL EDUCATION CLASSROOM

Autores: Cecilia Nicolás Belmonte y José Ignacio Alonso Roque. Universidad de Murcia

Correo de contacto: cecilia.nicolas@um.es

Recibido: 14.04.2021

Aceptado: 21.06.2021

Resumen

El Cuento Motor (CM) es una herramienta metodológica que, en función de su uso en el aula, puede favorecer el desarrollo integral de la persona mediante el tratamiento de habilidades motrices básicas para la vida, entre ellas las referidas al salto y a los desplazamientos. Por este motivo, esta investigación tuvo dos objetivos principales: por un lado, el de analizar el desarrollo y perfeccionamiento del salto como habilidad motriz, y, por otro lado, el de examinar el desarrollo y perfeccionamiento del desplazamiento como habilidad motriz. Ambos objetivos se trabajaron mediante el uso de los CM en un grupo de 25 alumnos de cinco años de Educación Infantil. Se trata de un estudio de carácter cualitativo, y los instrumentos empleados en este estudio fueron la observación participante, un diario de aula de la maestra y un diario de campo de la investigadora. Los datos obtenidos se analizaron mediante el programa Atlas.Ti v.7, y los resultados indican que el simbolismo lúdico que ofrecen los CM, así como la gran variedad de situaciones y experiencias que ofrece su desarrollo en el aula de Educación Física Infantil, favorece el correcto desarrollo de las habilidades motrices básicas trabajadas en esta investigación.

Palabras clave: Educación Física, Educación Infantil, proceso de aprendizaje, habilidades motrices, cuento motor.

Abstract

The Motor Tale (MT) is a methodological tool that favors the integral development of the person through the treatment of basic motor skills for life, including those related to jumping and displacement. For this reason, this research had two main objectives: on one hand, to analyze the development and improvement of jumping as a motor skill, and on the other hand, to examine the development and improvement of movement as a motor skill. Both objectives were worked through the use of MT in a group of 25 students of five years of Early Childhood Education. This is a qualitative study, and the instruments used in this were participant observation, a teacher classroom diary and a researcher field diary. The results obtained indicate that the playful symbolism offered by MT, as well as the great variety of situations and experiences offered by its development in the Infant Physical Education classroom, favors the correct development of the basic motor skills developed on in this research.

Keywords: Physical Education, Early Childhood Education, learning process, motor skills, motor tale.

Introducción

Benditos tiempos en los que cruzábamos la calle pisando solo las franjas blancas del paso de peatones para no caer a un vacío abismal y aterrador; en los que en la parte trasera del coche girábamos nuestras manos y brazos cada vez que venía una curva y jugábamos con los pies a acelerar y frenar; en los que desde lo alto del tobogán podíamos ver el horizonte que captaba nuestra mirada, sintiéndonos así los más altos del lugar, ya que no había nada que en ese momento no estuviera a nuestro alcance. Bendita creatividad que nos hacía ser partícipes y protagonistas de nuestra propia aventura y libres en nuestra propia imaginación.

La capacidad de disfrutar de estas aventuras y de la libertad imaginativa en las edades tempranas se produce gracias al simbolismo lúdico (Montañés et al., 2000). La posibilidad de usar el simbolismo en el aula posibilita el acceso al trabajo y desarrollo de diversas dimensiones del alumnado, como la dimensión biológica mediante el tratamiento de las habilidades motrices básicas, es decir “el juego simbólico genera el desarrollo de diversos aprendizajes” (Silva, 2019, p. 16).

El juego infantil y su incidencia en las habilidades motrices básicas

El juego es uno de los lenguajes que permite a los niños expresarse públicamente y desarrollar su creatividad, imaginación, inteligencia racional y habilidades sociales, emocionales y motrices, entre otros aspectos (Andrade, 2020). Además, es en sí mismo una práctica que enriquece los aspectos motrices de los niños, ya que “es indudable la conexión entre juego y las dimensiones básicas del desarrollo infantil” (Quirós y Arráez, 2005, p. 25). Gracias a la relación que se da entre el juego y el desarrollo psicomotor, el alumno es capaz de conocer su propio cuerpo y acercarse al mundo exterior (Moreno y Rodríguez, 2008).

Debido a la alta incidencia que el juego tiene sobre la adquisición y desarrollo motriz de la persona, conviene señalar el concepto de ludomotricidad. Parlebas (1981) presenta este concepto como el conjunto de las acciones motrices adaptadas a la realidad vinculante de cada momento que se caracterizan por ser gratas y agradables para quienes las realizan, sirviendo a su vez como medio y fin del aprendizaje motor. En una definición más actual de este término, se encuentra la de Pérez y Simoni (2019, pág. 42) quienes definen la ludomotricidad como “la utilización de lo lúdico para favorecer la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, el placer, gozo, disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con una intención pedagógica”. En definitiva, los niños juegan para comunicarse mediante sus acciones, para desarrollar su personalidad, estar en contacto con su propio cuerpo y con otras personas y objetos y para desarrollar todas sus habilidades y destrezas, tal como lo indican Meneses y Monge (2001). Al partir de la ludomotricidad para acercar al alumnado a la adquisición de nuevos conocimientos motrices se tendría que emplear entonces el tipo de juego que más se acerque a las características y necesidades del alumnado. En este sentido, para Meneses y Monge (2001) el juego simbólico es el que predomina en la etapa de Educación Infantil (El a partir de este momento). En este tipo de juego, el alumnado crea su propio contexto de desarrollo y aprendizaje, por ejemplo, toma un aro y hace de él un volante para conducir, o se sienta en un banco y este es un cohete espacial que va a la Luna.

Con relación al simbolismo lúdico, parece haber relación entre la imaginación empleada en el juego y el aprendizaje que surge fruto de este juego (Fleer, 2018). Esto se produce porque el mundo imaginario creado para el juego permite a los niños adquirir nuevos aprendizajes y conocimientos vinculados a todas las dimensiones personales, como la motriz. Además, como indican Saraiva et al. (2021), el juego simbólico es el más predominante en estas edades, tanto en el tiempo de juego libre como en el elegido por los adultos cuando se realiza un juego más guiado.

Por otro lado, una Educación Física (EF, en adelante), basada en el juego y otras actividades deportivas, impulsa las conductas autónomas en el alumnado, así como la motivación (Gil-Arias et al, 2020). Un estudio longitudinal realizado por Ericsson y Karlsson (2012) en el que se analizaron a dos grupos de alumnos, determinó que el grupo de niños que había estado realizando más horas de EF a la semana, no solo había mejorado sus habilidades motrices, sino también su rendimiento escolar.

Gracias a la naturaleza y características del juego, durante la puesta en práctica de este pueden desarrollarse aspectos de todos los ámbitos educacionales, promoviendo así el desarrollo de destrezas y habilidades de carácter grueso (Cruz et al., 2020). Es dentro del desarrollo de los aspectos motrices donde se incluye el trabajo de las habilidades motrices básicas (Prieto, 2010). Por todo esto, se puede decir que una EF basada en el juego sirve entre otros aspectos para el desarrollo de estas habilidades motrices básicas.

El movimiento es una de las partes más primordiales de la vida de los niños, por lo que es importante el desarrollo de sus habilidades motrices. Los resultados del estudio de Ozbar et al. (2016) señalan que aquellos alumnos que realizaron actividades y juegos con el objetivo de mejorar las habilidades motrices, efectivamente las mejoraron, lo que posteriormente les facilitaría el desarrollo de acciones donde se vieran involucradas la agilidad, el equilibrio, la flexibilidad o el salto de altura y de distancia.

Por su parte, el estudio realizado por Robinson et al. (2015) indica que una buena competencia de las habilidades motrices en la infancia es un factor fundamental para una buena práctica deportiva y de actividad física en el futuro.

Otro de los beneficios encontrados del desarrollo de las habilidades motrices es la mejora en la habilidad en la escritura (McGlashan et al., 2017), ya que tras un programa de intervención basado en el desarrollo de juegos motores que fomentaban las habilidades motrices de carácter fino, se pudo comprobar cómo los niños mejoraron su destreza y habilidad grafomotriz.

En cuanto al desarrollo de estas habilidades motrices básicas, dos de las habilidades que empiezan a desarrollarse a edades tempranas son los saltos y los desplazamientos. Los investigadores Haywood y Getchell (2005) alegan que aquellos niños que intenten saltar en edades aún muy tempranas conseguirán realizar este salto, aunque sea en su fase más simple, saltando con uno o dos pies y aterrizando de nuevo en el suelo con dos pies. En lo referente a los desplazamientos, Clenaghan y Gallahue (1985) señalan que los niños pueden comenzar a andar entorno a los 9 o 10 meses, perfeccionando paulatinamente su técnica hasta los 24 meses aproximadamente. Además, la motricidad (y dentro de ella los desplazamientos) es un elemento imprescindible para los niños, ya que, con ella, aparte de conseguir un buen desarrollo físico, también se consigue un buen desarrollo social, afectivo y cognitivo (Lugrís et al, 2012).

El cuento motor como recurso educativo en EF

En general el cuento tradicional es una de las herramientas más poderosas para desarrollar la imaginación y la creatividad de los niños, ya que en él se recrean situaciones ficticias capaces de ser interpretadas por cualquier individuo, sean cuales sean sus capacidades. Además, el cuento como recurso educativo favorece la socialización, el aprendizaje de contenidos y el conocimiento de uno mismo (Pérez et al, 2013). Todas estas características permanecen en su variante del CM. Este es un tipo de juego simbólico que permite al profesorado el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades motrices básicas. Los CM son juegos motores de carácter simbólico que presentan intencionalidad educativa. Mediante los CM el alumnado ya no solo imagina, sino que también actúa dentro del mundo ficticio creado a través de la motricidad. Según Vargas y Carrasco (2006) los alumnos que se encuentran en El tienen una edad propicia para el uso de los CM ya que están en pleno proceso de florecimiento motriz y cognitivo.

El CM es un tipo de juego simbólico que se ha organizado y preparado de manera intencionada por parte de los docentes, lo que permite la exploración y el descubrimiento de la realidad que rodea al alumnado, fomentando así el aprendizaje y el desarrollo integral (Allee-Herndon y Killingsworth, 2020).

Además, aparte de todos los beneficios encaminados al desarrollo motriz del alumnado mediante el uso de los CM, diversos estudios como los de Otones de Andrés y López Pastor (2014) y Texeira et al. (2015) indican que esta metodología fomenta un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje gracias a un incremento en la motivación del alumnado, a la posibilidad de trabajar diferentes contenidos motrices, de adaptarse a los ritmos de aprendizaje individuales, y de hacer más partícipe del proceso educativo al alumnado.

Lagunas y preguntas de investigación

Como se ha podido comprobar, las habilidades motrices son indispensables para el buen desarrollo motor de la persona, ya que estas ayudan a que este desarrollo adquiera un sentido más amplio y atañe a todas las dimensiones de la persona (Goodway et al. 2002). para que este adquiera un sentido más global que implique el desarrollo de todas las dimensiones de la persona, es indispensable el dominio de las habilidades motrices básicas. Por todo lo anterior, este estudio se va a centrar en el desarrollo de dos habilidades motrices básicas, el salto y los desplazamientos. Se han elegido estas habilidades partiendo de la idea de que ambas son consideradas como dos de los desplazamientos activos eficaces más habituales a estas edades (Prieto, 2010). Con este objetivo, esta investigación pretende dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación: (a) ¿Cómo inciden el uso de los CM en el desarrollo de la habilidad motriz del salto en alumnado de cinco años?, y (b) ¿Cómo inciden los CM en el desarrollo de los desplazamientos en alumnado de El?

Por todo lo anterior, el presente estudio busca demostrar que el uso del juego simbólico, en concreto el uso del CM en el aula de Educación Física Infantil, es una buena manera de desarrollar dos habilidades motrices elementales: el salto y los desplazamientos.

Objetivos

Con el fin de poder dar respuesta a las anteriores preguntas de investigación, se plantean los siguientes objetivos:

1. Analizar el desarrollo y perfeccionamiento del salto como habilidad motriz básica mediante el uso de los CM en alumnado de cinco años.
2. Analizar el desarrollo y perfeccionamiento del desplazamiento como habilidad motriz básica mediante el uso de los CM en alumnado de cinco años.

Material y método

Participantes y diseño de investigación

En esta investigación participaron 25 alumnos de cinco años de un colegio público de la Región de Murcia. Una de las alumnas presentaba una Necesidad Específica de Apoyo Educativo (NEAE) por una discapacidad motriz. Estos participantes se seleccionaron atendiendo al principio de pertinencia, es decir, buscando a aquellos que más información podían aportar en el tema de estudio (Bisquerra, 2004). También se contó con la participación de la tutora del grupo, que era a su vez la que impartía regularmente las sesiones de EF a este mismo grupo.

En cuanto al diseño de investigación, este se encontraba dentro de una investigación cualitativa y se aproximó a una realidad desde dentro o Emic. Es decir, se estaba ante un estudio cuya finalidad fue la de comprender fenómenos educativos a la vez que cuestionar que los comportamientos de las personas estén gobernados por leyes generales, además abordó la realidad como algo holístico y total (Bisquerra, 2004). Fue una investigación basada en el estudio de un caso típico (McMillan y Schumacher, 2011) dado que se analizaron y estudiaron los resultados obtenidos tras implementar un programa de intervención sobre un contexto y unos participantes determinados.

La investigación cualitativa se basa principalmente en una concepción de la realidad como algo heterogéneo, por lo que se emplearon diversos instrumentos y técnicas para la recogida de la información (McMillan y Schumacher, 2011). Por este motivo, la principal técnica utilizada en este estudio fue la observación participante y el principal instrumento los diarios de campo, tanto de la investigadora, como de la docente.

Técnicas e instrumentos de recogida de información

Las técnicas e instrumentos empleados para la recogida de información en esta investigación fueron los siguientes:

Observación participante.

La observación participante es una de las principales técnicas empleadas en la metodología cualitativa (McMillan y Schumacher, 2011). Este tipo de observación redujo la intervención activa de la investigadora, es decir, el docente guio la sesión en todo momento, pero la investigadora tuvo un grado de participación limitada (Bisquerra, 2004), ya que solo participó en los momentos que necesariamente tenía que hacerlo.

El papel del observador se limitó a analizar la manera en la que se desarrollaron las sesiones de EF con el uso de los CM, así como la realización por parte del alumnado de las actividades y los juegos programados. Se puso especial atención en observar la forma en la que se trabajaron y desarrollaron las actividades que implicaban la realización de saltos y desplazamientos.

Fue importante que la investigadora adoptara una actitud de escucha activa durante todo el proceso de observación, ya que la información no solo la podía recibir de manera visual mediante el lenguaje verbal y no verbal, sino también mediante el llamado conocimiento sobreentendido (McMillan y Schumacher, 2011). Según estos autores, este tipo de conocimiento se adquiere mediante la intuición de la investigadora, es personal y difícil de expresar con simples palabras, por lo que se suele emplear la acción para darlo a conocer.

Esta técnica empleada derivó en el desarrollo del diario de campo de la investigadora como instrumento físico de recogida de datos.

Diario de campo de la investigadora.

Como consecuencia de la observación realizada, tanto por el docente como por la investigadora, se fueron tomando notas acerca del tema de investigación. Los diarios resultantes de este estudio contaron con dos apartados principales: (a) aspectos relacionados con la forma en la que se desarrollaba la habilidad motriz del salto y (b) aspectos relacionados con la forma en la que el alumnado desarrolló y consolidó diferentes patrones de desplazamiento.

Por un lado, y fruto de la observación participante realizada, se creó el diario de campo de la investigadora (Velasco y Díaz, 2006). Este diario se fue escribiendo cada vez que terminaban las sesiones establecidas, fuera del escenario de campo y tras una reflexión general de todo lo que había sucedido. En el diario se recogieron los datos más destacables relacionados con el tema de estudio, es decir, aquellos que ayudaban a dar respuesta a los objetivos planteados: procesos de desarrollo, acciones del alumnado, comentarios, ideas expuestas, y actitudes mostradas, entre otros aspectos.

Diario de aula de la maestra.

Por otro lado, y como consecuencia de la observación realizada por la maestra, se creó el diario de aula de la maestra. Este diario se cumplimentó durante el desarrollo de las sesiones realizadas y tras las mismas, ya que también realizó un análisis verbal de las sesiones junto con la investigadora. En este diario, al igual que en el anterior, se anotó todo lo relacionado con el desarrollo de las sesiones, pero desde el punto de vista del docente, que tiene un papel activo, y una vez más centrándose más en el proceso que en el resultado final.

Procedimiento

Para este estudio se analizó el desarrollo de dos CM. Estos CM fueron creados específicamente por la investigadora para que coincidieran con los contenidos trabajados en el proyecto que en ese momento estaban tratando los alumnos, que estaban relacionados con el universo. Uno de estos CM se centró en el desarrollo de los saltos y el otro en el desarrollo de los desplazamientos, potenciando durante el mismo la aparición de acciones motrices de salto y desplazamiento. Cada uno de estos CM contaban con la realización de diversos juegos y actividades motrices durante el desarrollo de estos. En el momento en el que se realizaron estos CM el alumnado se encontraba en la hora semanal de Educación Física Infantil.

Antes de que comenzara el programa de intervención con el alumnado, la investigadora visitó varias veces el centro escolar para familiarizarse con el alumnado, la maestra y los espacios de trabajo. En este estudio el papel de la investigadora fue el de observar el desarrollo de los CM, mientras que el de la tutora era el de guiar estos CM y las sesiones de EF Infantil.

En cuanto al diseño y proceso de intervención, se procuró que el lugar donde se desarrollaban las sesiones de CM estuviera ya listo con todo el material expuesto y preparado para su uso posterior. Esto pretendía aumentar la motivación en el alumnado al ver todo el material y anticipar algunas de las acciones que deberían realizar más tarde. Cuando el alumnado entraba al pabellón deportivo se dirigía al círculo central de la pista, en el que se hacía un pequeño calentamiento de movilidad articular y se explicaban las normas y pautas que se llevarían a cabo durante la sesión. Tras esto se comenzaba con el CM que siempre empezó introduciendo a los niños en el cuento creando un halo de misterio y enigma, y hablándoles a ellos como si se trataran de los protagonistas de este. Durante todo el desarrollo del CM las docentes y los alumnos tenían un rol activo, mientras que la investigadora adoptó el rol de observadora participante.

En lo referido al modelo de sesión (López-Pastor, 2006), las sesiones responden a tres momentos principales que siguen un orden:

1. Parte inicial, animación o calentamiento para la motivación del alumnado.
2. Parte principal en la que se realiza el CM y todas las acciones motrices asociadas al desarrollo de este.
3. Vuelta a la calma. En esta parte ya se ha terminado el CM y se realiza alguna actividad de relajación física o de verbalización y diálogo de lo que se acaba de realizar en la sesión.

Por otro lado, los juegos y actividades motrices realizados durante los CM y presentados en este estudio se basan en una explicación verbal y ejemplificada de las acciones que el alumnado tiene que realizar, tal y como Bañuelos (1992) propone en sus estudios. Las actividades propuestas en los CM se seleccionaron atendiendo a los siguientes criterios: edad del alumnado, material disponible y necesario, espacio y tiempo disponibles y accesibilidad para todo el alumnado.

Análisis de datos

Los documentos textuales se analizaron con ATLAS. Ti. v. 7.0. Con sus herramientas se pudo gestionar, ordenar y reagrupar los datos registrados en el diario de aula docente y en el diario de la investigadora. Durante este análisis se generó un código de manera inductiva a parte de los ya establecidos de manera deductiva. Como se puede observar en la Tabla 1, todos estos códigos se agruparon en torno a dos categorías principales: los saltos, por un lado, y los desplazamientos por otro lado.

Tabla 1

Categorías y los códigos asociados a ellas

Categorías	Códigos
Saltos	<ul style="list-style-type: none"> ● Deductivos: técnica, actitud del alumnado. ● Inductivos: motivación generada.
Desplazamientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Deductivos: técnica y actitud del alumnado. ● Inductivos: motivación generada.

La diferencia entre estos códigos radica en lo siguiente. Al hablar de técnica se hace mención exclusivamente a los procedimientos o recursos que cada alumno emplea para realizar cada habilidad motriz. En cuanto a la actitud del alumnado, esta está referida al comportamiento y forma de actuar de cada alumno en general; mientras que la motivación se presenta vinculada a aspectos referidos al ánimo que muestran los alumnos para realizar las acciones propuestas.

El proceso que se siguió para el análisis de estos documentos fue el que McMillan y Schumacher (2011) proponen en el sistema de organización a partir de los datos:

1. Lectura de datos: se leyeron todos los datos recogidos en el diario del aula y el de la investigadora, y tras esta lectura se fueron apuntando las ideas que más destacaban.
2. Observar los temas generales obtenidos a partir de los datos: tras una primera lectura y la anotación de las ideas más importantes, se crearon diferentes temas principales, agrupando, si era necesario, varias ideas en un mismo tema, creando así los diferentes códigos.

3. Comparar la duplicación de temas: con este objetivo se elaboró una lista con los principales códigos ya establecidos y, tras esto, se fueron agrupando aquellos códigos similares entre sí.
4. Comprobar el sistema de clasificación provisional: tras comprobar la duplicación de temas o códigos, se pasó a conectar estos códigos entre sí en función de las similitudes o diferencias de su contenido.
5. Perfeccionar el sistema de organización. En este último paso se revisaron los códigos obtenidos para dejar los más importantes y hacer así más fácil el manejo de la información.

Resultados

Respecto al primer objetivo, analizar el desarrollo y perfeccionamiento del salto como habilidad motriz básica mediante el uso de los CM en alumnado de cinco años, y tras el análisis tanto del diario de la investigadora como del diario del docente, se observa la siguiente información en la Figura 1.

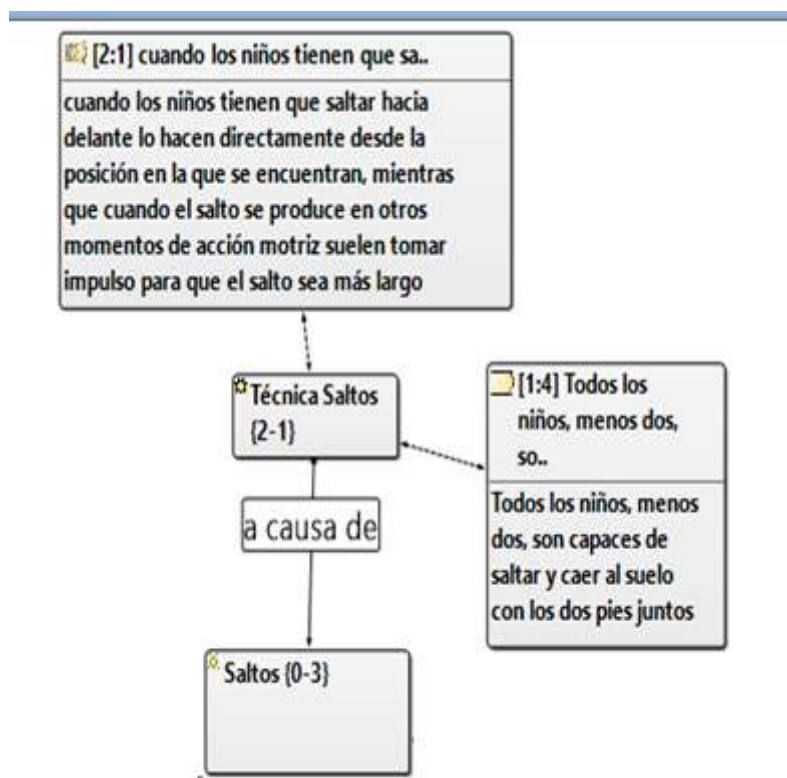


Figura 1. Desarrollo de la habilidad motriz del salto mediante los CM- Técnica saltos

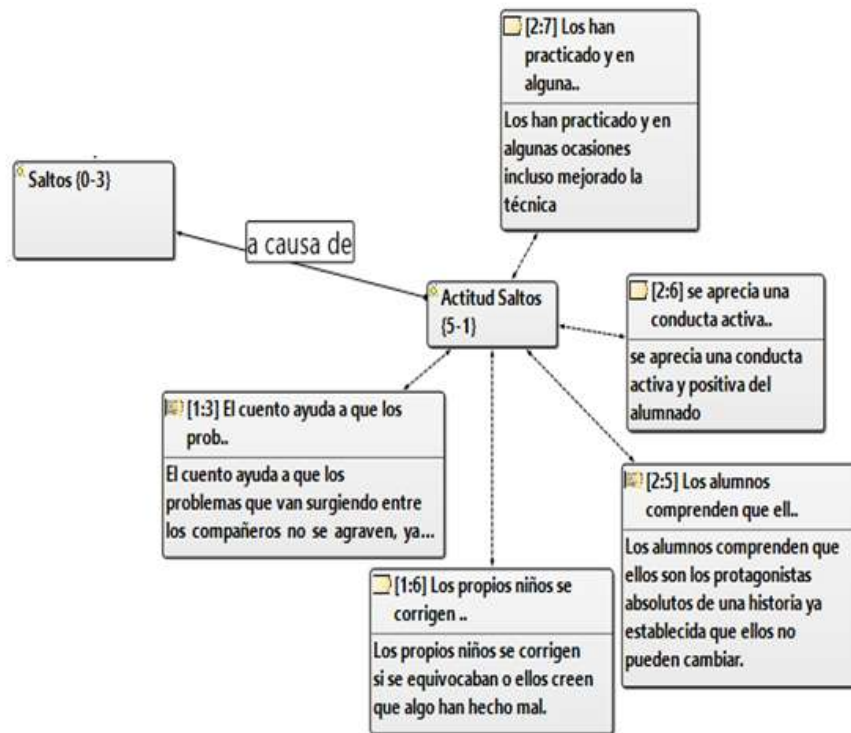


Figura 2. Desarrollo de la habilidad motriz del salto mediante los CM- Actitud saltos

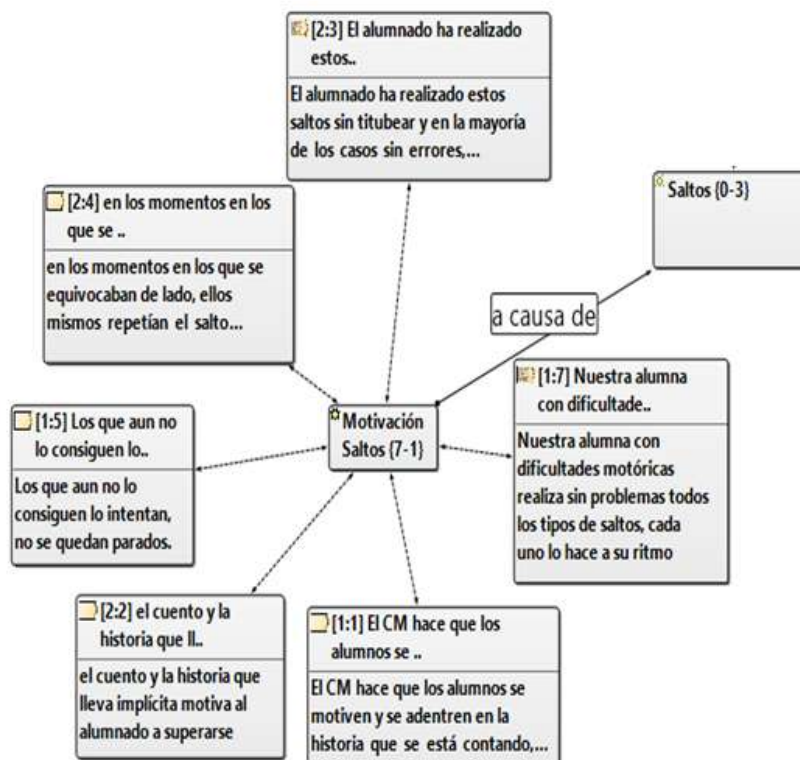


Figura 3. Desarrollo de la habilidad motriz del salto mediante los CM- Motivación saltos

En cuanto a la técnica empleada para el desarrollo de los saltos, se percibe que, a diferencia del alumnado de tres y cuatro años, los alumnos de cinco años no necesitan tomar impulso para saltar hacia delante, ya que la historia del CM les hace partir desde la posición en la que están, sin necesidad de retroceder. De hecho, la docente apunta en su diario que “llama la atención ver cómo algunos niños de cinco años no toman carrerilla para saltar” [diario docente]. También se observa que prácticamente todo el alumnado es capaz de caer al suelo tras la fase de vuelo con los dos pies juntos, a excepción de dos alumnos que, aunque todavía no lo consiguen lo siguen intentando. Esto está vinculado también al salto lateral, ya que se han apreciado diferencias en lo referido al salto hacia la derecha o izquierda y la fase de recepción o caída al suelo. Aunque casi todos pueden hacerlo, al alumnado le cuesta más saltar hacia la izquierda y caer con los pies juntos que hacerlo hacia la derecha. A pesar de esto, los alumnos no han puesto obstáculos para realizar este tipo de saltos, incluso ellos mismos se animaban y corregían si se equivocaban.

En lo referido a la actitud que los alumnos han mostrado hacia este CM y la realización de sus acciones, se comprueba que la metodología empleada ayuda a que no se le dé demasiada importancia a los problemas triviales que van surgiendo durante el desarrollo de la sesión y que ellos mismos pueden solucionar sin necesidad de parar la clase.

En cuanto a la motivación, los resultados señalan que el alumnado realizaba las acciones con el cuidado con el que lo harían en el mismo escenario del cuento, es decir, los alumnos se adentran en el juego simbólico y actúan de acuerdo con ello. No obstante, también se observa en el presente estudio que hay algunos alumnos que en ciertas actividades no se introducen en el rol del protagonista: “hay alumnos que juegan, pero parece que no están dentro del cuento. No les da miedo caerse o no poder pasar de un planeta a otro” [diario de campo de la investigadora]. Además, se observa que la alumna con NEAE realiza sin problemas todos los tipos de saltos: “sorprende que la alumna con dificultad motórica sea capaz de realizar casi las mismas acciones que el resto de los niños” [diario de campo de la investigadora].

Con relación al segundo objetivo, examinar el desarrollo y perfeccionamiento del desplazamiento como habilidad motriz básica mediante el uso de los CM en alumnado de cinco años, se parte de los datos presentados en la Figura 2.

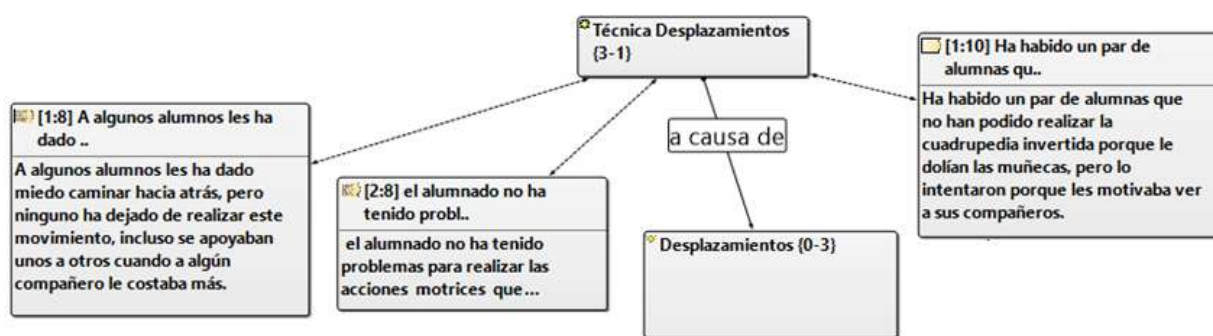


Figura 4. Desarrollo de la habilidad motriz del desplazamiento mediante los CM- Técnica desplazamientos

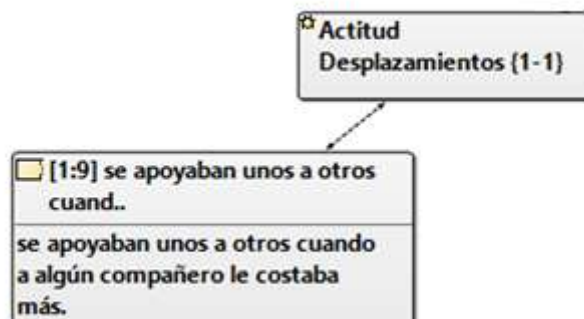


Figura 5. Desarrollo de la habilidad motriz del desplazamiento mediante los CM- Actitud desplazamientos

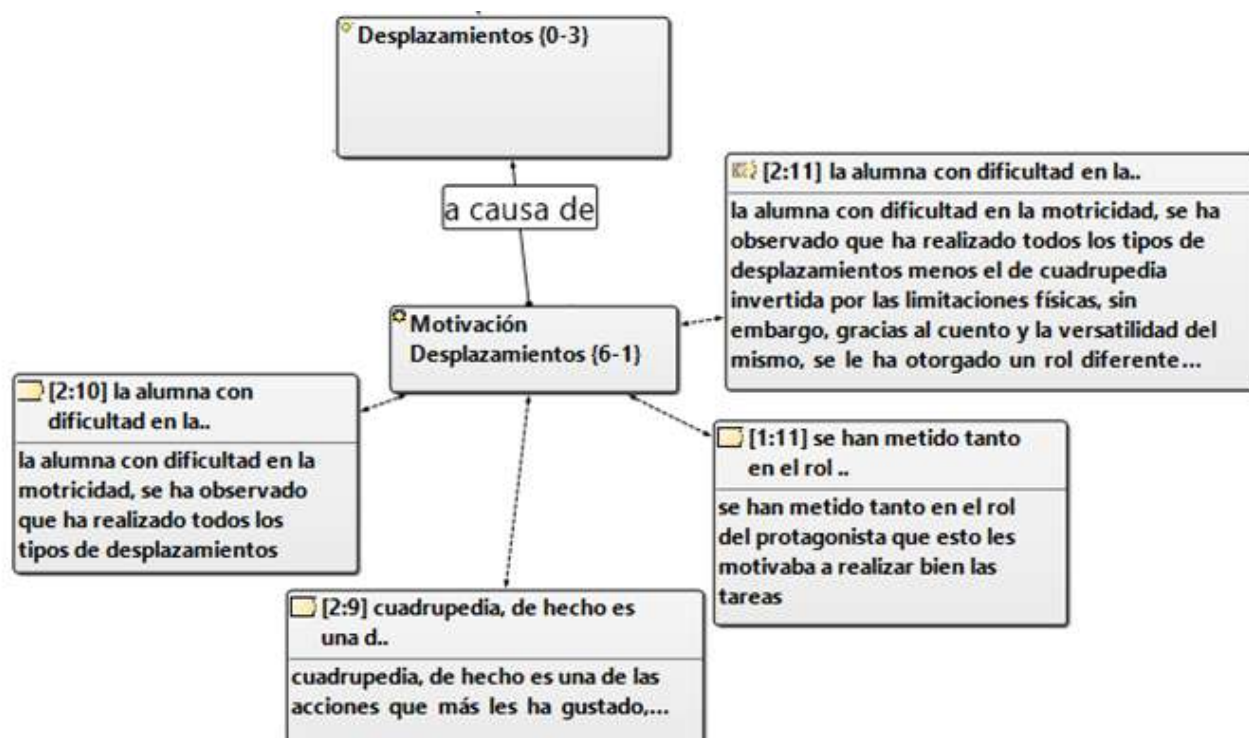


Figura 6. Desarrollo de la habilidad motriz del desplazamiento mediante los CM- Motivación desplazamientos

Si se parte del análisis de la técnica empleada por el alumnado para el desarrollo de los desplazamientos, se observa que a pesar del miedo que el alumnado podía sentir al desplazarse hacia atrás, los alumnos lo intentaban e incluso se apoyaban moralmente entre ellos mismos. Con relación a la cuadrupedia invertida, esta ha sido una acción que ha costado un poquito más que la cuadrupedia simple, de hecho, dos niñas han cesado en sus intentos ya que empezaban a sentir dolor en sus muñecas. Sin embargo, han intentado realizar esta acción, ya que les motivaba ver a sus compañeros realizarla y pasarlo bien mientras la hacían. A pesar de esto, el no poder terminar con este tipo de cuadrupedia no les ha supuesto pensar que no

podrían seguir con el CM, “las alumnas han visto que no podían terminarla porque se hacían daño, pero no han dejado de jugar y participar” [diario docente]. Por otra parte, la alumna con NEAE presentó problemas físicos para realizar la cuadrupedia invertida, pero gracias a las características propias del CM se ha favorecido que se le otorgara otro rol a esta alumna. Este rol ha sido decisivo e importante para la realización de otras acciones por parte del resto de sus compañeros.

En lo referido a la motivación expuesta, se ha comprobado que el desplazamiento en cuadrupedia simple es una de las acciones que más ha gustado al alumnado, ya que con ella podían imitar a diferentes animales, aunque no formaran parte del CM. Por otro lado, al igual que sucedía con algunas acciones motrices de los saltos, en algunas actividades como la de desplazarse sobre materiales, el alumnado añadía un simbolismo extra a la misma, ya que imaginaba que cruzaba sobre un río y que si caían al agua se podían ahogar porque no sabían nadar. “Ellos mismos se motivaban poniéndose como meta el no caerse al río. Esto aumenta su felicidad” [diario de campo de la investigadora]. Esta motivación les empujaba a realizar bien las acciones y poner el máximo empeño en ellas. Finalmente, la motivación que el CM genera en el alumnado ha favorecido que todos quisieran realizar las actividades, tanto las más simples como las más complejas, y de la mejor manera que sabían. De hecho, la docente señala en su diario que “hay veces que no sabes cómo motivar a los alumnos, y aunque sea necesario adaptar el CM a sus necesidades y preferencias, esta es una de las estrategias que más los motiva e involucra en la clase” [diario docente].

Discusión y conclusión

Antes de comenzar con este apartado, recordamos que los objetivos de este estudio fueron por un lado analizar el desarrollo y perfeccionamiento del salto como habilidad motriz básica mediante el uso de los CM en alumnado de cinco años, y por otro lado examinar el desarrollo y perfeccionamiento del desplazamiento como habilidad motriz básica mediante el uso de los CM en alumnado de cinco años.

Con relación a los saltos, se comprobó que la metodología empleada favorece que todos los alumnos puedan realizar sin problemas esta habilidad motriz, siendo esto común a estas edades, tal y como indican Cabezuelo y Frontera (2012), aunque dos de los alumnos aún estaban en una fase de desarrollo y perfeccionamiento. Esto es lo normal a estas edades, tal y como indican Cabezuelo y Frontera (2012). Además, como señalan Ozbar et al. (2016), el desarrollo de las habilidades motrices a través del juego facilita el progreso de las acciones motrices donde están involucrados otros aspectos como la agilidad o el equilibrio, ambos importantes para el buen desarrollo del salto. Por este motivo es adecuado y necesario trabajar esta y otras habilidades motrices mediante diferentes metodologías lúdicas para acercar al alumnado al desarrollo y perfeccionamiento fácil y divertido de sus habilidades.

Por otro lado, la atención mostrada durante el desarrollo de ambos CM y el rol activo que el alumnado desempeñó realizando las actividades de salto y desplazamiento, ha ayudado a que estos se sintieran protagonistas absolutos de la historia, al igual que indica el estudio de Ceular (2009). Esto repercutió en un aumento considerable de la motivación e interés mostrado por participar en las actividades.

Se pudo observar que el juego simbólico generado por metodologías como la empleada en este estudio es favorecedor del desarrollo de diferentes habilidades motrices en un ambiente lúdico y agradable. Este juego es el que tiene carácter universal en la infancia y acompaña a los niños hasta edades más adultas. Como señala el estudio de Saraiva et al. (2021), este tipo de juego es el elegido por la mayoría de los niños para jugar en su tiempo libre. Además, siguiendo a Fleeer (2018), el simbolismo lúdico favorece la adquisición de nuevos aprendizajes y conocimientos.

El uso de juegos motores (en este caso los realizados durante la realización de los CM) en las sesiones de EF favorecen la realización de acciones motrices de una forma lúdica y motivadora (Navarro, 2002), ya que invita a todo el alumnado a superarse en sus capacidades e intentar potenciar otros aspectos como la socialización o el desarrollo emocional. Esto se apreció en los momentos de apoyo socioemocional que se brindaron unos compañeros a otros cuando alguna acción de las propuestas les costaba un poco más de realizar. Como señalan Cruz et al. (2020), el juego ha sido el enlace utilizado entre el aprendizaje divertido y ameno para el alumnado y el fomento de sus habilidades motrices.

En definitiva, a través de este estudio se ha podido comprobar que los CM fomentan en el alumnado el desarrollo de estas habilidades motrices (Vargas y Carrasco, 2006).

Por todo lo anterior se puede indicar que el juego motor y el juego simbólico, siendo el CM una metodología que aúna el tratamiento de ambos tipos de juego, son un buen medio para el desarrollo de las habilidades motrices como el salto o los desplazamientos. Esto se debe a que este tipo de juego genera y mantiene los niveles de motivación necesarios para que la actitud del alumnado sea óptima para el aprendizaje.

Para concluir, indicamos que el CM es una buena metodología para el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades motrices en el alumnado, en concreto para el desarrollo del salto y el desplazamiento con sus variantes.

El CM ha acercado al alumnado al aprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos motores de una forma lúdica, divertida y amena, que ha favorecido el incremento de la motivación personal y el disfrute de las sesiones de EF.

Siguen quedando pendientes diferentes líneas de investigación referidas al desarrollo de otras habilidades motrices mediante esta metodología, o el uso de otras metodologías que también usen el juego motor y el simbolismo lúdico para el fomento de estos aspectos motrices.

Referencias

- Allee-Herndon, K.A. y Killingsworth, S. (2020). *The power of Purposeful Play in Primary Grades: Adjusting Pedagogy for Children's Needs and Academic Gains*. *Journal of Education*, 1-10. DOI: <https://doi.org/10.1177/0022057420903272>.
- Andrade, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Infantil*. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>.
- Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la Educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Cabezuelo, G. y Frontera, P. (2012). *El desarrollo psicomotor. Desde la infancia hasta la adolescencia*. Madrid: Narcea.
- Ceular, M.T. (2009). *Los cuentos motores en la Educación Infantil*. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 14.
- Clenaghan, B. y Gallahue, D. (1985). *Movimientos fundamentales: su desarrollo y rehabilitación*. Buenos Aires, Argentina: Médica Panamericana S.A.
- Cruz, T.M., Gavilanes, Y.N.C., Santander, C.J.M. y González, M.V.U. (2018). *El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. *Horizontes de Enfermería*, 7(1), 141-154. DOI: <https://doi.org/10.32645/13906984.162>.
- Ericsson, I. y Karlsson, M.K. (2012). *Motor skills and school performance in children with daily physical education in school – a 9-year intervention study*. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sport*, 24(2), 273–278. DOI: [10.1111/j.1600-0838.2012.01458.x](https://doi.org/10.1111/j.1600-0838.2012.01458.x).
- Fleer, M. (2018). *Conceptual Playworlds: the role of imagination in play and learning*. *Early Years: An International Research Journal*. DOI: <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1549024>.
- Goodway, J.D., Ozmun, J.C. y Gallahue, D. (2002). *Understanding motor development*. *Brown and Benchmark*.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Villora, S., Práxedes, A. y Moreno, A. (2020). *Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education*. *European Physical Education Review*, 1-18. DOI: [10.1177/1356336X20950174](https://doi.org/10.1177/1356336X20950174).
- Haywood, K. M. y Getchell, N. (2005). *Life Span Motor Development*. Champaign: Human Kinetics.

- López-Pastor, V.M. (2006). *Una forma de entender y trabajar la motricidad en Educación Infantil. Seminario de la E.U. de magisterio de Segovia. Planteamientos básicos. La Peonza. Revista de Educación Física para la Paz, 1, 3-9.*
- Lugrís, M.I., Míguez, D., Novo, C. y Pallas, A. (10-12 de mayo de 2012). *Trabajar las habilidades motrices básicas en Educación Infantil de manera divertida y lúdica [Comunicación de congreso]. IV Congreso Internacional de Ciencias del Deporte y la Educación Física, (VIII Seminario Nacional de Nutrición, Medicina y Rendimiento Deportivo), Pontevedra, España.*
- McGlashan, H.L., Blanchard, C.C.V., Sycamore, N.J., Lee, R., French B. y Holmes, N.P. (2017). *Improvement in children's fine motor skills following a computerized typing intervention. Human Movement Science, 56, 29-36. DOI: 10.1016/j.humov.2017.10.013.*
- McMillan, J.H. y Schumacher, S. (2011). *Investigación educativa. Madrid: Pearson. Addison Wesley.*
- Meneses, M. y Monge, M.A. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124. URL: https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf.*
- Miraflores, E. y Goldaracena, I. (2021). *Análisis de la psicomotricidad a través de la práctica psicomotriz de Bernard Aucouturier: estudio de casos. Retos, 39, 620-627. DOI: https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.81781.*
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). *El juego en el medio escolar. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 15, 235-260.*
- Moreno, J.A. y Rodríguez, P.L. (2008). *El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Madrid, España. Alijbe.*
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.*
- Otones de Andrés, R. y López Pastor, V.M. (2014). *Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en Educación Infantil. Resultados encontrados. La Peonza. Revista de Educación Física para la Paz, 9, 27-44.*
- Ozbar, N., Mengutay, S., Karacabey, K. y Sevindi, T. (2016). *The Effect of Movement Education Program on Motor Skills of Children. Studies on Ethno-Medicine, 10(4), 453-460. DOI: https://doi.org/10.1080/09735070.2016.11905518.*
- Parlebas, P. (1981). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz. Barcelona, España: Paidotribo.*
- Pérez, D., Pérez A.I. y Sánchez, R. (2013) *El cuento como recurso educativo. Revista de investigación 3 ciencias: investigación y pensamiento crítico, 2(4).*
- Pérez, H.J. y Simoni, C. (2019). *Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. EmásF: Revista Digital de Educación Física, 10(60), 42-56.*
- Prieto, M.Á. (2010). *Habilidades motrices básicas. Revista digital Innovación y Experiencias, 37, 1-10.*
- Quirós, V. y Arráez, J.M. (2005). *Juego y psicomotricidad (Primera parte). Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 8, 24-31.*
- Robinson, L.E., Stodden, D.F., Barnett, L.M., Lopes, V.P., Logan, S.W., Rodrigues, L.P. y D'Hondt, E. (2015). *Motor Competence and its Effect on Positive Developmental Trajectories of Health. Sports Medicine, 45(9), 1273-1284. DOI:https://doi.org/10.1007/s40279-015-0351-6.*
- Saraiva, L.M.B., Pontes, S., Santos, F. y Sá, C. (2021). *El recreo escolar en la Educación Infantil: desafíos y oportunidades de múltiples aprendizajes. Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 7(1), 91-110. DOI: https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.5971.*
- Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores. Lima: Amauta impresiones comerciales: Ministerio de Educación. Recuperado de http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0367.%20El%20juego%20simb%C3%B3lico%20en%20la%20Hora%20del%20Juego%20Libre%20en%20los%20Sectores.pdf*

Texeira, H., Abelairas, C., Arufe, V., Pazos, J. y Barcala, R. (2015). Influence of a physical education plan on psychomotor development profiles of preschool children. Journal of human sport & exercise, 10(1), 126-140. DOI: 10.14198/jhse.2015.101.11.

Vargas, R y Carrasco, L. (2006) El cuento motor y su incidencia en la educación por el movimiento. Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana, 38, 108-124.

Velasco, H. y Díaz, Á. (2006). La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de escuela. Madrid: Trotta.