



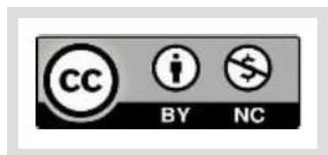
El cuento motor

Autor(a): González Gutiérrez Juan Arturo Coordinación de Educación

Física F 047CCT: 15AOS2064Z

Municipio del centro de trabajo: Joquicingo

Fecha completa de finalización del RDE: 24 febrero 2023. Logo de la licencia



Érase una vez..... Érase una vez.....Érase una vez...Érase

una y

Érase

vez...

una y

Érase

vez..... Erase una vez.....

Érase una vez..... Érase una

vez..... Érase una vez.....

Érase una vez..... Érase una

CUENTOS MOTORES
PREESCOLAR
EDUCACIÓN FÍSICA

LEF. JUAN ARTURO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ



**ACERVO DIGITAL CUENTOS
MOTORES PARA LA
EDUCACIÓN INICIAL**

EDUCACIÓN FÍSICA

ESTADO DE MÉXICO

¿Por qué usar Cuentos motores en Educación Física?

El Cuento motor es una estrategia didáctica que pone en marcha la expresión como medio para representar ideas o situaciones, además permite descubrir el cuerpo como vehículo de comunicación, a través de la exploración de las posibilidades motrices y el pensamiento divergente.

La esencia del Cuento motor se basa en que los alumnos son los protagonistas de una historia y realizan las acciones que se van describiendo. Esta propuesta didáctica contribuye al desarrollo de la creatividad, la imaginación, el respeto, la cooperación y la aplicación de estrategias para afrontar las situaciones que se presentan mediante las experiencias cognitivas y motrices de los alumnos, así como de sus habilidades sociales.

*Una de las características de esta estrategia didáctica es que su duración dependerá de la historia elegida y las acciones a desarrollar. Por ello es necesario que durante la aplicación del Cuento motor, los alumnos participen compartiendo y poniendo en práctica sus ideas para hacer significativas las tareas que lleven a cabo.**

El nivel de complejidad del cuento dependerá de las características del grupo y el propósito que se persigue.

Los propósitos de la Educación Física en Educación Básica al ser un área de desarrollo personal y social en el currículo del Nuevo modelo educativo son:

- 1.- Desarrollar su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas al otorgar sentido, significado e intención a sus acciones y **compartirlas con los demás, para aplicarlas y vincularlas con su vida cotidiana.**
- 2.- Integrar su corporeidad a partir del conocimiento de sí y su aceptación, y utilizar **la expresividad** y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal.

3.- Emplear su **creatividad** para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, establecer formas de interacción motriz y **convivencia con los demás**, y fomentar el respeto por las normas y reglas.

4.- Asumir estilos de vida saludables por medio de la actividad física, el juego, la iniciación deportiva y el deporte educativo.

5.- Valorar la diversidad a partir de las diferentes manifestaciones de la motricidad para favorecer el respeto a la multiculturalidad e interculturalidad.

Dentro de dichos propósitos de la educación básica podemos notar la importancia que tiene que el alumno se exprese, utilice su creatividad y la convivencia con los demás, todos estos elementos cobran vital importancia dentro de la estrategia didáctica denominada cuento motor, de igual manera se ha detectado un déficit en las habilidades comunicativas de los alumnos de los niveles escolares comprendidos y dentro de la sociedad actual es cada vez más frecuente encontrar individuos que manifiestan carencias en cuanto a la falta de capacidad para relacionarse de manera adecuada con sus semejantes así como la capacidad de expresar sus ideas y sentimientos. Por lo tanto, es fundamental que la escuela se encargue del desarrollo de dichas capacidades que le abonen al perfil de egreso del alumno, o mejor dicho al futuro ciudadano de México.

Estimado colega espero que esta antología de Cuentos motores, puedan ayudarte a desarrollar las capacidades descritas líneas arriba, recibe un cordial saludo y mi total respeto y admiración hacia tu persona y trabajo.

L.E.F. GABRIELA SANDOVAL MORALES

L.E.F. JUAN ARTURO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
PROMOTOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

“ EL LEÓN QUE SE HIZO EL MUERTO ”	
NIVEL: Preescolar GRADO: 2° y 3°	
EJE CURRICULAR: Competencia Motriz.	COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO: Integración de la corporeidad
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.	
PROPÓSITO GENERAL: Integrar su corporeidad a partir del conocimiento de sí y su aceptación, y utilizar la expresividad y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal.	
PROPÓSITO POR NIVEL EDUCATIVO: Explorar y reconocer sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí.	
<p>VINCULACIÓN CON OTROS ESPACIOS CURRICULARES: Campo de formación académica lenguaje y comunicación: La producción contextualizada del lenguaje (Interacción oral), adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua.</p> <p>Campo de formación Pensamiento Matemático: Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar al encontrarlas.</p>	
SALUD COMO TEMA TRANSVERSAL: Procurar la seguridad ante posibles riesgos y lesiones.	
RECURSOS MATERIALES: Pelotas, aros, bastones o palos, conos, gises.	
ESTILOS DE ENSEÑANZA: Mando directo, asignación de tareas, resolución de problemas.	EVALUACIÓN: Se utilizará una escala estimativa durante el desarrollo del cuento motor.
AJUSTES RAZONABLES :	EVIDENCIAS: Dibujo elaborado por el alumno.

ESTILO DE ENSEÑANZA: Mando directo, asignación de tareas, resolución de problemas.		
RECURSOS MATERIALES: Pelotas, aros, bastones o palos, conos, gises.		
INTENCIÓN DIDÁCTICA: Los alumnos ponen a prueba sus posibilidades expresivas y motrices al participar en el cuento motor.		
PARTE INICIAL		
Érase una vez una zorra que vivía cerca de la cueva de un león		
1.- Que los alumnos se desplacen por todo el espacio imitando a una zorra, ¿Cómo se mueve una zorra?		
2.- Ahora imitarán a un león ¿Que sonidos hace un león?		
La zorra siempre se metía a la cueva del león para robarle su comida		
3.- Los alumnos deben meterse a un círculo pintado con gis en el piso (cueva) sin hacer ruido y sacaran (robaran) la comida del león (pueden ser pañuelos o pelotas)		
El león siempre se enojaba y corría tratando de alcanzarla		
4.-Se divide el grupo de alumnos en 2, 1 equipo serán los leones y el otro las zorras, se dará un silbatazo y saldrán primero las zorras y al segundo silbatazo salen los leones detrás tratando de alcanzarlas, se debe enfatizar que deben cuidar no empujarse para no sufrir una caída.		
PARTE PRINCIPAL		
El león se encontraba muy molesto por no poder atrapar a la zorra y fue a platicar con su amigo el Leopardo, este último le dijo: ¿Por qué no le pones una trampa afuera de tu cueva?, el león le contestó que eso haría		
5.-Colocar aros distribuidos para que los alumnos se desplacen pisando dentro de ellos y puedan llegar hasta la cueva (círculo pintado en el suelo)		
Variante: Colocar objetos dentro del círculo para que los alumnos los tomen y regresen con este por el mismo camino.		
Colocar vallas para que las salten los alumnos, que hagan el recorrido en cámara lenta o en cámara rápida.		
PARTE FINAL		
Entonces el león vuelve a pedirle consejo al leopardo, este le comenta que lo que puede hacer es ponerse en la entrada de la cueva y hacerse el muerto y esperar que la zorra llegue a la cueva y pueda atraparla.		
6.-El docente elige a un alumno para que este se encuentre acostado afuera del círculo y los demás intentaran entrar a este sin hacer ruido, al silbatazo el león se levantará y tratará de tocar a sus compañeros.		
Variante: cambiar de alumno, poner a 2 o más alumnos como leones.		
La zorra fue más astuta y no pudo engañarla el león ya que esta pudo observar que el león no estaba muerto ya detecto su respiración.		
7.-Todos los alumnos acostados boca arriba respiraran a diferentes ritmos (lento-rápido)		
Y COLORIN COLORADO ESTE CUENTO SE HA ACABADO.....		
Escala estimativa (Evaluación)	Insuficiente(No)	Básico(A veces)
Satisfactorio(Casi siempre)	Sobresaliente(Siempre)	
1.- El alumno participa con gusto en las actividades		
2. Se expresa de manera adecuada en las actividades		
3.-Utiliza sus patrones de movimiento de manera correcta		

L.E.F. JUAN ARTURO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
PROMOTOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

“LA ESMERALDA MÁGICA”	
NIVEL: Preescolar GRADO: 2° y 3°	
EJE CURRICULAR: Competencia Motriz	COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO: Integración de la corporeidad
APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.	
PROPÓSITO GENERAL: Integrar su corporeidad a partir del conocimiento de sí y su aceptación, y utilizar la expresividad y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal.	
PROPÓSITO POR NIVEL EDUCATIVO: Explorar y reconocer sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí.	
VINCULACIÓN CON OTROS ESPACIOS CURRICULARES: Campo de formación académica lenguaje y comunicación: La producción contextualizada del lenguaje (Interacción oral), adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua.	
Campo de formación Pensamiento Matemático: Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar al encontrarlas.	
SALUD COMO TEMA TRANSVERSAL: Hidratación y cuidado del espacio.	
RECURSOS MATERIALES: Aros, conos, pelotas, cuerda o soga larga.	
ESTILOS DE ENSEÑANZA: Mando directo, asignación de tareas	EVALUACIÓN: Escala estimativa
AJUSTES RAZONABLES :	EVIDENCIAS: Escala estimativa

ESTILOS DE ENSEÑANZA: Mando directo, asignación de tareas
RECURSOS MATERIALES: Aros, conos, pelotas, cuerda o soga larga
INTENCIÓN DIDÁCTICA: Los alumnos ponen a prueba sus posibilidades expresivas y motrices al participar en el cuento motor.
PARTE INICIAL
Érase una vez un niño que todos los días, al volver de la escuela, jugaba en el bosque que había cerca de su casa.
1.- Preguntar a los alumnos ¿qué es un bosque? ¿qué hay en un bosque? Que se desplacen por todo el espacio como ellos quieran: saltando, corriendo, trotando, etc..
Allí observaba insectos con una lupa
2.- Los alumnos se desplazan en cuadrúpeda por todo el espacio observando insectos.
Cuando se cansaba sacaba su botella de agua y tomaba un trago

L.E.F. JUAN ARTURO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
PROMOTOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

3.- Todos los alumnos hacen como que toman agua de su botella y preguntarles ¿por qué es bueno tomar agua?

PARTE PRINCIPAL

Un día estaba caminando por el bosque cuando se encontró con un lobo

4.- Se juntan por parejas y uno de ellos es el lobo y debe tratar de tocar a su compañero desplazándose por todo el espacio.

Variante: se cambian los roles.

Después de huir del lobo el niño se encontró un camino lleno de piedras

5.- Se coloca una hilera de conos y los alumnos deben desplazarse en zigzag entre ellos sin tocar ningún cono.

Variante: que los salten, que den giros.

Al pasar por entre el camino de piedras llegó a una cueva y se encontró dentro de esta a un duende

6.- Se forman los alumnos y deben desplazarse por una cuerda para llegar a la cueva del duende (circulo pintado con gis)

El duende le regaló una esmeralda mágica, le dijo que esta podía concederle un deseo, el que quisiera.

7.- Los alumnos con una pelota se desplazan por todo el espacio lanzándola hacia arriba y cachándola.

Variante: lanzarla por parejas, por tercias.

Un día el río del lugar donde vivía el niño se desbordó y todos los habitantes escapaban del río

8.- Todos los alumnos se desplazan por una hilera de aros solo pisando en medio de estos para no pisar el río.

Variante: Hacerlo por parejas, tercias, de más alumnos.

PARTE FINAL

El niño se acordó que la esmeralda mágica le podía conceder un deseo por lo cual le pidió que toda el agua y la basura que trajo el río desapareciera.

9.- Todos los alumnos deben limpiar la zona (recoger el material)

Y Colorín colorado este cuento se ha terminado...

Escala estimativa (Evaluación)

Insuficiente(No)

Básico(A veces)

Satisfactorio(Casi siempre) Sobresaliente(Siempre)

1.- El alumno participa con gusto en las actividades

2. Se expresa de manera adecuada en las actividades

3.-Utiliza sus patrones de movimiento de manera correcta

“ EL PRINCIPE RANA”	
NIVEL: Preescolar	GRADO: 2° y 3°
EJE CURRICULAR: Competencia motriz	COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO: Integración de la corporeidad
APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.	
PROPÓSITO GENERAL: Integrar su corporeidad a partir del conocimiento de sí y su aceptación, y utilizar la expresividad y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal.	
PROPÓSITO POR NIVEL EDUCATIVO: Explorar y reconocer sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí	
VINCULACIÓN CON OTROS ESPACIOS CURRICULARES: Campo de formación académica lenguaje y comunicación: La producción contextualizada del lenguaje (Interacción oral), adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua. Campo de formación Pensamiento Matemático: Desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar al encontrarlas. Educación Socioemocional: Lograr el autoconocimiento a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno.	
SALUD COMO TEMA TRANSVERSAL: Importancia del descanso e hidratación	
RECURSOS MATERIALES: Aros, pelotas, conos	
ESTILOS DE ENSEÑANZA: Mando directo, asignación de tareas, resolución de problemas, libre exploración	EVALUACIÓN: Escala estimativa aplicada durante el cuento motor
AJUSTES RAZONABLES :	EVIDENCIAS: Dibujo de los movimientos utilizados durante el cuento motor

ESTILOS DE ENSEÑANZA: Mando directo, asignación de tareas, descubrimiento guiado, libre exploración.
RECURSOS MATERIALES: Conos, aros, pelotas

L.E.F. JUAN ARTURO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
PROMOTOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

INTENCIÓN DIDÁCTICA: Los alumnos ponen a prueba sus posibilidades expresivas y motrices durante el cuento motor.

PARTE INICIAL

Érase una vez un rey que tenía cuatro hijas, la más pequeña era la más bella y traviesa, nunca estaba quieta siempre se la pasaba brincando de aquí para allá y corriendo

1.-Se colocan aros y conos por todo el espacio y se les pide que deban trotar sorteando todos los obstáculos.
Variante: que sean los alumnos los que propongan el recorrido.

Un día se encontraba jugando con su pelota de oro en el jardín del castillo

2.- Se entrega una pelota por alumno o si no se cuenta con el suficiente material se colocan por binas y jueguen a lanzarse la pelota de las maneras que ellos propongan.

Variante: que boten la pelota por todo el espacio, golpearla.

De tanto jugar la princesa se cansó y sentó bajo un árbol y se refresco tomando un delicioso vaso de agua.

3.-Pedirles a los alumnos que se sienten y explicarles la importancia de descansar después de un ejercicio intenso.

PARTE PRINCIPAL

La princesa no se dio cuenta que su pelota de oro se le fue dentro de un lago y empezó a llorar, en eso se asoma por el lago una rana y le pregunta ¿por qué lloras? Y ella le responde que por su pelota de oro ya que debe recuperarla si no su papá el Rey se va a enojar, la ranita le dice que el irá a buscar su pelota

4.-Por parejas con 1 pelota, 1 compañero lanza la pelota lo más lejos posible y el otro debe de ir a traerla.
Variante: preguntarles de que manera pueden desplazarse para ir por su pelota.

La ranita le entrega su pelota y ella se puso muy contenta y le agradeció su ayuda

5.-Que entre los alumnos se den las gracias, cuestionarlos ¿De qué manera puedes agradecer a tus compañeros?
Variante: que los alumnos propongan de cuantas formas pueden dar las gracias

La princesa en agradecimiento invitó a la ranita al castillo a jugar con su aro de oro

6.-Por parejas que jueguen de manera libre con un aro.

PARTE FINAL

La ranita al saberse aceptada y valorada rompió el hechizo que lo había transformado en ranita y recupero su forma original, la de un príncipe.

7.- El docente debe cuestionar si es importante el tratar a los demás de buena forma, ser amables y atentos con todos ¿por qué?

Y colorín colorado.....

Escala estimativa (Evaluación siempre) Sobresaliente(Siempre)	Insuficiente(No)	Básico(A veces)	Satisfactorio(Casi
1.- El alumno participa con gusto en las actividades			
2. Se expresa de manera adecuada en las actividades			
3.-Utiliza sus patrones de movimiento de manera correcta			

FUENTES CONSULTADAS

- <https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-clasicos-infantiles>
- https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/16014/Orientacion_doc entesedufis .pdf
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/index-descargas-LMP-preescolar.html>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/V-c- LENGUA-Y-COMUNICA-EN- PREESCOLAR.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/V-e- PENSAMIENTO-MATEMATICO-EN- PREESCO.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/V-g- EXPLORACION-COMPRESION-EN- PREESCOLAR.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/V-j- EDU-SOCIOEMOCIONAL-EN- PREESCO.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/V-k- EDU-FISICA-EN-PREESCO.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/1grado/ V-b-LENGUA-MATERNA-ESPANOL.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/1grado/ V-d-MATEMATICAS.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/1grado/ V-f-CONOCIMIENTO-DEL-MEDIO.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/primaria/1grado/ V-i-EDUCACION-SOCIOEMOCIONAL.pdf>
- <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ- fisica/V-ORIENTACIONES-PRIMARIA-1PRIMERO.pdf>