



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Máster Universitario en Psicología Positiva

Trabajo Fin de Máster

El desarrollo de la creatividad motriz a través de un recurso didáctico: los cuentos motores en Educación Infantil

Alumno/a: Lucía Gavino Pérez

**Tutor/a: Prof. D. Encarnación Ramírez Fernández
Prof. D. Ana Raquel Ortega**

Junio, 2018

ÍNDICE

RESUMEN	1
ABSTRACT	1
1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACION TEÓRICA.	2
1.1.1 CREATIVIDAD.....	3
1.1.2. MOTRICIDAD.	6
1.1.3. CREATIVIDAD MOTRIZ.	8
1.1.4. CUENTOS MOTORES.	10
1.2. OBJETIVOS.	11
1.2.1. Objetivo general.	11
1.2.2. Objetivos específicos.....	11
1.2.3. Hipótesis.....	12
2. METODOLOGÍA.....	12
2.1. Participantes.....	12
2.2. Instrumento de evaluación.	12
2.3. Diseño y Procedimiento.....	13
2.4. Temporalización	32
2.5 Presupuesto orientativo.....	35
3. RESULTADOS PREVISTOS.....	36
4. BIBLIOGRAFÍA.....	37

RESUMEN

La creatividad motriz es la capacidad que posee un sujeto para solucionar de manera original, con imaginación y fluidez problemas de tipo kinestésico. Este trabajo aborda un programa de intervención para desarrollar la creatividad motriz aumentando la fluidez, promoviendo la originalidad y realzando la imaginación en el alumnado del grupo experimental de Educación Infantil a través de los cuentos motores. Estos son un recurso didáctico que consiste en representar un cuento con movimientos. Se llevará a cabo un pre-test, post-test y un seguimiento en los que se utilizará el test Pensando Creativamente en Acción y Movimiento (PCAM; Torrance, 1980). Será destinado al segundo curso del segundo ciclo de educación infantil del mismo centro escolar, donde el alumnado está formado por 11 niños y 9 niñas con edades entre 5 y 6 años. Contaremos con dos grupos, uno experimental y otro control cuya asignación ha sido aleatoria. Los resultados esperados serán un mayor desarrollo y mejora de la creatividad motriz en cuanto a fluidez, imaginación y originalidad en el grupo experimental con respecto al grupo control.

Palabras clave: creatividad motriz, educación infantil, cuentos motores

ABSTRACT

Motor creativity is an ability that a person has got to solve motor problems with originality, fluency and imagination. This work is about a program of intervention to develop the motor creativity increasing fluency, promoting originality and enhancing the imagination of the experimental group in children's education through motor stories. These are a didactic resource to play a story with movements. A pret test, a post test and a follow-up will be carried out using the test Thinking Creativamente about Action and Movement (PCAM; Torrance, 1980). It will be destined for the the second grade in second cycle of children's education belonging to the same school, which is formed by 11 boys and 9 girls with ages between 5 and 6 years. We will possess two groups, one experimental and another control which assignment has been random. The expected results will be a major development and improvement of the motor creativity in fluency, imagination and originality in the experimental group in comparison with the control group.

Key Word: motor creativity, children's education, motor stories

1. INTRODUCCIÓN.

La creatividad motriz es una herramienta útil y necesaria que debe trabajarse desde edades tempranas ya que la sociedad actual está en un continuo cambio, por lo que es oportuno desarrollar dicha fortaleza desde la etapa de educación infantil (0-6 años), que es donde se desarrollarán la mayoría de las capacidades que condicionarán el futuro del niño, para crear individuos que sean capaces de reaccionar y solucionar rápidamente y con originalidad el problema que se les presenta. Es oportuno formar personas que tengan la capacidad de ajustarse rápidamente al medio en el que se manejan.

La elección de abordar la creatividad mediante la rama de la educación física (creatividad motriz) utilizando los cuentos motores en Educación Infantil es debido a la poca importancia que se le da a las clases de motricidad en la etapa de Educación infantil quedando reflejado en que en muchas ocasiones se omiten las clases o estas carecen de innovación puesto que se utiliza un manual proporcionado por el método dando lugar a un proceso de enseñanza-aprendizaje rutinario, sin tener en cuenta la gran cantidad de beneficios que proporciona su estimulación y que es primordial inculcar el gusto por ella desde las primeras edades, y además por la poca indagación y estudios existentes sobre la “creatividad motriz”. Dicho esto, este TFM parte de las ganas de aportar un programa diferente, con el fin de demostrar que la creatividad, en nuestro caso la creatividad motriz es favorecida por los cuentos motores que son un recurso didáctico de gran utilidad para la etapa de Educación Infantil por todos los beneficios que conlleva, con el que se pueden trabajar infinidad de contenidos, y por supuesto el desarrollo de las distintas capacidades motrices del niño de Educación Infantil, por lo que contribuye en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

A su vez, se pretende incentivar al profesorado en la incorporación de cuentos motores en el desarrollo de sus clases para que el proceso de enseñanza-aprendizaje cuente con mayor motivación y el alumnado no caiga en la rutina.

1.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACION TEÓRICA.

Peterson y Seligman proponen seis “virtudes generales” (sabiduría, coraje, humanidad, justicia, templanza y transcendencia) que son universales y que se pueden conseguir trabajando sus fortalezas correspondientes ya que cada virtud se corresponde de unas fortalezas determinadas. Las fortalezas son 24 y se definen como “los ingredientes psicológicos, procesos o mecanismos, que definen las virtudes”. Dicho

esto, una persona es considerada “de buen carácter” si presenta como mínimo una fortaleza que pertenezca a una virtud.

1.1.1 CREATIVIDAD.

La Creatividad es una fortaleza que forma parte de la virtud de Sabiduría y Conocimiento. Es definida por Peterson y Seligman (2004) como: “Pensar de forma novedosa y productiva para conceptualizar y hacer cosas; incluye logros artísticos, pero no se limita a eso” (p. 38)

Consideran dos tipos de creatividad: la Gran Creatividad, que presenta el artista y el científico, y la creatividad cotidiana, a lo que denominan ingenio o inteligencia.

Establecen que el grado de creatividad varía según las personas. En un extremo están aquellas personas que pocas veces tienen una idea original, y cuando se les ocurre, esa idea tiene pocas posibilidades de funcionar y en el otro extremo están aquellas personas que tienen una originalidad C (Simonton, 2000) y que son reconocidas por su gran creatividad, como es el caso de grandes científicos o pintores. (Peterson y Seligman, 2004).

Entre estos dos extremos se encuentran aquellas personas que tienen una pequeña creatividad c o creatividad cotidiana. Estos sujetos pueden producir soluciones creativas para los problemas de su día a día, pero su creatividad no da como resultado productos que impresionen a personas más allá de su entorno. (Peterson y Seligman, 2004)

Por otro lado, no hay unanimidad en la acotación de este término debido a que existen diferentes puntos de vista, por lo que no se puede definir de forma universal.

Por un lado, se define como una destreza exclusiva de individuos creativos. Entendiendo la creatividad como un conjunto de acciones como son las producciones artísticas, los descubrimientos o inventos. (Martínez y Pérez 2005). Consideran que unos sujetos tienen mayor predisposición genética para desarrollar la creatividad que otros pero que si no se dan las condiciones adecuadas no tendrá lugar en ningún caso.

Por el contrario, frente a este pensamiento de creatividad donde se alude a “individuos creadores” otros autores como Cemades (2008) consideran que todas las personas pueden ser creativas puesto que la creatividad puede ser educada, de modo que no es un rasgo únicamente los individuos creadores.

Partiendo de esta idea, son muchos autores los que conceden gran importancia a trabajar la creatividad desde edades tempranas; Vygotsky ya lo puso de manifiesto en 1982. “entre las cuestiones más importantes de la psicología infantil y de la pedagogía figura la capacidad creadora en los niños, la del fomento de esta capacidad y su importancia para el desarrollo general y la madurez del niño” (p. 11). Así mismo, Rogers (1991) le dio gran importancia a implementar en el sistema educativo, un ambiente en el que se desarrollen las capacidades creativas concibiendo la creatividad como un recurso primordial para el completo desarrollo de la persona ya que como defendió Cerdá en 2002 la creatividad acrecenta la cultura y la calidad de vida. Para Madrid (2006), la estimulación de esta habilidad, que se puede educar (Muglia, 2009; Justo y Franco, 2008), es esencial para que el niño se valga por sí mismo y pueda realizarse en el entorno en el que vive.

Gervilla (2003) establece que la creatividad es una capacidad que le permite al individuo enfrentarse al cambio y se desarrolla trabajando cualidades críticas de la mente. Para esta autora es en edades tempranas donde debe trabajarse la creatividad por la abundancia de plasticidad cerebral y la particularidad del funcionamiento cerebral. Además, establece que la etapa infantil ofrece un gran abanico de posibilidades para que la naturalidad creativa evolucione durante el máximo tiempo posible en el niño.

Cemades (2008) considera que la Educación Infantil es la etapa ideal para el desarrollo de la creatividad puesto que el niño está ansioso por solucionar problemas por sí solo y es en esta etapa donde más problemas les surge, puesto que descubre realidades que antes no se le había planteado. Además, aún no está envuelto en patrones comunes, por lo que responde creativamente ante cualquier circunstancia que le surja.

Además de ser la etapa de educación infantil la más adecuada para estimular la creatividad por las ventajas que se presentan en ella, es la más adecuada si conocemos los beneficios que aporta la creatividad, ya que es donde se constituyen las personas, y partiendo de la sociedad en la que nos encontramos, que está en continua transformación, es primordial formar personas creativas que desarrollen la capacidad de alcanzar y captar rápidamente y con una originalidad la información a la que están sometidos así como conseguir transformarla en algo útil y valioso. (Cemades, 2008)

Ballesteros (2013) menciona que la creatividad potencia la autoestima, dando lugar a la formación de personas críticas con autoconfianza en sí mismas. A su vez, favorece la personalidad. Además, las relaciones en sociedad están más enriquecidas ya que estos

sujetos poseen una mayor conciencia de sus emociones y de las emociones de los demás y se muestran más receptivos que el resto.

Torras (2014), considera que la creatividad fomenta la felicidad en los niños puesto que estos van con una mejor actitud ante un cambio y se reduce la frustración ante una situación nueva. Esto es debido a que la creatividad proporciona una fácil adaptabilidad ante cualquier hecho desconocido.

De Diego (2017) añade a lo argumentado por Ballesteros (2013) que además la creatividad permite que el niño adquiera un autoconcepto positivo de sí mismo, reduzca su frustración ante nuevos aprendizajes, se adapte fácilmente a las normas impuestas por la sociedad y sea capaz de crear otras desde la empatía y el respeto.

A partir de los diferentes conceptos de creatividad y sus diferentes enfoques, (Trigo et al, 1999) y (Martínez y Pérez, 2005), otorgan a la creatividad cuatro dimensiones: el proceso, el producto, el medio y el sujeto.

1. El proceso, a través del que se obtiene el producto creativo, es para Trigo et al. (1999) el aspecto más importante de la creatividad ya que implica acción y ejecución, es el acto creativo en sí mismo.
2. Para que un producto sea creativo debe ser original y valioso. (Martínez y Pérez, 2005). Así, Romo ya estableció en 1997 que la creatividad es “una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen a la vez novedad y valor”
3. El medio. Aunque unos sujetos nacen con mayor genética para desarrollar el potencial creativo que otros, si el medio no ofrece las circunstancias oportunas no tendrá lugar. (Martínez y Pérez, 2005).
4. La dimensión “sujeto” estudia las características que poseen las personas creativas incidiendo en aspectos de su personalidad, sus valores, actitudes, motivaciones, etc. (Trigo et al, 1999). El sujeto creativo posee los siguientes rasgos: libertad de juicio o autonomía, pensamiento no convencional, alto nivel cognitivo, tolerancia a la ambigüedad e inclinación por aspectos teóricos estéticos, así como fluidez y flexibilidad intelectual, sensibilidad, motivación, disposición a distintos problemas y tenacidad. (Martínez y Pérez, 2005). Para

Guilford (1975) las personas creativas destacan por poseer rasgos de personalidad tales como: sensibilidad a los problemas, fluidez de ideas, flexibilidad para la adaptación, originalidad entre otros.

En este punto, Valqui (2009) establece que los sujetos creativos se caracterizan por cuatro habilidades: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Siendo la flexibilidad, la fluidez y la originalidad según López (2005) los indicadores de la creatividad.

Para él la fluidez es “la producción de múltiples problemas, ideas, alternativas o soluciones”. La flexibilidad es la capacidad que permite tratar ideas de diferentes modos partiendo de un solo estímulo. La elaboración consiste en estructurar esas ideas. Y por último, la originalidad supone alejarse de lo establecido y lo obvio o romper con la rutina.

1.1.2.MOTRICIDAD.

Al igual que anteriormente hemos dicho que la etapa de educación infantil es idónea para desarrollar la creatividad por sus beneficios y por las ventajas que ofrece esta etapa, partiendo del objetivo fundamental de la motricidad el cual es fomentar las estructuras, las organizaciones funcionales o sistemas psicomotrices que dan lugar a que el sujeto se adapte correctamente al medio, emita conductas y despliegue su personalidad no cabe duda de la importancia de potenciar la motricidad desde las primeras edades.

Ponce y Alonso (2009) establecen que la motricidad en el niño proporciona un proceso consciente para poner en marcha habilidades motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales; también influye en el desarrollo de la personalidad y sus rasgos como la afectividad, la emotividad o la empatía.

Así que, partiendo de la base de que la finalidad de la educación infantil es la de “contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas, respetando los derechos de la infancia y atendiendo a su bienestar” tal como se indica en el Boja nº 164 (2008), no cabe duda que desde edades tempranas se debe incidir en la estimulación de la motricidad para conseguir un adecuado desarrollo humano.

La motricidad contempla cualquier movimiento intencionado que realice el ser humano. (Sérgio, 2007). Para González (1998) “Estos movimientos determinan el

comportamiento motor de los niños de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros).”

Esta cuenta con una serie de características: la individualidad, la complejidad, el simbolismo, la creatividad, interacción, contextualización y trascendencia. (Benjumea, 2010). Y se divide en dos áreas: la fina y la gruesa.

La motricidad fina se corresponde con actividades que requieren de precisión y un gran nivel de coordinación. La motricidad fina tiene lugar alrededor del año y medio puesto que debe darse un nivel de maduración y un aprendizaje previo. Dentro de ella podemos tratar la coordinación viso-manual, la fonética, la motricidad gestual y la motricidad facial. (Ardanaz, 2009)

Sin embargo, la motricidad gruesa Según Mendoza (2017), se corresponde con todos los actos que necesitan grandes grupos musculares para ser llevados a cabo. Se refiere a aquellas acciones que precisan de todo el cuerpo para poder ser realizadas. (Ardanaz, 2009)

La motricidad gruesa se desarrolla a lo largo de dos etapas. La primera etapa es la llamada etapa del descubrimiento (0-3 años), y la segunda etapa, en la que nos centraremos más detenidamente debido a que corresponde a la edad de nuestros destinatarios del programa, es la etapa de discriminación perceptiva (3-6 años).

Tabla 1

Evolución motricidad gruesa en la etapa de discriminación perceptiva (3-6 años)

Edad	Evolución motricidad gruesa
3 años	Puede montar en triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar sin caerse sobre sí mismos y saltar con los pies juntos.
4 años	Pueden saltar sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha.

5 años	Gana aún más soltura, patina, escala, salta desde alturas, salta la cuerda
5-6 años	Se puede decir que el niño puede hacer físicamente lo que quiere, siempre dentro de sus fuerzas y posibilidades

Recuperado de (Pacheco, 2015)

Para que la motricidad gruesa, y también la fina pueda ser trabajada correctamente y así evolucione, es muy importante que el alumnado esté implicado en las clases de motricidad, para ello se debe buscar una serie de recursos que permitan una mayor implicación por parte de los mismos, dotando a las clases de actividades motivantes, en las que los alumnos tengan una gran posibilidad de tomar decisiones y por lo tanto, el aprendizaje sea significativo. Para ello, se debe incluir la técnica de enseñanza basada en la indagación, es decir, el estilo de descubrimiento guiado o resolución de problemas ya que permite una mayor autonomía y participación por parte de los alumnos y fomenta un aprendizaje significativo.

En este sentido, y siguiendo a Cervelló et al. (2004), Duda (2001), Jiménez (2004) y Roberts (2001) citado por Moreno, Vera y Cervelló (2006), parece demostrado que es primordial que el profesor fomente un clima motivador con el que se avive la autonomía y responsabilidad del alumnado para que estos valoren más las clases de motricidad

Aunque es primordial introducir en las clases las técnicas indagativas, consideramos que no es recomendable centrarnos en un único estilo de enseñanza ni en una sola técnica, sino que deben ser alternadas utilizando uno u otro o uno y otro en función de lo que se quiera conseguir y la actividad a trabajar. (Sáenz-López, 1997). Por tanto, no queremos ejecutar una programación limitada metodológicamente, sino que utilizaremos varias técnicas.

1.1.3. CREATIVIDAD MOTRIZ.

La creatividad motriz es la unión entre la creatividad y la motricidad.

Si bien enunciábamos que la creatividad es la capacidad que posibilita al individuo para solucionar los problemas de manera innovadora; la creatividad motriz es la

capacidad que permite que el sujeto realice innovaciones útiles para solucionar problemas de tipo kinestésico. Una persona es motrizmente creativa cuando tiene la habilidad de proporcionar diversas respuestas motoras que a su vez son originales y únicas ante una situación motriz. (López, 2005)

Al igual que en la creatividad, los indicadores de un sujeto motriz según López (2005) son la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

Un estudio llevado a cabo por Justo y Franco (2008) con el que se pretendía analizar los resultados que un programa de intervención psicomotriz tenía en niños de 4 años de Infantil con respecto a la creatividad motriz en cuanto a fluidez, originalidad e imaginación encontraron mejoras significativas. Con lo cual los programas psicomotrices repercuten en la mejora de la creatividad motriz.

Otro estudio realizado por Salinas-López, Espada y García-Coll (2015) pretendía mejorar la creatividad motriz en alumnos de 3º de primaria a través de la educación física. Los resultados mostraron mejoras significativas en el indicador originalidad y fluidez, y aunque hubo un incremento en la imaginación no se aprecia una diferencia relevante.

Por otro lado, la creatividad motriz no sólo incide en un aumento de la creatividad sino que a su vez, repercute en el aumento de la motricidad en sí misma. (Cao & Trigo, 1998)

Dicho esto, al igual que la creatividad motriz repercute en la motricidad, la motricidad conduce a la creatividad motriz puesto que utilizando en las clases de motricidad las técnicas de indagación (descubrimiento guiado, resolución de problemas o estilo creativo) dejamos que el alumnado formule respuestas motrices libremente por sí mismo por lo que se promueve la espontaneidad y la creatividad. El alumno es el verdadero protagonista.

Cleland (1994) y Cleland y Gallahue (1993) realizaron una investigación para comprobar el efecto que tenían las técnicas no directivas con respecto a la creatividad motriz. Los resultados indicaron que los niños que trabajaban con técnicas indagativas (resolución de problemas y otros métodos indagativos) en sus clases de educación física obtuvieron mejoras significativas en la creatividad motriz.

Domínguez, Díaz y Martínez (2014) llevaron a cabo un estudio para examinar el vínculo entre la realización de actividades de expresión corporal y la creatividad motriz

en sujetos de educación primaria con un estilo de enseñanza no directivo. Los resultados obtenidos fueron que los alumnos que practicaron la expresión corporal presentaron niveles superiores de creatividad motriz (en fluidez, flexibilidad, imaginación, expresividad) con respecto a los que no. Sin embargo la originalidad motriz no presenta una gran diferencia.

Wang (2003) Realizó un estudio con el fin de comprobar los efectos que tenía un programa de movimiento creativo sobre la creatividad motriz en niños de tres a cinco años. Los resultados demostraron que los niños sometidos al programa obtuvieron mejoras significativas en creatividad motriz con respecto al grupo control

1.1.4. CUENTOS MOTORES.

Para desarrollar la creatividad motriz, utilizaremos como herramienta los cuentos motores. Según Bettelheim (1995), el cuento motor es un gran instrumento pedagógico, que mantiene la atención del niño fomentando su curiosidad.

Omeñaca (2011) considera que el cuento motor es una narración breve, con un hilo argumental sencillo que nos lleva a un escenario de aventura donde los personajes se enfrentan a unos problemas o desafíos con los que los niños se pueden sentir identificados; cuya finalidad es la de “contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños” (Ceular, 2009).

Herranz y López (2015) realizaron un programa para mostrar que se puede trabajar la expresión corporal a través de diferentes recursos didácticos, entre ellos los cuentos motores. Los resultados obtenidos, entre otros, señalan puntuaciones elevadas en los contenidos de expresión corporal y una gran evolución por parte del alumnado en la desinhibición a medida que avanzaban las sesiones, lo que da lugar a un progreso de la creatividad y de la participación en los alumnos.

Taberero, Aliseda y Daniel (2006) pusieron en práctica un programa con el que pretendían vincular la literatura con otros elementos del currículum de educación infantil realizando actividades motrices a partir de cuentos populares. Como conclusiones obtuvieron que el alumnado había adquirido aprendizajes globales e interdisciplinarios mediante la motricidad ya que el programa fomentaba el desarrollo integral (conocimientos curriculares, habilidades motrices, capacidad de resolución de problemas, etc). Siendo la de resolución de problemas de carácter motor por lo que podríamos hablar de creatividad motriz. Y Aunque no realizaban motrizmente las acciones del cuento a la

misma vez que se narraba como pasaría en un cuento motor, se hacían las actividades después de la lectura que estaban relacionadas con el cuento por lo tanto, podríamos hacer una unión para de alguna manera relacionarlo con los cuentos motores y hablar de su relación con la creatividad motriz.

Según Conde (2008), los cuentos motores presentan una serie de particularidades que a su vez se pueden considerar beneficios:

- El cuento motor permite a los niños interpretar cognitivamente y acto seguido motrizmente, siendo por lo tanto un recurso útil para desarrollar la capacidad expresiva.
- El cuento motor permite al niño expresar las fantasías que promueve su contenido, reforzando la capacidad de imaginar.
- El niño, cuando representa el cuento motor, se convierte en protagonista absoluto.
- Se favorece el abandono del egocentrismo del niño.
- Mediante los cuentos motores se crean lazos de afectividad entre el profesor que narra la historia y el alumno que escucha.

Otones y López (2015) llevaron a cabo un programa para desarrollar la motricidad en niños a través de siete cuentos motores. Los resultados obtenidos mostraron que además de trabajar los contenidos motrices, se trabajan y estimulan otros muchos aspectos como la motivación, la participación activa, la atención y los valores de los alumnos.

1.2. OBJETIVOS.

1.2.1. Objetivo general.

Elaborar un programa de intervención con cuentos motores que permita desarrollar y mejorar la creatividad motriz en niños de Educación Infantil.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Aumentar los niveles de fluidez permitiendo un mayor número de ideas y una mayor capacidad de pensamiento divergente.

-Promover la originalidad a la hora de realizar nuevas ideas o enlazar conceptos y movimientos ya existentes.

-Realzar la imaginación a la hora de establecer mecanismos de pensamiento, promoviendo una mayor variabilidad de asociación de conceptos y movimientos y una mayor adaptación.

1.2.3. Hipótesis.

Nuestra hipótesis considera que el grupo experimental obtendrá un mayor desarrollo y una mejora de la creatividad motriz a través de nuestro programa de intervención basado en cuentos motores en comparación con el grupo control.

-Mediante los cuentos motores se puede aumentar la fluidez.

-Los cuentos motores son una herramienta útil para fomentar la originalidad.

- A través de los cuentos motores se desarrolla y mejora la imaginación o flexibilidad.

2. METODOLOGÍA.

2.1. Participantes.

Se comprende una muestra de 20 infantes pertenecientes al segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil. La edad estaría comprendida entre 5 y 6 años. Pertenecen al mismo centro escolar CEIP “Juan Ramón Jiménez” de Beas (Huelva). Hay 11 niños y 9 niñas. A pesar de que nos centramos en un centro en particular, este programa está diseñado para poder ser impartido en todo el ámbito escolar en general.

2.2. Instrumento de evaluación.

- Pensando Creativamente en Acción y Movimiento (PCAM; Torrance, 1980; adaptado al castellano, Torrance, 1980): Este instrumento es indicado para niños de 3 a 8 años. Está compuesto por cuatro actividades diferentes con el fin de evaluar la creatividad motriz a través de sus indicadores; las actividades uno, tres y cuatro miden niveles de fluidez (producción de múltiples respuestas), y originalidad (proporcionar respuestas innovadoras, lejos de lo establecido), mientras que la actividad dos mide imaginación (habilidad para imaginar,

adaptarse y realizar diferentes propuestas). Esta prueba tiene una fiabilidad test-retest de .84 y coeficiente alfa de cronbach .9223.

2.3. Diseño y Procedimiento

- Diseño

El programa de intervención se caracteriza por tener un diseño experimental de 3x2. Con una variable independiente que es el programa de intervención y tres dependientes (fluidez, imaginación y originalidad). Cuenta con dos grupos de intervención cuyos participantes se seleccionan de manera aleatoria; uno experimental con el que se realizará el programa y otro control, quedando este último a cargo de la lección que imparta su profesora. Si los resultados obtenidos en el grupo experimental son los esperados, en el siguiente curso realizaremos el programa con el grupo control.

- Procedimiento

Al llevarse a cabo el programa de intervención en un colegio necesitamos, en primer lugar, comunicarnos con el comité de bioética e investigación de la universidad para conseguir su aprobación informando en qué consiste nuestro programa, cuáles son los objetivos perseguidos, como se va a realizar, para qué sirve, qué efectos puede producir, cuáles son sus beneficios, que no hay ningún riesgo para el alumnado, etc. Una vez que contamos con el permiso del comité de bioética, repetiremos el mismo procedimiento con la Consejería de educación para proceder a su autorización y posteriormente con el centro para que si está de acuerdo, nos dé el permiso necesario. Será fundamental la aprobación de cada uno de ellos para poder ponerlo en práctica. Por otro lado, será fundamental el permiso de los padres que se recogerá a través de un consentimiento informado para que así sus hijos puedan participar en el programa quedando claro que no están obligados a nada. Este recogerá las bases principales de nuestro programa y la posibilidad de abandono en cualquier momento si lo consideran oportuno. Las familias que lo deseen deberán firmar dicha documentación para que así quede reflejado su consentimiento y el programa pueda llevarse a cabo sin problemas.

Después, dividiremos a la clase de 20 alumnos en dos grupos, uno será el grupo control y otro el experimental. De manera que cada grupo contará con 10

miembros seleccionados de manera aleatoria, no deben cumplir ningún requisito para pertenecer a un grupo u otro, pueden ser tanto niños como niñas y tener tanto cinco como seis años.

Una vez que todos los permisos estén en regla y los alumnos están divididos en grupo control y grupo experimental. Se llevará a cabo un pre-test el primer miércoles del mes de diciembre donde se pasará el test Pensando Creativamente en Acción y Movimiento (PCAM) para comprobar el nivel de creatividad motriz del alumnado. Una vez llevado a cabo el programa de intervención (que tendrá comienzo el jueves de la segunda semana de enero jueves y finalizará el martes de la última semana de ese mismo mes) tendrá lugar el post-test en febrero donde se volverá a emplear el test anteriormente citado, así como un seguimiento en el mes de junio, donde de nuevo se aplicará el mismo. El grupo control quedará en “lista de espera” y si el programa tiene efecto y los resultados obtenidos en el grupo experimental son los esperados, en el próximo curso escolar, se realizará la intervención con ellos.

El programa está constituido por 6 sesiones, cada una incluye la puesta en marcha de un cuento motor, organizado en tablas siguiendo la estructura: parte inicial o puesta en marcha, parte fundamental y parte final o vuelta a la calma tal y como estableció Conde (2008). Cada sesión cuenta con una duración de 25-45 minutos, las tres primeras son adaptaciones de cuentos motores ya existentes de Conde (2008) y las tres últimas son cuentos motores creados por mí. Será llevado a cabo en horario escolar en el pabellón del centro.

Título de la sesión: Juanito el naufrago.			
Nº Sesión: 1	Duración: 40 minutos	Curso: 5 años	Nº Alumnos: 10
Instalación: pabellón		Material: bancos suecos, bolas de periódico, loro como blanco, pelotas, pandero.	
Metodología: mixta: tradicional/indagativa		Organización participantes: Dependiendo de la actividad se llevará a cabo en gran grupo o parejas.	

<p>Contenidos a tratar:</p> <p>Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, cuerpo, espacio, tiempo ritmo, estructura espacio temporal, óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico.</p> <p>Desarrollo de las HMB: desplazamientos, saltos y giros.</p> <p>-Reconocimiento las emociones y su expresión: pánico, tristeza, vergüenza,</p> <p>-Conocimiento de diferentes animales e imitarlos.</p> <p>-Desarrollo de la capacidad creativa motriz del niño</p> <p>-Fomento de la fluidez, imaginación e originalidad.</p> <p>-Fomento del trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros.</p> <p>-Adquirir valores a través del juego: autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad.</p>	<p>Objetivos planteados:</p> <p>Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, cuerpo, espacio, tiempo ritmo, estructura espacio temporal, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico.</p> <p>Desarrollar las HMB: desplazamientos, saltos, giros, lanzamiento</p> <p>-Trabajar y reconocer las emociones: pánico, tristeza, vergüenza.</p> <p>-Conocer diferentes animales e imitarlos.</p> <p>-Desarrollar la creatividad motriz.</p> <p>-Fomentar la fluidez, imaginación e originalidad.</p> <p>-Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros.</p> <p>-Adquirir valores a través del juego: autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad.</p> <p>- Desarrollar la expresión no verbal</p> <p>- Desarrollar las cualidades físicas</p>
<p>1ª Parte inicial o puesta en marcha</p>	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Juanito era un niño muy extrovertido que un día decidió irse de casa porque se creía lo suficientemente mayor como para vivir él solo una gran aventura.</p> <p>Nada más salir de su casa tuvo que correr un rato porque un perro le perseguía. (Corremos todos por el espacio sin chocar los unos con los otros)</p> <p>Para salvarse del perro se metió en una caja de madera. Como la caja era muy pequeña se tuvo que encoger muchísimo y ocupar el menor espacio posible. (Nos encogemos y nos hacemos lo más pequeño posible)</p> <p>De pronto empezó a vibrar la caja, (todos vibramos en el suelo), y a dar saltos pequeños. (Damos pequeños saltos).</p> <p>Cuando Juanito salió de la caja estaba en la cubierta de un inmenso barco.</p> <p>Se oyó el ruido de los motores del barco y el sonido de una sirena que anunciaba el comienzo de un viaje.</p> <p>Juanito expresó su pánico y empezó a llorar. (Expresamos pánico y hacemos como que lloramos).</p>	<p>T´</p> <p>10</p>

<p>Nuestro aventurero no se había montado nunca en un barco así que comenzó a encontrarse mal y a caminar por la cubierta del barco muy mareado. (Caminamos como si estuviésemos mareados).</p> <p>De pronto se cayó por la borda al mar y como era de noche nadie se dio cuenta. (Todos nos tiramos al suelo como si nos cayéramos del barco y nadamos).</p>	
<p>2ª Parte fundamental</p>	<p>T'</p>
<p>Juanito nadaba de un lado para otro y la corriente y las olas lo arrastraban de aquí para allá. (Nos desplazamos por el espacio, como si estuviéramos nadando de un lado para otro. Damos giros empujados por las olas).</p> <p>Un delfín lo vio y fue a ayudarlo. Lo dejó en la orilla del mar y Juanito al ver la suerte que había tenido comenzó a dar saltos de alegría. (Damos saltos de alegría por todo el espacio hacia adelante, hacia un lado, hacia otro).</p> <p>Al delfín le hacía mucha gracia ver a Juanito andando a cuatro patas por la orilla (andamos con cuatro apoyos).</p> <p>Con mucha tristeza Juanito se despidió del delfín y se adentró en el interior de la isla en la que se encontraba para buscar comida. Expresamos tristeza por dejar al delfín y nos despedimos.</p> <p>Juanito era un niño al que le gustaba mucho estar en muy buena forma así que se puso a realizar unos ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estirar una pierna hacia atrás y luego la otra. -Correr por el espacio sin chocarse. -Realizar giros sobre sí mismos. -Nos tumbamos y hacemos con los pies en alto la bicicleta. -Desplazamientos de puntillas y con el talón. <p>Tras realizar los ejercicios anteriores, pensó que podría hacer equilibrio con unos troncos. (Hacemos equilibrio pasando por encima de un banco sueco)</p> <p>De repente vio un pájaro muy grande que le estaba quitando la ropa, y debía espantarlo si no quería quedarse sin nada; por allí solo tenía piedras (bolas de papel) y muchos árboles (espalderas) por lo que Juanito se las avió para espantarlo. Hay un loro pegado en la pared.</p> <p>Juanito escuchó música: era la música de un pandero. Se acercó al sitio en el que se oía andando al ritmo de la música. Nos movemos al ritmo de la música.</p> <p>Cuando llegó al sonido, vio a un niño de su misma edad, que estaba bailando la canción. Se saludaron con un poco de vergüenza y se presentaron el uno al</p>	<p>20'</p>

<p>otro. Nos saludamos mostrando vergüenza.</p> <p>El niño nuevo se llamaba Tito y había llegado a la isla de la misma forma que Juanito.</p> <p>Tito tenía muchos materiales fabricados por él así que ellos dos se pusieron a jugar a montones de cosas.</p> <p>-Llevar entre los dos la pelota sin que se caiga con diferentes partes del cuerpo (la barriga, la mano, el hombro, etc.)</p> <p>-Se ponían uno delante de otro y se pasaban la pelota por arriba y por debajo.</p>	
<p>3ª Parte final o vuelta a la calma</p>	<p>T'</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Como se encontraban un poco cansados decidieron jugar a otro juego. El juego de imitar a los animales que habían visto ese día en la isla. Los animales eran un león, un delfín y un loro. Imitamos a los animales.</p> <p>De repente, se escuchó un helicóptero y ellos se pusieron a buscar rápidamente palos del suelo para hacer una fogata y con el humo avisar a los pilotos del helicóptero de que estaban allí, pero los palos estaban liados por ramas y debían darse mucha prisa. Desliamos las picas y las colocamos en el centro del aula.</p> <p>Encendieron la fogata y no tardó en que los vieran.</p> <p>Hicieron gestos y dieron gritos para que los vieran. Así que el helicóptero bajó y los salvó.</p> <p>Una vez en casa Juanito le prometió a sus padres que no se iba a ir más de casa y que se iba a comportar como los niños de su edad.</p>	<p>10'</p>

<p>Título de la sesión: El niño que tenía miedo</p>			
<p>Nº Sesión: 2</p>	<p>Duración: 25 minutos</p>	<p>Curso: 5 años</p>	<p>Nº Alumnos: 20</p>
<p>Instalación: pabellón</p>		<p>Material: silbato</p>	
<p>Metodología: mixta (Indagativa /tradicional)</p>		<p>Organización participantes: Dependiendo de la actividad se llevará a cabo: en gran grupo, por parejas, tríos, individual.</p>	

<p>Contenidos a tratar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y expresión de emociones: alegría, asombro. 2. Habilidades motrices básicas: desplazamiento, saltos, giros 3. Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico. 4. Desarrollo de las cualidades físicas. 5. Desarrollo de la expresión no verbal. 6. Conocimiento del esquema corporal 7. Fomento del trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 8. Desarrollo la capacidad creativa motora del niño, así como la fluidez, imaginación y originalidad. 9. Adquisición de valores a través del juego: compañerismo, autonomía, respeto, emoción, seguridad. 10. respiración. 	<p>Objetivos planteados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y expresar emociones: alegría, miedo y asombro. 2. Desarrollar las Habilidades motrices básicas: desplazamiento, saltos, giros 3. Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio. 4. Desarrollar las cualidades físicas. 5. Desarrollar la expresión no verbal. 6. Adquirir conocimiento del esquema corporal 7. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 8. Adquirir valores a través del juego: compañerismo, autonomía, respeto, emoción, seguridad. 9. Desarrollar la capacidad creativa motora del niño, así como la fluidez, imaginación y originalidad. 10. Trabajar la respiración.
<p>1ª Parte inicial o puesta en marcha</p>	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Érase una vez un niño llamado Marcos que no le gustaba ir a la playa y esto sí que era una cosa rara porque la playa es muy bonita y agradable, con mucha arena para jugar y mucha agua para bañarse.</p> <p>Sus padres estaban no podían entender qué le pasaba y por qué se ponía a</p>	<p>T´</p> <p>5´</p>

<p>patalear y a gritar al colocarle el bañador y se lo llevaban con ellos a la playa.</p> <p>Un día que hacía un tiempo muy agradable sus padres se metieron en la tienda de campaña que habían puesto en la playa para colocarse sus bañadores.</p> <p>Marcos tuvo miedo de que a él también se lo pusieran y se escapó en cuanto sus padres se metieron. Y se fue andando por la arena, sin girar la cabeza hacia atrás.</p>	
<p>2ª Parte fundamental</p>	T'
<p>Marcos empezó a andar por la playa, luego aligeró el paso, después empezó a trotar y por último a correr con todas sus fuerzas para que su madre no lo pudiera ver.</p> <p>Y de este modo se encontró con una charca hermosísima. Las algas colgaban de sus bordes y el agua era azul y estaba muy clara y por todas partes nadaban unos seres muy pequeñitos con mucho brillo y con miles de colores. Marcos se quedó contemplándolo sin saber lo que eran, primero sobre un pie y luego sobre otro.</p> <p>Marcos intentó pescar una de esas criaturas. Pero la charca estaba al otro lado y entre medio separaba un precipicio; por ello debió saltar lo más lejos posible. Una vez que pasó al lado de la charca, se acercó a ella, se puso de puntillas, lanzó su red y consiguió pescar a uno de esos extraños seres brillantes.</p> <p>¡Se quedó asombrado al ver que había conseguido pescar un hada que vive en el agua! El hada emitía unos raros sonidos, como si estuviese asustada. Vamos a imitarla.</p> <p>De repente, otra hada salió de la charca suplicándole a Marcos que no se la llevara:</p> <p>-¡Por favor, por favor, suelta a mi amiga no te la lleves porque se moriría del susto!</p> <p>Marcos lo comprendió porque sabía muy bien lo que era el miedo. De modo que la soltó.</p> <p>Pero el hada se había puesto mala y debían transportarla rápidamente a la charca. Entre dos alumnos debemos coger a otro y llevarlo al final del pabellón.</p> <p>Seguidamente, se oyeron muchos gritos de alegría y unas pequeñas hadas salieron del agua y subiendo por todo su cuerpo lo abrazaban y lo acariciaban con sus bracitos mojados. Todos nos tocamos todas las partes del cuerpo nombrándolas para acariciar así a todas las hadas. Y empezaron a girar y a girar alrededor de él. Giramos sobre nosotros mismos.</p>	15'

<p>-¡Métete en la charca a jugar con nosotras!- exclamó un hada.</p> <p>-No, muchas gracias, me da miedo el agua de la playa y desearía que no me diera tanto miedo. Le respondió Marcos.</p> <p>-¡Ya has deseado algo! Exclamaron las hadas del agua. Así que vamos a concederte tu deseo.</p>	
<p>3ª Parte final o vuelta a la calma</p>	<p>T'</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Así que para relajarse se tumbaron todos en el suelo y comenzaron a hacer una relajación respirando profundamente para tranquilizarse. Primero movían una mano, luego la otra, luego un pie, luego el otro, después las dos manos, los dos pies, la cabeza, la boca, el cuello hacia los lados, etc.</p> <p>Finalmente, Juanito apareció de nuevo en la playa con sus padres y se bañaron juntos en el agua sin ningún temor.</p>	<p>5'</p>

<p>Título de la sesión: El reloj dormilón</p>			
<p>Nº Sesión: 3</p>	<p>Duración: 35 minutos</p>	<p>Curso: 5 años</p>	<p>Nº Alumnos: 10</p>
<p>Instalación: pabellón</p>		<p>Material: picas, ladrillos, cuerdas, aros, equipo de sonido, cd de música, silbato.</p>	
<p>Metodología: mixta (indagativa/tradicional)</p>		<p>Organización participantes: Dependiendo de la actividad se llevará a cabo: en gran grupo, por parejas, tríos.</p>	
<p>Contenidos a tratar:</p> <ol style="list-style-type: none"> Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, cuerpo, espacio, tiempo ritmo, estructura espacio temporal, óculo segmentaria y dinámica 		<p>Objetivos planteados:</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar y expresar emociones: tristeza y alegría. Desarrollar las Habilidades motrices básicas: desplazamiento, saltos, Desarrollar las capacidades perceptivo motrices: lateralidad, estructura espacio 	

<p>general y equilibrio dinámico.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Desarrollo de las HMB: desplazamientos, saltos y giros. 3. Desarrollo de las cualidades físicas. 4. Fomento de la expresión no verbal. 5. Reconocimiento las emociones y expresión: tristeza y alegría. 6. Fomento del trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 7. Desarrollo de la capacidad creativa motora del niño, así como fluidez, imaginación y originalidad. 8. Asimilación de los números. 9. Adquirir valores a través del juego: autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad. 	<p>temporal, ritmo, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Desarrollar las cualidades físicas. 5. Desarrollar la expresión no verbal. 6. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 7. Adquirir valores a través del juego: compañerismo, autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad. 8. Desarrollar la capacidad creativa motora del niño, así como fluidez, imaginación y originalidad. 9. Trabajar los números.
---	---

1ª Parte inicial o puesta en marcha

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Todo ocurrió en Relojelandia, el país de los relojes, donde nacen todos, todos los relojes que existen en el mundo. Vivía entre todos los relojes del reino uno al que llamaban el reloj Dormilón. Porque desde que nació nunca había sido capaz de marcar bien la hora y como el tiempo no pasaba para él, siempre estaba durmiendo. Cada vez que se despertaba lloraba mientras pensaba muy tristemente: todos funcionan divinamente y en poco tiempo podrán marcharse al reino de los hombres, pero yo por dormir tanto tendré que quedarme aquí con todos los relojes rotos. Imitamos que lloramos.</p> <p>Y pensando en los relojes antiguos se dispuso a andar lentamente. Imitamos a un anciano con su joroba, andando a cuatro patas, cojeando de un pie.</p> <p>Mientras tanto, en el otro extremo del reino estaba Temporín (el mejor amigo</p>	<p>T'</p> <p>10'</p>
--	-----------------------------

<p>de Dormilón) junto con el resto pueblo reunido con Agujín- tin-tin (el gran mago del país) para resolver el problema de Dormilón. Todos estaban sentados cuando de repente Agujín dijo: Hay que ir a Tuerquilandia. El que más rápido supere la prueba que les voy a poner tendrá que ir allí en busca de la aguja mágica del reloj que salvará a Dormilón.</p> <p>La prueba consistía en pasar por debajo varias barras de reloj con cuatro apoyos, (picas sobre ladrillos atadas con una cuerda) después saltar en tres números (aros) y por último andar sobre una aguja del reloj muy fina (cuerdas).</p> <p>Todos los habitantes del reino realizaron la prueba y el que más rápido la hizo fue Temporín quién se puso muy contento. Expresamos alegría. Así que Temporín comenzó su viaje hacia Tuerquilandia.</p>	
<p>2ª Parte fundamental</p>	<p>T'</p>
<p>2ª Parte fundamental</p> <p>Pero para llegar a Tuerquilandia deberá ir a cinco países muy extraños y salir; cada país tiene una locura que contagia a todo el que entra y de la que es complicado deshacerse.</p> <p>El primer país en el que penetró se llamaba Espacialandia. Era un país gigante, sin embargo, sus habitantes se desplazaban de un lado para otro únicamente por el centro del país, dejando todo lo demás vacío. Nos desplazamos únicamente por el centro del aula.</p> <p>El segundo país era un país de nombre desconocido porque nadie había logrado salir de él. Cuando entró observó que todos los ciudadanos estaban por tríos y debían mantenerse en cinco apoyos, luego en cuatro, luego en tres y luego en dos. Vamos a jugar como en este país.</p> <p>El tercer país se llamaba Flexibilandia. Todos los ciudadanos estaban impacientes por llegar a tocarse la punta de los dedos con las piernas rectas. Le resultaron muy difíciles estos ejercicios así que salió rápido de ese</p>	<p>20'</p> <p>1'</p>

<p>país.</p> <p>El cuarto país se llamaba Numerín. Ya le quedaba menos. Este es el país de los números y los habitantes estaban todo el tiempo representando con su cuerpo el número que se decía por el megáfono, primero individualmente y luego en grupos de tres. Representamos corporalmente el número que diga el profesor, primero de pie y luego a vista de águila.</p> <p>Y por fin llegó a Tuerqilandia donde estaba la aguja mágica. En él se oía una música y todos sus habitantes se movían al ritmo de esta. Cuando la música se detenía, todos se quedaban inmóvil por completo hasta que volvía a sonar la música. Cuando nadie se dio cuenta consiguió coger la aguja mágica y deseó con todas sus fuerzas ir a donde estaba Dormilón.</p> <p>Su deseo se cumplió y cuando llegó hasta Dormilón este estaba dormido boca abajo y debía girarlo. Nos ponemos por parejas, uno se coloca boca abajo y el otro debe intentar darle la vuelta; después se cambian roles. Cuando por fin Dormilón estaba boca arriba, Temporín le dio la tuerca mágica y Dormilón empezó a moverse poco a poco.</p> <p>El pueblo entero aplaudía y Dormilón no paraba de dar saltar de un lado para otro. Saltamos desplazándonos por el espacio.</p>	
<p>3ª Parte final o vuelta a la calma</p>	<p>T'</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Cuando pasó un largo rato todos se fueron a dormir comenzando a relajarse:</p> <p>. Primero movía una mano, luego la otra, luego un pie, luego el otro, después las dos manos a la vez, las dos piernas a la vez. A continuación movía la boca, intentaba mover la nariz y por último el cuello.</p> <p>Y así todos los habitantes de Relojelandia se quedaron dormidos, sabiendo que nuestro amigo Dormilón sería ya el primero en levantarse todos los días. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.</p>	<p>5'</p>

Título de la sesión: El robo de Gus			
Nº Sesión: 4	Duración: 45 minutos	Curso: 5 años	Nº Alumnos: 10
Instalación: pabellón		Material: globos, cd de música, equipo de sonido, picas	
Metodología: mixta (Indagativa /tradicional)		Organización participantes: Dependiendo de la actividad se llevará a cabo: en gran grupo, por parejas.	
Contenidos a tratar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices como lateralidad, estructura espacio temporal, ritmo, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico. 2. Desarrollo de la respiración: soplo. 3. Sensación y percepción. 4. Desarrollo de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos y recepción. 5. Adquisición del esquema corporal. 6. Fomento del trabajo en equipo y la colaboración. 7. Adquisición de valores: autonomía, respeto, emoción, igualdad. 8. Fomento de la capacidad creativa motora del niño, a la vez que la fluidez, la imaginación y la originalidad. 9. Desarrollo de la expresión no verbal. 		Objetivos planteados: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar las capacidades perceptivo motrices como la estructura espacio temporal, ritmo, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio. 2. Desarrollar las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos y recepción. 3. Adquirir conocimiento del esquema corporal. 4. Jugar con materiales no convencionales. 5. Mejorar la respiración a través del soplo. 6. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 7. Adquirir valores a través del juego: autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad. 8. Trabajar e identificar emociones. (alegría), (enfado) 9. Desarrollar la capacidad creativa motora del niño, a la vez que la fluidez, la imaginación y la originalidad. 10. Desarrollar la expresión no verbal 11. Desarrollar las cualidades físicas 12. Fomentar la capacidad de reacción 	

10. Fomento capacidad de reacción.	
1ª Parte inicial o puesta en marcha	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Érase una vez, un ratoncito llamado Gus que entró en la casa de una niña y vio unos juguetes que tenía en su habitación (metemos la mano en una bolsa y tocamos el globo para adivinar qué es).</p> <p>Justo cuando los había cogido escuchó un fuerte ruido y corrió a toda prisa hasta su casita para que nadie lo viese. Corremos rápido</p> <p>Cuando por fin llegó a su hogar se puso a jugar con todos los globos de colores. Reparto de globos a los niños</p> <p>Había globos de todos los colores. Cada niño dice de qué color es el globo que ha cogido.</p> <p>El ratoncito estaba tan feliz de tener esos juguetes que se puso a bailar con el globo encima de la cabeza, en el brazo, en la espalda, en el cuello, etc. sin que este se cayese. Cuando la música suena bailamos con los globos deshinchados encima de la parte del cuerpo que se indique. Cuando la música pare todos debemos quedarnos quietos.</p> <p>Hasta que se dio cuenta que se podía inflar. Así que estuvo intentando un buen rato pretendiendo inflar los globos.</p>	T' 10'
2ª Parte fundamental	T'
<p>Cuando por fin lo logró se puso tan contento que arrancó a bailar con el globo dando golpes con la cabeza, con los brazos, con las piernas, lo soplaba sin que se cayese al suelo (al ritmo de la música)</p> <p>Pero de repente llegó su amigo Jack y cuando vio esos juguetes no se lo podía</p>	25'

<p>creer. Les parecía una maravilla. Así que se pusieron a jugar juntos. Transportaban el globo entre los dos con las manos, la barriga, la cabeza, la espalda, etc. sin que este se cayese.</p> <p>Luego jugaron a colocarse uno detrás de otro y pasarse el globo por debajo de las piernas y por arriba de la cabeza.</p> <p>También jugaron a hacer carreras a ver quién conseguía coger los globos más rápido (carrera de relevos)</p> <p>Pero Jack que era muy curioso le preguntó a Gus que de donde estaban esos juguetes. Cuando el ratoncito le contó que los había robado, Jack no se lo podía creer, y se enfadó tanto con él que royó casi todos los globos de manera que los deshinchó. Explotamos los globos con el culo o con los pies.</p> <p>Gus al ver a su amigo tan enfadado comprendió que no lo había hecho bien, que no se puede coger algo que no es tuyo porque a esa persona le gusta tanto como a ti.</p> <p>Así que los dos amigos corrieron a toda prisa a comprar unos globos nuevos para entregarle a la niña ya que los suyos los habían roto. Pero para ello debían pasar una serie de obstáculos.</p> <p>Pasar por debajo de un puente muy bajo (picas bajas), pasar por un carcho por lo que deben ir de la mano corriendo con cuidado ya que salen cocodrilos y deben subirse a alguna superficie para que no los atrapen. Correr por todo el espacio y cuando el profesor de una señal deben subirse por parejas en algún sitio que esté en alto.</p>	
<p>3ª Parte final o vuelta a la calma</p>	<p>T' 10'</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Por fin lograron llegar a la tienda y se apresuraron hasta la casa de la niña; Al principio la niña estaba enfadada porque llevaba toda la tarde buscando sus globos. Expresamos enfado.</p> <p>Pero como los tenía de vuelta de nuevo se alegró mucho y les dio un gran</p>	

<p>abrazo (nos abrazamos con el compañero de al lado), después los invitó a jugar les dio unos globos para que pudiesen llevarlos al mundo de los ratones. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.</p> <p>Jugamos a intentar que el globo no caiga al suelo con dos globos.</p>	
---	--

Título de la sesión: Los exploradores			
Nº Sesión: 5	Duración: 45 minutos	Curso: 5 años	Nº Alumnos: 10
Instalación: pabellón		Material: ruedas, banco sueco, cofre con monedas, baúl, picas y pelotas.	
Metodología: mixta (Indagativa /tradicional)		Organización participantes: Dependiendo de la actividad se llevará a cabo: en gran grupo, grupos reducidos, por parejas.	
Contenidos a tratar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices como lateralidad, estructura espacio temporal, ritmo, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico. 2. Desarrollo de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos y recepción. 3. Fomento del trabajo en equipo y la colaboración. 4. Adquisición de valores: autonomía, respeto, emoción, igualdad. 5. Fomento de la capacidad creativa motora del niño, a la 		Objetivos planteados: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar las capacidades perceptivo motrices como la estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio. 2. Desarrollar las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos. 3. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 4. Adquirir valores a través del juego: autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad. 5. Desarrollar la capacidad creativa motora del niño, a la vez que la fluidez, la imaginación y la originalidad. 6. Desarrollar la expresión no verbal 7. Desarrollar las cualidades físicas 	

<p>vez que la fluidez, la imaginación y la originalidad.</p> <p>6. Desarrollo de la expresión no verbal.</p>	
<p>1ª Parte inicial o puesta en marcha</p>	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Agustín y sus amigos son unos exploradores que se han lanzado a la aventura sin saber lo que realmente se van a encontrar por el camino, son un grupo de niños y niñas que buscan un tesoro. Esta idea se les ocurre cuando el profesor les contó una historia real sobre el tesoro de una tribu antigua perdida en el bosque en una zona encantada. Esta tribu le quitaba todo lo que tenía a los barcos que intentaban hacerse con el control del bosque y siempre escondían el tesoro en un lugar secreto. Estos exploradores no sabían que los indios de la tribu habían puesto muchas trampas en su bosque y era muy difícil acceder a él si no eres un auténtico explorador.</p> <p>Por fin han llegado los exploradores al bosque después de un viaje con muchas turbulencias, así que están un poco mareados. Nos desplazamos por el aula de un lugar a otro como si tuviésemos mareo.</p> <p>Al bajar nos hemos encontrado con unas arenas movedizas (ruedas) que los exploradores tendrán que ir saltando de forma rápida para no quedar atrapados.</p> <p>Después del primer obstáculo y gran prueba de estos ingeniosos indios, tendremos que cruzar el río de orilla a orilla. Este río es muy peligroso porque tiene pirañas, pero por suerte la pasada noche hubo una gran tormenta y ha derribado un árbol (banco sueco) que nos servirá como puente.</p>	<p>T'</p> <p>10'</p>
<p>2ª Parte fundamental</p>	<p>T'</p>
<p>Los exploradores ya han llegado a la gran prueba, el famoso laberinto del que tanto les había hablado el profesor, es un gran bosque encantado con</p>	<p>25'</p>

<p>diferentes árboles (picas) que si lo pasamos sobreviviremos todos. Para ello tendremos que esquivarlos, saltarlos o incluso pasar por debajo.</p> <p>Una vez que pasaron el laberinto, este lanzó un hechizo a la mitad de la tripulación convirtiéndolos en cucarachas boca arriba. El resto, para poder salvar a sus compañeros deben darle la vuelta.</p> <p>Por fin, rompieron este hechizo y pudieron continuar su aventura. Pero el laberinto, que es muy sabio y habiendo visto la facilidad con la que habían roto el hechizo los exploradores les lanzó uno aún peor.</p> <p>Dos de los niños deben intentar abrazarse y el resto que está poseído debe impedir que esto ocurra. Para ello un alumno se colocará en un extremo del pabellón y otro en el otro. El resto de los alumnos se colocarán en el centro y deben impedir que se junten. Se realizará dos veces, la segunda vez con una berrera.</p> <p>Finalmente han conseguido esquivar las famosas trampas pero aún queda la última para conseguir el tesoro. A la salida del laberinto hay una serie de cocos (pelotas) que deben ser lanzados e introducidos en el agujero (baúl). Al llegar a siete cocos, el cofre saldrá de ese agujero, se abrirá y conseguirán el ansiado tesoro.</p>	
<p>3ª Parte final o vuelta a la calma</p>	<p>T'</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>¡Por fin lo consiguieron! Era un cofre repleto de monedas de oro.</p> <p>Los exploradores decidieron quedarse esa noche en el bosque para día siguiente emprender el camino de vuelta. Pero para no ser descubiertos por la tribu que allí habitaba tenían que esconderse, así que decidieron fabricarse una casa con unos materiales que había por allí. Por grupos de cinco deben construir una casa con los materiales que quieran.</p>	<p>10'</p>

Título de la sesión: La bolera			
Nº Sesión: 6	Duración: 40 minutos	Curso: 5 años	Nº Alumnos: 10
Instalación: pabellón		Material: indiaca, ultimate, combas, pelotas, twister	
Metodología: mixta (Indagativa /tradicional)		Organización participantes: Dependiendo de la actividad se llevará a cabo: en gran grupo, grupos reducidos, por parejas.	
Contenidos a tratar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices como lateralidad, estructura espacio temporal, ritmo, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio dinámico. 2. Desarrollo de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos y recepción. 3. Fomento del trabajo en equipo y la colaboración. 4. Adquisición de valores: autonomía, respeto, emoción, igualdad. 5. Fomento de la capacidad creativa motora del niño, a la vez que la fluidez, la imaginación y la originalidad. 6. Desarrollo de la expresión no verbal 7. Adquisición del conocimiento del esquema corporal 		Objetivos planteados: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar las capacidades perceptivo motrices como la estructura espacio temporal, tiempo, espacio y cuerpo, coordinación óculo segmentaria y dinámica general y equilibrio. 2. Desarrollar las habilidades motrices básicas: desplazamientos y lanzamientos. 3. Adquirir conocimiento del esquema corporal. 4. Fomentar trabajo en equipo y la colaboración con los compañeros. 5. Adquirir valores a través del juego: autonomía, respeto, emoción, igualdad, seguridad. 6. Desarrollar la capacidad creativa motora del niño, a la vez que la fluidez, la imaginación y la originalidad. 7. Desarrollar la expresión no verbal 8. Desarrollar las cualidades físicas 	

1ª Parte inicial o puesta en marcha	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>En un país lejano, donde todo cobraba vida, había una bolera donde muchos niños solían celebrar su cumpleaños invitando a todos sus amigos, pasando así una tarde perfecta. Esta bolera abría muy temprano y cerraba en cuanto el sol se iba.</p> <p>Lo más curioso es que en este sitio, cuando lo abrían por las mañanas, se encontraban toda la bolera muy sucia y siempre se peleaban los encargados porque se echaban las culpas unos a otros.</p> <p>Un día, decidieron poner cámaras para ver que ocurría por las noches y así solucionar todo de una vez. A la mañana siguiente se encontraron otra vez toda la bolera sucia por lo que fueron a ver las cámaras y comprobar que estaba ocurriendo.</p> <p>Tal fue su asombro que se los dos encargados se desmayaron y se cayeron al suelo.</p> <p>¡No sabéis que estaba ocurriendo por las noches en esa bolera!</p> <p>¡Los bolos cobraban vida por la noche!</p> <p>Todos andaban con las bolas en la cabeza incluso a la pata coja. Lo más difícil que vieron estos encargados era que saltaban a la comba los bolos o por lo menos lo intentaban.</p>	<p>T'</p> <p>10'</p>
<p>2ª Parte fundamental</p>	<p>T'</p>
<p>Jugaban al pillar con la pelota y para pillarles siempre tenían que tocar al otro bolo con dicha pelota.</p> <p>A veces jugaban al ultimate. Se dividen en dos grupos de diez bolos; cada grupo se divide dos subgrupos de cinco y cinco. El objetivo es meter el disco en la portería del equipo contrario para ello hay que pasar el disco al compañero y el que lo tiene no se puede desplazar, el equipo que no</p>	<p>25'</p>

<p>tenga el ultimate debe cortar esos pases de la forma más original posible.</p> <p>También jugaban a las indiacas locas. Se hacen dos equipos de dos bolos y cada equipo estará en un lado del campo. Ambos deben intentar que la indiacca caiga en el campo contrario y no en el suyo. Primero se hizo con una indiacca y luego con dos para motivar más.</p> <p>En otras ocasiones jugaban a un juego muy raro. Consistía en seguir las instrucciones de una ruleta que giraraba un bolo pero sin caerse: mano derecha azul, rojo, amarillo o verde; mano izquierda rojo, verde, azul o amarillo; pie derecho azul, amarillo, rojo o verde; o pie izquierdo azul, amarillo, rojo o verde. Estos colores con su forma (pie izquierdo o derecho, mano izquierda o derecha) estarán dibujados en un plástico.</p> <p>Por último, y juego que más les gustaba, era el de jugar a los bolos ellos mismos, se ponían en posición y no podían desplazarse hacia los lados ni hacia adelante o atrás, únicamente podían saltar. Primeramente era un bolo el que lanzaba la pelota y después se unía otro más colocándose por detrás de los bolos y lanzando la pelota de modo que les venía por la espalda.</p>	
<p>3ª Parte final o vuelta a la calma</p>	<p>T'</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Para volver a la calma, los bolos se solían hacer un pequeño masaje en la espalda con las bolas ya que les tranquilizaba mucho esta actividad, se ponían por parejas y se masajeaba primero un compañero y después se cambiaban.</p>	<p>5'</p>

2.4. Temporalización

En el mes de noviembre se recogerán todos los permisos necesarios para la posterior puesta en marcha del programa. En el mes de diciembre se realizará el pre-test y posteriormente se realizarán las seis sesiones durante cuatro semanas consecutivas en el mes de enero establecidas los martes y los jueves. Cada sesión tiene una duración aproximada de entre 25 y 45 minutos. Una vez haya finalizado la puesta en práctica de las sesiones, en el mes de febrero se llevará a cabo el post-test para constatar los resultados y comprobar si el programa ha tenido efecto y finalmente, en el mes de junio se realizará un seguimiento donde pasaremos de nuevo nuestro instrumento de evaluación para comprobar si los resultados se mantienen en el tiempo.

A continuación, se muestra un cronograma que sintetiza la temporalización de nuestro programa de intervención.

CRONOGRAMA																																							
Permisos	NOVIEMBRE							DICIEMBRE							ENERO						FEBRERO						JUNIO												
Consejería Educación				1	2	3	4																																
Permiso Centro	5	6	7	8	9	10	11																																
	12	13	14	15	16	17	18																																
Consentimiento informado de los padres	19	20	21	22	23	24	25																																
	26	27	28	29	30																																		
													1	2																									
	Pre-Test							3	4	5	6	7	8	9																									
	Preparación de sesiones							10	11	12	13	14	15	16																									
								17	18	19	20	21	22	23																									
								24	25	26	27	28	29	30																									
							31																																
								Puesta en práctica del programa																															
									1	2	3	4	5	6																									
								7	8	9	10	11	12	13																									
								14	15	16	17	18	19	20																									
								21	22	23	24	25	26	27																									
								28	29	30	31																												
																1	2	3	1	2	3																		
															Post- test																								
															4	5	6	7	8	9	10																		
															11	12	13	14	15	16	17																		
															18	19	20	21	22	23	24																		
															25	26	27	28																					
																										1	2												
																					3	4	5	6	7	8	9												
																					10	11	12	13	14	15	16												
																					Seguimiento																		
																					17	18	19	20	21	22	23												
																					24	25	26	27	28	29	30												

2.5 Presupuesto orientativo.

Para la realización de nuestro proyecto de intervención, contaremos con diversos recursos para la puesta en práctica de los diferentes cuentos motores. Algunos materiales no tienen ningún coste puesto que el colegio cuenta con ellos y no habrá problemas para utilizarlos para la realización del programa.

MATERIALES	CANTIDAD	COSTE en euros
Banco sueco	1	0
Pelotas pequeñas	25	0
baúl	1	0
Cuerdas	50	0
Aros	20	0
Picas	20	0
Bloques lógicos	45 piezas	0
Bolas de periódico	30	0
Dibujo de un loro	1	0
Flechas de cartulina	25	2
Cofre con monedas	1	5
globos	40	2
Equipo de sonido	1	0
Cd	1	0
ladrillos	10	0
ultimate	1	3
indiacas	10	0
Twister	1	8
TOTAL: 20 euros		

RECURSOS	CANTIDAD	COSTE en euros
HUMANOS		
psicóloga	1	500
TOTAL: 500 euros		

3. RESULTADOS PREVISTOS.

Aumentar los niveles de fluidez, potenciar la imaginación y estimular la originalidad ayudaría al sujeto a producir un gran número de respuestas motoras. Además, conlleva una reducción del estrés ya que el sujeto tiene la capacidad de adaptarse fácilmente y realizar diferentes propuestas, por lo que se produce una disminución de síntomas fisiológicos, tales como signos físicos relacionados con la ansiedad como malestar y nerviosismo, y cognitivos, rumiación excesiva y pensamientos obsesivos.

A su vez permite la facilidad de pensar de forma más adaptativa ante los sucesos positivos y negativos, fomentando la autoeficacia y autoestima en el individuo. Por otro lado, destaca en la sociedad en la que vive al originar respuestas innovadoras, saliéndose del patrón establecido.

En otra línea, la producción de múltiples ideas originales favoreciendo la rápida adaptación al problema da lugar al gusto por la motricidad y el deporte ya que los individuos se sentirán cómodos realizando cualquier actividad física. Hoy en día parte de la población se siente inútil ante cualquier deporte considerándose incapaz por miedo al fracaso dando lugar esta idea al sedentarismo y a un grave problema que está a la orden del día: la obesidad; esto puede ser debido a que al realizar por primera vez ese deporte fracasó y se frustró, y además, el sujeto probablemente no contaba con una tolerancia al fracaso. Por lo que tanto la familia como el individuo mejorarán su ritmo de vida, produciendo menos gastos médicos, económicos, sociales, etc... que repercuten, indirecta y directamente, en la sociedad.

Así, como se puede observar, las variables se relacionan entre sí bastante, puesto que todas conforman nuestro objetivo general, aumentar la creatividad motriz.

Por otro lado, la principal ventaja de nuestro programa es su novedosa inclusión de cuentos motores que no se habían tenido en cuenta en otros programas. Mientras que en otros programas se ha intentado aumentar la creatividad motriz a través de con actividades psicomotrices, o a través de la expresión corporal, son muy pocos los que se dirigen a la a creatividad motriz con cuentos motores obviando la motivación que estos provocan, quizás en parte porque la creatividad motriz está muy poco estudiada.

Además nuestro programa tiene la ventaja de ser reducido en comparación con otros programas ya que al realizarse dos sesiones por semana facilita que no se produzca abstinencia por parte de los participantes. Otra cualidad positiva de nuestro programa es su

enfoque práctico con una metodología indagativa algo que es poco común en las clases de motricidad en edades tempranas.

A nivel social, nuestro programa promueve la adaptación rápida a las repetidas transformaciones que sufre nuestra sociedad; a la reacción y producción de múltiples respuestas para la solución de los innumerables problemas que se les presenta. De este modo, se espera una mejora en su ritmo de vida y una promoción de la sociedad ya que destacarán por analizar los problemas desde diferentes enfoques.

Para finalizar, destacar que, como se ha mencionado anteriormente, nuestro programa va más allá del individuo y afecta, indirectamente, a muchas otras partes de la sociedad.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Ardanaz, T. (2009). La Psicomotricidad en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 328(16), 1-10.
- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil* (Trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Benjumea, M. (2010). La motricidad como dimensión humana -un abordaje transdisciplinar-. España-Colombia: Colección Léeme.
- Berruezo, P. (2000). Hacia un marco conceptual de la Psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 37, 21-33.
- Bettelheim, B. (1995). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Cao, A., & Trigo, E. (1998). *Creatividad Motriz*. Obtenido de Repositorio universidad de Coruña: <http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/9805>
- Celular, M. (2009). Los cuentos motores en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 216(14), 1-9.
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la reactividad*, 20(12), 7-20.
- Cerdá, M. (2002). Estimular la creatividad: aplicación del programa de desarrollo creativo «PDC/C-1999». *Bordón*, 54(2-3), 375-382.
- Cleland, F. (1994). Young childrens divergente movement ability: Study II. *Journal of Teaching in Physical Education*, 13(3), 228-241.

- Cleland, F., & Gallahue, D. (1993). Young children's divergent ability. *Perceptual and Motor Skills*, 77(2), 535-544.
- Conde, J. (2008). *Cuentos Motores* (3 ed., Vol. II). Badalona: Paidotribo.
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física: un enfoque constructivista*. Zaragoza: Inde.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- De Diego, R. (6 de Noviembre de 2017). *La importancia de la creatividad en la infancia*. Obtenido de hacerfamilia: <http://www.hacerfamilia.com/ninos/importancia-creatividad-infancia-20171106122712.html>
- Decreto 428/2008, de 29 de Julio. (2008). Por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía. BOE nº 164. Sevilla, España, 19 de Agosto de 2008.
- Domínguez, A., Díaz, M., & Martínez, A. (2014). estudio comparativo de los niveles de creatividad motriz en practicantes y nopracicantes de expresión corporal. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 26, 56-59.
- Franco, C. (2008). Relajación creativa, creatividad motriz y autoconcepto en una muestra de niños de. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 6(1), 29-50.
- Franco, C., & Justo, E. (2010). BARRIO SÉSAMO» Y CREATIVIDAD INFANTIL: EFECTOS DE UN PROGRAMA PSICOEDUCATIVO. *Bordón*, 62(4), 81-94.
- Fromm, E. (1959). *El arte de amar*. Barcelona: Paidós.
- Gervilla, A. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Madrid: Dykinson.
- González, C. (1998). *Educación física en preescolar*. Barcelona: Inde.
- Guilford, J. P. (1975). Creativity: a quarter century of progress . En Taylor, I.A. & Getzels, J.W. (ed.) *Perspectives in creativity*, (pp. 60-82). Chicago: Aldine Publishing CO.
- Herranz, A., & López, V. (2015). La expresión corporal en educación infantil. *La peonza*, 10, 23-44.

- Justo, E., & Franco, C. (2008). INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOMOTRIZ SOBRE LA CREATIVIDAD MOTRIZ. *Bordón*, 60(2), 107-121.
- López, A. (2005). La creatividad en las actividades motrices. *Educación Física y deportes*, 1(79), 20-28.
- Martínez, V., & Pérez, O. (2005). Rumbos y desafíos en Psicopedagogía de a Creatividad. *Revista Complutense de Educación*, 16(1), 169-181.
- Mendoza, A. (2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN ETAPA INFANTIL. *Espirales revista Multidisciplinaria de investigación*, 1(3), 8-17.
- Moreno, J., Vera, J., & Cervelló, E. (2006). Evaluación participativa y responsabilidad en Educación Física. *Revista de Educación*, 340, 731-754.
- Muglia, S. (2009). Age and gender impact on thinking and creating styles. *European Journal of Educational Psychology*, 2(1), 37-48.
- Omeñaca, J. (2011). *El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar: cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Sevilla: Wanceulen.
- Otones, R., & López, V. (2015). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. Resultados encontrados. *La peonza*, 9, 27-44.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito: Formación Académica
- Peterson, C., & Seligman, M. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Washington: Oxford university press.
- Ponce de León, A., & Alonso, R. (2009). La motricidad en educación infantil: Propuestas prácticas para el aula. *Contextos educativos*, 12, 181-182.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas. La revolución que esta transformando la educación*. Barcelona: S.A.U.
- Rogers, C. (1991). *Libertad y creatividad en la educación en la década de los ochenta*. Barcelona: Paidós.
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Sáenz-López, P (1997). *Educación física y su Didáctica. Manual para el profesor*. Sevilla: Wanceulen.

- Salinas-López, J., Espada, M., & García-Coll, V. (2015). UNA PROPUESTA EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD MOTRIZ EN ALUMNOS DE TERCERO DE PRIMARIA. *ATHLOS*, 8(8), 47-68.
- Sérgio, M. (2007). *Algunas miradas sobre el cuerpo*. Popayán: Universidad del Cauca
- Simonton, D. (2000). *Creativity*. En Peterson, C., & Seligman, M. *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Washington: Oxford university press.
- Taberner, B., Aliseda, B., & Daniel, M. (2016). ¿Jugamos a los cuentos? Una propuesta práctica de animación a la lectura a través de la Educación Física. *Retos*, 29, 206-222.
- Torrance, E. (1980). *Thinking creatively in action and movement*. Benseville: Scholastic Testing Service.
- Torras, N. (10 de Noviembre de 2014). *La importancia de fomentar la creatividad en niños*. Obtenido de Faros: <http://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos>
- Trigo, E., Álvarez, M., Aragunde, J., García, J., Graña, I., Fernández, D., . . . Sánchez, M. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Uribe, I. (1998). Motricidad infantil y desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 20(1), 91-95.
- Valqui, R. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 1-11.
- Vygotsky, L. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- Wang, J. (Abril de 2003). The Effects of a Creative Movement Program on Motor. *The University of South Dakota*, 1-8.