



Revista Interuniversitaria de Formación del
Profesorado

ISSN: 0213-8646

emipal@unizar.es

Universidad de Zaragoza
España

SERRABONA MAS, Joaquín

Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento

Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 22, núm. 2, agosto, 2008, pp. 61-78

Universidad de Zaragoza

Zaragoza, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento

Joaquín SERRABONA MAS

Correspondencia

Joaquín Serrabona Mas

Facultat de Psicologia, Ciències
de l'Educació i de l'Esport
Blanquerna.
Universitat Ramon Llull, c/ Cister,
34 - 08022

E-Mail:

joaquimsm@blanquerna.url.es

Recibido: 18/02/2008

Aceptado: 25/04/2008

RESUMEN

En este artículo partimos del interés que muestra el niño hacia las narraciones y nos preguntamos por las ventajas educativas y terapéuticas que tiene el cuento. A partir de esta idea, construimos las sesiones de cuento vivenciado, donde el movimiento, la imaginación y la identificación con los personajes del cuento, son elementos fundamentales para desarrollar esta experiencia con niños de 4 a 6 años. Los cuentos elegidos buscan despertar en el niño la curiosidad, la imaginación y la esperanza por solucionar sus conflictos, vivenciados en el cuerpo y en su movimiento, y desde ellos trabajamos las diversas dimensiones de la persona: cognitiva, afectiva, conativa, fantasmática, ética, relacional... También se describen algunas ideas sobre cómo entender y utilizar el movimiento para que favorezca el desarrollo integral del niño.

PALABRAS CLAVE: Cuento, vivencia, movimiento, imaginación, identificación, totalidad.

The lived tales: imagination and movement

ABSTRACT

In this article we start from the interest that the child shows to stories and we wonder for the educational and therapeutic advantages that the tale has. Starting from this idea, we build

the sessions of lived tale, where movement, imagination and identification with the characters of the tale, they are fundamental elements to develop this experience with children from 4 to 6 years. The elected tales look for to wake up in the children curiosity, imagination and hope to solve their conflicts, lived in the body and in their movement, and from them we work the different person's dimensions: cognition, affectivity, behavior, fantasy, ethics, relationship... Some ideas are also described on how to understand and to use the movement so that it favours the child's integral development.

KEYWORDS: Tale, living, movement, imagination, identification, globality.

1. Introducción

Diversos autores, como B. Bettelheim, Ortner, S. Bryant..., han otorgado al cuento, principalmente narrado y vivenciado, una gran importancia en el proceso de maduración psicológica y sociológica del niño.

El cuento ha sido y es utilizado como medio educativo y explicativo de lo que es el mundo del adulto y del propio niño.

Pero, ¿por qué este valor? ¿Qué aportan los cuentos al desarrollo del niño? ¿Hay diferencias significativas entre los cuentos narrados, leídos o vivenciados corporalmente? ¿Realmente ayudan a resolver conflictos al niño? ¿Cómo favorecen la organización del pensamiento? Estas y otras muchas preguntas son las que nos han inducido a trabajar sobre este tema.

Partimos de la hipótesis de que los cuentos, especialmente los clásicos, ayudan al desarrollo integral del niño. Dentro de esta afirmación, debemos añadir que los cuentos vivenciados corporalmente por los niños, a través del movimiento, refuerzan la percepción profunda de los contenidos que pretendemos que elaboren y asimilen.

Los cuentos ayudan a elaborar las fantasías (*fantasmes*)¹ y miedos del sujeto, para que no bloqueen su desarrollo integral, al tiempo que ayudan a estructurar el

-
1. La fantasía, según J. Laplanche (1987, 138-142), es un «guión imaginario en el que se halla presente el sujeto y que representa, en forma más o menos deformada por los procesos defensivos, la realización de un deseo inconsciente. La fantasía se presenta bajo distintas modalidades: fantasías conscientes o sueños diurnos, fantasías inconscientes que descubre el análisis como estructuras subyacentes a un contenido manifiesto, y fantasías originarias. En francés, el término *fantasme* ha sido utilizado de nuevo por el psicoanálisis y, en consecuencia, está más cargado de resonancias psicoanalíticas que su homólogo alemán. No corresponde exactamente al término alemán, pues su extensión es menor. Designa una determinada formación imaginaria y no el mundo de las fantasías, la actividad imaginativa en general. Daniel Lagache ha propuesto volver

universo cognitivo, emocional y relacional del niño, por lo que su valor preventivo, pedagógico e incluso terapéutico es indudable.

Según Brasey (1999), estos cuentos, bajo la apariencia de relatos infantiles, son en realidad guías prácticas, destinadas a desvelar a otros seres humanos los grandes principios que gobiernan su vida y su evolución.

Muchos de los cuentos conocidos proceden de un pasado lejano, y algunos se remontan a los albores de la invención literaria. Generalmente han sido transmitidos por tradición oral. Estos cuentos hablan del destino del hombre, de sus miedos y esperanzas, de sus relaciones con el prójimo y con lo sobrenatural, de tal forma que nos permite a todos reflexionar acerca de su profundo significado. De más está mencionar la importancia y la modernidad del contenido de estas historias que tanto tienen para ofrecer a niños y a no tan niños.

Los cuentos, especialmente los de hadas², siempre tienen unos puntos comunes, unos temas esenciales, independientemente de su cultura de origen o época. Y es que solo las historias capaces de producir una profunda y duradera impresión en los sujetos, han sido transmitidas de narrador a narrador.

2. Definamos qué es un cuento

«Relato breve de hechos imaginarios, de carácter sencillo, con finalidad moral o recreativa, que estimula la imaginación y despierta la curiosidad» (R.A.E. 1997, pág. 618).

De esta definición podemos extraer tres elementos fundamentales que dan un gran valor al cuento: la curiosidad, la imaginación y la esperanza.

1. *La curiosidad* es un elemento fundamental del cuento, y también el vehículo de entrada que tiene el niño para conocer su entorno. Curiosidad viene del latín: *curiositas*, deseo de saber. Supone una cierta inquietud, el sentimiento de que algo está incompleto; el niño se da cuenta de esta falta, se sorprende por ello y tiene necesidad de solucionarlo. Así, pues, tiene un fuerte valor de motivación. Recordemos que en psicología siempre se ha reconocido la estrecha relación entre la aptitud intelectual, las emociones y los intereses.

a utilizar en su antiguo sentido el término *fantaisie*, que tiene la ventaja de designar tanto la actividad creadora como sus producciones».

2. «Generalmente se clasifican bajo este título todo tipo de narraciones de aventuras maravillosas, aun cuando muchas veces las hadas no aparecen para nada en el cuento» (BRYANT, 1987, 26).

Dicha motivación es provocada al conectar con los centros de interés del sujeto, que evidentemente, dependen de la edad y recogen aspectos tanto exógenos como endógenos, es decir, por un lado, los conflictos internos, miedos, angustias y fantasmas, y por otro, la necesidad de entender y conocer el mundo que le rodea.

2. *La imaginación*: según Brasey (1999), «lo que caracteriza a los cuentos de hadas es lo maravilloso y lo milagroso; es decir, el acceso repentino al cambio en un instante creativo que proporciona directamente la respuesta a la pregunta formulada».

Los cuentos introducen al niño en un universo encantado, cuya magia les permite dar rienda suelta a su imaginación, cada vez que las dificultades de la vida real le amenazan real o imaginariamente.

En realidad, todos necesitamos del consuelo aportado por la imaginación para poder vivir de forma satisfactoria en un mundo de realidades cotidianas que, sin la aportación de los sueños nocturnos o diurnos, se nos harían muy duras de soportar.

3. *La esperanza*: Bettelheim (1997) opina que los cuentos les ayudan a los niños a pensar que se alejarán del estadio de inferioridad que les oprime; es decir, por mucho que un niño se sienta desalentado, subestimado o tratado injustamente por los adultos, o por mucho que tuviera un comportamiento torpe, estos cuentos de hadas le brindan la promesa de que, algún día, aquel estadio de inferioridad desaparecerá, quedará atrás, lejos para siempre, para echar a volar con alas propias; dando aliento también para pensar que un día los méritos de ese niño serán reconocidos, que habrá recompensas justas, y que todos aquellos que estaban bajo sospecha por tratar de engañar, de abusar de la buena fe, de hostigar, al fin recibirán un merecido castigo. Estas esperanzas y otras por el estilo, ya fuesen reales o imaginarias, son las que, alimentadas por los cuentos de hadas, permiten al niño superar con más entereza y con más confianza las adversidades. Las cuales toleramos porque tenemos la esperanza de que vendrán tiempos mejores.

Con esta connotación de socorro de los cuentos de hadas, surge la posibilidad de superar, utilizando al mismo tiempo la imaginación, muchas situaciones difíciles y desagradables.

Si no hubiese cuentos u otro tipo de compensación, por ejemplo, el juego simbólico, a los niños les invadiría la cólera y el deseo de venganza. No nos podríamos haber podido despegar de la realidad.

3. Características principales de los cuentos de hadas

1. Los cuentos tienen siempre un *universo bipolar*, el bueno y el malo. Y, generalmente, el bueno vence al malo, lo que da tranquilidad al niño, pues suele ser el personaje con el que se identifica. Es decir, el cuento de hadas asegura al niño que cada espectro maléfico tiene su antagonista, y que el segundo es más poderoso para hacer el bien de lo que es el primero para cometer perversas acciones.

En estos cuentos, cada hada buena o cada animal compasivo, como el Gato con Botas, tiene su correlato en un hada maléfica o en un ogro que amenaza la vida del héroe; también hay seres infames que gozan con los engaños y las maldades.

En definitiva, la trama de los cuentos de hadas generalmente muestra un sutil equilibrio entre las fuerzas del mal y del bien, para finalmente triunfar estas últimas.

2. En los cuentos encontramos *los mayores temores del niño*. Éste necesita que tomen cuerpo sus miedos, sus angustias, así como también sus ilusiones y esperanzas. Abrumado por sus propias angustias, el hombre ha inventado situaciones que se corresponden con tales angustias: el que está a punto de morir de hambre, el que está amenazado de asesinato, el que está a punto de transformarse en animal. Por ejemplo, en Pulgarcito, a la angustia del hambre y a la sensación de abandono, se añade el terror de ser asesinado junto con sus hermanos.
3. *Concreción*: el niño es incapaz por sí solo de identificar y concretar sus miedos, y los cuentos le permiten justamente eso: concretarlos. Los miedos concretados son más fáciles de localizar y elaborar que los difusos o las angustias inconcretas.

Es preferible tener miedo de algún animal en concreto, por ejemplo, del lobo, que tener miedo a algo vago que el niño no es capaz de identificar ni localizar, y por lo tanto se convierte en un malestar agobiante sin que el niño tenga ninguna vía que le permita vislumbrar un alivio respecto de la situación que le aqueja. Sin el contenido y el mensaje del cuento, el niño quedaría en una situación tal en la cual se vería preso de su angustia y ésta no tendría fin. Es algo así como quedar prisionero de los conflictos para siempre.

4. *El final feliz* es la representación máxima de la esperanza. Las situaciones difíciles de la vida real no siempre tienen, por desgracia, un desenlace feliz, pero es la esperanza la que nos mantiene. Los cuentos nos prometen que

acabaremos por liberarnos de nuestras angustias y que veremos compensados los sufrimientos a los que la vida nos ha sometido. El cuento le presenta al niño personajes sobre los cuales proyectar sus esperanzas y miedos; le ofrece soluciones para sus problemas; le permite visualizar una superación de sus conflictos, con esperanza. En definitiva, el cuento le permite vislumbrar la posibilidad de que el conflicto y la angustia puedan tener fin y de esta manera llegar a una etapa más feliz. El cuento de hadas asegura al niño de que será socorrido, y que el perverso será castigado.

4. *La intervención psicomotriz a través del cuento vivenciado*

A partir de los dos años, los niños empiezan a demostrar cierto interés por escuchar historias, sobre todo, cuentos cortos que reflejan actividades cotidianas. A medida que van creciendo, les empiezan a gustar las historias con personajes y sucesos reales o imaginarios. Como indica A. Roswshan (2001), a los niños les fascina escuchar una y otra vez un relato que les gusta.

Nosotros situamos nuestro trabajo con niños/as de P4 y P5³ (Educación Infantil de 4 y 5 años); en estas edades, generalmente ya poseen unos requisitos básicos para poder seguir con interés un cuento motriz: cierto control motriz, capacidad de escucha, comprensión de conceptos básicos, cierto nivel de representación simbólica, noción de secuencia (narración), atención... También al psicomotricista se le suponen unas cualidades básicas: capacidad expresiva, imaginación, cierto nivel empático, control motriz y emocional...; hay que tener muy presente la importancia de la relación de transmisión durante el cuento, es decir, cómo lo transmite el narrador, la insistencia en determinados detalles, el énfasis. En este sentido, estamos de acuerdo con S. Bryant (1987), cuando afirma que contar un cuento es un arte, siempre que el narrador (psicomotricista) tenga la disposición y habilidad para envolver al receptor del cuento (niño/a) en un universo imaginario, donde se convierta en protagonista. Éste es el gran reto del cuento vivenciado, hacer que el niño/a se identifique con uno de los personajes y viva, de forma simbólica, las peripecias que le ocurren a lo largo de la narración.

Como comenta Rowshan (2001), la mejor manera de contar un cuento es disfrutar también de ellos. Contar cuentos es una actividad divertida que fortalece el vínculo con el niño.

3. Durante varios cursos escolares hemos ido profundizando en la utilización del cuento como recurso preventivo y educativo. El CEIP Pere Viver o el CEIP Font de l'Alba de Terrassa, este último escuela de acción preferente, nos han servido como lugar de desarrollo de esta experiencia.

5. *El movimiento eje de la vivencia*

Tal como indicamos anteriormente, para que un cuento tenga un efecto positivo para el niño, debe ser *vivenciado*, debe tener sentido para él, debe conectar con sus intereses. Y es cierto que el cuento narrado o representado corporalmente tienen más posibilidades de llegar a ese nivel de vivencia.

El movimiento ocupa un lugar vehicular en las sesiones del cuento vivenciado, y es, junto al lenguaje, el principal logro que realiza el niño pequeño. Nosotros nos apoyamos en ellos al tiempo, que favorecemos su desarrollo gracias a la reestructuración recíproca.

Así pues, el cuento, gracias al lenguaje y al movimiento, aborda y estimula todas las *dimensiones del niño/a*. Nosotros queremos resaltar que todas las dimensiones tienen un soporte en la dimensión motriz, que es para nosotros la piedra angular donde las demás dimensiones se insertan y se ven reflejadas.

Todo se observa y se realiza «en» *la motricidad total*, ya que en ella se contiene, se observa y se trabaja *la totalidad de la persona*. La motricidad, así considerada, implica aspectos importantes de todas las dimensiones de la persona: *conativa, cognitiva, relacional, social, afectiva, fantasmática, ética...*

La motricidad implica la totalidad: vida inicial (WALLON, 1984, 11); expresión global primera: tónica, postural, gestual (AJURIAGUERRA y ANGELERGUES, 1993,11); une desde el principio supervivencia y comunicación (AJURIAGUERRA, 1993, 52); primera relación: en el diálogo tónico y en la postura, y posteriormente, en el gesto (AJURIAGUERRA y ANGELERGUES, 1993,8), constitutivo de la autoconstrucción en el otro (AJURIAGUERRA y ANGELERGUES, 1993, 15-16); primera socialización (idem, p. 3); primer conocimiento (WALLON, 1984, 124) y el tiempo; hace posibles y sostiene todas las praxias o habilidades motrices, la actuación y el dominio/adaptación al medio.

6. *Algunas ideas fundamentales en relación al movimiento*

1. *La motricidad no es un instrumento*, ni un medio para conseguir conocimientos, control o relación adecuada. El movimiento es continente, expresión de las demás dimensiones. Todo sucede en el movimiento. El sujeto construye su personalidad en el movimiento.
2. El ejercicio motriz y la motricidad en general son el centro del crecimiento personal y social.

3. En la motricidad el niño se relaciona de forma privilegiada con el educador. Favorece el establecimiento del vínculo positivo: educador/niño.
4. En la motricidad el niño se integra en el grupo (*dimensión social*), adquiere posición y prestigio, ocupa un lugar en el grupo; se autoafirma en el grupo (actúa ante él); se solidariza, se adapta; alterna el deseo e iniciativa (parejas, grupo); percibe al otro: salva, ayuda, aplaude, se alegra con él; percibe/acepta la norma.
5. En la motricidad el niño se relaciona con los otros (*dimensión relacional*): niño/educador, entre niños; se favorece la calidad del vínculo: hacia la superación de la oposición/sumisión, hacia la pareja (alteridad); amistades; «novios»; elegir compañero.
6. En la dimensión motriz también se trabaja la actividad cognitiva: nociones, proyectos, inventos, simbolización, representación... cuerpo (conocimiento, conciencia);
7. En la dimensión motriz, el universo imaginario aparece tanto en actividades propuestas como espontáneas. Es el aspecto inconsciente del mundo afectivo. Creemos que no hay que ocultarla, negarla. La Psicomotricidad de Integración (PMI)⁴ la trabaja tanto en las actividades globales (espontáneas) como en las específicas, necesidades/deseos inconscientes (fusión/identidad); agresividad inconsciente: destruir, oponerse; posesividad inconsciente: al educador, niños, objetos; transferencia; identificaciones; proyecciones; omnipotencia; crear, construir, dejar huella; temores profundos: morir, perderse, abandono, ausencia, soledad, falta de alimento/de casa; culpabilidad; agilidad, angustia, temores; alteraciones emocionales.
8. En la dimensión motriz, surgen momentos privilegiados para la vivencia y expresión de otras dimensiones:
 - *Éticas*: vivencia de lo que está bien/mal; asumir consecuencias de las acciones; vivir buenos sentimientos: ayuda, compasión, justicia; tratar al otro como fin, no como medio; colaborar en el trabajo grupal (solidaridad); no hacer daño, no estropear objetos.
 - *Volitivas*: esfuerzo, persistencia (acabar la acción), atención; optar, elegir, aplazamiento del deseo, actitud positiva ante la dificultad o el fracaso.

4. Tener muy presente lo que se indicó en su lugar sobre la repercusión de estas sesiones en los niños.

9. En la dimensión motriz el niño se expresa/reactualiza/elabora su mundo afectivo: los impulsos, necesidades, afectos, sentimientos, deseos. El movimiento favorece el autoaprecio, la seguridad, la alegría, la capacidad de disfrutar...
10. La gran diversidad de actividades y ejercicios motrices permite al niño topar con límites, y eso favorece la tolerancia a la frustración y la capacidad de esfuerzo, al igual que conseguir logros motrices favorece al aumento de la autoestima del niño.
11. En relación con el niño, nosotros estructuramos la multiplicidad de aspectos motrices *en cuatro apartados*:
 - *competencia* (rendimiento adecuado en relación a la edad, grupo, posibilidades del niño, punto del que partía, etc.);
 - *placer* (capacidad de disfrutar con cada aspecto de la motricidad);
 - *seguridad*;
 - *creatividad*.
12. Se pretende *todo el placer motriz*. El niño vive y expresa un placer intenso en las tres dimensiones de su motricidad: tónica, primitiva y de dominio/control. Integración del placer, unidad de placer.
13. Nosotros intentamos *atender sistemáticamente*, en cada sesión, a la necesidad infantil de:
 - a) *Placer motriz primitivo*: satisfacción del deseo inmediato, paso directo al acto, agitación, pasividad, contacto corporal, espontaneidad, expresividad sin límites, etc.
 - b) *Placer de crecer*: de dominar (espacio, propio cuerpo, medio, movimiento), de imitar/identificarse, de recibir y acoger la iniciativa del educador.

El componente de disfrute, de placer del movimiento es esencial y nosotros lo queremos trabajar de modo explícito y sistemático en cada sesión, en actividades programadas y espontáneas, dando respuesta al placer por el movimiento espontáneo y placer por el control del movimiento.

14. Tanto la *actividad motriz espontánea como el movimiento propuesto, son esenciales* nuestro trabajo. El niño necesita ensayar, investigar, satisfacer

necesidades. Y por otro lado debemos recordar que de los 2 a los 7 años es la edad crítica para el aprendizaje de los patrones motrices básicos, los cuales debemos trabajar de forma sistemática, no sólo favorecerlos. Al mismo tiempo, hay otros aspectos motrices que favorecen estos aprendizajes y deben ser trabajados, como son: capacidad de inhibir el movimiento, independencia segmentaria, etc., que favorecen las exclusiones cerebrales y liberan el neurocortex para otros aprendizajes.

15. Incluimos el ejercicio motriz entre situaciones expresivas, y en el marco de una relación hacia el crecimiento. En forma y dosis adecuadas, no contradice a la globalidad (FONSECA, 1983, 19) y facilita su evolución natural hacia la diferenciación. Así pues, junto a la actividad motriz espontánea, la PMI practica la actividad motriz propuesta como invitación a superar un reto, siempre en el ámbito de una relación sincera y afectiva con el niño/a.
16. El movimiento durante las sesiones debe ser intenso y lúdico al mismo tiempo. El liberar las inhibiciones, el alejar los temores profundos y los relacionales, mejora la imagen personal (poder, fuerza); conduce de modo espontáneo a la «relajación»; sin olvidar los efectos fisiológicos positivos.

7. La importancia de la identificación

Cuando el niño se aproxima a los cuentos de hadas, se retrotrae al mismo tiempo a situaciones de su vida personal y da entrada a sus fantasías, y a veces también a arriesgadas peripecias y aventuras que jamás podría inventar él solo. *Al identificarse* con los protagonistas de estos cuentos, el niño comienza a estar más dotado para comprender sus propias dificultades y puede llegar a considerar la idea de que un día él también llegará a superarlas.

La identificación es un proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de otro y se transforma, total o parcialmente, sobre el modelo de éste. La personalidad se constituye y se diferencia mediante una serie de identificaciones (LAPLANCHE, 1993, 184).

En general, el niño elige de manera espontánea a uno de los personajes del cuento como protagonista con el cual se identifica, y absorbe de él aspectos fundamentales de su personalidad, por ejemplo, cómo resuelve los conflictos; son historias que cuanto más se las cuenta más van soltando su riqueza, los niños así lo perciben, a veces desde su inconsciente, y por eso les piden a sus padres que les cuenten la misma historia innumerables veces. Además, establecen un lazo afectivo entre el adulto que lee y el niño que escucha, y éste llegará a tener la

sensación de que cuando su padre o su madre le leen o le cuentan estas historias, ellos se interesan por lo mismo que a él le apasiona. Por ello es fundamental la actitud que adopta el adulto que lee la historia al niño.

El cuento donde la heroína o el héroe se ven metidos en situaciones peligrosas de cualquier índole pero acaban por ser redimidos, le está asegurando al niño que a él le va a pasar lo mismo, y siente gran sensación de alivio. Piensa confiadamente que sus propias angustias, sean parecidas o no a las del héroe, también desaparecerán, y todo acabará en alegría.

8. Proceso de elaboración del cuento vivenciado motrizmente

1. Puede ser contado previamente en clase, lo que favorece la anticipación de la acción, pero compromete el aplazamiento del deseo y la inhibición voluntaria.
2. Contar el cuento previamente, favorece la globalización.
3. Enmarcamos el cuento en el ritual de entrada: Empezamos a través de la pregunta, un personaje o simplemente «Había una vez...».
4. Para empezar a vivenciar, utilizamos el alumno modelo.
5. Ayudamos a que los niños *se identifiquen* con un personaje del cuento.
6. Distribuimos la sala en función de los espacios del cuento.
7. Permitir «zonas de juego libre» donde evadirse de la presión de la narración.
8. El psicomotricista debe ir asumiendo diversos personajes a lo largo de la narración, con señales de identificación: postura/posición, tono de la voz, vestimenta/distintivo.
9. Preguntar sobre la secuencia, es decir, cómo han llegado allí (recordar), qué pasará (proyectar).
10. Seleccionar del cuento las secuencias más significativas, acentuarlas.
11. Podemos introducir actividades motrices dirigidas.
12. Buscar la pregunta, respuesta, implicación del niño.
13. Las situaciones de peligro: cuidar al más «débil» de la clase (zonas de protección).

14. Crear un nivel de tensión emocional ajustado al grupo.
15. Que el final sea claro y feliz.
16. Hablar libremente y emocionalmente sobre el cuento vivido.
17. Pedir la representación del cuento, a través del dibujo, modelado, etc.

9. *Objetivos de los cuentos vivenciados*

De entre la multitud de cuentos disponibles, seleccionamos algunos clásicos que por sus características nos permiten trabajar aspectos fundamentales en la prevención y desarrollo integral del niño. En general, con dichos cuentos buscamos:

- Favorecer la simbolización.
- Favorecer el placer sensomotriz en sus diversas acepciones.
- Favorecer la comunicación.
- Desarrollar la creatividad.
- Mejorar la competencia y seguridad motriz.
- Favorecer la autoestima.

Y de manera más concreta, con relación a las diversas dimensiones del niño, nos planteamos como objetivos básicos:

1. *Objetivos motrices:*

- Desarrollar la expresividad motriz.
- Saber mantener el papel del personaje.
- Realizar actividades motrices espontáneas.
- Mejorar las habilidades motrices globales y segmentarias.
- Disfrutar de la actividad.
- Favorecer la creatividad y seguridad motrices.
- Aprender a representar las acciones motrices.

2. *Objetivos cognitivos:*

- Seguir el relato y recordar la sucesión de acontecimientos.
- Reconocer quiénes son y qué hacen los personajes.
- Ser capaz de imitar a los personajes (acciones).
- Trabajar las nociones básicas: dentro-fuera, bueno-malo...
- Mantener la atención.
- Comprender las consignas y saber seguir la secuencia.
- Favorecer la creatividad cognitiva.
- Disfrutar de la representación.
- Reproducir y verbalizar las propias ideas.

3. *Objetivos relacionales:*

- Adaptarse y coordinar el juego con los otros.
- Tomar conciencia de grupo.
- Participar activamente.
- Aprender a respetar el material y las normas.
- Mejorar la capacidad de escucha.
- Valorar y aceptar propuestas de los otros.
- Favorecer la creatividad y seguridad relacional.
- Expresar y verbalizar delante del grupo.

4. *Objetivos afectivo-emocionales:*

- Poder expresar los temores y deseos.
- Proyectar a partir del juego imaginario.
- Disfrutar de vivir situaciones imaginarias.
- Autoafirmarse delante del adulto y otros niños.
- Expresar y gestualizar la agresividad.

- Favorecer la creatividad y seguridad afectiva.
- Ser capaz de verbalizar y simbolizar sus vivencias.
- Reconocer y expresar las emociones.
- Favorecer los procesos de identificación.

10. La sesión de cuento vivenciado

La sesión de cuento sigue una estructura similar al resto de sesiones que realizamos, es decir:

1. Entrada (tiempo para hablar y para escuchar):

- Diálogo inicial.
- Durante este tiempo hablamos del cuento que vamos a desarrollar.
- Qué necesitamos para jugar.
- Presentamos la distribución del espacio.
- Recordamos normas.
- Iniciamos el cuento.

2. Núcleo (tiempo para jugar y para descansar):

- Vivenciación del núcleo del cuento, de los aspectos seleccionados. Conviene que incluya algún objetivo motriz y/o nocional.
- Durante este periodo se desarrolla el cuento, es el momento de identificarse con un personaje del cuento, por ejemplo, con Pinocho, como veremos posteriormente.
- Es conveniente enunciar algunas características del desarrollo del cuento:
 - Debemos tener pensado el cuento en función del grupo.
 - No contamos ni representamos el cuento en su totalidad, sino que es una versión libre donde acentuamos los momentos del cuento que más nos interesa trabajar.
 - Debemos saber combinar los momentos de motricidad espontánea, juego libre, con los momentos de juego propuesto.

- Utilizamos la pregunta para comprobar que nos siguen en el cuento.
 - Hemos de ser flexibles en el desarrollo del cuento, tanto en los tiempos como en los juegos que surjan, siempre que no perdamos el hilo narrativo⁵.
3. *Salida* (tiempo preferente de representación): cuidarla con esmero, dada la implicación afectiva que generalmente se ha vivido.

11. Un ejemplo de sesión

TEMA: PINOCHO (Muñeco articulado).

NIVEL: P4 y P5.

1. OBJETIVOS:

- a. Observar el ritmo personal. Acercarse al ritmo del grupo.
- b. Vivenciar un elemento de la cara, muñeca, codo, rodilla.
- c. Independencia segmentaria de muñeca, codo, rodilla.
- d. Hacer la estatua o muñeco de madera (control global del cuerpo).
- e. Realizar la prueba de equilibrio para 4 años (orientaciones y observaciones).
- f. Vivir el mundo mágico, los temores infantiles, en un ambiente lúdico.
- g. Vivir el placer sensomotriz.
- h. Posibilitar y fomentar manifestaciones de alegría (espontáneas y regladas).
- i. «Relajación» (pasar hacia la pesantez, desde el silencio e inmovilidad).

2. ACTIVIDADES:

- a. «Gepeto era un carpintero muy bueno. Cuando era ya muy mayor, quiso hacer un muñeco tan hermoso que pareciera un niño. Cogió su martillo y una herramienta (escoplo) y comenzó a trabajar» (imitación rítmica).

5. En estas sesiones se congregan aspectos aparentemente polares: un marco rígido, ritual, y un acercamiento a zonas profundas afectivo-fantasmáticas. Por lo tanto, una máxima expresividad psicomotriz y un marco extremadamente prefijado.

- b. «Después, para acabar el muñeco de madera, cogió una lija y le lijaba la frente, la muñeca, el codo, la rodilla...». Cada niño se va masajeando esas partes orientados por el maestro; el especialista «lo hace» sobre un muñeco articulado oculto.
 - c. «¿Habéis acabado ya? Yo sí... ¡Oh!... Gepeto se puso muy contento: “si tuviera vida... sería mi hijo...”. ¿Se llamará Pinocho? ¿Quién podría hacer como Pinocho?...»
 - d. «Cuando llegó la noche se durmieron todos (lo hacen, sentados). Entonces vino el Hada de los buenos deseos, y tocó a Pinocho (se toca a cada niño). Cuando amaneció, Pinocho empezó a mover las muñecas, codos, rodillas». Los niños imitan los movimientos del muñeco. «Se levantó, comenzó a andar, saltar, correr... “¡Papá, puedo andar!”, dijo Pinocho. Gepeto le dijo: “ahora eres mi hijo de verdad”; y le dio un abrazo. Pinocho se fue a jugar a la calle con los demás niños». (Juego libre).
 - e. «Pero detrás de un árbol estaba el zorro Gedeón, que decía: “si atrapo a Pinocho lo podría vender al dueño del circo, y me darían mucho dinero...”». (Juego de persecución y encarcelamiento).
 - f. «Y Pinocho tenía que trabajar mucho en el circo. Una de las cosas que hacía es la siguiente... (obj. nº 5). Pero lo peor no era trabajar en el circo, sino estar prisionero, sin poder jugar, sin ver y sin estar con su padre Gepeto».
 - g. «Una noche, mientras todos dormían, vino el Hada de los Buenos Deseos, tocó a Pinocho y quedó libre. Pinocho corrió a toda velocidad hasta llegar a casa».
 - h. «Gepeto y Pinocho se llenaron de alegría, llamaron a muchos niños para jugar e hicieron una gran fiesta».
 - i. Terminar con «relajación», iniciando el proceso hacia la pesantez, mediante elevaciones y caídas.
3. SIMBOLIZACIÓN:
- Imitar los movimientos que hace Pinocho.
 - Mandarle que haga movimientos y decirle si lo ha hecho bien.
 - Dibujar a Pinocho.

4. MATERIAL:

- Triángulo.
- Muñeco articulado.
- Cassette con música alegre infantil y clásica.
- Magnetofón.

5. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS:

- Act. 1: se podría imitar el golpe del martillo golpeando con la parte inferior del puño contra la parte superior del otro.
 - Obj. 2: quedar de acuerdo previamente con el maestro en la parte de la cara a resaltar.
 - Act. 2: el muñeco está oculto dentro de una bolsa, tras una tela, etc.
 - Act. 3: imitar una o dos posturas del muñeco (sentados).
 - Act. 4: escenificar bien la llegada del Hada, la alegría de Pinocho al poder moverse, etc.
 - Act. 5: imitar al zorro con gestos amplios, lentificados... que produzca un miedo controlado.
 - Obj. 3: «con los ojos abiertos, las manos cruzadas en la espalda, flexionar el tronco en ángulo recto, y mantener esta posición durante 10 segundos».
 - Act. 7: igual que la Act. 4. Provocar el cambio rápido de reposo a la carrera.
 - Act. 8: inducir a bailar al ritmo de una música infantil de éxito (tipo TV). Acercamiento al seguimiento del ritmo exterior.
 - Act. 5, 7, 8: no olvidar que son las principales de esta sesión (obj. 6-8).
 - Introducir la relajación mediante la palabra «dormir» y la imagen de un muñeco de trapo: «Vamos a dormir... X. parece un muñeco de trapo: tiene los ojos cerrados, una postura cómoda, está bien quieto».
- «Os cogeremos de un pie y después de una mano, los moveremos un poco y después los dejaremos caer sobre nuestra mano; a ver si los tenéis como

un muñeco». Se eleva el pie unos 5 cm. y se deja caer sobre la palma de la mano; luego (o previamente) se balancea lentamente.

Referencias bibliográficas

- AJURIAGUERRA, J. (1993). "Organización neuropsicológica de algunas funciones de los movimientos espontáneos al diálogo tónico-postural y las formas precoces de comunicación". *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, 45, 45-48.
- AJURIAGUERRA, J. y ANGELERGUES, R. (1993). "De la Psicomotricidad al cuerpo en relación con el otro. A propósito de la obra de Henri Wallon". *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, 42, 11-23.
- BETTELHEIM, B. (1995). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Ed. Crítica.
- BRASEY, E.; DEBAILLEUL, J.P. (1999). *Vivir la magia de los cuentos*. Madrid: EDAF.
- BRYANT, S. (1987). *El arte de contar cuentos*. Barcelona: Hogar del libro.
- FONSECA, V. Da (1983). "La Psicomotricidad. Movimiento y adaptación". *Psicomotricidad, Revista de estudios y experiencias*, 11, 5-23.
- LAPLANCHE, J. y PONTALIS, B. (1987). *Diccionario de Psicoanálisis*. Barcelona: Labor.
- MATO, D. (1991). *Cómo contar cuentos*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- PADOVANI, A. (1999). *Contar cuentos: Desde la práctica hacia la teoría*. Barcelona: Paidós.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (1997). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Espasa-Calpe. Vigésima primera edición.
- ROWSHAN, A. (2001). *Cómo contar cuentos*. Barcelona: RBA Libros.
- WALLON, E. (1984). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Grijalbo.