

Diversión percibida por el alumnado de Educación Infantil en torno al cuento motor, circuito motor y canción motriz

Raquel García Garrido¹
Universidad de Murcia

Resumen

El cuento motor, el circuito motor y la canción motriz son metodologías de enseñanza concebidas como herramientas potentes para motivar y divertir al alumnado de Educación Infantil. No obstante, las opiniones de los estudiantes de esta etapa no suelen ser tenidas en cuenta en la investigación educativa. Para averiguar si la bibliografía coincide con la realidad de las aulas, esta investigación se plantea como objetivo general conocer las percepciones del alumnado de Educación Infantil en términos de diversión respecto a estas tres metodologías. La muestra sobre la que se realizó la investigación contaba con 11 alumnos de una clase de 3 años. Para llevarla a cabo, se aplicaron tres metodologías de enseñanza en tres sesiones: cuento motor, circuito motor y canción motriz. Para conocer la diversión percibida por el alumnado, se utilizó el cuestionario “El semáforo” tras aplicar cada metodología. Los resultados exponen que los participantes valoran positivamente las metodologías de circuito motor, canción motriz y cuento motor, aunque muestran especial preferencia por esta última. A partir de esta investigación se contribuye a promover una educación en la que se tienen en cuenta los intereses de los principales agentes del proceso educativo: los alumnos.

Palabras clave: aprendizaje significativo; metodologías de enseñanza; motivación; psicomotricidad.

¹ raquel.garciag3@um.es

Perceived Enjoyment of Preschool Students Regarding Motor Story, Motor Circuit, and Motor Song Activities

Abstract

Motor Story, Motor Circuit, and Motor Song Activities are teaching methodologies that are conceived as powerful tools to motivate and engaging children in Early Childhood Education. However, the opinions of students at this stage are not usually taken into account in educational research. To determine whether the literature aligns with classroom reality, the general objective of this research is to explore the perceptions of Early Childhood Education students regarding fun with respect to different teaching methodologies. The research sample consisted of eleven 3-years-old children. Three teaching methodologies were applied in three sessions: Motor Story, Motor Circuit and Motor Song. To assess the enjoyment perceived by the children, “The traffic light” questionnaire was used after applying each methodology. The results show that the participants value the Motor Circuit, Motor Song Activities and Motor Story methodologies positively, although they expressed a particular preference for the latter. This research contributes to promoting an education that takes into account the interests of the main agents in the educational process: the students.

Keywords: meaningful learning; teaching methodologies; motivation; psychomotricity.

Introducción

¿Puede la educación ser divertida? La mayoría de personas afirman que cuando recuerdan los primeros años de su educación, “diversión” no es el primer concepto en el que piensan (Bruckman, 1999). No obstante, la diversión es un término que se contempla en la actual legislación. Tal y como recoge el actual Decreto n.º 196/2022, de 3 de noviembre, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, debemos plantear al niño “un contexto sugerente y divertido que estimulará, sin forzarla, su curiosidad por entender lo que le rodea” (p. 33088).

Para que las sesiones de Educación Física resulten divertidas y motivadoras al alumnado, se hace evidente la necesidad de incluir metodologías activas que le otorguen un papel protagonista (Arufe, 2020). Así, existen diversas investigaciones que exponen la gran potencialidad de motivación y de diversión que ofrece el cuento motor (Párraga, 2021), el circuito motor (Aguilar y Bravo, 2024) y la canción motriz (Conde et al, 2002).

Por todo lo anterior, este estudio se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿qué percepciones tiene el alumnado de Educación Infantil sobre el cuento motor, el circuito motor y la canción motriz?

Antes de realizar un repaso bibliográfico sobre dichas metodologías, resulta necesario recalcar la importancia que cobra el presente estudio ante la ausencia de investigaciones que exploren las opiniones del alumnado de Educación Infantil. A pesar de que un gran número de estudios busca conocer los beneficios que presentan diversas metodologías en la etapa de Infantil, no existe una bibliografía desarrollada que analice qué metodologías considera el alumnado más divertidas. En este sentido, si bien comprender el significado de la palabra *diversión* no debería presentar problemas a priori, para un estudio que aborda este término conviene realizar una delimitación conceptual del mismo, así como de las metodologías sobre las que gira esta investigación.

Diversión

Para la conceptualización del término “diversión”, se alude al estudio de Tisza y Markopoulos (2021), en el que, tras investigar el significado del término *diversión* para adolescentes, estos afirman que para experimentar una actividad

como divertida:

Es necesario sentir control de la actividad, experimentar un nivel óptimo de desafío que coincida con el nivel de habilidad, sentirse bien durante su realización, estar inmerso en la actividad perdiendo la percepción del tiempo y el espacio y soltar las inhibiciones sociales y estar intrínsecamente motivados para participar. (p. 15)

Esta definición pone de manifiesto la relación existente entre motivación y diversión. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente debe tratar de cuidar la motivación del alumnado, pues es un factor que tiene incidencia directa en el rendimiento y en los estados psicoemocionales de los estudiantes (Santander y Schreiber, 2022). En este sentido, el estudio de campo llevado a cabo por Long (2007), investigó sobre los factores implicados en un aprendizaje más agradable, concluyendo que lo que más motivaba a los entrevistados a participar en una actividad era que esta fuera divertida.

No obstante, que las sesiones de Educación Infantil deban ser divertidas no tiene como único objetivo que los alumnos pasen un rato agradable y ameno, sino que existen diversos estudios que ponen de manifiesto los importantes beneficios de la diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre ellos, se encuentra la reducción del estrés y la ansiedad, la estimulación de la atención, creatividad y memoria, el establecimiento de una mejor relación docente-alumno, así como una actitud positiva por aprender (Jáuregui y Fernández, 2009; Tisza y Markopoulos, 2021).

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se puede evidenciar que la diversión infantil es la garantía de un adecuado desarrollo físico y emocional (Rivas e Ibargüen, 2016).

Cuento motor

La importancia del cuento en Educación Infantil deriva de que es el lenguaje de la infancia, aquel que niños y niñas entienden mejor que ningún otro (Conde, 2001). Al combinarse cuento y acción, aparece el cuento motor que se coloca entre el mundo de las ideas y el mundo real (Martos et al., 2022). Asimismo, como indica Conde (2001), el cuento refuerza la creatividad y la imaginación porque, cuando se está escuchando un cuento, el niño desarrolla

una condición protagonista haciendo de intérprete e intermediario.

En cuanto a la definición de esta metodología, destacamos por antonomasia la propuesta por Conde (2001), quien explica el cuento motor como “un cuento jugado, con unas características y unos objetivos muy específicos” (p. 14).

Respecto a los beneficios que el cuento motor genera en el alumnado, Párraga (2021) destaca el fomento del intercambio de ideas, el respeto entre iguales y el desarrollo del sentimiento de cohesión del grupo-clase. Por su parte, Cerezo y Ureña (2018) señalan el potencial que tiene esta metodología para trabajar el control de los impulsos con el alumnado (al tener que asumir un rol y representar acciones concretas), empatizar con los sentimientos del personaje y desarrollar la educación emocional porque facilita las relaciones interpersonales y promueve actitudes positivas hacia las tareas asignadas. Las dos investigaciones que se acaban de citar coinciden en que esta metodología es idónea para fomentar el desarrollo integral del alumnado, promoviendo un aprendizaje holístico y significativo de los conocimientos. Este beneficio deriva de que la característica principal del cuento motor es combinar lenguaje y movimiento, por lo que estimula todas las dimensiones del alumno (Serrabona, 2008).

Por todo los beneficios expuestos, se comprende que sean numerosos los autores que abogan por la aplicación del cuento motor en el aula de Educación Infantil como una herramienta eficaz y motivadora (Cerezo y Ureña, 2018; Martos et al., 2022).

Circuito motor

El circuito motor es una metodología de enseñanza a la que numerosos docentes recurren. En ellos, los alumnos pueden adquirir habilidades y destrezas cognitivas de manera divertida realizando diversos movimientos con su cuerpo (Aguilar y Bravo, 2024). Según Miraflores y Rabadán (2007):

El circuito motor es un conjunto de ejercicios motrices que, organizados y estructurados, permiten que los ejecutantes asimilen y mejoren todas sus posibilidades motoras a partir de un trabajo específico y global de los patrones motores, adaptados a su nivel de

ejecución. (p. 25)

Esta misma autora considera que el circuito motor supone una herramienta eficaz, formativa y motivadora en los procesos educativos de la Educación Infantil. Gracias a los movimientos, acciones y habilidades organizadas por los docentes al diseñar un circuito motor, se incide en los procesos madurativos neurológicos de sus participantes (Miraflores y Rabadán, 2007). Tanto es así, que con el paso de los años se han hecho patentes los beneficios que la aplicación de circuitos motores genera en el alumnado. Bravo et al. (2023) realizaron una propuesta en la que se evidenció una mejora en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, equilibrio y esquema corporal. Asimismo, es relevante destacar el estudio de Romeu et al. (2023), el cual concluye que la correcta ejecución de circuitos motores favorece el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, además de promover la convivencia entre los estudiantes.

Canción motriz

La definición de canciones motrices nace con Conde, Martín y Viciano en 1997. Para estos autores, la canción motriz es “la representación y desarrollo de unas habilidades perceptivas realizadas a través de canciones compuestas especialmente para ello” (Conde et al., 1997, p. 15). Esta metodología sintetiza la Educación Física y la Educación Musical con el objetivo de trabajar el ritmo a través del movimiento y de la palabra (Victoria y Martínez, 2010).

El canto en la edad infantil es un acto espontáneo que responde a una necesidad, desarrollando con él la capacidad de expresión artística y afectiva. El valor educativo de las canciones, entonces, reside en que permiten abordar el aspecto emocional del aprendizaje, el cual es tan relevante como el aspecto intelectual en esta etapa (Conde et al., 2002).

Igualmente, son numerosas las investigaciones que exponen los beneficios que tienen las canciones motrices en Educación Infantil. Así, se ha demostrado que contribuyen al desarrollo de las capacidades motoras, creatividad y disfrute, así como a la capacidad de comprensión y dicción del niño (Conde et al., 2002; Torres, 2015). Finalmente, cabe destacar el carácter

constructivo de la canción motriz, pues a través de la acción y la experimentación el alumno descubre nociones y relaciones que construyen su conocimiento (Torres, 2015).

Objetivo

Una vez expuesto todo lo anterior y habiendo reflejado los beneficios de las tres metodologías, conviene recordar que esta investigación pretende responder a la pregunta: ¿qué percepciones tiene el alumnado de Educación Infantil sobre el cuento motor, el circuito motor y la canción motriz? Para dar respuesta a dicho interrogante, se plantea el siguiente objetivo general: conocer las percepciones del alumnado de Educación Infantil en términos de diversión respecto a distintas metodologías de enseñanza. A su vez, este objetivo se concreta en los siguientes objetivos específicos.

- Objetivo específico 1. Analizar el grado de diversión que asocian los alumnos a la metodología de cuento motor.
- Objetivo específico 2. Analizar el grado de diversión que asocian los alumnos a la metodología de circuito motor.
- Objetivo específico 3. Analizar el grado de diversión que asocian los alumnos a la metodología de canción motriz.

Método

Diseño de la investigación

Según McMillan y Schumacher (2005), se ha empleado un diseño cuantitativo longitudinal de corte descriptivo tipo encuesta.

Participantes

La selección de los participantes se realizó a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia (McMillan y Schumacher, 2005), basado en el fácil acceso a este alumnado. De este modo, la muestra se corresponde a un grupo de once estudiantes pertenecientes a una clase de 3 años de un centro de titularidad pública de la localidad de Ceutí.

Instrumento de evaluación

Diversión. Para valorar la consecución del objetivo de la investigación “conocer las percepciones del alumnado de Educación Infantil en términos de diversión respecto a distintas metodologías de enseñanza”, se ha recurrido a la cumplimentación del cuestionario “El semáforo” por parte de los participantes. Dicho cuestionario es un instrumento de investigación elaborado por Palao y Hernández (2012) para medir el nivel de diversión percibida por los participantes durante la sesión de Educación Física. Este instrumento ha sido validado por un comité de jueces expertos en la disciplina de Educación Física y, según Agirre et al. (2021), se contempla como una buena herramienta para ser empleada en la educación formal por ser rápida y sencilla de completar. Tal y como se muestra en la Figura 1, los ítems van precedidos de una frase introductoria que dice: “¿Cuánto te has divertido en clase?”, y el alumnado debe marcar la casilla con la que se siente más identificado en términos de diversión, siendo rojo equivalente a “poco”, amarillo a “algo” y verde a “mucho”.

Figure 1 shows two identical forms side-by-side, titled "El semáforo". Each form has a title: "¿CUÁNTO TE HAS DIVERTIDO EN CLASE?" on the left and "¿CUÁNTO CREES QUE HAS APRENDIDO EN CLASE?" on the right. Below the titles is the instruction: "Marca 'X' en el Color con el que te identifiques (rojo=poco; amarillo=algo; verde=mucho)". Each form contains three rows of response options, each with a smiley face icon and a colored box with two horizontal lines for marking an 'X'. The first row has a sad face and a red box. The second row has a neutral face and a yellow box. The third row has a happy face and a green box.

Figura 1. Instrumento “El semáforo”

Nota. Tomado de Palao y Hernández, 2012.

Procedimiento

El programa de actividades diseñado que se presenta a continuación está compuesto por tres sesiones, dedicando una sesión a cada una de las metodologías planteadas. Asimismo, versó sobre el desarrollo de las

habilidades motrices básicas y se ambientó en el centro de interés “El zoo” para conectarlo con la programación del aula.

En la primera sesión se desarrolló la metodología de cuento motor. Este enfoque consistió en la narración de un relato por parte de la docente, seguido de un segmento de actividad motriz en el que los estudiantes ejecutaban las respuestas motoras asociadas a los eventos descritos en el fragmento del cuento. Este ciclo de narración y actividad motriz se repitió de manera secuencial a lo largo de la sesión.

En la segunda sesión, se llevó a cabo la metodología del circuito motor, la cual estuvo acompañada de una historia que fue presentada al inicio de la sesión. La docente demostró la ejecución del recorrido del circuito, explicando cada estación y su relación con la historia introducida.

La última sesión corresponde a la metodología de la canción motriz. En esta fase, los estudiantes aprendieron inicialmente la letra de la canción planteada, seguido de la incorporación de gestos y movimientos corporales que complementaban la interpretación musical. Posteriormente, se enseñó la melodía de la canción, asegurando que los alumnos dominaran tanto el aspecto verbal como el motriz.

Tras finalizar cada intervención didáctica, el alumnado permaneció en el patio del centro (lugar donde se desarrollaron las sesiones) y se colocó en semicírculo para cumplimentar el cuestionario “El semáforo” (Palao y Hernández, 2012) de forma individual. Al tratarse de alumnos de entre tres y cuatro años y teniendo en cuenta que no tenían las destrezas lectoescritoras lo suficientemente desarrolladas, las consignas fueron planteadas de forma oral. Finalmente, cabe mencionar que la aplicación del cuestionario tiene una duración aproximada de cinco minutos.

Análisis de datos

El tratamiento estadístico de los datos se realizó mediante el programa SPSS versión 24. Asimismo, se han analizado estadísticos descriptivos, en concreto la frecuencia y el porcentaje.

Resultados

Para conocer las percepciones del alumnado de Educación Infantil en términos de diversión respecto a distintas las metodologías llevadas a cabo, se muestran a continuación las puntuaciones otorgadas por los participantes a las metodologías del cuento motor, circuito motor y canción motriz (Tabla 1).

Tabla 1
Nivel de diversión percibida por el alumnado

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA			
NIVEL DE DIVERSIÓN	Cuento motor	Circuito motor	Canción motriz
Poco	0 (0 %)	4 (36,36 %)	1 (9,1 %)
Algo	2 (18,18 %)	3 (27,28 %)	5 (45,45 %)
Mucho	9 (81,82 %)	4 (36,36 %)	5 (45,45 %)

Al tratarse de una investigación pionera en conocer las preferencias del alumnado de Educación Infantil respecto a distintas metodologías de Educación Física, es difícil comparar y discutir los resultados con otros estudios. Esto se debe a que la mayoría de las investigaciones se centran en destacar los beneficios de cada una de las metodologías de forma aislada, sin tener en cuenta las opiniones y preferencias del alumnado de esta etapa.

En cuanto al primer objetivo específico, que pretendía analizar el grado de diversión que asocian los alumnos a la metodología de cuento motor, destaca lo mucho que han disfrutado los alumnos con dicha metodología, ya que ninguno ha seleccionado “poca diversión” y tan solo el 18 % han marcado “algo de diversión”. Esto puede ser gracias a que el cuento motor corresponde con las inclinaciones, tendencias y deseos de los alumnos (Esmaeel, 2021), a la condición de protagonista que toma el alumnado durante el cuento motor (Conde, 2001) y a que esta metodología favorece las actitudes positivas hacia las tareas asignadas (Cerezo y Ureña, 2018). Asimismo, los resultados reflejados en diversas investigaciones corroboran que el cuento motor es una herramienta que motiva al alumnado de la Educación Infantil (Herranz y López,

2014; Otones y López, 2014).

En relación con el objetivo específico 2, “analizar el grado de diversión que asocian los alumnos a la metodología de circuito motor”, se debe mencionar que investigaciones como la de Aguilar y Bravo (2024) exponen que el circuito motor es una actividad atractiva e interesante para el alumnado. Sin embargo, a la luz de los resultados, el presente estudio muestra dicha metodología como la peor valorada en términos de disfrute en el alumnado de Educación Infantil, en comparación con el cuento motor y la canción motriz. Pese a que esta metodología ha sido la peor valorada, esto no significa que todos los participantes la hayan percibido como poco divertida, puesto que los votos que la califican de poco divertida corresponden al 36,36 % del total de valoraciones.

Este resultado se puede explicar a partir de la sensación de éxito que el alumnado percibe en el desarrollo de la actividad, pues según exponen Manzano et al. (2022), aquellas actividades que están divididas en estaciones o actividades más breves permiten al alumnado sentir el logro cada vez que realizan cada sección. En la variante de circuito motor presentada obtienen la sensación de éxito una vez han finalizado el recorrido completo; mientras que el cuento motor, al estar dividido en estaciones, favorece la sensación de logro más rápidamente.

Finalmente, el tercer objetivo específico buscaba analizar el grado de diversión que asocian los alumnos a la metodología de canción motriz. Si se observan los resultados obtenidos en la Tabla 1, la canción motriz se muestra como la segunda metodología mejor valorada por el alumnado de Educación Infantil, pues el 9,1 % ha marcado “poca diversión” y el 90,9 % restante se ha repartido equitativamente entre “algo de diversión” y “mucho diversión”. En este sentido, tanto el cuento motor como la canción motriz incluyen una narrativa o una melodía que los hace más atractivos y entretenidos para el alumnado y captan su atención de manera efectiva (López, 2007; Martos et al. 2022). Aunque el circuito motor presentado también contuviera una historia asociada, esta fue narrada al inicio de la sesión y no durante el desarrollo del circuito, lo que pudo influir en la diversión percibida.

Conclusiones y discusión

Atendiendo al objetivo principal de la investigación, “conocer las percepciones del alumnado de Educación Infantil en términos de diversión

respecto a distintas metodologías de enseñanza” los datos obtenidos confirman que los participantes valoran positivamente las metodologías de cuento motor, circuito motor y canción motriz, si bien muestran preferencia por esta última.

Pese a que este estudio nos brinda una perspectiva del panorama actual, no es posible realizar una generalización de las percepciones de todos los estudiantes de Educación Infantil de la Región de Murcia, puesto que la investigación cuenta con algunas limitaciones. En primer lugar, la muestra sobre la que se llevó a cabo la investigación es reducida (once alumnos) y está muy lejos de ser una muestra representativa del total de estudiantes de Educación Infantil de la Región de Murcia) y puede presentar un sesgo al no haber tenido en cuenta estudiantes de otros centros. Otro factor a tener en cuenta es que la breve duración de la intervención dificulta realizar una generalización, pues esta consta tan solo de tres sesiones.

No obstante, esta investigación abre puertas a futuras investigaciones en las que cada metodología se aplique en más de una ocasión para aumentar la precisión y fiabilidad de los resultados. Además, sería interesante conocer no solo qué metodologías de enseñanza prefiere el alumnado, sino qué factores y elementos son los que los estudiantes entienden por divertidos (disposición en circuito o hileras, tiempo de compromiso motor, agrupación individual o colectiva...). Partiendo de la premisa de que la mayoría de los niños participan en actividades deportivas para aprender habilidades y divertirse (Calvo, 2018), la presente investigación contribuye a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues da a conocer las metodologías que el alumnado percibe como divertidas y, por lo tanto, mostrará mayor predisposición a realizar.

Teniendo siempre en mente que la diversión es un medio y no un fin, es crucial reconocer el valor de la diversión como una herramienta poderosa para facilitar aprendizajes duraderos. Al proporcionar un entorno de aprendizaje que integre la diversión de manera efectiva, se puede fomentar un aprendizaje más significativo y duradero. En cualquier caso, sigue siendo un campo de investigación incipiente en el que se debe seguir profundizando, con el fin de poder ofrecer una educación que tenga en cuenta los intereses de aquellos que están en el centro en el proceso de enseñanza-aprendizaje: los estudiantes.

Referencias

- Agirre, E., Zuazagoita, A. y Cardaña, S. (2021). Las matemáticas de la mano de la Educación Física en Educación Primaria. *El Guiniguada*, (30). doi.org/10.20420/ElGuiniguada.2021.413
- Aguilar, A. A. y Bravo J. M. (2024). Los circuitos lúdicos en las áreas de la psicomotricidad en educación inicial. *Tesla: Revista científica*, 4(1). <https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e338>
- Arufe, V. (2020). ¿Cómo debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil? *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 37, 588-596. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243324>
- Bravo, J. M., Constante, M. F., Culqui, P. C. y Defaz, Y. P. (2023). Los circuitos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad en la Educación infantil, *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(2). <https://doi.org/10.55204/pcc.v4i1.e84>
- Bruckman, A. (17 de marzo de 1999). *Can Educational Be Fun?* Game Developer's Conference, San Jose, California.
- Calvo, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), 191-226. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>
- Cerezo, M. C. y Ureña, N. (2018). El cuento motor como propuesta de actividad física para el aula de educación infantil. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, (55), 10-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702844>
- Conde, J. L. (2001). *Cuentos motores*. Paidotribo.
- Conde, J. L., Martín, C. y Viciano V. (1997). *Las canciones motrices: metodología para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil y Primaria a través de la música*. Inde.
- Conde, J. L., Martín, C. y Viciano, V. (2002). *Las canciones motrices II*.

Metodología para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil y Primaria a través de la música. Inde.

Decreto n.º 196/2022, de 3 de noviembre, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, 255. 4 de noviembre de 2022.

Esmaeel, S. A. (2021). The effect of using motor stories on improving some basic motor skills of children. *Aswan Journal of Phisical Education and Sports Science*, 2(1), 9-30.
<https://doi.org/10.21608/ajpess.2022.154730.1003>

Herranz, A. y López, V. (2014). La expresión corporal en educación infantil. *Revista de Educación Física para la paz*, (10), 23-43.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5367747>

Jáuregui, E. y Fernández, J. D. (2009). Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(3), 203-215.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3098232>

Long, J. (2007). Just For Fun: Using Programming Games in Software Programming Training and Education. *Journal of Information Technology Education: Research*, 6, 279-290.
<https://doi.org/10.28945/216>

López, M. A. (2007). *La música en centros de Educación Infantil 3-6 años de Galicia e Inglaterra, un estudio de su presencia y de las prácticas educativas*. [Tesis Doctoral, Universidad de Santiago de Compostela]
<http://hdl.handle.net/10347/2355>

Manzano, A., Ortiz, A. M., Rodríguez, J. y Aguilar, M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(04). <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>

Martos, D., Monforte, J., Espí, B., Atienza, R., Valencia, A. y García, W. (2022). El cuento motor como recurso didáctico provocativo para fomentar la cooperación y la empatía. *Retos: Nuevas tendencias en*

Educación Física, Deportes y Recreación, 44, 936-945.
<https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91061>

McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa: una introducción conceptual*. Pearson.

Miraflores, E. y Rabadán, L. (2007). *La Educación Física en la etapa infantil: Circuitos prácticos para el desarrollo psicomotor*. Editorial CCS.

Otones, R. y López, V. (2014). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. Resultados encontrados. *Revista de Educación Física para la paz*, (9), 27-44.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4746783>

Palao, J. M. y Hernández, E. (2012). Validación de un instrumento para valorar la percepción del aprendizaje y el nivel de diversión del alumno en educación física: El semáforo. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 12(1), 25-32.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4197042>

Párraga, V. (2021). Beneficios del cuento motor en educación infantil. Un modelo de sesión para el aula. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 73, 26-36.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8128698>

Rivas, D. A. e Ibargüen, D. C. (2016). El cuerpo: un organismo de diversión y aprendizaje. *Repositorio institucional Uniminuto*.
<http://hdl.handle.net/10656/4821>

Romeu, J., Camerino, O. y Castañer, M. (2023). Optimising Motor Coordination in Physical Education, an Observational Study. *Apunts Educación Física y deportes*, 153, 67-78.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/3\).153.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/3).153.06)

Santander, E. S. y Schreiber, M. J. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378

- Serrabona, J. (2008). Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado*, 22(2), 61-78.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2707396.pdf>
- Tisza, G. y Markopoulos, P. (2021). Understanding the role of fun in learning to code. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 28, 100270.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100270>
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Ediciones Paraninfo.
- Victoria, S. y Martínez, J. (2010). Ritmo, canciones motrices y expresión corporal en educación infantil. *Revista digital efdeportes*, (144).
<https://www.efdeportes.com/efd144/>