



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

“La gotita traviesa”

Un cuento interactivo

para fomentar la competencia digital

Presentado por Noelia Aznárez Lozano

Tutelado por Sergio Suárez Ramírez

Soria, 11 de julio de 2024

RESUMEN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado (TFG) pone de relieve la importancia de los cuentos como recurso literario interactivo para mejorar la competencia digital de los niños. Consiste en la elaboración de un cuento interactivo llamado "La Gotita Traviesa" y se trabaja el contenido del agua (el ciclo del agua y sus tres estados). Se realiza una propuesta didáctica para niños de tercer curso de infantil, en la que cumple con la normativa vigente y se organiza en cinco sesiones. El objetivo es promover la lectura, la creatividad y la comprensión del contenido, específicamente trabajando con la pizarra digital interactiva (PDI) y los cuentos interactivos. La evaluación se realiza mediante observación directa, con registros y retroalimentación de las interacciones de los niños y los docentes. Este trabajo destaca el importante papel que pueden desempeñar los recursos literarios interactivos en el desarrollo de la competencia digital en los niños en infantil, preparándolos para un mundo cada vez más digital.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, cuentos interactivos, literatura infantil, cuentos, tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en Educación Infantil.

ABSTRACT

The following Final Degree Project (TFG) emphasizes the importance of stories as an interactive literary resource to improve children's digital competence. It consists of the elaboration of an interactive story called "La Gotita Traviesa" (The naughty little drop) and the content of water (the water cycle and its three states) is worked on. It is a didactic proposal for children in the third year of infant school, which complies with current regulations and is organized in five sessions. The aim is to promote reading, creativity and understanding of the content, specifically by working with the interactive whiteboard (PDI) and interactive stories. The evaluation is carried out through direct observation, with records and feedback of the children's and teachers' interactions.

This work highlights the important role that interactive literary resources can play in developing children's digital competence in early childhood, preparing them for an increasingly digital world.

KEY WORDS

Early Childhood Education, interactive stories, children's literature, stories, information and communication technologies (ICT), information and communication technologies (ICT) in Early Childhood Education.

ÍNDICE

1. OBJETIVOS DEL TFG.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
3. MARCO TEÓRICO.....	7
3.1. LAS TIC EN INFANTIL.....	7
3.1.1. Contexto actual: La era digital y la omnipresencia de las TIC en la sociedad..	7
3.1.2. Las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en Educación Infantil: Definición y alcance:.....	8
3.1.3. Beneficios de las TIC en Educación Infantil:.....	10
3.1.4. Tipos de TIC en Educación Infantil:.....	11
3.1.6. Metodologías para la integración de las TIC en Educación Infantil:.....	12
3.2. CONCEPTO DE LITERATURA INFANTIL.....	13
3.2.1. Las características de la literatura infantil.....	15
3.2.2. Funciones de la literatura infantil.....	17
3.3. CUENTOS INTERACTIVOS.....	19
3.3.1. El cuento en Educación Infantil.....	19
3.3.2. Los cuentos interactivos. Concepto y clasificación.....	20
4. MARCO EMPÍRICO.....	23
4.1. INVESTIGACIÓN.....	23
4.1.1. Método diseño acción.....	23
4.2.2. Fases de la investigación.....	24
4.2. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	25
4.2.1. Contextualización.....	25
4.2.2. Fundamentación curricular.....	26
4.2.2.1. Objetivos de etapa:.....	27
4.2.2.2. Competencias clave:.....	28
4.2.3. Desarrollo de la propuesta didáctica.....	33
4.2.3.1. Metodología.....	33
4.2.3.2 Organización espacial y temporal.....	34
4.2.3.3. Recursos.....	35
4.2.3.4 Desarrollo de las sesiones.....	36
4.2.4. Evaluación.....	39
4.2.4.1. Evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado....	39
4.2.4.2. Procesos de evaluación de la práctica docente.....	41
5. CONCLUSIONES.....	43
6. BIBLIOGRAFÍA.....	45

1. OBJETIVOS DEL TFG

En este Trabajo de Fin de Grado se ha establecido como objetivo general: Desarrollar una propuesta didáctica para alumnos de 5 años de Educación Infantil, que promueva la lectura, la creatividad y la comprensión del contenido, específicamente trabajando con una herramienta digital, como el la pizarra digital interactiva (PDI) y los cuentos interactivos.

Y como objetivos específicos se trabajará:

- Fomentar la capacidad de los estudiantes para comprender y articular las diversas etapas del ciclo del agua a través de la interacción con el cuento.
- Mejorar la habilidad de los estudiantes para reconocer y describir las distintas fases del ciclo del agua y sus estados a través de la participación en la historia.
- Promover la sensibilización sobre los estados del agua y las transiciones entre estos estados a través de iniciativas interactivas.
- Mejorar la comprensión de la lectura y sus habilidades cognitivas participando en la lectura del cuento interactivo que resalta los estados y ciclos del agua, animando a los participantes a entender términos clave mientras disfrutan de la narrativa que se desarrolla.
- Fomentar la expresión creativa de los estudiantes a través de actividades manuales.
- Introducir a los estudiantes en el mundo tecnológico, usando la pizarra digital interactiva (PDI) y una cámara de fotos que les permita interactuar con el contenido de la historia, fomentando el aprendizaje colaborativo mientras cada individuo participa activamente en el espacio tecnológico compartido.
- Fomentar la narración de historias y la comunicación oral haciendo que los estudiantes se graban a sí mismos narrando la historia; esto ayudará a fomentar sus habilidades para hablar en público.
- Introducir técnicas de evaluación que midan los niveles de comprensión de los alumnos sobre el ciclo del agua y los estados del agua a través de actividades interactivas.

2. JUSTIFICACIÓN

El tema que he elegido para este trabajo son los cuentos interactivos. Considero que es una herramienta excelente para utilizar en el aula de educación infantil en la enseñanza de contenidos. Actualmente nos encontramos en la era digital, por ello la integración de la tecnología en la educación y la modernización de enseñanza es fundamental. Este método ofrece reconocer y valorar las características únicas y las necesidades que tienen los niños en la etapa de infantil que son cruciales en su desarrollo. Durante mi prácticum I y II he podido experimentar con una propuesta similar a la que voy a llevar a cabo, y he aprendido que el cuento interactivo permite a los niños aprender no solo los conceptos educativos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas e inteligencia emocional.

Mi propuesta didáctica tiene el potencial de ser representada en un aula infantil (específicamente con niños de 5 años) donde se realiza la utilización adecuada de los recursos disponibles y la adaptación a las habilidades de los niños. La pizarra digital interactiva (PDI) constituye una excelente base de uso, ya que permite la integración de componentes visuales, auditivos y táctiles que son muy eficaces para captar la atención de los niños: garantizando no sólo que sean participantes activos durante el cuento sino también que la interacción sea significativa. La organización está dividida en cinco sesiones y permite introducir el contenido de forma progresiva, lo que garantiza una entrega completa de la información. Además, esta estructura proporciona tiempo suficiente para que los estudiantes se familiaricen con el cuento y participen en otras actividades relacionadas con la historia, que les ayudarán a aprender otros aspectos que han sido capturados por la narrativa.

Por otro lado, el llevar a cabo esta propuesta práctica va a poder desarrollar en el alumnado algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El 25 de septiembre de 2015, las Naciones Unidas aprobaron una resolución de la Asamblea General que llevó como título “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible”. Suponen un plan de acción global adoptado por los 193 países miembros de la ONU en 2015 para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar la paz y la prosperidad. Así, de los 17 objetivos propuestos, destacarían directamente con mi propuesta los siguientes:

- Educación de calidad (ODS 4): Los cuentos interactivos pueden convertirse en un vehículo que nos lleve a promover una educación de calidad, sobre todo en la etapa de Educación Infantil a través de experiencias atractivas e interactivas (desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas, la creatividad y la imaginación, habilidades socioemocionales esenciales...).
- Reducción de las desigualdades (ODS 10): el uso de los cuentos interactivos y las TIC dentro de las aulas supone un recurso con un gran potencial para atenuar las brechas socioeconómicas y promover la equidad educativa.
- Acción por el clima (ODS 13): El tema elegido como eje del cuento interactivo y los contenidos que se van a trabajar, van a ser utilizados para concienciar a los niños sobre la importancia del cuidado del medio ambiente, la contaminación, el cambio climático... fomentando actitudes responsables y sostenibles.
- Paz, justicia e instituciones sólidas (ODS 16): El uso de cuentos en Educación Infantil se convierte, debido a las características psicoevolutivas propias del alumnado en una herramienta para promover valores como la tolerancia, el respeto y la resolución pacífica de conflictos.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. LAS TIC EN INFANTIL

3.1.1. Contexto actual: La era digital y la omnipresencia de las TIC en la sociedad.

“La educación innovadora incluye el uso de las TIC como medio para evolucionar las técnicas de enseñanza. Si bien los estudios tienden a centrarse en las características individuales de los docentes, los factores sistémicos dentro de las instituciones educativas tienen una influencia igualmente significativa en la integración de las TIC” (Sosa y Valverde, 2022, p.1).

“Los modelos teóricos basados en perspectivas ecológicas indican diferentes factores que influyen en la integración de las TIC. Estos incluyen características individuales de los docentes, hasta barreras políticas, destacando tres niveles de responsabilidad: micro (individual), meso (institucional) y macro (política). En el nivel micro están los atributos y habilidades personales que poseen los docentes mientras que en el nivel meso tenemos componentes institucionales como el liderazgo; infraestructura. El nivel macro cubre las políticas educativas dentro de estructuras nacionales y regionales.” (Sosa y Valverde, 2022, p. 2).

Modelos como el de Vanderlinde Aesaert y Van Braak (2014) la 'e-capacidad' enfatizan la importancia de los factores a nivel escolar, incluido el clima escolar más la infraestructura de TIC junto con los atributos de los docentes y su uso real en la enseñanza; por lo tanto, la integración exitosa de las TIC requiere una consideración integral de todos estos factores.

Por otro lado, el modelo propuesto por Nachmias, Mioduser, Cohen, Dorti y Forkosh-Baruch (2004) integra siete factores que contribuyen al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Los factores consisten en roles tanto dentro como fuera de la escuela, organización de aprendizaje más clima organizacional y capacitación, así como infraestructura y política de TIC; Estos componentes trabajan juntos como un sistema que influye en la implementación de las TIC en las actividades de enseñanza y aprendizaje, lo que subraya la naturaleza complicada de dicha integración.

3.1.2. Las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en Educación Infantil: Definición y alcance:

Las TIC, como define Jordi Vivancos Martí (2008, p.22), constituyen el conjunto de códigos y dispositivos que intervienen en las etapas de codificación, procesamiento, almacenamiento y comunicación de la información". Esta definición incluye pues todas aquellas herramientas tecnológicas que permiten al alumnado acceder, procesar, crear y compartir información en diversos formatos.

Las TIC han sido un elemento fundamental de la institución escolar durante siglos, comenzando con la formación de los escribas sumerios hace 5.000 años. La imprenta revolucionó la alfabetización en el siglo XV, dando lugar a la comunicación de masas. La revolución industrial promovió aún más la escolarización universal, y la educación obligatoria se generalizó a mediados del siglo XIX. El siglo XX vio rápidos avances en las TIC, incluidas la radio, la televisión, las computadoras, los satélites e Internet, lo que marcó el comienzo de la era de la información. Estos desarrollos han impactado significativamente en la educación y la comunicación a lo largo de la historia.

Actualmente ya no pensamos en la escritura o la impresión como Tic porque los códigos, dispositivos o herramientas ya son utilizadas y este término se suele reservar para nuevos inventos.

El volumen de información disponible va creciendo de forma exponencial y se va exigiendo nuevos tipos de conocimientos y capacidades que faciliten adaptarnos a un mundo que va en constante evolución.

La Unesco publicó el llamado "*Informe Delors*" en 1996, donde se establece que la educación del siglo XXI debe fundamentarse en cuatro pilares que van más allá de la simple adquisición de conocimientos y preparan a los niños y niñas para los desafíos y oportunidades del mundo actual. Estos pilares son:

- "Aprender a conocer, para comprender el mundo en el que vivimos y a lo largo de toda nuestra vida.
- Aprender a hacer, es decir, capacitarnos para el mundo laboral, especialmente en el trabajo en equipo.
- Aprender a convivir, para vivir en paz en el contexto de sociedades plurales y complejas.
- Aprender a ser, desarrollando la propia identidad con autonomía y responsabilidad." (Vivancos, 2008, p.23).

La integración de las TIC en educación infantil ofrece innumerables beneficios que mejoran las experiencias de aprendizaje, desarrollan habilidades de alfabetización digital y promueven el aprendizaje personalizado y la colaboración entre los estudiantes. Al aprovechar el poder de la tecnología en el aula, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje atractivos e interactivos que satisfagan las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los niños, preparándose para el éxito en un mundo impulsado por la tecnología. A medida que el panorama digital continúa evolucionando, aprovechar las TIC en la educación infantil sigue siendo esencial para formar la próxima generación de estudiantes que estén equipados con las habilidades y competencias necesarias para prosperar en el siglo XXI.

Gairín, Suárez y Díaz (2020) en su libro “La nueva gestión del conocimiento”, los autores destacan que la adopción efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo requiere un proceso de adopción participativo, no jerárquico, dentro de la comunidad educativa, que debe ser vista como una comunidad con responsabilidades compartidas y decisiones comunes en todos los asuntos. Es necesario formar colaboraciones interdisciplinarias a nivel escolar a través de redes que involucren a todos los miembros por igual. Más que nada, debe haber una visión y una misión compartidas en el uso significativo de las TIC. Esto comienza con una introspección y un análisis colectivos impulsados por líderes pedagógicos y de TIC capaces que brinden orientación a los docentes. El apoyo de la administración educativa se consigue mediante la creación de un entorno propicio, pero sobre todo mediante el apoyo material.

Para poder llevar a cabo una implementación de las TIC dentro del aula infantil es necesario llevar a cabo una programación que esté correctamente planificada por el maestro, quien debe hacerse cargo de la creación de un entorno seguro y enriquecedor donde estas herramientas se integren de forma natural en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las TIC, utilizadas de manera responsable y pedagógica, son un pilar fundamental en la educación actual, impulsando el aprendizaje y el desarrollo del alumnado en un mundo digitalizado.

Sosa y Valverde (2012) están de acuerdo con que las competencias, actitudes y creencias digitales de los docentes hacia el uso de la tecnología también son muy importantes: necesitan capacitación continua respaldada institucionalmente porque la colaboración entre profesionales también es vital para integrar las TIC de manera efectiva. Esto implica organizar actividades de formación informales adaptadas a las necesidades de los profesores centrándose en actitudes positivas hacia la tecnología.

3.1.3. Beneficios de las TIC en Educación Infantil:

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula de infantil ofrece grandes beneficios que favorecen el desarrollo integral del alumnado.

Por un lado va a promover una **estimulación cognitiva**:

Gisbert y López (2017) afirman que el uso de las TIC va a dotar al alumnado de habilidades de análisis, evaluación y síntesis de la información que, poco a poco irán ayudando en el desarrollo del pensamiento crítico.

En este mismo sentido, Marqués (2018) señala que las actividades digitales y los juegos educativos partiendo de herramientas TIC ofrecen oportunidades relacionadas con la creación de estrategias de resolución de problemas, fomentando su capacidad para pensar de forma creativa y lógica.

Su uso va a fomentar las **habilidades sociales y emocionales**:

Sancho y Hernández (2015) sostienen que el uso de herramientas TIC va a facilitar la interacción y colaboración entre los niños, ofreciendo oportunidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y mejora de las habilidades empáticas.

Cabero y Barón (2016) afirman que un uso cuidado y correctamente seleccionado y programado de las TIC, tanto dentro como fuera del aula, puede aumentar la autoestima y la confianza de los niños, especialmente aquellos con dificultades de aprendizaje o timidez.

Gisbert y López (2017) argumentan que las herramientas digitales ofrecen un recurso muy útil que puede ayudar a los niños a expresar sus emociones de manera creativa, favoreciendo así su desarrollo socioemocional y su capacidad para gestionar sentimientos.

Su uso correctamente planificado por parte de los docentes son un arma con un gran poder de potenciar **la creatividad**:

Tal y como afirma Sancho y Hernandez (2015) el uso de las TIC estimula la imaginación de los niños y les anima a pensar de forma innovadora, preparándolos para afrontar los retos del futuro.

Gisbert y López (2017) afirman que las TIC permiten oportunidades únicas de creación de propios productos digitales, como historias, vídeos o presentaciones, fomentando su autonomía y su capacidad para producir contenido significativo.

Según Marques (2018) en su libro “Las TIC en la educación: una mirada crítica”, las herramientas digitales que ofrecen las TIC permiten unas grandes oportunidades que el

alumnado explore su creatividad a través de la pintura, la música, la escritura y otras formas de expresión artística.

De igual modo van a servir decididamente como un a herramienta de motivación y aprendizaje activo:

Según Cabrero y Barón (2016) las TIC, siempre con una previa programación, puede transformar el aula en un entorno de aprendizaje lúdico y atractivo, motivando a los niños y fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Para Marques (2018), las TIC permiten adaptar el aprendizaje a las necesidades e intereses individuales de cada niño, promoviendo un aprendizaje personalizado.

Por último pero no menos importante debido a las circunstancias sociales actuales, van a ser fundamentales para la preparación para el futuro digital:

Gisbert y López (2017) mantienen que la integración de las TIC en la educación infantil permite a los niños desarrollar habilidades digitales tempranas que serán esenciales para su éxito en la sociedad actual.

3.1.4. Tipos de TIC en Educación Infantil:

Dentro del aula de Educación infantil son numerosos los recursos TIC de los que podemos disponer y contar. Ahora bien, es necesario remarcar que, la cantidad de ellos, así como su calidad, va a depender en gran medida de las dotaciones económicas que reciban los centros educativos. Esto hace que en ocasiones, pese a contar con una gran variedad de recursos, la falta de actualización de los mismos o la carencia de un mantenimiento adecuado, pueda limitar su potencial educativo y dificultar su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante destacar aquí que la creatividad del docente juega un papel muy importante para aprovechar al máximo los recursos disponibles. Con una adecuada planificación y una metodología innovadora, es posible sacar partido incluso de aquellos recursos que, a priori, podrían parecer más limitados.

Teniendo lo anteriormente expuesto en cuenta, los tipos de TIC que podemos encontrar en las aulas de infantil son los siguientes:

Pizarras digitales interactivas: Permiten a los docentes crear contenidos personalizados, incorporar recursos multimedia y promover la interacción entre los alumnos.

Tabletas: Ofrecen la posibilidad de brindar al alumnado un contenido multimedia que estimula la curiosidad y el aprendizaje autónomo de los niños. Permiten el acceso a

búsqueda de información, juegos interactivos y herramientas que fomentan la creatividad y la resolución de problemas.

Recursos audiovisuales: Vídeos extraídos de webs, juegos, fichas interactivas... se convierten en herramientas poderosas para el aprendizaje lúdico. Estos recursos captan la atención de los niños, facilitan la comprensión de conceptos a la vez que facilitan un tipo de aprendizaje por las vías visuales y auditivas.

Software educativo: Podemos encontrar recursos tanto a nivel *online* como programas especialmente diseñados para el desarrollo de diferentes habilidades, como la lectoescritura, el pensamiento lógico o las matemáticas. Estas, ofrecen la posibilidad de personalizar el aprendizaje adaptándose a los ritmos y necesidades del alumnado. Permiten también la evaluación del progreso (en muchas ocasiones autocorregibles) y proporciona feedback a los alumnos.

3.1.6. Metodologías para la integración de las TIC en Educación Infantil:

Como hemos ido viendo hasta ahora, las TIC dentro del aula nos permiten abrir una gran cantidad de oportunidades para la Educación Infantil. Algunas de las metodologías que nos llevan por este camino son:

- Gamificación: Utilización de juegos y elementos lúdicos para el aprendizaje.
- Aprendizaje basado en proyectos: Desarrollo de proyectos colaborativos utilizando las TIC.
- Aprendizaje por descubrimiento: Exploración autónoma y experimentación con las herramientas tecnológicas.
- Storytelling: Utilización de historias digitales para narrar y aprender. Como señalan Villalustre y Del Moral (2014), el storytelling es una técnica narrativa novedosa que utiliza diversas herramientas tecnológicas, incluida la Web 2.0, para presentar ideas y conocimientos de una manera única. Según Robin (2008) se trata de crear contenidos audiovisuales a través de herramientas de edición sencillas, fomentando la resolución de problemas y el pensamiento crítico .

Sylvester y Greenidge (2009) a través de Van Gils (2005) señalan que la narración digital mejora la alfabetización mediática y tecnológica, involucrando a los estudiantes en un aprendizaje activo y centrado en ellos. Permite a los estudiantes participar en el proceso de aprendizaje, fomentando el interés, el compromiso y la reflexión. Para Van Gils (2005) esta técnica es un poderoso recurso didáctico que fomenta la participación efectiva de los estudiantes y el aprendizaje a través de la acción.

Para llevar a cabo estas metodologías, algunos recursos y materiales TIC que podemos emplear incluirían los siguientes:

- Portales educativos: Páginas web con recursos educativos online.
- Aplicaciones educativas: Apps para móviles y tablets con juegos y actividades didácticas.
- Canales educativos: YouTube y otras plataformas con vídeos educativos infantiles.
- Recursos web: Páginas web con información, actividades y materiales educativos.
- Software libre educativo: Programas gratuitos para el uso en el aula.

3.2. CONCEPTO DE LITERATURA INFANTIL

El concepto de literatura puede definirse como el arte de la expresión escrita u oral, utilizando como materia prima el lenguaje. A lo largo de la historia, la literatura ha buscado plasmar emociones, ideas, experiencias y visiones del mundo. Abarca una amplia gama de géneros, desde la narrativa (novelas y cuentos) hasta la poesía, el teatro y el ensayo, cada uno con sus propias características. Es un espejo de la sociedad de la época en la que se escribe pero puede servir también como un viaje a través del tiempo y, sobre todo, un espacio para la imaginación y la creatividad.

El material y los aportes bibliográficos existentes respecto a la literatura infantil son amplios y, a menudo, han ido cambiando con el tiempo y con la evolución de la sociedad. Esto en parte se debe a las diferencias y a la importancia que hemos ido inculcando en la etapa de la infancia. Por eso se hace necesario comenzar definiendo qué se entiende por literatura infantil.

Vamos a comenzar por la definición que muestra, del término de estudio, la Real Academia Española (RAE). Para ello debemos segmentar en las dos palabras que lo forman:

- Por un lado “Literatura”, es definida como el arte de la expresión verbal.
- Por otro lado, “Infantil” es todo aquello perteneciente o relativo a la infancia o a los niños.

Es decir, partiendo de estas definiciones, podemos considerar la “literatura infantil” como el arte de la expresión verbal enfocada a la infancia.

Vamos a continuar entendiendo y acotando el concepto de literatura infantil apoyándonos en las definiciones que han dado diferentes autores expertos en el tema. Bortolussi (1985, citado por Mínguez, 2012, p.88) la define como “la obra

estética destinada a un público infantil”. Mientras que para Perriconi (1958, citado por Mínguez, 2012, p.88) “es un acto de comunicación, de carácter estético, entre un receptor niño y un emisor adulto que tiene como objetivo la sensibilización del primero y como medio la capacidad creadora y lúdica del lenguaje, y debe responder a las exigencias y necesidades de los lectores”.

Grissolle (1991, citado por Carmenza, 2015 p.81) la define como “la escrita o narrada por niños y adultos cuya estructura y contenidos, teniendo un valor estético, satisface el gusto y la comprensión de los niños”.

Cerrillo (2007) la define como literatura en sí misma, pero utiliza el término de “infantil” o “juvenil” para delimitar una etapa específica de la vida humana. Esta etapa está marcada por las capacidades de los lectores destinatarios, sus gustos e intereses específicos, y sus posibilidades de recepción literaria.

Cervera (1991, citado por Borja, Alonso y Ferrer, p.161), lo hace como “todas aquellas manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con finalidad artística o lúdica, y que interesen al niño, o toda producción que tiene como vehículo la palabra con un interés creativo y, de la misma manera, como destinatario a los niños.” (Cervera, 2001, p.11). Si nos remitimos al pasado, nos encontramos con que la literatura infantil no siempre ha existido como una categoría separada sino que “Durante largo tiempo la literatura infantil ha tenido consideración escasa e incluso peyorativa. Se han discutido la existencia, su necesidad y su naturaleza” (J.Cervera, 1991, p.9).

El término “infantil” según Susana Rubio Perez (1999) remarca en su artículo *reflexiones sobre la literatura* se puede interpretar de dos maneras; la interpretación pedagógica, se refiere a la infancia, que es una etapa del desarrollo humano; esta área de estudio de la psicología del desarrollo se enfoca en cómo las personas crecen y cambian a lo largo de sus vidas.

Y a la interpretación literaria que se refiere a cuando se utiliza como adjetivo, especialmente en el contexto de la literatura. Esta, a lo largo de la historia fue incorporando progresivamente varias obras distintas.

Los orígenes de la literatura infantil son diversos y no todos pueden considerarse como tal. Juan Cervera en su libro “Teoría de la literatura infantil” (1989), señala que la literatura infantil se ha desarrollado de tres maneras diferentes desde el proceso creativo, independientemente de la realidad:

- Literatura ganada: Se refiere a producciones no destinadas inicialmente al público infantil pero que con el tiempo los niños se han ido apropiando de ellas, o los

adultos las designaron para ellos, con o sin adaptación. Incluye todos los cuentos tradicionales, el folclore del sector de la literatura infantil y muchas rimas o canciones que han sido utilizadas en sus juegos, etc. Tal es el caso de los Cuentos de Perrault.

- Literatura creada para niños: los infantes son los destinatarios específicos, se produce en gran medida, y se sigue produciendo, en forma de cuentos, novelas, poemas y obras de teatro. La podemos localizar en *Las aventuras de Pinocho* de Collodi y *La bruja Doña Paz* de Antonio Robles... Esta literatura infantil toma en consideración las características psicoevolutivas del niño.
- Literatura instrumentalizada: los libros producidos para los más pequeños suelen aparecer en series con un protagonista común ante diferentes escenarios y situaciones: la playa, la montaña, el circo... La intención didáctica prevalece sobre la literaria; la creatividad es mínima. Es un esquema muy básico que toman y aplican a diversos temas monográficos con el objetivo de convertirse en centro de interés. No son literatura, aunque a veces se les llame así, ni tampoco lo son los libros ilustrados, libros de juguetes, libros de sorpresas, documentales o ciertos libros de juegos y viñetas... Algunos ejemplos serían la serie 'Teo' o la serie Nacho.

Porras Arévalo (2011) en su libro "La literatura infantil, un mundo por descubrir" escribe sobre la evolución gradual que sufrió el desarrollo de la literatura infantil desde la narración oral tradicional hacia obras escritas diseñadas específicamente para un público joven. Si bien el concepto de infancia como período diferenciado surgió en la Edad Moderna, no fue hasta el siglo XVIII cuando comenzó a surgir la literatura dirigida explícitamente a los niños. Los hitos clave incluyen las obras de Perrault, Berquin y Villarroja, que llevaron al florecimiento de la literatura infantil en los siglos XIX y XX con títulos icónicos como 'Alicia en el país de las maravillas' y 'El Principito'. El siglo XXI ve un aumento continuo en la popularidad y diversidad de la literatura infantil, lo que refleja cambios sociales y avances tecnológicos.

3.2.1. Las características de la literatura infantil

Como remarca García Velasco (citado por Maqueda, Borda y Onieva, 2016) , la literatura es particularmente vital entre los 0 a 6 años porque coincide con las primeras etapas de aprendizaje, donde comienzan a comprender el lenguaje, los conceptos y el mundo que los rodea. Está hecho para satisfacer las necesidades de desarrollo de los niños pequeños brindándoles una base en lenguaje, principios morales y comprensión del mundo.

Vamos a continuación a analizar cuáles son las características que debe cumplir un texto escrito para considerarse literatura infantil.

En primer lugar es importante el **tema** que trata. Para ello deben ser:

- Concretos y familiares: temas relacionados con el entorno y las experiencias del niño, como la vida familiar, los animales y las actividades diarias.
- Cercanos a la realidad del niño: libros que introducen en este grupo de edad a menudo conceptos básicos del mundo que los rodea, ayudándoles a dar sentido al mundo que les rodea.

Deben cumplir una serie de **características argumentativas** concretas, estas son:

- Argumentos simples y asequibles: historias que a menudo giran en torno a situaciones cotidianas o aventuras que son fácilmente comprensibles para los niños pequeños.
- Personajes de animales: historias que presentan animales como protagonistas, a menudo antropomorfizados para mostrar emociones y comportamientos similares a los humanos.

La **estructura interna** de texto debe cumplir con las siguientes características:

- Narrativas lineales: la estructura de estas historias debe ser sencilla, con un claro principio, desarrollo y fin, lo que facilita el seguimiento de la misma por parte del niño o la niña y adaptada a sus características psicoevolutivas.
- Marco de resolución de problemas: historias que se construyen en torno a un escenario simple de resolución de problemas, que puede ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

En cuanto a la **forma de expresión**, para poder ser debidamente comprendido debe tener:

- Lenguaje sencillo: Se debe utilizar un lenguaje claro, con oraciones cortas y un vocabulario sencillo que los niños y las niñas puedan entender.
- Narrativa y expositiva: la narración, en los textos considerados literatura infantil, es principalmente narrativa, con algún uso de texto expositivo para describir escenarios, personajes o para explicar hechos simples.
- Soporte visual: las ilustraciones juegan un papel significativo en la literatura infantil para este grupo de edad, apoyando el texto y ayudando en la comprensión y el compromiso.
- Tener una única línea argumental: a diferencia de la novela, en la literatura infantil (y en el cuento en particular) todos los hechos se encadenan en una sola sucesión de hechos.

- Un sólo personaje principal: aunque puede haber otros personajes, la historia tendrá un solo protagonista, que es a quien le ocurren los hechos.
- Brevedad: por y para cumplir con todas las demás características, el cuento debe ser breve.

Por último, en cuanto al **desarrollo** de los hechos narrados, deben contener:

- Elementos ficticios y fabulosos: estimulan la imaginación y la creatividad porque, aunque están basadas en la realidad, con frecuencia incluyen elementos de fantasía y ficción.
- Lecciones morales.
- Emocionales: la literatura para esta edad a menudo tiene como objetivo inculcar principios morales fundamentales, como la importancia de compartir, la bondad y la honestidad.

3.2.2. Funciones de la literatura infantil

La literatura constituye un eje primordial de la educación ya que permite la construcción de aprendizajes significativos a través del desarrollo de la imaginación, expresión que ayuda a acercarse a las emociones y sentimientos, permitiendo así que el niño evolucione en sus diferentes etapas: cognitiva, física y social.

Botelho (2012) reconoce las siguientes **funciones** que tiene la literatura infantil: didáctica, lúdica, literaria, socio cultural, axiológica y terapéutica. Estas funciones contribuyen a formar niños que deben ser: creativos, pensadores críticos y con capacidad de participación, aspectos relacionados con la buena expresión oral y escrita y en definitiva contribuye al desarrollo integral.

Considera que la literatura infantil tiene **función didáctica** ya que sirve como medio de enseñanza pedagógica. Se considera un mecanismo para introducir o reforzar diferentes aprendizajes.

“Merlo (1980, citado por Botelho, 2015, p.2) recuerda que hay obras infantiles que: Llegaron a manos de los niños por vía pedagógica, como una respuesta de la escuela acerca de la conveniencia de que ciertas obras fueran leídas por los niños, sea en sus versiones originales, porque ‘se adaptaban’ o ‘funcionaban’ dentro de

ciertas pautas y objetivos de la educación; sea en adaptaciones especiales realizadas para que cumplieran con tales objetivos”.

La **función lúdica** viene dada en la medida del uso de esta literatura como una metodología utilizada para enseñar a través del juego. Este será el protagonista principal habitual de la comunicación para transferir conocimientos. Estas funciones se utilizan frecuentemente en la poesía infantil, folclórica, trabalenguas, canciones...

Destacan autores como Moreno Verdulla, Heinrich Hoffmann, Carrasco Rodríguez... Pero cabe recalcar al autor Johan Huizinga (1972, citado por Botelho, 2012, p.3) que destaca en su libro *Homo Ludens* “(...) el paralelismo entre poesía y juego:

La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juega. Es un juego sagrado, pero, en su carácter sacro, este juego, se mantiene constantemente en frontera de la alegría desatada, de la broma y de la diversión”.

La **función literaria** se asocia a modelos de la literatura infantil, que son: narrativos, poéticos y dramáticos. Colomer (1998, citado por Botelho, p.4) nos dice que “la literatura infantil generalizó su presencia en la escuela ya que pasó a considerarse que los libros para niños eran un elemento imprescindible para la formación lectora y literaria”. El debate sobre cuál sería el verdadero propósito de la literatura infantil, generando una tensión entre su función literaria y otras funciones –en particular la didáctica– lo confirman las palabras de Carrasco Rodríguez (2005). Y según Cervera (1989, citado por Botelho, 2012, p.5), “utilizar la literatura infantil con fines didácticos próximos e inmediatos no pasa de ser una mera *instrumentalización* de la misma que conduce a agotar sus frutos más importantes que el niño pueda extraer de su contacto con ella”.

La **función axiológica** permite a los niños construir sus propios valores de forma autónoma es “la disciplina que se ocupa de la naturaleza, la teoría, la esencia y los juicios de valores.”(Botelho, 2012, p.6). Sarto(1994, citado por Botelho, 2012,p.7) subraya que en la literatura infantil podemos encontrar todos los temas propios de la sociedad y que obliga a sus lectores a perderse en historias ricas en valores: dilemas y cuestiones ético-morales que

están en juego. Los verdaderos valores que impactan la sociedad donde vive el niño se reflejan en los libros que son la base de la sociedad adulta en la que está inmerso.

La **función terapéutica** puede observarse en aquellos cuentos especialmente creados y dirigidos a niños y niñas con dificultades, enfermedades físicas, psicológicas o con dificultades emocionales. Bueno y Caldin (2002, citado por Botelho, 2012, p.8) hablan de la biblioterapia que es un método de tratamiento en el cual se hace uso de libros infantiles, juveniles u otros libros con fines médico-terapéuticos.

La **función sociocultural** representa la literatura infantil con aspectos relacionados al entorno social y cultural (historias cotidianas, familiares...). “Para Isabel Schon y Berlin (1996), la literatura, y por extensión la literatura infantil, facilita el tránsito entre la percepción indiscriminada y la experiencia de su entorno en su composición compleja” . Los niños ven la posibilidad de generar significados como la reflexión y la autoconstrucción, es decir, la creación de uno mismo encaminada al proceso de socialización: el contacto con otros niños, adultos o personas mayores y los cambios provocados por ello. (p.6)

3.3. CUENTOS INTERACTIVOS

3.3.1. El cuento en Educación Infantil.

Antes de adentrarnos en el tema principal, los cuentos interactivos, se hace necesario definir primeramente qué son los cuentos y la importancia que tienen en la etapa infantil y en la educación infantil en particular.

- Gianni Rodari (1973), lo definió de la siguiente forma: “los cuentos son como pequeñas semillas que viajan por el viento y van a posarse en los corazones de los niños. Allí germinan y crecen, y se convierten en flores y frutos de fantasía” (p. 23).
- Para Edgar Allan Poe (1842), un cuento es una narración breve que tiende a un solo efecto final. Ese único efecto debe ser producido por una serie de incidentes, de modo que cada incidente, en sí mismo, contribuya a la producción de ese efecto.
- Para Amparo Tusquets (2001) el cuento es una narración corta, en la que se nos presenta un conflicto que se resuelve en un breve espacio de tiempo. Se caracteriza por la economía de medios, la precisión del lenguaje y la intensidad del efecto que produce en el lector.

- Más recientemente Daniel Balcells (2021) lo ha definido como un género narrativo breve caracterizado por su capacidad para atrapar al lector desde la primera frase. Es una narración ficticia que presenta un conflicto que se resuelve en un breve espacio de tiempo. Los personajes son pocos y están bien definidos, y la acción se desarrolla en un tiempo y espacio concretos. El lenguaje es dinámico y atractivo, y el objetivo del cuento es entretener y sorprender al lector.

3.3.2. Los cuentos interactivos. Concepto y clasificación.

Una vez concretado qué son los cuentos, nos centraremos en los cuentos interactivos, para ello veremos las definiciones que diferentes autores han dado de este término:

- “Los cuentos interactivos son narraciones digitales que permiten al usuario participar activamente en la historia, tomando decisiones que influyen en el desarrollo de la trama.” (Castellà, 2003, p. 12)
- “Los cuentos interactivos son una nueva forma de literatura que combina elementos narrativos con elementos interactivos, creando una experiencia de lectura más dinámica y participativa.” (Herrero, 2005, p. 15)
- “Los cuentos interactivos son una herramienta educativa de gran potencial, ya que pueden promover el aprendizaje de manera lúdica y motivadora, a la vez que desarrollan habilidades como la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas.” (Fonseca-Mora, 2008, p. 23)
- “Los cuentos interactivos son una forma de acercar la literatura a los niños y niñas de una manera más atractiva y estimulante, utilizando las nuevas tecnologías para crear experiencias de lectura interactivas y personalizadas.” (Hernández, 2010, p. 18)
- “Los cuentos interactivos son una herramienta narrativa con un gran potencial para la innovación y la experimentación, permitiendo a los autores crear historias no lineales y explorar nuevas formas de contar.” (Sánchez, 2012, p. 27)

Así pues y, tomando como referencia la literatura existente sobre el tema, podemos entender los cuentos interactivos como una nueva forma de literatura que utiliza al mismo tiempo elementos narrativos propios de la literatura tradicional, con elementos tecnológicos y TIC. De este modo el papel del “lector” se transforma, pasa de ser un consumidor pasivo a ser un protagonista activo, pudiendo decidir y elegir acontecimientos o acciones que van a influir directamente en la trama.

Es precisamente esto último lo que convierte este recurso en una herramienta educativa con mucho potencial ya que directa o indirectamente va a contribuir al desarrollo integral del niño y la niña generando motivación, creatividad, imaginación... desde un enfoque lúdico, base dentro de las metodologías de esta etapa educativa.

No existe una única clasificación para este recurso literario, no obstante, diversos autores han realizado categorizaciones para clasificar los cuentos interactivos. A continuación vamos a analizar las más relevantes:

Según Herrero y Fonseca-Mora (2008) podemos hacer una primera clasificación teniendo en cuenta **el tipo de interacción** que se produce. Así podremos encontrar *cuentos interactivos de elección* donde el lector va a tener que tomar decisiones que van a afectar directamente al desarrollo de la historia, eligiendo entre diferentes opciones. Los *cuentos interactivos de construcción* se diferencian de los anteriores en que aquí será el lector quien va a elaborar sus propios elementos de la historia, como personajes, escenarios o objetos. En los *cuentos interactivos de exploración*, el lector va a ir navegando por un mundo virtual, de carácter eminentemente interactivo y va a poder descubrir los elementos necesarios, puede también tener que resolver algún puzzle o enigma para poder continuar. Por último y, muy útil en educación infantil para trabajar por ejemplo proyectos de investigación, están los *cuentos interactivos de simulación* donde el lector se va a enfrentar a situaciones reales, donde deberá tomar decisiones y podrá observar y conocer las consecuencias.

Castellá (2003) y Hernández (2010), realizaron una clasificación de este género dependiendo del **público objetivo**. Podemos diferenciar entre *cuentos interactivos para niños*: Diseñados específicamente para niños, con temáticas e interacciones adecuadas a su edad y nivel de desarrollo. *Cuentos interactivos para adultos*: Dirigidos a un público adulto, con temáticas e interacciones más complejas. Y por último *cuentos interactivos para todos*, pueden adaptarse a todas las edades, para poder utilizarlos en el aula de infantil habrá que realizar un exhaustivo análisis de la misma.

Sánchez (2012), realiza su propia clasificación según el soporte tecnológico en el que se van a desarrollar. Así encontramos cuentos interactivos para ordenador, para dispositivos móviles, para web y para realidad virtual.

Por último, Fonseca-Mora (2008), realizó una clasificación de estos cuentos interactivos atendiendo al género literario. Encontraríamos por un lado *cuentos interactivos de hadas* que están basados en historias de hadas clásicas pero con el añadido de incorporar elementos interactivos que permiten explorar el mundo. Los *cuentos interactivos de aventuras*

permiten al lector introducirse y convertirse en los protagonistas de una aventura, donde deberá tomar decisiones y superar retos. En los *cuentos interactivos de misterio* el lector deberá investigar y resolver misterios, utilizando pistas. Por último encontramos los *cuentos interactivos educativos*, de especial utilidad en la etapa de Educación Infantil. Están diseñados para enseñar diferentes contenidos de manera lúdica e interactiva.

4. MARCO EMPÍRICO

4.1. INVESTIGACIÓN

4.1.1. Método diseño acción

El método Investigación Acción de Martos Nuñez (1988) es una técnica para explorar la educación literaria. Conlleva dos ejes: sistemático y reflexivo. Estos son la identificación de problemas, la exploración, el diseño de planes de acción, la implementación, la evaluación, ajustes y difusión. Destaca la necesidad de estrategias de enseñanza innovadoras, la integración de la tecnología y los enfoques interdisciplinarios son fundamentales. Estos por sí solos aseguran un crecimiento sostenido así como la adaptabilidad a los cambios en las necesidades educativas: un modelo en constante cambio. El método está diseñado para promover prácticas innovadoras en educación fomentando la participación y la reflexión entre las partes interesadas (profesores y estudiantes), garantizando así una participación activa en el proceso de aprendizaje.

El International Council for Adults Education (citado por Martos Nuñez, 1986 , p.61) “define con siete notas el enfoque de la de la Investigación en la Acción:

- 1.- El problema nace en la comunidad, que lo define, lo analiza y lo resuelve.
- 2.- El fin último de la investigación es la transformación radical de la realidad social y el mejoramiento de la vida de las personas involucradas.
- 3.- La investigación participativa exige la participación plena e integral de la comunidad durante todo el proceso.
- 4.- Comprende toda una gama de grupos de personas que no tienen poder: explotados, pobres, oprimidos, marginados, etc.
- 5.- El proceso de la investigación participativa puede suscitar en quienes intervienen en una mejor toma de conciencia de sus recursos y movilizarlos en vistas de un desarrollo endógeno.
- 6.-Es un método de investigación más científico que la investigación tradicional en el sentido de que la participación de la comunidad facilita un análisis más preciso y más auténtico de la realidad social.
- 7.- El investigador es aquí un participante comprometido que aprende durante la investigación.”.

En conclusión el método de investigación-acción de Martos Núñez es un enfoque

dinámico y participativo que ayuda a mejorar la enseñanza de la literatura, implicando a los docentes a asumir un rol de investigadores con alta actividad para mejorar sus prácticas, prestando atención a la creatividad, cómo involucrar a los estudiantes y cómo pueden incluir efectivamente la literatura como parte de plan de estudio.

4.2.2. Fases de la investigación.

Fase 1. Revisión Bibliográfica.

Para desarrollar el marco teórico de este proyecto ha sido necesario analizar y recopilar información de diversos artículos, revistas y libros. La información que se ha recopilado predominantemente son las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación, así como la literatura infantil y los cuentos interactivos. Se ha explorado diversas bases de datos para adquirir una visión amplia y variada de los temas:

- Google Académico: esta base de datos ha ofrecido una perspectiva general y diversa sobre los temas.
- Dialnet: esta base de datos ha ayudado a localizar información sobre la literatura.
- ResearchGate y Academia.edu: estas plataformas han permitido alcanzar resultados de investigación más específicos y detallados.

Fase 2. Diseño de un cuento interactivo

Para la creación del cuento “La gotita traviesa” y sus actividades se ha utilizado la plataforma “Canva”, es una herramienta virtual que permite generar diseños estéticamente atractivos con elementos de interactividad. La historia se ha dividido en dos partes: el ciclo del agua y los tres estados del agua. El cuento impulsa la atención de los niños a través de la incertidumbre y al mismo tiempo fomenta la participación de los niños a través de las TIC.

Fase 3. Diseño de una propuesta didáctica.

Para el diseño de la propuesta didáctica primero se ha planteado la contextualización y seguidamente la fundamentación curricular en la que se han recogido objetivos y competencias clave de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) y Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, para crear en relación la propuesta didáctica. Para el desarrollo de la propuesta didáctica se ha llevado a cabo una serie de sesiones con sus respectivas actividades, metodologías, organización espacial y

temporal, y recursos. Y para concluir se ha generado una evaluación destinada a profesor-alumno y otra autoevaluación del docente.

Fase 4. Elaboración de las conclusiones del TFG

Las conclusiones del TFG se han extraído de los objetivos fijados al inicio de la tarea. Se ha realizado un análisis detallado sobre cómo se han logrado estos objetivos y que se obtiene de ello. Además, se han identificado posibles áreas de mejora y algunas sugerencias de lo que deberíamos hacer en el futuro.

4.2. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.2.1. Contextualización

Las actividades que a continuación se van a exponer, están diseñadas para un grupo de 20 alumnos y alumnas de 3º de Educación Infantil, teniendo en cuenta sus características evolutivas, intereses y necesidades educativas.

El centro en el que llevo a cabo esta propuesta didáctica es un centro público de Infantil y Primaria de la Junta de Castilla y León. Consta de dos vías completas. Está ubicado en el barrio oeste de la ciudad de Salamanca. Se encuentra cerca del centro de la ciudad, con fácil acceso desde cualquier parte de ésta, y gracias a ello los alumnos tienen muchas facilidades para utilizar bibliotecas y otros servicios culturales en la realización de actividades complementarias para el aprendizaje. La composición estudiantil y el rendimiento académico de la escuela están fuertemente influenciados por el contexto socioeconómico. Aunque hay diversidad en la extracción social y económica de los alumnos, la clase media es la más común. En los últimos cursos se ha observado un aumento de inmigrantes, lo que ha enriquecido la diversidad cultural.

Se ha elaborado en base a los principios de atención a la diversidad, aprendizaje por descubrimiento, juego como herramienta fundamental y desarrollo integral del alumnado. Los objetivos, contenidos y actividades se han organizado de manera secuenciada y progresiva, atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje y estilos cognitivos de los niños y niñas. La evaluación se realizará de forma continua y formativa mediante la observación directa.

Dentro del grupo clase encontramos a una alumna con discapacidad auditiva. Cuenta con varias sesiones semanales de apoyo con la maestra de audición y lenguaje, que la ayuda a avanzar y a integrarse fácilmente. La niña sale del aula entre tres y cuatro veces a la semana durante media hora y en las sesiones de clase se aplica la comunicación con señas y la vocalización forzada.

4.2.2. Fundamentación curricular

Los niveles de concreción curricular son la base sobre la que se construye una educación de calidad, pues permiten adaptar los objetivos y contenidos generales a las realidades específicas de cada contexto educativo. En este proceso, la normativa educativa estatal y autonómica establece las bases, pero es en cada centro educativo, a través de su Proyecto Educativo de Centro y la Programación Didáctica de cada aula, donde se materializa la concreción curricular. Actualmente, los niveles de concreción curricular sobre los que baso la programación de este trabajo son los siguientes:

El primer nivel de concreción curricular corresponde al nivel estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE): Define los objetivos generales de la etapa de Educación Infantil y establece las bases del currículo nacional.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil: Desarrolla el currículo de la etapa a nivel nacional, incluyendo los objetivos específicos, contenidos, criterios de evaluación y competencias clave.

El segundo corresponde a nivel autonómico:

- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León: Adapta el currículo nacional al contexto educativo de Castilla y León, especificando los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y metodologías didácticas.

Por último, el tercero sería el correspondiente a nivel de centro e incluye:

- Proyecto Educativo de Centro (PEC): Define las líneas generales del proyecto educativo del centro, incluyendo los aspectos relacionados con la concreción curricular.
- Programación didáctica: Elaborada por el equipo docente de cada aula, concreta los objetivos, contenidos, actividades y estrategias de evaluación para cada grupo de alumnos.

Centrándonos en el segundo nivel de concreción, el Decreto 37, establece en su artículo 5 (p.7-8) la estructura curricular, la cual vamos a utilizar de guía para la elaboración de esta propuesta didáctica.

4.2.2.1. Objetivos de etapa:

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) establece en su artículo 13 (p. 55) los objetivos generales de la etapa de Educación Infantil y establece que:

La educación infantil contribuirá a desarrollar en las niñas y niños las capacidades que les permitan:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que promueven la igualdad de género.

A continuación se muestran los objetivos específicos diseñados para esta propuesta práctica relacionándolos, en la tabla, con los objetivos generales de la etapa de infantil anteriormente citados.

Tabla 1 - Objetivos específicos de la propuesta didáctica y su relación con los objetivos generales de la etapa

		O.G.E.
1	Identificar y nombrar los diferentes estados del agua (líquido, sólido y gaseoso).	b, f
2	Describir los diferentes elementos del ciclo del agua (sol, nubes, lluvia, ríos, mares, etc.).	b, f
3	Narrar historias o cuentos relacionados con el agua.	c, f

4	Experimentar con los cambios de estado del agua (evaporación, condensación y solidificación).	b
5	Observar y describir el mundo natural, comprender sus cambios y funcionamiento, y actuar de forma responsable con el medio ambiente.	b
6	Trabajar en equipo para realizar experimentos y actividades.	c, d, e
7	Cooperar en la elaboración de dibujos y trabajos manuales.	c, d, e
8	Relacionarse con los demás de forma positiva, cooperar y colaborar en actividades grupales, y expresar y gestionar las emociones propias y ajenas.	a, c, d, e, h

Fuente- Elaboración propia

4.2.2.2. Competencias clave:

El DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, introduce el conjunto básico de competencias clave para el aprendizaje basándose en el Marco de Referencia Europeo. Estas competencias se marcan en el nivel de educación infantil para garantizar que los niños tengan la base sólida que necesitarán para adaptarse a un mundo que cambia constantemente. Podemos encontrarlas en el artículo 7 (p.21-24) de dicho documento y son:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

A continuación se muestra como, el desarrollo en el aula de esta propuesta, va a contribuir al desarrollo de las competencias clave, tal y como establece la normativa actual (nombrada ya anteriormente).

Tabla 2 - Contribución de la propuesta práctica al desarrollo de las competencias clave.

	CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
Competencia en comunicación lingüística	Los cuentos interactivos van a permitir al alumnado la creación de un contexto atractivo para que desarrollen su comprensión y expresión oral. Su propia naturaleza, tanto interactiva como lúdica, van a permitir despertar el interés por participar en actividades literarias.
Competencia en conciencia y expresión culturales	Se van a ofrecer oportunidades de observación de personajes, escenarios y objetos, así como sus características y cualidades.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	A partir de los objetos y elementos presentes en los cuentos interactivos, se ofrecen posibilidades para la realización de actividades y habilidades matemáticas propias de esta etapa educativa como la clasificación, seriación...
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Los elementos visuales, auditivos y táctiles, propios de este tipo de cuentos, van a ofrecer una oportunidad para estimular la percepción sensorial del alumnado, permitiéndoles obtener información del entorno de una forma diferente.
Competencias sociales y cívicas	El tema de esta propuesta práctica y la narración y vivencia del cuento, van a dar oportunidad al alumnado para comprender y respetar las normas básicas de convivencia Las actividades cooperativas que se van a realizar en torno al cuento, van a fomentar la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
Competencia digital	Se va a ofrecer un acercamiento a las tecnologías digitales de forma lúdica y entretenida a la vez que correctamente planificada que va a permitir del mismo modo la comprensión del uso responsable y seguro de las tecnologías digitales.

Fuente- Elaboración propia

En las siguientes tablas se muestran, divididas por las 3 áreas de conocimiento que la normativa anteriormente citada establece, las competencias específicas que se pretenden desarrollar con esta propuesta práctica, los criterios de evaluación y los contenidos a desarrollar.

Tabla 3 - Competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área de crecimiento en armonía que se van a desarrollar con esta propuesta didáctica.

ÁREA 1 : CRECIMIENTO EN ARMONÍA (p.39)		
Competencia Específica	4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos. (p.48)	
Criterios de Evaluación	4.2 Adquirir y desarrollar normas, sentimientos y roles, interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos, para construir su identidad individual y social.	
	4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad. (p.63)	
Contenidos	BLOQUE B. Desarrollo y equilibrio afectivos (p.65)	Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
		Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.
		Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.
	BLOQUE C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno (p.65)	Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.
		Valoración del medio natural y su importancia para la salud y el bienestar.
		Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

Fuente- Elaboración propia

Tabla 4 - Competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área de descubrimiento y exploración del entorno que se van a desarrollar con esta propuesta didáctica.

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO (p. 67)		
Competencia Específica	3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas. (p.75)	
Criterios de Evaluación	3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando y valorando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. (p.85)	
	3.3 Establecer diferentes relaciones entre el medio natural y el social a partir de la observación y el conocimiento de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico, especialmente en Castilla y León. (p.85)	
Contenidos	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad. (p.87)	Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.
		Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. (p.87)	Elementos naturales (agua, tierra, aire). Características, experimentación y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas y trasvases). Propiedades y utilidad para los seres vivos.
Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas. Causas y consecuencias.		

Fuente- Elaboración propia

Tabla 5 - Competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área de comunicación y representación de la realidad que se van a desarrollar con esta propuesta didáctica.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD(p.88)		
Competencia Específica	2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes. (p.96)	
Criterios de Evaluación	2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada. (p.118)	
	2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable (p.119)	
Contenidos	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo (P.120)	Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación. Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.
	E. Aproximación a la educación literaria. (p.122)	Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos. Animación lectora a través de distintas técnicas: en papel, digital, kamishibai, títeres, teatro de marionetas y teatro de sombras.
	F. El lenguaje y la expresión musical. (p.123)	La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil. Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones).
	G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. (p.123)	Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.
		Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, punteado, modelado, estampado,

		collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos.
		Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados
		Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.
	H. El lenguaje y la expresión corporales. (p.124)	Juegos de expresión corporal y dramática: representación espontánea de personajes, cuentos, historias, diálogos, hechos y situaciones, individuales y compartidos.
	I. Alfabetización digital. (p.124)	Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
		Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute, desarrollo de la imaginación y la creatividad.
		Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.
		Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.
		Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto.

Fuente- Elaboración propia

4.2.3. Desarrollo de la propuesta didáctica

4.2.3.1. Metodología

Principios metodológicos

Los principios metodológicos que van a servir como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje van a ser los que estipula la normativa. En este caso, en nuestra comunidad, el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación

y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, establece en sus artículos 10 Y 11 estos principios pedagógicos y metodológicos. Estos son:

- Aprendizaje significativo: Los niños y niñas aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje y cuando los contenidos tienen sentido para ellos.
- Atención a la diversidad: Es importante adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada uno.
- Individualización del aprendizaje: El aprendizaje debe personalizarse para atender a las características, intereses y necesidades de cada niño o niña.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación: Las TIC son una herramienta valiosa para apoyar el aprendizaje en Educación Infantil.
- Colaboración con las familias: Las familias son aliados fundamentales en el proceso educativo de los niños y niñas. Es importante establecer una comunicación fluida y colaboración con las familias.

Estrategias globalizadoras

Para potenciar la motivación por el aprendizaje se requieren metodologías activas y contextualizadas con estrategias globalizadoras, seleccionando aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales que generen aprendizajes más transferibles y duraderos. Para ello, utilizaré distintos tipos de estrategias como:

- Grupos interactivos con familias.
- Metodologías activas y manipulativas en el aula.

4.2.3.2 Organización espacial y temporal.

Respecto a la organización del aula y los agrupamientos, la realización de actividades que pretendo realizar en mi aula pasa por una organización en el aula que contendrá distintas modalidades de agrupamiento y la posibilidad de combinarlas en función de los distintos objetivos a conseguir. Voy a emplear tres tipos de agrupamientos:

En **gran grupo** como en el momento de escuchar el cuento, visualización de vídeos, música... Estas propuestas de gran grupo estarán encaminadas a que los niños escuchen y sean escuchados, el que sus ideas sean tenidas en cuenta por todos, el conversar, el contar cuáles son nuestras ideas, nuestras necesidades etc. En **pequeño grupo** como la actividad de grupos interactivos, donde los niños desarrollarán así capacidades de pensar, comparar y favorecer el que cooperen entre ellos conversando, comparando... De **forma**

individual en momentos puntuales, para que los niños sean capaces de concentrarse, de buscar recursos para la realización de sus tareas.

La organización temporal va a seguir el siguiente esquema que pueden ver en el siguiente cuadro. Esta actividad va a tener una duración de 5 días repartidas en las primeras semanas del mes.

Tabla 6 - Organización temporal de las sesiones para el desarrollo de la propuesta.

SESIÓN 1	Lunes	Actividad de motivación
SESIÓN 2	Miércoles	Cuento interactivo
SESIÓN 3	Viernes	Juegos manipulativos
SESIÓN 4	Lunes	Grupos interactivos con familias
SESIÓN 5	Miércoles 15	Autoevaluación y grabación del cuento

Fuente- Elaboración propia

4.2.3.3. Recursos

Recursos personales:

Para llevar a cabo estas propuestas voy a necesitar:

- Maestra de apoyo que entra en mi aula los miércoles durante una hora.
- 3 familias colaboradoras que vendrán en la sesión de grupos interactivos que realizaremos el viernes. Estas familias se apuntarán como voluntarias.

Recursos materiales:

Para la realización de las sesiones contaremos con materiales como: Goma eva, caja, pinturas, tijeras, papel, piezas encuadernadoras, bolsa de plástico, agua, envases, humidificador, diferentes envases, cubos., colorantes de agua, embudos, cuentagotas, pizarra digital interactiva (PDI), cámara de video y tela verde para efecto croma.

4.2.3.4 Desarrollo de las sesiones

Tabla 7 - Desarrollo de la sesión nº1.

SESIÓN 1: ¿Qué es el agua?	
Duración	40 minutos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar ideas y observaciones sobre el agua. - Fomentar la curiosidad y entusiasmo por aprender sobre el agua y sus transformaciones. - Expresar ideas de forma clara. - Generar una variedad de ideas sobre qué es el agua.
Contenido	El agua
Desarrollo de la sesión	<p>El/la docente realizará una gota de goma eva y la colocará en la pared del aula. La sesión se realizará en gran grupo sentado en el espacio de la asamblea, y dará comienzo el/docente diciendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parece que nos ha venido alguien a visitar...¿Alguién sabría decirme qué es? (señalando la gota) <p>Una vez escuchadas las respuestas de los alumnos, se dirigirá una lluvia de ideas sobre tres aspectos: lo que saben, sus conocimientos previos y lo que les gustaría saber.</p>

Fuente- Elaboración propia

Tabla 8 - Desarrollo de la sesión nº2.

SESIÓN 2: Cuento Interactivo	
Duración	1 hora
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y utilizar de manera correcta el vocabulario relacionado con el agua - Respetar el turno de cada compañero/a - Identificar y describir las etapas del ciclo del agua: evaporación, condensación y precipitación. - Identificar y comparar los tres estados del agua: sólido, líquido y gaseoso. - Aprender y utilizar nuevo vocabulario relacionado con los estados.
Contenido	El agua: el ciclo y sus tres estados.
Desarrollo de la	La sesión comenzará colocando una "Caja Sorpresa": dentro se encuentra una

sesión	<p>gran gota de goma eva en su interior. A continuación, se colocará a los estudiantes en un gran grupo enfrente de la pizarra digital interactiva (PDI) y se recordará lo hablado en la lluvia de ideas de la sesión anterior.</p> <p>Posteriormente se contará la historia de "La gotita traviesa". Se presentará utilizando imágenes de las "páginas" y efectos auditivos que corresponden a la narrativa a medida que avanzamos y concluimos esta actividad.</p>
---------------	--

Fuente- Elaboración propia

Tabla 9 - Desarrollo de la sesión n°3.

SESIÓN 3: Juegos manipulativos de trasvases de agua (Actividad sensorial)	
Duración	1 hora
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Observar y experimentar como el agua cambia de estado. - Identificar diferentes texturas y sensaciones del agua en sus diferentes estados. - Realizar experimentos sencillos que demuestran la transformación del agua. - Preguntar y formular hipótesis sobre los cambios que observan en el agua. - Compartir y respetar las opiniones de cada uno sobre sus observaciones. - Desarrollar confianza en sí mismos para explorar y experimentar con el agua en sus diferentes estados.
Contenido	Los tres estados del agua
Desarrollo de la sesión	<p>Una gran actividad grupal dará inicio la sesión con la proyección de "Canta con Lula: El rap de los estados" (Anexo 2) en la PDI.</p> <p>Posteriormente, se mostrará el agua en diferentes estados (sólido, líquido y gaseoso) dentro de diferentes envases como demostración práctica del concepto.</p> <p>Los maestros son los encargados de dar una explicación sobre lo que ha ocurrido. Al final de la sesión, los alumnos trabajarán en pequeños grupos con la orientación de los docentes y se les pedirá que interactúen físicamente con el agua para comprender el tema.</p>

Fuente- Elaboración propia

Tabla 10 - Desarrollo de la sesión n°4.

SESIÓN 4: Actividades por grupo con familias	
Duración	1 hora
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Representar el ciclo del agua mediante el dibujo, la pintura y las manualidades. - Utilizar habilidades motoras finas para manipular materiales que representen el ciclo del agua y al realizar tareas como cortar y dibujar. - Las familias se involucren en la educación de sus hijos. - Desarrollar la capacidad de autoevaluar sus trabajos y reflexionar sobre su proceso creativo y resultado.
Contenido	El ciclo del agua.
Desarrollo de la sesión	<p>Esta sesión se realizará en grupos pequeños interactivos y contará con la ayuda de tres familias de alumnos. Consistirá en realizar dos actividades.</p> <p>Actividad 1: Se repartirán dos fichas (Anexo 3) sobre el cuento de la “Gota traviesa” que consistirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primera ficha: pintar el círculo de agua que hace la gotita. - Segunda ficha: pintar el borde del círculo y recortar una ventana por dentro. <p>Una vez hechas las dos fichas, las familias y el/la docente ayudarán introduciendo piezas encuadernadoras entre las dos fichas para que se deslizen. (Anexo 3).</p> <p>La segunda actividad consistirá en coger una bolsa transparente con cierre y dibujar con rotuladores las fases del ciclo del agua (Anexo 4)</p>

Fuente- Elaboración propia

Tabla 11 - Desarrollo de la sesión n°5.

SESIÓN 5: Actividades de autoevaluación y grabación del cuento	
Duración	1 hora
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar su comprensión sobre los estados y el ciclo del agua a través de actividades de unir, completar, rodear... en la PDI. - Utilización correcta de los recursos digitales. - Relatar el texto de manera expresiva y coherente. - Desarrollar confianza al verse en el video. - Mejorar la habilidad para expresarse claramente y con buena dicción al leer en voz alta.

	- Explorar y experimentar con la tecnología de manera segura y divertida.
Contenido	El ciclo del agua y los tres estados.
Desarrollo de la sesión	<p>La sesión se dividirá en dos grandes grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupo I: con la ayuda de la persona de apoyo realizarán actividades en la Pizarra digital interactiva (PDI). Por ejemplo actividades unir, puzzles, arrastrar con el dedo y completar palabras, etc. (Anexo 5) - Grupo 2: el/la docente grabará a los alumnos relatando fragmentos del cuento y posteriormente lo montará encima de las viñetas. <p>Para finalizar, se reproducirá en la PDI la canción de los tres estados del agua para cantarla. (Anexo 2)</p>

Fuente- Elaboración propia

4.2.4. Evaluación

4.2.4.1. Evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

La evaluación en la Etapa de infantil se realiza teniendo en cuenta lo establecido en el Artículo 17 (Evaluación del alumnado) del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León (pág 15-16). Este establece que:

En virtud de lo dispuesto en el artículo 12.1 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, la evaluación en esta etapa será global, continua y formativa. Además, en la Comunidad de Castilla y León será criterial y orientadora.

Las principales técnicas a emplear serán la observación directa y el análisis del desempeño del alumnado a través de las producciones que realicen.

Estas técnicas deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En los procedimientos de evaluación, el docente buscará la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales.

Los docentes y profesionales que desarrollen su actividad en la educación infantil evaluarán su propia práctica docente como punto de partida para su mejora.

La evaluación supone un elemento indispensable en la práctica educativa ya que facilita la información necesaria sobre el desarrollo evolutivo de los alumnos y alumnas.

Los referentes básicos para el proceso de evaluación serán: los objetivos generales

de la etapa (establecidos en LOMLOE y en el Real Decreto de enseñanzas mínimas de Educación Infantil) y los criterios de evaluación de cada una de las competencias específicas de cada área (establecidos en el currículo). De igual modo se debe tener en cuenta los objetivos generales del proyecto curricular de centro, los indicadores de evaluación establecidos por el equipo didáctico de la etapa de educación infantil recogidos en el proyecto curricular de centro PCC y por último los objetivos específicos de la actividad que se lleva a cabo.

Los criterios de calificación del grado de consecución de los objetivos establecidos en acuerdo de ciclo serán:

Conseguido (C) - En proceso (P) - No conseguido (NC)

A continuación se muestra la tabla con los criterios de evaluación seleccionados para esta propuesta didáctica.

Tabla 12 - Criterios de calificación e indicadores de evaluación de la propuesta.

Criterios de Evaluación	C	P	NC
Adquiere y desarrolla normas, sentidos y roles, interactuando en los grupos sociales de pertenencia cercanos, para construir su identidad individual y social.			
Participa con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose tanto con los compañeros como con los adultos referencia con actitudes de afecto y de empatía, respetando los ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación, valorando la importancia de la amistad.			
Muestra una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando y valorando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.			
Establece diferentes relaciones entre el medio natural y el social a partir de la observación y el conocimiento de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico, especialmente en Castilla y León.			
Interpreta de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos, respondiendo de forma adecuada.			
Es capaz de narrar historias o cuentos relacionados con el agua.			
Identifica y nombra los diferentes estados del agua (líquido, sólido y gaseoso)			
Describe los diferentes elementos del ciclo del agua trabajados en clase (sol, nubes,			

lluvia, ríos, mares,)			
Experimenta con los cambios de estado del agua (evaporación, condensación y solidificación)			

Fuente - Elaboración propia

La evaluación del aprendizaje del alumnado recogerá toda la información que se dé durante el proceso educativo. Dicha evaluación se realizará preferentemente a través de la observación continua y sistemática además del análisis de las producciones del alumnado. Para ello voy a utilizar los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Diario del educador:** En él describo aquellos acontecimientos que resultan significativos en la vida cotidiana de la Escuela. También se reflejan los distintos comportamientos ante actividades de enseñanza-aprendizaje.
- **Valoración de las producciones de los niños:** Haciendo un análisis de los trabajos realizados, teniendo en cuenta el proceso y circunstancias en las que se ha desarrollado.: estrategias utilizadas, grado de interacción, actitud del adulto, trabajo individual o de pequeño y gran grupo... Se trata, en definitiva, de recoger toda la información referente a las distintas conductas y situaciones significativas.

4.2.4.2. Procesos de evaluación de la práctica docente

La evaluación sobre la práctica docente permite detectar factores relacionados con relaciones personales, ambientes de trabajo, formas organizativas... elementos todos ellos que influyen en el buen funcionamiento del centro, permite comprobar si la metodología ha sido la adecuada y apropiada, si los grupos que se han hecho han servido... A su vez son también objeto de evaluación las propuestas didácticas, su diseño y desarrollo, los objetivos, contenidos, competencias, actividades, tiempos, materiales, adaptaciones...

En cuanto al ambiente del aula, observar si facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, las relaciones entre los alumnos, los espacios, su distribución, mantenimientos... criterios de agrupaciones de los alumnos...

Para realizar esta evaluación distingo cuatro aspectos:

- **Motivación para el aprendizaje:** acciones concretas que invitan al alumno a aprender.
- **Organización del momento de enseñanza:** dar estructura y cohesión a las diferentes secuencias del proceso de enseñar del profesor y de aprender de los alumnos.
- **Orientación del trabajo de los alumnos:** ayuda y colaboración que se efectúa para

que los alumnos logren con éxito los aprendizajes previstos.

- Seguimiento del proceso de aprendizaje; acciones de comprobación y mejora del proceso de aprendizaje (ampliación, refuerzo...).

En este punto se utilizará principalmente la autoevaluación como método para evaluar la práctica docente. Para ello, después de cada una de las sesiones, realizaré una encuesta respondiendo a las siguientes preguntas:

Tabla 13 - Encuesta de autoevaluación del proceso de la práctica docente.

La cantidad de tiempo dedicada a las actividades de la sesiones se valora como:	Suficiente	Corta	Demasiado extenso
¿Qué otras actividades podría incorporar?			
¿He facilitado la comprensión del contenido y el interés de los alumnos durante las sesión?			
¿Se han logrado los objetivos de aprendizaje establecidos en cada sesión?			
¿He sabido ser flexible? ¿He podido ser paciente con el ritmo de cada alumno?			
¿He podido adaptar correctamente cada actividad al desarrollo de la clase?			
¿He ajustado cada tarea adecuadamente para que sea atractiva para todos los alumnos?			
¿He sido accesible y he estado disponible para responder preguntas y apoyar a los alumnos?			
¿Ofrecí retroalimentación constructiva y oportuna a los alumnos?			

Fuente- Elaboración propia

Al finalizar las sesiones prácticas se realizarán varias preguntas a modo de asamblea a los alumnos sobre el contenido trabajado para valorar personalmente si se consideran cumplidos los objetivos establecidos en el programa, o se debería modificar los métodos de trabajo.

Las preguntas que se realizarán para la evaluación de la práctica serán:

Tabla 14 - Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

¿Qué te parecieron las actividades?	
¿Cree que la duración del ejercicio fue adecuada o debería haber sido más corta o más larga?	
¿Habría alguna otra actividad que incluirías?	

Fuente- Elaboración propia

5. CONCLUSIONES

Con la realización de este Trabajo de Fin de Grado he querido llevar a cabo una propuesta educativa basada en un cuento interactivo creado por mi ("La Gotita Traviesa") para un grupo de alumnos y alumnas de 3º de Educación Infantil. Para ello se ha diseñado, planificado y programado un proceso completo que ha incluido diferentes objetivos y métodos de enseñanza. Su objetivo era fomentar la lectura entre los niños, así como la creatividad y la comprensión de lo que leen, mediante el uso de herramientas digitales que faciliten la interactividad como la Pizarra Digital Interactiva (PDI) o el propio cuento interactivo.

Los cuentos interactivos son una herramienta excepcional para utilizar en un aula de Educación Infantil. Está dotado de muchas ventajas que coinciden con los objetivos y competencias educativas contenidas en los documentos curriculares existentes. Las historias de los cuentos no sólo fomentan el desarrollo de la alfabetización digital a una edad temprana, sino que también sirven para impulsar la creatividad de los estudiantes, así como el pensamiento crítico y analítico, además de las capacidades de resolución de problemas. Al atraer a los estudiantes hacia la narrativa, las historias interactivas los atraen hacia un contenido rico, haciendo que el aprendizaje sea divertido.

El resultado de este trabajo fue una combinación única de una narrativa interactiva, la integración de las TIC y una metodología centrada en el alumno. Este proyecto adopta estrategias innovadoras donde los docentes pueden desarrollar un entorno de aprendizaje más atractivo, más inclusivo y más eficaz que ayudará a los estudiantes a afrontar los desafíos futuros. El enfoque pragmático y exploratorio ha promovido una comprensión plena del tema teniendo en cuenta el estilo y el ritmo de aprendizaje de cada alumno. El proceso de evaluación, centrado tanto en los resultados de aprendizaje de los estudiantes como en la práctica docente, ha señalado puntos de eficacia en el enfoque docente propuesto. Las estrategias de evaluación continua utilizadas dan información que ayuda a seguir el progreso de los estudiantes, informando así los ajustes oportunos a los métodos y actividades de enseñanza. Por otro lado, la práctica reflexiva del docente juega un papel fundamental en la identificación de áreas de mejora, asegurándose que la educación responda a las necesidades y a los intereses de los alumnos. Los hallazgos y experiencias de este proyecto subrayan el potencial de integrar historias interactivas con las TIC en las

primeras etapas de la educación infantil.

Dentro de la formación continua del profesorado, debemos seguir buscando nuevas formas innovadoras a través de las cuales podamos transmitir conocimientos, ya que eso significa explotar también esas herramientas digitales. El desarrollo de este cuento interactivo pretende integrar las TIC a través de la reflexión y una metodología centrada en el estudiante. Mediante la adopción de estrategias innovadoras, los docentes pueden desarrollar un entorno más interesante, inclusivo y eficiente, preparando a los estudiantes para que puedan afrontar los desafíos del futuro en una sociedad tecnológica y digital.

A lo largo de esta propuesta didáctica se ha presentado el cómo llevar a cabo dentro de un aula de Infantil un cuento interactivo, entendiéndolo como herramienta educativa. Esta propuesta, no obstante, no solo tiene el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también va a contribuir al desarrollo de algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la ONU en 2015. En concreto, los cuentos interactivos van a fomentar la educación de calidad (ODS 4) al estimular habilidades lingüísticas, comunicativas, creativas, imaginativas y socioemocionales. Además, reducen las desigualdades (ODS 10) al ofrecer un recurso educativo accesible e inclusivo para todos los niños. Por otro lado, promueven la acción por el clima (ODS 13) al concienciar sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la sostenibilidad. Por último, contribuyen a la paz, justicia e instituciones sólidas (ODS 16) al fomentar valores como la tolerancia, el respeto y la resolución pacífica de conflictos. De esta manera, emplear cuentos interactivos en Educación Infantil supone una estrategia educativa innovadora y valiosa que no solo va a favorecer el aprendizaje de los niños, sino que también contribuirá a la construcción de un futuro sostenible, justo y pacífico.

El final del proyecto ha demostrado que los cuentos interactivos, basados en la integración reflexiva de las TIC y un enfoque metodológico centrado en el estudiante, es más que capaz de enriquecer significativamente la experiencia de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil. A través de estrategias innovadoras, los docentes pueden crear un contexto de aprendizaje más atractivo en el que involucre a todos los niños, y más eficiente que no ignore los desafíos que les esperan.

6. BIBLIOGRAFÍA

Balcells, D. (2021). *El cuento digital: nuevas formas de narrar* (pp. 89-105). Valencia: Tirant lo Blanch.

Cabero, J., & Barón, J. L. (2016). *Tecnologías de la información y comunicación en educación*. Madrid: Ediciones CEF.

Canta con Lula. (n.d.). El rap de los estados | Canciones infantiles | Videos para niños [Video]. YouTube. Recuperado de [Canta con Lula: El rap de los estados | Canciones infantiles | Videos para niños](#)

Castellà, J. (2003). Narrativa hipertextual y cuentos interactivos: nuevos horizontes para la literatura. *Comunicación y Sociedad*, 16(2), 11-30.

Castellà, J. M. (2003). *Los cuentos interactivos: una nueva forma de narrar*. Barcelona: Editorial Graó.

Cervera, J. (1991). *Teoría de la literatura*. Madrid: Gredos.

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Santillana.

Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 189, de 30 de septiembre de 2022, páginas 46582 a 46690. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>

Fonseca-Mora, S. (2008). Clasificación de cuentos interactivos según el tipo de interacción. *Comunicación y Educación*, 25(2), 249-265.

Fonseca-Mora, S. (2008). El potencial educativo de los cuentos interactivos: un estudio de caso. *Revista de Educación y Tecnologías Digitales*, 13(1), 21-34.

García Márquez, E. (2016). *Características de la literatura infantil*. Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado de

http://webpersonal.uma.es/~EUGMAQCUE/libro_universidad_2016.pdf

Gisbert, M., & López, M. (2017). Las TIC en la educación infantil. *Revista de Tecnología Educativa*, 19(3), 45-61.

Hernández, M. (2010). *Literatura infantil y nuevas tecnologías: los cuentos interactivos como herramienta educativa*. Barcelona: Editorial Octaedro.

Herrero, M. (2005). *Literatura digital: nuevos formatos y nuevos lectores*. Madrid: Ediciones Akal.

Herrero, M., & Fonseca-Mora, S. (2008). Clasificación de cuentos interactivos según el tipo de interacción. En M. Herrero, *Literatura digital: nuevos formatos y nuevos lectores* (pp. 123-134). Madrid: Ediciones Akal.

Hoyos Londoño, M. C. (2016). La literatura infantil y sus beneficios en el desarrollo del pensamiento y del lenguaje. *Children's literature and its benefits in the development of thought and language. Revista Educación y Pedagogía*, 28(70), 67-77. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5527406>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, páginas 122868 a 122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Marqués, P. (2018). *Las TIC en la educación: una mirada crítica*. Madrid: Editorial Síntesis.

Mínguez López, X. (2012). La definición de la LIJ desde el paradigma de la didáctica de la lengua y la literatura. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (8), 101-114. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4538931>

Naciones Unidas. (2015). Transformando nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Resolución A/RES/70/1.

https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf

Núñez, E. M. (1988). Métodos y diseños de investigación en didáctica de la literatura (No. 14). Ministerio de Educación

Ortiz García, A. (2010). *El cuento: teoría y análisis* (pp. 15-32). Madrid: Síntesis.

Poe, E. A. (1842). El principio de la composición. En *Ensayos literarios* (pp. 25-35). Madrid: Tecnos.

Porras Arévalo, J. (2011). *La literatura infantil, un mundo por descubrir*. Madrid: La Esfera de los Libros.

Real Academia Española. (s. f.). **Infantil**. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/infantil?m=form>

Real Academia Española. (s. f.). **Literatura**. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/literatura?m=form#sinonimosNR70JFI>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, núm. 27, de 2 de febrero de 2022, páginas 14360 a 14405. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>

Robin, B. (2008). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. En J. Flood, S. B. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts, II* (pp. 431-443). New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Rodari, G. (1973). *Gramática de la fantasía*. Firenze: Editori La Nuova Italia.

Rodríguez, D. (2016). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en educación infantil. *Educere*, 20(69), 197-207. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4983/498355927009.pdf>

Rubio Pérez, S. (2010). Reflexiones sobre la literatura infantil. *Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 5(10), 123-137. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3648913>

Sánchez, J. M. (2012). *Narrativa digital: nuevas herramientas para contar historias*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Sánchez Muñoz, J. (2015). Funciones de la literatura infantil. *Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 8(3), 189-203. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5891262>

Sancho, J., & Hernández, M. (2015). Las TIC en la educación infantil: una oportunidad para el aprendizaje. *Revista de Educación y Pedagogía*, 23(2), 125-139.

Sosa, A., & Valverde, J. M. (2022). Innovación educativa y uso de las TIC: Una revisión de la literatura desde una perspectiva sistémica. *RIED. Revista de Investigaciones en Educación Digital*, 25(1), e147.

Sylvester, R., & Greenidge, W. (2009). Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 284-295. <https://doi.org/10.1598/RT.63.4.3>

Tusquets, A. (2001). El oficio de escribir. En *Obras completas* (pp. 45-57). Barcelona: Lumen.

Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. En *3rd Twente Student Conference on IT*. Enschede: University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science. Recuperado de http://wwhome.ctit.utwente.nl/~theune/VS/Frank_van_Gils.pdf

Villalustre, L., & Del Moral, M. E. (2014). Los cuentos infantiles y la publicidad. Una visión ética. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115-132.

Vivancos Martí, J. (2008). Sociedad de la información y educación: Competencias y recursos para el aprendizaje en el siglo XXI. *Revista Educación y Pedagogía*, 21(51), 99-114.

7. ANEXOS

ANEXO 1	Sesión 2: Cuento Interactivo
Cuento la Gotita Traviesa: https://www.youtube.com/watch?v=muOYVzARb4w	

ANEXO 2	Sesión 3: Juegos manipulativos de trasvases de agua (Actividad Sensorial)
Canción los tres estados del agua: https://www.youtube.com/watch?v=uaonpV62ZWY	

ANEXO 3	Sesión 3: Actividades por grupo con familias
Actividad 1: El círculo del agua	
	
	

ANEXO 4

Sesión 3: Actividades por grupo con familias

Actividad 2



ANEXO 5

Sesión 4: Actividades de evaluación y grabación del cuento.
- Profesor-Alumno.



PORTADA



En esta actividad los alumnos tienen tres elementos: la botella de agua, el hielo y la olla hirviendo. La bombera les pide que pinchen encima del elemento que necesita para apagar el fuego, en este caso la botella, arrastrarla con el dedo hasta el fuego y explicar porqué han elegido ese elemento.

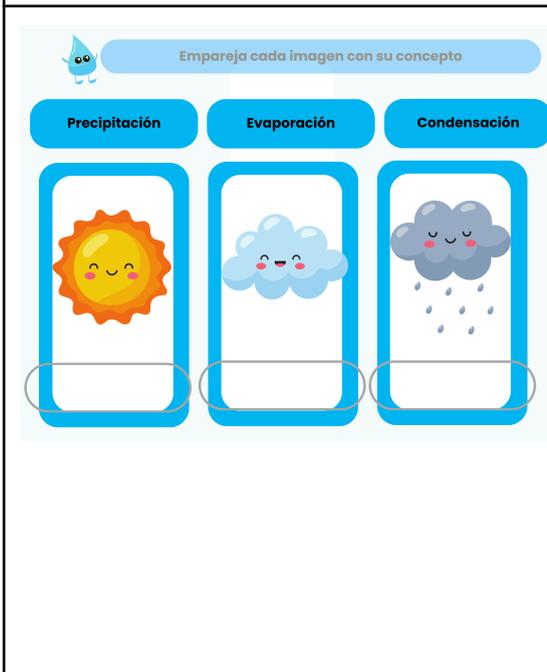
Solución: porque necesitamos agua en estado líquido para apagar el fuego y nos la encontramos en la botella de agua.

<p>¿Qué elemento coincide con el estado de agua de mi casa? Rodéalo</p>	<p>En esta actividad los alumnos el pingüino les pide que rodeen el elemento del agua que corresponda con el estado del agua que compone su casa: el iglú. Y por último explicar porqué han elegido ese elemento.</p> <p>Solución: el agua en forma de nieve porque el pingüino vive en el polo norte donde hace mucho frío y el agua se convierte en estado sólido, en hielo.</p>
<p>SOLI  OSO </p> <p>LÍQUI  DO </p> <p>GASEO  DO </p> <p><small>Una para formar la palabra</small></p>	<p>En esta actividad los alumnos tienen que unir las dos partes que forman una palabra: sóli-do, líqui-do y gaseo-so.</p>
<p> Une cada estado con su lugar correspondiente</p> <p>Estado Líquido </p> <p>Estado Sólido </p> <p>Estado Gaseoso </p>	<p>Esta actividad consta de tres vídeos en diferentes lugares: casa en las montañas nevando, olla hirviendo y lago con cascada. Y los tres estados escritos a la izquierda. Los alumnos tienen que unir cada estado con el video que corresponda mientras explican brevemente el porqué de su elección.</p> <p>Solución:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El estado líquido se unirá con el lago y las cascadas. - El estado sólido con la casa en las montañas nevando - El estado gaseoso con la olla hirviendo.



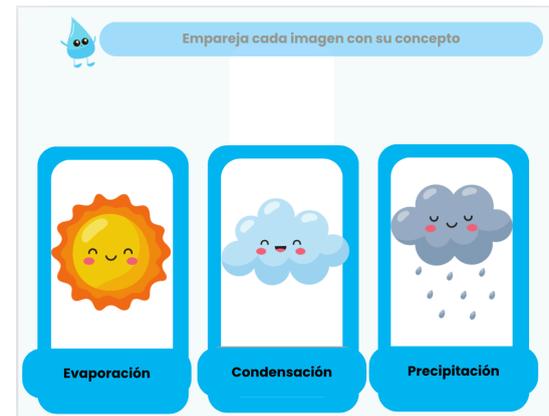
En esta actividad los alumnos tienen que ayudar a “Gotita” a elegir un destino de vacaciones en el que haga calor y se pueda evaporar. Tienen que elegir entre dos opciones: la playa o la montaña y unir al avión repasando los puntitos. Y dar una breve explicación.

Solución: la playa porque hace calor y el agua cuando se calienta se evapora.



En esta actividad los alumnos tienen que arrastrar las fases: precipitación, evaporación y condensación, a la carta correspondiente.

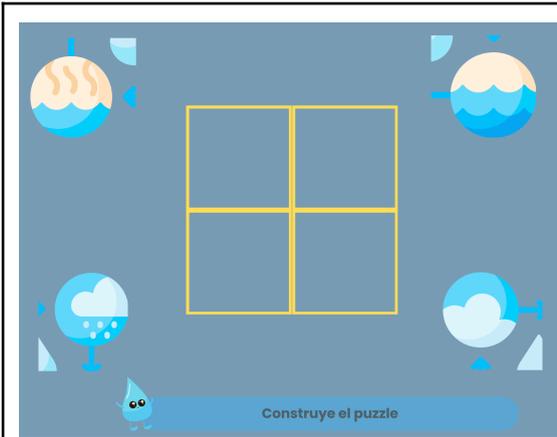
Solución:



En esta actividad los niños tienen que cambiar los dibujos a la fila correcta y explicar el porqué.

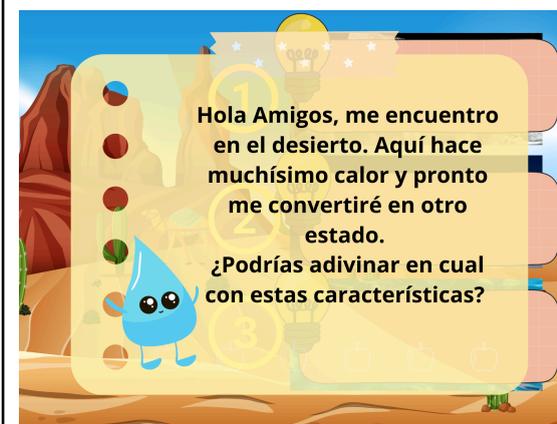
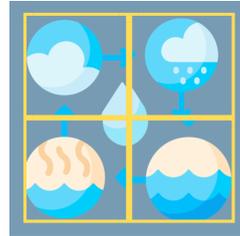
Solución:

- Indicador de calor: jacuzzi, olla y plancha. (Estado gaseoso)
- Indicador de temperatura ambiente: vaso de agua, ducha y piscina. (Estado líquido)
- Indicador de frío: muñeco de nieve, congelador y cubitos de hielo. (Estado sólido)



En esta actividad encontramos un puzzle del ciclo del agua y los alumnos tienen que colocar las piezas en su sitio.

- solución:



En esta actividad “Gotita” les dice que está en el desierto y hace mucho calor. Los niños tienen que elegir un número a través de las descripciones que pone en cada uno. Una vez elegido se toca con el dedo para pasar a la siguiente viñeta y se reproducen los videos de cada número, observando si el elegido ha sido el correcto.

Solución:

- Me encuentro caliente y no me puedes tocar: estado gaseoso.



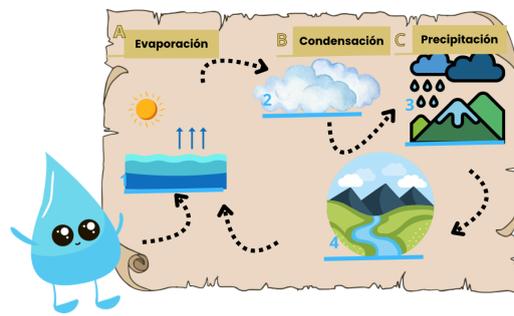
Hola Amigos, ayúdame a crear un mapa del ciclo de mi vida.

Tendrás que deslizar los dibujos en orden al número que corresponda y el cajón de la fase escrita a la línea a, b o c.

Evaporación
Condensación
Precipitación

En esta actividad “Gotita” les pide ayuda para crear un mapa del ciclo de su vida. En el mapa hay unas rayas con números (1,2,3) y otras con letras (a,b,c). Los elementos que se deben colocar están alrededor del mapa y los alumnos los tienen que arrastrar con el dedo hasta sus respectivos lugares haciendo caso a las indicaciones (1,2,3: dibujos y A,B,C: los cajones)

Solución:



Arrastra con el dedo cada rectángulo al hueco que corresponda

CALOR
GASEOSO
NUBE
TEMPERATURA NORMAL
SÓLIDO
MAR
MONTAÑA

En esta actividad los alumnos tienen que colocar los rectángulos donde aparecen escritas características de los estados y deben colocarlas en los rectángulos azules que se encuentran vacíos según corresponda. Por último se toca con el dedo encima del play de cada video.

Solución:

