



Facultad de Educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

TRABAJO DE FIN GRADO

**LOS CUENTOS Y LA REALIDAD VIRTUAL: UN RECURSO EDUCATIVO EN
EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA: Carla Conejo De la Cruz

TUTOR/A: Tatiane De Freitas Ermel

PALENCIA, 20 DE JUNIO DE 2025

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado se propone investigar el potencial educativo que ofrece la realidad virtual (RV) en la Educación Infantil, a través de un diseño e implementación de una propuesta didáctica que involucra a los estudiantes en la creación de cuentos. La investigación se lleva a cabo en un aula de tercero de Infantil (5 años) en un centro público de Palencia, y se estructura en una serie de actividades que fusionan la narrativa oral, la escritura creativa y la representación visual de las historias utilizando dispositivos de RV adaptados a esta etapa.

El trabajo se basa en un marco teórico que examina el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación infantil, así como las bases pedagógicas que respaldan el uso de la RV como una herramienta para un aprendizaje significativo, inclusivo y motivador. La propuesta metodológica se apoya en un enfoque lúdico, participativo y centrado en el alumno, fomentando la expresión oral y escrita, la colaboración y el pensamiento creativo.

A lo largo de esta experiencia, se ha notado un aumento significativo en la participación de los estudiantes, así como un desarrollo positivo de sus competencias lingüísticas, digitales y socioemocionales. La realidad virtual ha transformado los cuentos en experiencias inmersivas, lo que ha facilitado una conexión emocional con el contenido y ha incentivado una mayor participación de todos los niños¹ Los resultados obtenidos permiten concluir que la realidad virtual, cuando se integra de manera pedagógica en el aula de Educación Infantil, puede enriquecer de forma significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, y promoviendo un entorno educativo más inclusivo, creativo y significativo.

PALABRAS CLAVE

Tecnologías de la información (TIC), realidad virtual, experiencias innovadoras, aprendizaje, cuentos infantiles.

¹ En este trabajo se utiliza el masculino como genérico, “sin distinción de sexos”, para evitar los desdoblamientos, “desde el punto de visto lingüístico”. Como destaca la Real Academia de la Lengua Española: “la actual tendencia al desdoblamiento indiscriminado del sustantivo en su forma masculina femenina va contra el principio de economía del lenguaje y se funda en razones extralingüísticas”. Por consiguiente, siguiendo las indicaciones de la RAE (2014), se evitarán “repeticiones, que generan dificultades sintácticas y de concordancia”.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to investigate the educational potential of virtual reality (VR) in early childhood education through the design and implementation of a teaching proposal that involves students in the creation of stories. The research is carried out in a third-year early childhood education classroom (5-year-olds) at a public school in Palencia and is structured around a series of activities that combine oral storytelling, creative writing, and visual representation of stories using VR devices adapted to this stage.

The work is based on a theoretical framework that examines the role of Information and Communication Technologies (ICT) in early childhood education, as well as the pedagogical foundations that support the use of VR as a tool for meaningful, inclusive, and motivating learning. The methodological proposal is based on a playful, participatory, and student-centered approach, encouraging oral and written expression, collaboration, and creative thinking.

Throughout this experience, there has been a significant increase in student participation, as well as positive development of their linguistic, digital, and socio-emotional skills. Virtual reality has transformed stories into immersive experiences, facilitating an emotional connection with the content and encouraging greater participation from all children.

The results obtained allow us to conclude that virtual reality, when integrated pedagogically into the early childhood education classroom, can significantly enrich the teaching-learning process, adapting to different learning rhythms and styles, and promoting a more inclusive, creative, and meaningful educational environment.

KEY WORDS

Information technology (IT), virtual reality, innovative experiences, learning children's stories.

INDICE

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	OBJETIVOS	6
3.	JUSTIFICACIÓN	6
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4.1	IMPORTANCIA DE LAS TICS Y LA RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL	7
4.2	IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL AULA	8
4.3	LOS RECURSOS TRADICIONALES ADAPTADOS A LAS TIC.....	10
4.4	ENFOQUES PEDAGÓGICOS Y MÉTODOS DE IMPLEMENTACIÓN	11
4.5	EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS PARA FOMENTAR LA LITERATURA INFANTIL EN EDUCACIÓN INFANTIL	12
4.6	RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVES DE EDUCACIÓN INFANTIL	13
4.7	ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA	14
5.	DISEÑO METODOLÓGICO	15
6.	PROPUESTA DIDÁCTICA	16
6.1.	CONTEXTO	16
6.2	OBJETIVOS	17
6.3	CONTENIDOS.....	18
6.4	METODOLOGIA	18
6.5	RECURSOS.....	20
6.6	TEMPORALIZACIÓN	21
7.	ACTIVIDADES	22
7.1	Sesión I “¿Quién vive en un mundo inventado?”	22
7.2	SESIÓN II “Nos adentramos en los cuentos: descubriendo la realidad virtual” ..	23
7.3	SESION III “Escribimos nuestra propia historia”.....	25
7.4	SESIÓN IV “Descripción de ambientes y personajes”	27
7.5	SESIÓN V “Visionamos nuestras historias”	29
8.	EVALUACIÓN.....	30
9.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	31
10.	CONCLUSIONES	34
11.	BIBLIOGRAFIA.....	36

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las tecnologías digitales han cambiado radicalmente la forma en que las personas acceden a la información, se comunican y aprenden. Este cambio también ha impactado el ámbito educativo, donde se están explorando nuevas metodologías que integran herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la realidad virtual (RV) se destaca como una herramienta innovadora con un gran potencial para crear experiencias didácticas inmersivas, motivadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, especialmente en las primeras etapas como la Educación Infantil.

La Educación Infantil es una etapa crucial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, y necesita propuestas pedagógicas que se conecten con sus intereses y estilos de aprendizaje. La incorporación de tecnologías como la realidad virtual en esta fase puede facilitar el aprendizaje a través de la experiencia, fomentar la creatividad y promover un desarrollo integral mediante actividades significativas. Además, estas tecnologías ofrecen nuevas maneras de expresión, comunicación y representación de la realidad, permitiendo a los niños explorar, imaginar y construir conocimiento de forma activa y personalizada.

Este Trabajo de Fin de Grado se sitúa en esta línea de innovación educativa y tiene como objetivo principal diseñar e implementar una propuesta didáctica que combine el uso de la realidad virtual con la creación de cuentos en el aula de tercero de Educación Infantil. A través de esta propuesta, se busca no solo aumentar la motivación y el interés por la lectura y la escritura, sino también desarrollar competencias clave como la comunicación lingüística, la competencia digital y la expresión emocional.

Este trabajo se estructura en varias secciones que abordan, en primer lugar, la fundamentación teórica sobre el uso de las tecnologías en la Educación Infantil y el impacto de la RV en el aprendizaje. Posteriormente, se presenta el diseño metodológico y la propuesta didáctica, seguida de un análisis de las actividades realizadas en el aula y de la evaluación de los resultados obtenidos. Finalmente, se exponen las conclusiones que

permiten valorar el alcance y la viabilidad de la integración de la realidad virtual como recurso educativo en esta etapa.

2. OBJETIVOS

Objetivo general:

Integrar los cuentos en la realidad virtual como una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil

Objetivos específicos:

- Fomentar la motivación y el interés por el aprendizaje mediante experiencias interactivas y visuales que estimulen la curiosidad de los niños.
- Desarrollar habilidades cognitivas y sensoriales al permitir que los niños interactúen con contenidos educativos en un entorno aumentado.
- Favorecer el aprendizaje a través de la experimentación.
- Estimular el desarrollo de la creatividad y la imaginación de los niños.

3. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, la tecnología desempeña un papel fundamental en la educación, permitiendo nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que enriquecen la experiencia de los alumnos. La realidad virtual (RV) se ha consolidado como una herramienta innovadora que favorece la inmersión, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los niños. En este contexto, el presente proyecto tiene como objetivo analizar el impacto y la viabilidad de la implementación de la realidad virtual en el aula de tercero de Educación Infantil de un colegio público de Palencia.

El uso de la realidad virtual en Educación Infantil permite a los niños explorar entornos simulados que de otra manera serían inaccesibles, facilitando la comprensión de conceptos abstractos y fomentando el aprendizaje experiencial. A través de esta tecnología, los niños pueden viajar a diferentes épocas históricas, sumergirse en el espacio o interactuar con la naturaleza de manera segura y estimulante.

Desde un enfoque pedagógico, la realidad virtual contribuye a potenciar el desarrollo de competencias esenciales en la primera infancia, tales como la creatividad, la curiosidad y la resolución de problemas. Además, su carácter interactivo y multisensorial favorece la atención y la motivación del alumnado, adaptándose a distintos ritmos de aprendizaje y necesidades educativas.

Además, el centro en el que he realizado la propuesta ofrece un marco idóneo para la implementación de este estudio, dado su compromiso con la innovación educativa y el desarrollo integral del alumnado. A través de este trabajo, se busca evaluar el impacto de la realidad virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando sus beneficios y posibles desafíos en el contexto del aula de tercero de Infantil.

En conclusión, esta investigación pretende aportar evidencia sobre la efectividad de la realidad virtual como recurso didáctico en la Educación Infantil, contribuyendo al debate sobre la integración de las nuevas tecnologías en el aula y ofreciendo propuestas para su implementación de manera efectiva y accesible en entornos escolares.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 IMPORTANCIA DE LAS TICS Y LA RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Actualmente, los niños viven rodeados de tecnología desde que nacen, por ese motivo asumen con normalidad la presencia de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) en su día a día. Desde una temprana edad, en las aulas los niños entran en contacto con pizarras digitales, tablets, ordenadores etc. y, en la mayoría de los casos, ni siquiera es este su primer contacto. Por ello, las TIC en educación infantil son necesarias, pues pueden ayudar a formar a los alumnos en prácticas de uso seguro, ya que estas herramientas educativas tienen una gran utilidad, como, por ejemplo, en el desarrollo motor, puesto que la tecnología puede ayudarles a aprender movimientos. Estas, además potencian el desarrollo de la expresión comunicativa y social.

Dado que los niños aprenden por imitación, como docentes debemos ofrecer al alumnado un buen ejemplo en el uso de las TIC, ya que lo contrario podría generar una serie de dificultades que les impidan aprovechar sus beneficios

La educación infantil en la Comunidad de Castilla y León está regulada por el Decreto 37/2022, del 29 de septiembre, que establece cómo se organiza y qué se enseña en esta etapa educativa. En este contexto, se resalta la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la infancia. En el tercer curso de Educación Infantil, se incorpora el uso de las TIC en el desarrollo de competencias específicas, lo que permite a los niños interactuar con diversos recursos digitales y familiarizarse de manera gradual con herramientas digitales, cada vez con más autonomía. Además, el currículo subraya el aspecto motivador, lúdico y educativo de la tecnología, promoviendo un uso saludable y responsable de estos recursos.

La integración de las TIC en el aula es fundamental para estimular la motivación y la interactividad de los estudiantes, fomentar la cooperación y potenciar la creatividad y la iniciativa. Entre los recursos que se mencionan en la normativa se encuentran ordenadores, tabletas, pizarras digitales y aplicaciones de realidad aumentada, herramientas que ayudan a desarrollar el pensamiento computacional y crítico desde una edad temprana. Asimismo, el currículo impulsa la alfabetización digital en el segundo ciclo de Educación Infantil, introduciendo a los niños en el uso de herramientas digitales para comunicarse, aprender y disfrutar, lo que favorece el desarrollo de su imaginación y creatividad. En resumen, la normativa actual en Castilla y León resalta la importancia de las TIC en el tercer curso de Educación Infantil, integrándolas de manera progresiva y responsable en el proceso educativo para enriquecer el aprendizaje y la interacción de los estudiantes con su entorno digital.

4.2 IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL AULA

El aprendizaje en la primera infancia es un proceso dinámico y multisensorial que va más allá de la mera recepción pasiva de información. Se reconoce actualmente que los niños deben ser participantes activos en la construcción de su conocimiento, desarrollando no solo competencias cognitivas, sino también habilidades sociales, emocionales y motoras (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978). En este contexto, la introducción de tecnologías

emergentes como la Realidad Virtual (RV) está transformando las metodologías pedagógicas tradicionales en favor de enfoques más experienciales, interactivos y centrados en el estudiante.

La RV es una tecnología inmersiva que permite a los usuarios interactuar con entornos tridimensionales generados por ordenador, favoreciendo un tipo de aprendizaje activo y constructivista (Dede, 2009). En el ámbito de la educación infantil, su aplicación ha demostrado ser particularmente eficaz para captar la atención del alumnado, fomentar la motivación intrínseca y facilitar la comprensión de conceptos abstractos a través de la visualización y la manipulación virtual (Merchant et al., 2014).

Uno de los aspectos más innovadores de la RV es su capacidad para fomentar la empatía y las habilidades socioemocionales. A través de simulaciones que permiten adoptar diferentes roles y experimentar contextos culturales diversos, los niños pueden desarrollar una mayor comprensión de las emociones y las perspectivas ajenas. Esto concuerda con los hallazgos de Herrera et al. (2018), quienes evidencian que las experiencias inmersivas pueden aumentar significativamente la empatía hacia personas de diferentes orígenes, lo que es esencial en edades tempranas para la construcción de una ciudadanía global e inclusiva.

Además, la personalización del aprendizaje que permite la RV representa una ventaja crucial, sobre todo para estudiantes con necesidades educativas especiales. Según la investigación de Radianti et al. (2020), la RV puede adaptarse a distintos estilos de aprendizaje —visual, kinestésico, auditivo— y ofrecer escenarios personalizados en función de los ritmos de cada niño, facilitando una educación más equitativa y accesible. Esto convierte a la RV en una herramienta inclusiva que favorece la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades.

No obstante, también es necesario considerar los desafíos que conlleva su implementación en contextos educativos. Uno de los principales riesgos es el uso excesivo o inapropiado, que puede provocar sobreestimulación sensorial, fatiga visual o incluso aislamiento social si no se equilibra adecuadamente con actividades interpersonales (Bailenson, 2018). Por ello, es imprescindible que el contenido sea pedagógicamente adecuado, contextualizado a la edad del alumnado, y que el profesorado

cuenta con la formación técnica y didáctica necesaria para integrar la RV de forma eficaz (Parong & Mayer, 2018).

En suma, la RV constituye una oportunidad valiosa para renovar las prácticas educativas en la etapa infantil, fomentando un aprendizaje activo, emocionalmente significativo e inclusivo. Sin embargo, su eficacia depende de una implementación crítica y pedagógicamente fundamentada que tenga en cuenta tanto sus posibilidades como sus limitaciones.

4.3 LOS RECURSOS TRADICIONALES ADAPTADOS A LAS TIC

En el ámbito educativo, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha generado un profundo debate sobre su papel en la enseñanza. Sin embargo, es importante destacar que “estas herramientas no reemplazan los métodos tradicionales, sino que los adaptan y los potencian sin modificar su esencia pedagógica” (Área, 2020). A través de la digitalización y el uso de dispositivos electrónicos, las TIC permiten que los recursos educativos clásicos se presenten de manera más interactiva y accesible, pero su propósito y función en el aprendizaje siguen siendo los mismos (Cabero, 2019).

La utilización de materiales tradicionales en formatos digitales es una muestra clara de esta adaptación. Por ejemplo, los cuentos en su formato tradicional son una herramienta fundamental en la educación infantil, pueden transformarse en libros digitales sin alterar sus objetivos pedagógicos. Según Prendes (2021), la digitalización de textos no cambia el contenido ni la finalidad educativa de la lectura, sino que únicamente introduce un nuevo soporte que puede facilitar su acceso y fomentar la motivación de los niños.

Otro ejemplo evidente de esta adaptación se encuentra en las actividades didácticas como la narración oral o el uso de tarjetas ilustradas para el aprendizaje de vocabulario. Con las TIC, estas actividades pueden enriquecerse con elementos multimedia, pero su estructura y finalidad permanecen. Según Sancho y Hernández (2020, p.355) “El uso de herramientas digitales en estas prácticas responde a una necesidad de actualización tecnológica sin que ello implique una transformación del enfoque metodológico tradicional”

Por lo tanto, se puede afirmar que las TIC en la educación infantil no suponen un cambio radical en los métodos tradicionales, sino que los adaptan a los nuevos tiempos sin modificar sus principios esenciales. “La clave no está en sustituir lo tradicional por lo digital, sino en aprovechar la tecnología para reforzar y complementar las estrategias pedagógicas que han demostrado ser efectivas a lo largo del tiempo” (López,2023, p.32).

En este sentido, la integración de las TIC en la enseñanza debe entenderse como una evolución natural de los recursos educativos clásicos, sin que ello implique una ruptura con la tradición pedagógica.

4.4 ENFOQUES PEDAGÓGICOS Y MÉTODOS DE IMPLEMENTACIÓN

“Las nuevas tecnologías han tenido tal impacto en el sistema educativo que han cambiado la forma de percibir y de aprender y, por lo tanto, también la de enseñar.” (Iglesias, 2000) Como maestras, tendremos que aprovechar las ventajas que nos proporcionan estos recursos, pero sin subordinar la tarea educativa a la adquisición de los aprendizajes a través de estos recursos ya que se han desarrollado todo tipo de aprendizajes a través de las nuevas tecnologías.

El uso de la realidad virtual en Educación Infantil se apoya en diversas teorías del aprendizaje que enfatizan la exploración, la interacción y el aprendizaje significativo. Las diferentes teorías constructivistas de Jean Piaget (1936) y Lev Vygotsky (1978), las cuales destacan la importancia de la interacción y la construcción activa del conocimiento por parte del niño.

Jean Piaget (1936) propuso que el desarrollo cognitivo ocurre a través de una serie de etapas en las cuales los niños construyen activamente su comprensión del mundo. Según Piaget, los niños construyen su conocimiento mediante la interacción con su entorno. La realidad aumentada, al superponer información digital al mundo real, proporciona experiencias interactivas que permiten a los niños explorar y manipular objetos virtuales en contextos reales, facilitando así la construcción activa del conocimiento.

Lev Vygotsky (1978) destaca el papel fundamental de la interacción social y la cultura en el desarrollo cognitivo. Introdujo el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que

se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la guía de un adulto. La realidad virtual puede servir como una herramienta mediadora que facilita este proceso, proporcionando andamiajes digitales que apoyan el aprendizaje. Por ejemplo, aplicaciones de realidad virtual (RV) pueden guiar a los niños en actividades educativas, ofreciendo pistas y retroalimentación en tiempo real, lo que les permite avanzar en su ZDP. Además, la realidad virtual puede fomentar la colaboración entre iguales, ya que los niños pueden trabajar de manera cooperativa en entornos aumentados para resolver problemas o crear proyectos, alineándose con la perspectiva de Vygotsky sobre el aprendizaje colaborativo.

4.5 EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS PARA FOMENTAR LA LITERATURA INFANTIL EN EDUCACIÓN INFANTIL

La RV puede ser una herramienta efectiva para mejorar la expresión corporal y las habilidades motrices en la educación infantil. “La integración de tecnologías emergentes en la educación infantil ha abierto nuevas posibilidades para el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas en los niños” (Baños, 2020, p.154). Entre estas tecnologías la realidad virtual RV se destaca por su capacidad para crear entornos inmersivos que potencian el aprendizaje experiencial.

La combinación de la narrativa con la RV ofrece una metodología innovadora para el desarrollo de habilidades en la educación infantil. “La creación de cuentos en entornos virtuales permite a los niños ser protagonistas activos en la construcción de historias fomentando su creatividad y participación” (Torres,2023, p.76). Este enfoque también puede adaptarse para abordar temas específicos como la diversidad y la inclusión de manera interactiva y atractiva, tal y como dice López (2020):

La integración de la realidad virtual en la creación de cuentos ofrece múltiples beneficios para el desarrollo infantil, entre ellos se destaca la estimulación de habilidades cognitivas ya que la interacción con entornos virtuales potencia la imaginación y la capacidad de resolución de problemas” (Rodríguez y López, 2020).

Además, esta tecnología fomenta la empatía y la comprensión permitiendo que los niños participen en historias que abordan diversas perspectivas lo que contribuye al desarrollo de su sensibilidad y capacidad de ponerse en el lugar del otro (Martínez, 2021).

Otro aspecto relevante es la mejora de la expresión corporal y la motricidad dado que la realidad virtual puede incluir actividades que involucren movimiento físico favoreciendo el desarrollo motor de los niños, como menciona González (2019). Para lograr una implementación efectiva es fundamental que los educadores reciban una formación adecuada en el uso de estas herramientas tecnológicas y que las actividades diseñadas estén alineadas con los objetivos educativos. Asimismo, resulta esencial garantizar el acceso equitativo a estas tecnologías con el fin de evitar brechas digitales. “La necesidad de desarrollar un marco que asegure una integración inclusiva y efectiva de la realidad virtual en el ámbito educativo” (Pérez,2022, p.93)

4.6 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVES DE EDUCACIÓN INFANTIL

El uso pedagógico de la realidad virtual (RV) abre la puerta a experiencias que, de otro modo, serían imposibles para los niños de estas edades. Imagina explorar el fondo del mar, caminar sobre la superficie lunar o visitar monumentos históricos, todo desde el aula. Estas experiencias inmersivas no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también fomentan un enfoque global e interdisciplinario, ayudando a desarrollar una variedad de competencias clave, tal como se indica en el currículo de Educación Infantil en Castilla y León.

Entre las competencias que se relacionan directamente con el uso educativo de la realidad virtual, podemos destacar las siguientes:

Competencia digital (CD): manejar dispositivos tecnológicos como gafas de RV, tabletas o paneles interactivos permite a los niños comenzar a usar la tecnología de manera responsable y creativa, lo que les ayuda a desarrollar una alfabetización digital desde una edad temprana.

Competencia en comunicación lingüística (CCL): las experiencias en entornos virtuales crean oportunidades para el diálogo, la narración, la descripción y la expresión de emociones, lo que a su vez impulsa el desarrollo del lenguaje oral y la comprensión de mensajes en diferentes formatos.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): al enfrentarse a desafíos en mundos virtuales, los estudiantes aprenden a gestionar sus emociones, colaborar con sus compañeros y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, lo que fortalece su autonomía y autoestima.

Competencia ciudadana (CC): a través de simulaciones que fomentan la empatía, el respeto por la diversidad y la convivencia pacífica, la realidad virtual puede ayudar a construir una conciencia social y valores democráticos desde una edad temprana.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): visitar entornos culturales, naturales o artísticos mediante la RV facilita el descubrimiento y la apreciación del patrimonio cultural, acercando a los estudiantes a su identidad colectiva y promoviendo el respeto por otras culturas.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): los entornos virtuales permiten manipular objetos tridimensionales, explorar conceptos espaciales, lógicos o científicos de forma experimental, y fomentar la observación y el pensamiento crítico.

La Realidad virtual, por tanto, no debe considerarse únicamente una herramienta tecnológica, sino una experiencia educativa transformadora que favorece la inclusión, la equidad y la calidad del proceso educativo desde las primeras etapas.

4.7 ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

La alfabetización mediática se define como la capacidad de acceder, analizar, evaluar, crear y actuar utilizando diversas formas de comunicación. Esta competencia implica no solo la comprensión crítica de los mensajes mediáticos, sino también la habilidad para producir contenidos de manera responsable y consciente.

En el contexto de la Educación Infantil, la alfabetización mediática adquiere una relevancia particular, ya que es en esta etapa donde se sientan las bases del pensamiento

crítico y la comprensión del entorno. Introducir a los niños en el análisis y la creación de mensajes mediáticos desde temprana edad les permite desarrollar habilidades esenciales para interactuar de manera segura y efectiva con los medios de comunicación.

Tal como señala Buckingham (2003), “la alfabetización mediática no debe limitarse a enseñar cómo usar los medios, sino que debe centrarse en cómo comprenderlos y analizarlos críticamente”. Este enfoque resulta especialmente importante en edades tempranas, donde los medios ya forman parte del entorno cotidiano de los niños.

La implementación de la alfabetización mediática en las aulas de Educación Infantil debe ser adaptada a las características y necesidades de los niños. Esto incluye el uso de actividades lúdicas y participativas que fomenten la reflexión sobre los contenidos mediáticos y promuevan la expresión creativa. Además, es fundamental la formación continua del profesorado para integrar de manera efectiva estas competencias en el currículo.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

En este apartado se presenta una propuesta didáctica innovadora para el segundo ciclo de Educación Infantil, centrada en la introducción de la realidad virtual en el aula como herramienta pedagógica. La propuesta ha sido diseñada específicamente para un grupo de alumnos de 5 años (tercer curso de Infantil), y se articula en torno a la creación de cuentos por parte del propio alumnado, los cuales cobran vida mediante el uso de gafas de realidad virtual. Esta experiencia inmersiva permite a los niños ver representados sus relatos en un entorno visual y sensorialmente enriquecido, potenciando su motivación, creatividad y competencias comunicativas.

El diseño de esta propuesta parte de la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las realidades y lenguajes del siglo XXI, donde la tecnología forma parte del entorno cotidiano del alumnado. En este sentido, se considera fundamental ofrecer experiencias significativas que integren de manera responsable y didáctica las herramientas digitales, sin perder de vista las características evolutivas, emocionales y cognitivas propias de la etapa infantil.

Realizar una propuesta didáctica en Educación Infantil implica tener en cuenta múltiples factores pedagógicos, metodológicos y contextuales. Por un lado, es esencial respetar el

ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño o niña, favoreciendo una educación personalizada e inclusiva. Por otro, se requiere diseñar actividades lúdicas, globalizadas y basadas en el juego, que es el principal vehículo de aprendizaje en estas edades.

Asimismo, la elaboración de una propuesta didáctica supone planificar de manera coherente los objetivos, contenidos, metodologías y recursos, asegurando la conexión con el currículo oficial y con las competencias clave que se promueven desde la etapa de Infantil. En este caso, la propuesta también responde al principio de innovación educativa, ya que incorpora una tecnología emergente con un enfoque pedagógico claro: no se trata solo de usar tecnología, sino de hacerlo con un propósito educativo bien definido.

Esta propuesta ha sido diseñada como una intervención flexible, adaptable al contexto real de aula de un centro público de la ciudad de Palencia, que cuenta con recursos tecnológicos adecuados y un alumnado diverso, lo que permite enriquecer la experiencia de aprendizaje desde múltiples perspectivas.

En resumen, el presente diseño metodológico refleja un enfoque activo, participativo y creativo de la enseñanza en Educación Infantil, donde el uso de la realidad virtual se convierte en un medio para potenciar la expresión oral y escrita, la imaginación y la alfabetización digital desde edades tempranas, en un entorno seguro y pedagógicamente guiado.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

6.1. CONTEXTO

La propuesta didáctica que a continuación se presenta ha sido diseñada específicamente para su implementación en un aula de tercero de Educación Infantil (5 años), teniendo en cuenta las características evolutivas y las necesidades educativas del alumnado de esta etapa.

Esta propuesta ha sido elaborada para llevarse a cabo en un centro público de la ciudad de Palencia, que abarca desde la etapa de Infantil hasta el último curso de la etapa de Primaria. Se trata de un centro con recursos suficientes y un alumnado diverso, tanto en perfiles como en necesidades, lo que enriquece el contexto educativo y permite una enseñanza adaptada e inclusiva.

Su finalidad principal es fomentar el desarrollo de la lectura y la escritura creativa mediante el uso de cuentos en formato de realidad virtual, una herramienta innovadora que permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y potenciar la imaginación y la expresión de los niños.

Asimismo, esta propuesta busca introducir al alumnado en el uso de las nuevas tecnologías de forma responsable y saludable, promoviendo un acercamiento temprano pero guiado al entorno digital. La incorporación de la realidad virtual no solo contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas, sino que también favorece la motivación, la participación y el pensamiento creativo.

Cabe destacar que la planificación de esta propuesta se ha realizado tomando como referencia los objetivos y competencias establecidos en el currículo oficial de Educación Infantil, garantizando así su coherencia pedagógica y su adecuación al marco normativo vigente.

6.2 OBJETIVOS

Área crecimiento en armonía

- Desarrollar de la motricidad fina, que contribuye a la lectoescritura y al manejo de utensilios.

Área descubrimiento y exploración del entorno

- Investigar y explorar en distintas fuentes de información, incluido el acercamiento a medios digitales y el aprendizaje para valorar sus contenidos

Área comunicación y representación de la realidad

- Desarrollar del lenguaje oral, escrito, musical, plástico, corporal y digital como vía para la creatividad, identidad personal y expresión emocional.
- Potenciar la alfabetización digital como medio de comunicación, aprendizaje y disfrute

6.3 CONTENIDOS

Área crecimiento en armonía

- Utilización de cuentos como recurso para desarrollar la empatía, la escucha, la comprensión lectora y la competencia lingüística.

Área descubrimiento y exploración del entorno

- Iniciación al uso de herramientas digitales para la observación e interacción con el entorno
- Exploración creativa de materiales, objetos y espacios.

Área comunicación y representación de la realidad

- Iniciación a la lectoescritura: hipótesis sobre el código escrito, relación fonema-grafema, uso de convenciones del sistema.
- Estímulo de la lectura mediante técnicas digitales

6.4 METODOLOGIA

La propuesta que se presenta en este trabajo tiene como objetivo principal fomentar un aprendizaje activo, significativo y motivador para los estudiantes de tercero de Educación Infantil. Esto se propone a través de una serie de actividades diseñadas para estimular la creatividad, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades de escritura. En este contexto, se propone una intervención metodológica que utiliza recursos didácticos adaptados a la etapa infantil, como cuentos, descripciones narrativas y tecnologías emergentes como la realidad virtual, siempre desde un enfoque lúdico y participativo. Esta propuesta surge de la necesidad de crear entornos de aprendizaje donde los niños puedan expresarse libremente, imaginar, construir y experimentar, todo dentro de un marco de cooperación y respeto, valorando tanto el proceso como el resultado final.

El trabajo que se realiza con los estudiantes está organizado en cinco actividades que se llevan a cabo en grupos, promoviendo así la interacción, la colaboración y el aprendizaje entre pares. Las primeras distintas actividades consisten en crear una historia a partir de una tarjeta de escritura creativa, donde cada miembro del grupo elabora una viñeta.

Luego, se realiza una segunda actividad enfocada en la descripción detallada de los personajes y del entorno en el que se desarrolla la historia. Finalmente, para cerrar la secuencia didáctica, el docente transforma los cuentos en experiencias visuales accesibles mediante el uso de gafas de realidad virtual, permitiendo que cada grupo pueda visualizar y revivir su propia historia de manera inmersiva.

Estas actividades, diseñadas con un enfoque activo y divertido, permiten que los estudiantes participen de manera autónoma, motivada y significativa en su proceso de aprendizaje. Como menciona Teresa Colomer (1998), la literatura infantil estimula la imaginación y ayuda a los niños a crear sus propias representaciones del mundo que los rodea. Además, la conexión emocional que surge al trabajar con cuentos y personajes propios facilita una mejor comprensión de las emociones, tanto las suyas como las de los demás. En este sentido, también se fomenta la empatía y la expresión emocional, que son aspectos clave en el desarrollo integral durante esta etapa.

La incorporación de la tecnología, a través de la realidad virtual, aumenta la motivación de los estudiantes y enriquece su experiencia de aprendizaje. Según Prensky (2001), los niños del siglo XXI son nativos digitales, por lo que es esencial integrar herramientas tecnológicas que se alineen con sus intereses y estilos de aprendizaje. En este contexto, la tecnología se utiliza como un recurso para reforzar los aprendizajes, haciendo que la experiencia sea multisensorial, memorable y emocionalmente significativa.

Esta intervención permite un enfoque integral que abarca diferentes áreas del currículo de Educación Infantil, utilizando recursos como el lenguaje oral, la expresión plástica y corporal, y la competencia digital. Todo esto se organiza a través de una metodología que promueve la participación de los estudiantes, lo que potencia su implicación, autonomía y motivación por aprender. Como menciona Salinas (2004), la incorporación de la tecnología en el aula debe estar dirigida a satisfacer las necesidades educativas de los alumnos, integrándose de manera coherente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por todo lo anterior, se considera que esta propuesta es una estrategia educativa innovadora y alineada con los principios pedagógicos de la Educación Infantil. A través de actividades que combinan narración, creatividad y tecnología, se crea un entorno de aprendizaje donde los niños se sienten protagonistas de su propio proceso educativo.

6.5 RECURSOS

Los recursos necesarios para poder ejecutar y desarrollar esta propuesta didáctica se dividen en tres categorías diferentes: humanos, espaciales y materiales.

Dentro de los recursos humanos, nos centramos en los 13 niños que componen el aula de 5 años del segundo ciclo de Educación Infantil de un centro educativo de la ciudad de Palencia. Además, como responsable de la propuesta, seré la encargada de guiar al alumnado durante el desarrollo de la actividad, facilitando la creación colaborativa de los cuentos y el uso adecuado de los recursos tecnológicos.

Por su parte, nuestro principal recurso espacial será la propia aula, ya que se trata del entorno habitual del alumnado y permite mantener su rutina diaria. La familiaridad con este espacio favorece una mayor concentración y participación en la actividad. El aula cuenta con suficiente amplitud para el trabajo en pequeños grupos, así como con una Pizarra Digital Interactiva (PDI), que puede ser utilizada para mostrar ejemplos, visualizar imágenes o introducir los personajes y escenarios que inspiren sus creaciones.

Con relación al último tipo, los **recursos materiales** empleados en las diferentes actividades incluyen tanto elementos manipulativos como herramientas tecnológicas.

Estos son:

- Gafas de cartón
- Tarjetas de escritura creativa adaptadas a su edad con ilustraciones y frases que plantean situaciones imaginativas
- Folios y material de escritura y dibujo (lápices, ceras, rotuladores).
- PDI para la visualización de ejemplos o recursos visuales motivadores.
- Dispositivo de edición sencilla (ordenador o tableta) para montar los cuentos con imágenes y audio.
- Gafas de realidad virtual (VR) adaptadas a la etapa infantil

6.6 TEMPORALIZACIÓN

La propuesta didáctica se desarrolló a lo largo de cinco sesiones, llevadas a cabo durante los miércoles y viernes del mes de abril y mayo de este curso escolar, concretamente en las siguientes fechas:

Tabla I. *Temporalización de actividades*

Sesión	Fecha	Duración total	Distribución por grupos	Espacio
Sesión 1	Miércoles 29 de abril	45 minutos	Grupo completo, asamblea	Aula (rincones)
Sesión 2	Miércoles 6 de mayo	60 minutos	3 grupos · 20 minutos por grupo	Aula (rincones)
Sesión 3	Viernes 8 de mayo	60 minutos	3 grupos · 20 minutos por grupo	Aula (rincones)
Sesión 4	Miércoles 13 de mayo	60 minutos	3 grupos · 20 minutos por grupo	Aula (rincones)
Sesión 5	Viernes 15 de mayo	60 minutos	3 grupos · 20 minutos por grupo	Aula (rincones)

Fuente: elaboración propia.

Cada sesión de la propuesta tendrá una duración de 60 minutos, a excepción de la primera, que será de 45 minutos al desarrollarse en gran grupo mediante una asamblea. En las sesiones restantes, la actividad se llevará a cabo en el aula, organizando al alumnado en rincones de aprendizaje. Dado que el grupo está compuesto por 13 alumnos, se dividirán en tres grupos de trabajo, cada uno de los cuales dispondrá de aproximadamente 20 minutos para realizar la actividad correspondiente en su rincón. Esta distribución pretende que todos los grupos participen en la propuesta de manera equitativa, favoreciendo una secuencia lógica y coherente en la adquisición de los aprendizajes.

7. ACTIVIDADES

7.1 Sesión I “¿Quién vive en un mundo inventado?”

Como cada día, los niños de cinco años del tercer curso de Educación Infantil trabajan organizados por rincones, que es una dinámica que fomenta la autonomía, el juego libre, la experimentación y el aprendizaje significativo. Estos rincones se modifican semanalmente, adaptándose a los intereses del grupo y al proyecto educativo actual. Sin embargo, con la vuelta de vacaciones del mes de abril, se llevó a cabo un cambio en la rutina para presentar un nuevo rincón, que se trata de una propuesta especial centrada en el descubrimiento de la realidad virtual.

El martes, 29 de abril, después del recreo, el alumnado se agrupó en la alfombra para participar en la asamblea de “descubrimiento”. Con esta asamblea sorprendemos a los alumnos con una caja decorada. La colocamos en el centro del semi círculo, generando interés y sorpresa en los niños.

La actividad comenzó con una conversación grupal en relación con la realidad virtual. Proponemos a los niños pensar sobre qué podría significar la RV y si alguna vez habían tenido contacto con algo parecido. A través de preguntas sencillas, guiadas y adaptadas a su nivel, se fue recogiendo lo que sabían, lo que intuían y lo que les generaba curiosidad. Se habló de asistentes virtuales, máquinas que parecen “pensar” y juegos que nos transportan a otros mundos, aunque sigamos en el mismo lugar.

A lo largo de la conversación, iba enseñando materiales y objetos que contenía la caja, un pequeño asistente de voz y unas gafas de cartón que simulaban un visor de realidad virtual. Estos materiales captaron por completo la atención del alumnado. Mientras el asistente de voz se activaba, los niños mostraban sorpresa y emoción, reflexionando en voz alta sobre si ese tipo de objetos podían tener pensamientos propios o si simplemente repetían lo que alguien les había enseñado.

Del mismo modo, las gafas provocaron una gran sorpresa. Las utilice para representar una experiencia ficticia, describiendo lo que “veía” al ponérselas: viajes espaciales o mundos mágicos. Esto generó múltiples conexiones con las propias vivencias del

alumnado, que recordaban visitas a museos o relatos de familiares. Se fueron recogiendo en la pizarra diferentes ideas relacionadas con los dos materiales trabajados: por un lado, las cosas que “piensan solas”; por otro, los “mundos que parecen reales, pero no existen”.

La actividad llegó a su fin con una reflexión colectiva sobre para qué sirven estas tecnologías y cómo podrían utilizarlas en el futuro. Surgieron propuestas imaginativas, como inventar robots que ayuden en casa o gafas que permitan visitar lugares fantásticos. Para cerrar la sesión, creamos un mural que recogiera lo aprendido, acompañado de dibujos y frases del grupo, que serviría para introducir la sesión II.

Los recursos necesarios para esta actividad son los siguientes:

- Recursos humanos: 13 alumnos de tercero de educación infantil
- Recursos espaciales: Aula
- Recursos materiales: Asistente de voz (en el propio iPhone), gafas de cartón

7.2 SESIÓN II “Nos adentramos en los cuentos: descubriendo la realidad virtual”

Durante esta sesión, los niños tendrán la oportunidad de conocer y explorar por primera vez lo que ofrecen las gafas de realidad virtual, a través de una experiencia adaptada a su edad y entorno familiar. La actividad se llevará a cabo en el rincón de aprendizaje correspondiente, donde un grupo de unos cuatro o cinco alumnos será recibido con una breve y motivadora presentación. En un ambiente tranquilo y seguro, se les explicará de manera sencilla y cercana qué son las gafas de realidad virtual, comparándolas con una especie de “ventana mágica” que les permitirá sumergirse en los cuentos que ya han leído en clase. Esta introducción tiene como objetivo despertar su curiosidad y generar una actitud positiva ante la experiencia.

Antes de comenzar, se recordarán algunas normas básicas para el uso seguro y respetuoso del material, como permanecer sentados o quietos mientras tienen las gafas puestas, levantar la mano si algo les molesta o esperar su turno con calma. Una vez que todos comprendan las instrucciones, cada niño tendrá la oportunidad de usar las gafas durante

unos minutos, uno por uno, mientras sus compañeros observan, conversan o escuchan junto a la docente.

El contenido visual estará relacionado con cuentos que el grupo ya ha trabajado previamente. El hecho de que las historias les resulten familiares les permitirá centrarse en la experiencia sensorial y espacial que ofrece la realidad virtual, reconociendo escenarios, personajes y situaciones conocidas desde una nueva perspectiva. Yo misma acompañaré el momento comentando de manera natural lo que van viendo, haciendo preguntas sencillas o animándolos a expresar lo que sienten: “¿Dónde estás ahora? ¿Quién ha aparecido en tu cuento? ¿Te suena ese bosque?”

Cuando todos los miembros del grupo hayan tenido su turno, se dedicará un breve espacio final para compartir impresiones y poner en común. Este cierre permite no solo reforzar el contenido narrativo del cuento, sino también trabajar la expresión oral, la atención y el respeto por el turno de palabra. Además, ofrece un primer acercamiento reflexivo a una tecnología que, aunque novedosa para ellos, puede tener un gran potencial didáctico si se introduce de forma adecuada, segura y significativa.

Los recursos necesarios para esta actividad son los siguientes:

- Recursos humanos: 13 alumnos de tercero de educación infantil
- Recursos espaciales: Aula
- Recursos materiales: Gafas de realidad virtual

Figura 1: *Nos adentramos en los cuentos*



Fuente: archivo personal

Figura 2: *Nos adentramos en los cuentos*



Fuente: archivo personal

7.3 SESION III “Escribimos nuestra propia historia”

El desarrollo de esta actividad comenzó con una fase enfocada en estimular tanto la vista como la escucha, utilizando láminas diseñadas especialmente para fomentar la escritura creativa en los más pequeños.

Estas imágenes, elegidas por su riqueza simbólica y expresiva, mostraban escenas abiertas y sugerentes que permitían múltiples interpretaciones. Eran ilustraciones que representaban paisajes fantásticos, personajes mágicos, objetos enigmáticos o situaciones inusuales, todo con el propósito de despertar la imaginación infantil y servir como un impulso para la creación de historias.

Al igual que en actividades anteriores, esta propuesta se llevó a cabo en grupos pequeños, organizados a través de la dinámica de rincones de aprendizaje. Esta forma de organización facilitó una mejor participación de todos los niños, adaptándose a sus ritmos y creando un ambiente más cercano y comunicativo. En cada rincón, el grupo observará correspondiente con atención las láminas seleccionadas, lo que favoreció la expresión oral y el intercambio de ideas entre compañeros. La intervención del docente se centra en hacer preguntas abiertas y provocadoras, diseñadas para activar el pensamiento narrativo, estimular el lenguaje oral y fomentar la conexión emocional con los elementos visuales presentados. Algunas de las preguntas planteadas permitieron explorar diversas posibilidades narrativas, sin limitar las respuestas ni poner frenos a la creatividad: “¿Qué podría estar sucediendo en esta escena?”, “¿Quién cree que vive en este lugar?”, “¿Qué pasaría si ese personaje encontrara ese objeto?”, entre otras.

A partir de este proceso de observación y conversación compartida, comenzaron a surgir de manera espontánea diversas ideas, asociaciones simbólicas, emociones personales y construcciones imaginativas. En cada rincón, el grupo fue aportando elementos que, aunque inicialmente dispersos o fragmentados, empezaron a adquirir coherencia narrativa gracias a la mediación del adulto, quien se encargó de recoger, reformular y organizar las propuestas expresadas oralmente. Esta labor permitió dar forma a los primeros bocetos de los cuentos, partiendo de las voces del alumnado y respetando su autenticidad expresiva.

Este enfoque dialógico no solo promovió la creación colectiva, sino que también potenció el desarrollo de habilidades fundamentales en la etapa de Educación Infantil, como la expresión verbal, la escucha activa, la atención compartida, la toma de turnos y

la capacidad de imaginar mundos posibles a partir de estímulos visuales. Se considera, por tanto, que esta primera fase constituyó una base sólida y significativa sobre la que construir, en sesiones posteriores, las historias finales que serían representadas a través de otros formatos, como la realidad virtual

Los recursos necesarios para esta actividad son los siguientes:

- Recursos humanos: 13 alumnos de tercero de educación infantil
- Recursos espaciales: Aula
- Recursos materiales: Tarjetas de escritura creativa, folios y material de escritura

Figura 3: *Escribimos nuestra propia historia*



Fuente: archivo personal

Figura 4: *Escribimos nuestra propia historia*



Fuente: archivo personal

7.4 SESIÓN IV “Descripción de ambientes y personajes”

Una vez que los cuentos fueron elaborados en los diferentes grupos de trabajo, esta sesión se enfocó en profundizar en los elementos clave de cada historia, poniendo especial atención en la construcción de los personajes y en la descripción de los espacios donde transcurría la narración. Esta sesión, al igual que las anteriores, se llevó a cabo en grupos organizados a través de los rincones de aprendizaje, lo que permitió una atención más personalizada, un diálogo constante y una mayor implicación del alumnado en el proceso creativo.

El objetivo principal es guiar a los niños en la identificación y caracterización de los protagonistas de sus cuentos, así como en la definición de los escenarios donde se desarrollaban los hechos narrados. Esta tarea no solo favorecía la comprensión de los elementos estructurales del relato, sino que era fundamental para el siguiente paso del proyecto: la representación de sus historias a través de la realidad virtual, lo que exigía tener una idea clara y concreta de cómo eran los personajes y los lugares descritos.

Durante el desarrollo de la actividad, en cada rincón, se animó a los grupos a retomar su cuento y a centrarse, esta vez, en aquellos aspectos visuales, físicos y emocionales que definían a sus protagonistas. Para ello, se les plantearon preguntas sencillas que servían de guía: “¿Cómo es tu personaje principal?”, “¿Qué ropa lleva?”, “¿Qué le gusta hacer?”, “¿Está contento, enfadado o tiene miedo?”, entre otras. Se hizo hincapié en que no había una única forma correcta de describir, y que podían usar tanto palabras como dibujos o gestos si lo necesitaban.

Del mismo modo, se abordó la representación de los espacios narrativos, invitando al grupo a imaginar y expresar cómo era el lugar donde ocurría su cuento. Se partió de preguntas como: “¿Dónde sucede la historia?”, “¿Hace frío o calor en ese sitio?”, “¿Es un bosque, un castillo, una casa?”

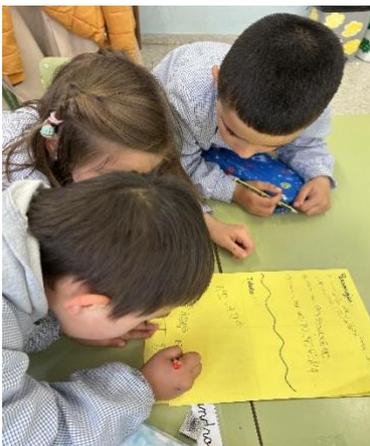
Así, a través de este trabajo de descripción guiada, los personajes y espacios creados por el alumnado comenzaron a adquirir forma propia, sentando las bases para que, en sesiones posteriores, pudieran cobrar vida dentro del entorno inmersivo que ofrece la realidad virtual. Este paso constituyó un puente esencial entre la narración tradicional y la

experimentación con nuevas tecnologías aplicadas al aula desde un enfoque pedagógico y significativo

Los recursos necesarios para esta actividad son los siguientes:

- Recursos humanos: 13 alumnos de tercero de educación infantil
- Recursos espaciales: Aula
- Recursos materiales: Folios y material de escritura

Figura 5: descripción de ambientes y personajes



Fuente: archivo personal

Figura 6: descripción de ambientes y personajes



Fuente: archivo personal

7.5 SESIÓN V “Visionamos nuestras historias”

La fase final de la propuesta consistió en la visualización del cuento mediante gafas de realidad virtual. Como en el resto de la secuencia didáctica, esta actividad se llevó a cabo por grupos, organizados a través de los rincones de aprendizaje, lo que facilitó una adecuada gestión del tiempo y la atención individualizada.

Por turnos, cada grupo tuvo la oportunidad de explorar su historia dentro de un entorno inmersivo, accediendo a una representación virtual de los escenarios y personajes que habían ideado y descrito previamente.

Al colocarse las gafas de realidad virtual, los niños pudieron “entrar” en los mundos que habían construido, reconociendo elementos como los lugares descritos, los colores seleccionados y los personajes imaginados.

Los recursos necesarios para esta actividad son los siguientes:

- Recursos humanos: 13 alumnos de tercero de educación infantil
- Recursos espaciales: Aula
- Recursos materiales: Gafas de realidad virtual

Figura 7: Visionamos nuestras historias



Fuente: archivo personal

Figura 7: Visionamos nuestras historias



Fuente: archivo personal

8. EVALUACIÓN

La evaluación de esta propuesta didáctica será global, continua, formativa e individualizada. Se llevará a cabo un seguimiento a lo largo de las intervenciones con el objetivo de valorar tanto el proceso de aprendizaje como la evolución de cada niño y niña, respetando siempre los diferentes ritmos de aprendizaje.

Durante el desarrollo de las actividades, se aplicará un proceso de observación directa sistemática, en el que se recogerán datos relevantes sobre la participación, comprensión y la actitud del alumnado. Estos datos se reflejarán al final de cada una de las actividades mediante escalas de valoración especialmente diseñadas para la etapa educativa.

A través de la escala de valoración se podrá registrar el grado de adquisición de las competencias propuestas, mediante una codificación que contempla las categorías: Nada, Poco, A veces, Mucho y Bastante. De esta manera, se visualizará el progreso del alumnado. Además, las escalas incluyen un apartado cualitativo para observaciones descriptivas.

Finalmente, también se fomentará una forma de autoevaluación adaptada a la edad, mediante estrategias visuales como el uso de pictogramas o emoticonos, que permitirán al alumnado reflexionar sobre su participación y cómo se ha sentido durante la experiencia.

Escala de valoración general de las actividades

Tabla II. Escala de valoración

Ítems	Poco	A veces	Bastante	Mucho	Observaciones
¿Participa de manera activa?					
¿Sujeta correctamente el lápiz?					
¿Muestra curiosidad por investigar a través de libros, imágenes o dispositivos?					
¿Cuenta historias, anécdotas o inventa situaciones de juego simbólico?					
¿Interpreta y responde a contenidos digitales (cuentos interactivos, videos, apps educativas)?					
¿Respeto turnos y normas de uso cuando se usan dispositivos en grupo?					

Fuente: Elaboración propia

9. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La intervención realizada en el aula de tercero de Educación Infantil ha dado resultados muy positivos en cuanto a la motivación, la implicación y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Durante el proyecto, se llevaron a cabo cinco actividades secuenciales, todas diseñadas para estimular la creatividad, fomentar el trabajo en equipo y mejorar el desarrollo del lenguaje escrito, todo adaptado al nivel de madurez del grupo-clase.

En primer lugar, la actividad de crear un cuento a partir de tarjetas de escritura creativa resultó ser muy motivadora. Cada grupo desarrolló un cuento original, estructurado en viñetas, lo que permitió que cada niño aportara su granito de arena al relato colectivo. Este enfoque no solo fomenta la expresión personal, sino que también se alinea con lo que Vygotsky (1979) sostiene “el aprendizaje es un proceso social donde la interacción entre pares y con adultos impulsa el desarrollo cognitivo”. Así, la participación de cada miembro del grupo no solo favoreció el desarrollo del lenguaje, sino también habilidades como la escucha, el respeto por las ideas de los demás y la cooperación.

Además, el uso de tarjetas de escritura creativa sirvió como un apoyo para construir el relato, facilitando el inicio en la narrativa escrita. Esta técnica estimula el pensamiento divergente y ofrece múltiples puntos de partida para crear historias, lo cual es especialmente adecuado en esta etapa del desarrollo, marcada por una imaginación rica y flexible. Como señala Teresa Colomer (1998), “el contacto con la literatura infantil y la producción de textos narrativos en edades tempranas contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico y a la adquisición progresiva de estructuras discursivas complejas”

La segunda actividad, que se enfocó en describir personajes y entornos, fue una gran oportunidad para enriquecer el vocabulario y mejorar la habilidad descriptiva. A través de esta actividad, se trabajaron aspectos como la observación, la atención al detalle y la organización del discurso de manera transversal. Este tipo de ejercicios potencia la capacidad de crear imágenes mentales, como señala Cassany (2006), quien argumenta que la competencia escrita no se trata solo de reproducir letras, sino de la habilidad para dar significado y construir representaciones coherentes del mundo.

Desde un enfoque metodológico, esta fase de descripción también contribuyó a fortalecer la conciencia narrativa y la cohesión de las historias.

Los niños no solo imaginaron personajes, sino que empezaron a dotarlos de rasgos físicos y psicológicos, a situarlos en contextos espaciales y temporales, y a crear conexiones entre ellos. Estos procesos son clave para el desarrollo del pensamiento narrativo, que Bruner (1991) considera una forma fundamental de estructurar la experiencia y dar sentido a la realidad.

La tercera actividad, la más innovadora del proyecto, consistió en la transformación de los cuentos en experiencias de realidad virtual, accesibles mediante el uso de gafas VR. Este recurso supuso un estímulo motivacional muy potente, ya que permitió a los alumnos visualizar sus propias creaciones en un entorno digital inmersivo. La experiencia fue altamente significativa para ellos, no solo por el atractivo de la tecnología, sino por la emoción de ver materializadas sus historias en un formato novedoso. Según Prensky (2001), los niños del siglo XXI, considerados "nativos digitales", se sienten especialmente

motivados por el uso de herramientas tecnológicas, por lo que su incorporación en el aula puede ser una vía eficaz para potenciar aprendizajes.

Además, el uso de la realidad virtual en el contexto educativo aporta beneficios como la estimulación multisensorial, el incremento de la atención y la consolidación de conocimientos a través de la vivencia. En palabras de Salinas (2004), “las tecnologías no son un fin en sí mismo, sino una vía para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente cuando se integran en propuestas pedagógicas con sentido y finalidad didáctica”.

En conjunto, la secuencia de actividades ha logrado una participación activa y entusiasta del alumnado. Los niños han trabajado de forma colaborativa, creativa y autónoma, desarrollando sus competencias lingüísticas en un ambiente lúdico y motivador. La propuesta ha demostrado ser eficaz para iniciar a los alumnos en la producción escrita desde un enfoque significativo, adaptado a sus intereses y capacidades.

Por último, cabe destacar que la experiencia ha reafirmado la importancia de ofrecer propuestas educativas que integren la creatividad, la colaboración y el uso crítico de las tecnologías. En la etapa de Educación Infantil, estas dimensiones son fundamentales para favorecer un desarrollo integral del alumnado y sentar las bases de futuros aprendizajes. Tal como establece el currículo de Educación Infantil (LOMLOE, 2020), es necesario propiciar experiencias que favorezcan la expresión, la comunicación, la imaginación y la construcción de la identidad personal a través de diferentes lenguajes.

En conclusión, la intervención realizada ha logrado combinar de forma efectiva la creatividad, la competencia escrita y el uso de la tecnología, generando un contexto de aprendizaje enriquecedor y altamente motivador para el alumnado de tercero de Infantil. Los resultados sugieren que este tipo de iniciativas pueden ser replicadas en otros contextos, siempre que se adapten a las características del grupo y se mantenga el equilibrio entre lo lúdico, lo educativo y lo tecnológico.

10.CONCLUSIONES

La implementación de la realidad virtual (RV) en el aula de Educación Infantil ha demostrado ser beneficiosa para el desarrollo integral del alumnado. Esta herramienta tecnológica no solo aumenta la motivación y la participación de los niños, sino que también favorece el aprendizaje significativo a través de experiencias vivenciales y multisensoriales.

Gracias a la realidad virtual, los cuentos dejan de ser únicamente historias escuchadas para convertirse en vivencias que los alumnos pueden explorar, sentir y recordar. Esta forma de trabajar estimula su imaginación, creatividad y expresión oral. Además, la RV permite atender a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, promoviendo la inclusión y la equidad en el aula. Su uso contribuye al desarrollo de competencias clave como la comunicación lingüística, la competencia digital y la expresión cultural, siempre que se integre de forma planificada y adaptada al contexto educativo.

La atención a la diversidad y la promoción de la equidad son fundamentales. Cuando la realidad virtual se utiliza de manera pedagógica y adaptada, se transforma en una herramienta inclusiva que responde a los diferentes estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje. Este proyecto ha demostrado que la realidad virtual puede implementarse con éxito en grupos diversos, permitiendo que todos los alumnos participen de manera equitativa. La tecnología se ajusta al niño, no al contrario, lo que crea un entorno educativo más justo, accesible y motivador para todos.

A lo largo del proyecto, se ha constatado cómo el uso de la realidad virtual no solo impacta en el área del lenguaje y la alfabetización, sino que también contribuye al desarrollo de competencias clave como la competencia digital, la comunicación lingüística, la conciencia y expresión culturales, y las habilidades personales y sociales. Las actividades propuestas han favorecido la colaboración, la gestión emocional, la creatividad y el y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales en la etapa infantil y en la construcción de aprendizajes significativos.

Es importante destacar que el uso de la tecnología, y en particular de la realidad virtual, debe estar siempre orientado por una finalidad educativa clara. En este trabajo, la RV no se presenta como un simple recurso atractivo, sino como un medio que, bien planificado y guiado, permite alcanzar objetivos pedagógicos concretos. La integración de la tecnología ha sido coherente con el currículo de Educación Infantil y ha respetado las características evolutivas del alumnado, demostrando que es posible innovar sin perder de vista los principios fundamentales de la educación.

La figura del docente ha sido fundamental para el éxito de esta propuesta. A lo largo de todo el proceso, el acompañamiento pedagógico ha permitido canalizar la curiosidad innata de los niños, fomentar su participación y asegurar un uso seguro y enriquecedor de la tecnología. Como figura docente no solo presento la herramienta tecnológica, sino que también guío, observo, pregunto, medito y evalúo, construyendo junto a los alumnos un espacio de aprendizaje cooperativo, creativo y emocionalmente significativo.

Finalmente, los resultados obtenidos en este proyecto indican que este tipo de propuestas, basadas en la creación de cuentos con realidad virtual, son perfectamente replicables en otros contextos escolares, siempre que se adapten a las características del grupo y se cuente con los recursos necesarios. Esta experiencia ha demostrado que es posible combinar innovación tecnológica con prácticas pedagógicas centradas en el alumno, creando entornos de aprendizaje más motivadores, inclusivos y efectivos.

11.BIBLIOGRAFIA

- Área Moreira, M. (2020). *La educación en la sociedad digital: Una mirada crítica a la digitalización de la enseñanza.* : <https://www.sau-quaderni.org/digitalizacio-ia-educacion/>
- Bailenson, J. N. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do.* W. W. Norton & Company.
https://sts.stanford.edu/publications/experience-demand-what-virtual-reality-how-it-works-and-what-it-can-do?utm_source=.
- BOE-A-2022-1654 Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (s. f.).
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21.
<https://doi.org/10.1086/448619>
- Cabero Almenara, J. (2019). *Tecnologías de la información y la comunicación para la formación y desarrollo curricular.*E. (2018, 11 mayo). *La realidad virtual fomenta la empatía de los niños, según un estudio.*
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/realidad-virtual-fomenta-empatia/>
- Canal Innova **【Herramientas útiles】** . (2025, 27 marzo). Canal Innova.
<https://canalinnova.com/realidad-virtual-en-la-educacion-una-revolucion-pedagogica/>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea.* Anagrama.
- Colomer, T. (1998). *La enseñanza de la literatura como construcción de sentido.* Graó.
- De Castilla y León, J. (s. f.). *BOCYL | BOLETÍN OFICIAL DE CASTILLA y LEÓN.*
<https://bocyl.jcyl.es/>
- Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, 323(5910), 66–69. <https://doi.org/10.1126/science.1167311>

- Dörnyei, Z., Nattinger, J. R., DeCarrico, J. S., & Dörnyei, Z. (1994). Lexical Phrases and Language Teaching. *TESOL Quarterly*, 28(3), 639.
- España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*. Boletín Oficial del Estado, 340, 122868–122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). Media Competence. Articulated Proposal of Dimensions and Indicators. *Comunicar*, 19(38), 75-82. <https://doi.org/10.3916/c38-2012-02-08>
- Flat. (2024b, mayo 2). Las TIC en Educación Infantil | Recursos y Usos | ESERP. *ESERP Digital Business & Law School*. <https://es.eserp.com/articulos/tic-en-educacion-infantil/>
- Fundación ATRESMEDIA. (2022, 9 diciembre). ¿Qué es Alfabetización Mediática e Informacional? https://fundacion.atresmedia.com/actualidad/que-alfabetizacion-mediatica-informacional_20221209639337821eed5a0001823263.html
- Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E., & Zaki, J. (2018). Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking. *PLOS ONE*, 13(10), e0204494. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>
- IEP. (s.f.). *Realidad virtual en la educación: ventajas y beneficios*. [https://iep.edu.es/realidad-virtual-educacion-ventajas/​;:contentReference\[oaicite:23\]{index=23}](https://iep.edu.es/realidad-virtual-educacion-ventajas/​;:contentReference[oaicite:23]{index=23})
- López Melero, M. (2023). *La educación inclusiva en la sociedad digital*.
- Lourdes, V. M. (2020b). *Propuesta metodológica para la integración didáctica de la realidad aumentada en Educación Infantil*. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/19287>
- Martínez de Morentín, J. I., García-Matilla, A., & Aparici, R. (2014). La educación mediática en la infancia: Alfabetización y pensamiento crítico desde las primeras edades. *Revista de Educación*, (365), 117-144. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2014-365-263>
- Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12

and higher education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 70, 29–40.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.033>

Parong, J., & Mayer, R. E. (2018). Learning science in immersive virtual reality. *Journal of Educational Psychology*, 110(6), 785–797. <https://doi.org/10.1037/edu0000241>

Pérez Tornero, J. M., Varis, T., & UNESCO. (2010). *Alfabetización mediática e informacional: Currículo para profesores*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971>

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.

Prendes Espinosa, MJ (2021). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Prosario, C., & Prosario, C. (2024, 19 noviembre). *Teoría Constructivista de Piaget: Claves para Entender el Aprendizaje*. CCFProsario. <https://ccfprosario.com.ar/teoria-constructivistapiaget/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20constructivista%20de%20Jean%20Piaget%20es%20un,conocimiento%20del%20mundo%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20experiencia>

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

Redacción de la Universidad Internacional de la Rioja, E. (2023, 5 octubre). La revolución de la realidad virtual en educación. *Universidad Virtual*. | UNIR Colombia - Maestrías y Grados Virtuales. <https://colombia.unir.net/actualidad-unir/realidad-virtual-educacion/>

Robinson, P. H. (2013). The Origins of Shared Intuitions of Justice. En *Oxford University Press eBooks* (pp. 35-62). <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199917723.003.0003>

- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 1(1), 1–16.
<https://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas/v1n1-salinas>
- Sancho Gil, JM, Y Hernández Hernández, F. (2020). *Tecnologías digitales y prácticas creativas en educación: Más allá de la innovación* .
- Telefónica. (2023, 21 diciembre). ¿Qué utilidades tiene la Realidad Virtual en las aulas? *Telefónica*. <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/que-utilidades-tiene-la-realidad-virtual-en-las-aulas/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (E. G. Riviére, Trad.). Crítica. (Obra original publicada entre 1931 y 1934)
- Yasmina. (2024, 26 septiembre). ▷ *Realidad virtual y realidad aumentada en educación* | Esade. Beyond By Esade. <https://www.esade.edu/beyond/es/realidad-virtual-realidad-aumentada-educacion/>
- Yoseo. (2022, 27 octubre). Realidad virtual para niños | Qué es, Experiencia, Talleres. *Fontenebro International School*. <https://fontenebroschool.com/realidad-virtual-para-ninos>