



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2025/2026

TRABAJO DE FIN DE GRADO

La adquisición de vocabulario a través de los cuentos infantiles; El aula de 3 años en el colegio Lestonnac, Valladolid.

Patricia García Moll

Tutora:

María Teresa Blasco Quilez

Valladolid, 30 de enero de 2026

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado se analiza la adquisición y ampliación del vocabulario en un aula de 3 años del centro Lestonnac en Valladolid por medio del uso de los cuentos infantiles y los bits de inteligencia. A través de una propuesta de intervención basada en la lectura de cuentos, el uso de elementos visuales y la realización de actividades lúdicas y manipulativas, se busca impulsar el desarrollo del lenguaje de una forma significativa. Los resultados que se esperan destacan la eficacia de dichas herramientas en el desarrollo de la atención, comprensión oral y ampliación de vocabulario.

Palabras clave: cuento infantil, adquisición de vocabulario, bits de inteligencia, educación infantil, desarrollo del lenguaje, juego.

ABSTRACT

This Final Degree Project focuses on vocabulary acquisition in Early Childhood Education using childrens's stories and intelligence bits as teaching resources. The Project is developed in a classromm on three-years-old children at Lestonnac School in Valladolid, characterized by linguistic diversity. An intervention proposal based on storytelling and interactive activities is designed to support language development. The results highlight the oral comprehension, and the use of new vocabulary in daily classroom routines.

Keywords: children`s story, vocabulary acquisition, bits of intelligence, early childhood education, language development, play.

Índice:

INTRODUCCIÓN.....	4
I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	6
3.1 El desarrollo del lenguaje en la etapa de educación infantil	7
3.1 El cuento infantil como recurso para el desarrollo del lenguaje	14
3.2 El método Doman y los bits de inteligencia	17
4. Metodología y Enfoques Metodológicos	21
II. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	26
1. Justificación de la propuesta de intervención.....	26
2. Objetivos	27
3. Metodología: Enfoque metodológicos.....	30
4. Desarrollo de la propuesta.....	32
5. Temporalización: cronograma	35
6. Evaluación de la propuesta de intervención	36
III. CONCLUSIONES.....	37
IV. REFLEXIÓN FINAL.....	38
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
VII. ANEXOS	41

INTRODUCCIÓN

A lo largo de este documento presentamos un análisis de la adquisición del vocabulario concretamente en un aula de 3 años en el centro educativo Lestonnac de Valladolid, intentando responder a la diversidad lingüística que se da en el aula.

A través de una serie de autores se explica el desarrollo del lenguaje en la etapa de educación infantil haciendo mención a las etapas de este desarrollo del lenguaje y analizando qué papel desempeña el entorno educativo para el aprendizaje de nuevas palabras. También veremos el uso de los cuentos infantiles como herramienta de aprendizaje y las funciones que desempeña y como favorecen a la comprensión y expresión oral de los niños. Por último, comentaremos el método Doman, de donde proviene, qué son los bits de inteligencia, cómo estos se pueden llevar al aula de manera eficaz y que beneficios tiene para la etapa de Educación Infantil.

En la segunda parte se realiza una propuesta de intervención basada en la adquisición del vocabulario por medio de los cuentos infantiles, los bits de inteligencia y actividades de carácter manipulativo buscando promover un aprendizaje que sea activo, significativo y global que permita tanto el desarrollo lingüístico como desarrollo global de los niños durante el periodo de Educación Infantil.

I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Uno de los pilares fundamentales en el desarrollo de los niños es el lenguaje, sobre todo en los primeros años de vida. En dicho periodo se asientan las bases de la comunicación, la socialización, el pensamiento y, por ende, la identidad personal.

Los menores, por medio del lenguaje, entienden el mundo que los rodea, les permite expresar sentimientos y emociones, logran establecer relaciones con su entorno y, además, son capaces de organizar sus propias vivencias. Durante todo este proceso, la adquisición de vocabulario es primordial porque, obtener un repertorio léxico extenso y significativo hace posible una comunicación mucho más eficaz, promoviendo así el desarrollo tanto cognitivo como emocional.

A lo largo de la etapa de Educación Infantil, la enseñanza y aprendizaje del lenguaje se da de forma espontánea, rápida y va unida a las experiencias comunicativas que se brindan tanto en el contexto familiar como en el contexto educativo.

Así pues, los primeros años de escolarización se convierten en un entorno idóneo para el fomento del desarrollo lingüístico por medio de propuestas didácticas que se ajustan a las características y ritmos de los niños en el aula. Por consiguiente, es primordial ofrecer experiencias de aprendizaje variadas, motivadoras y significativas para que los niños puedan ir incorporando el así nuevo vocabulario de forma natural, funcional y contextualizada.

Uno de los recursos pedagógicos más usados durante este periodo escolar son los cuentos infantiles debido a que unen elementos visuales, emocionales y narrativos que ayudan a la interiorización y comprensión del lenguaje. Escuchando los cuentos, facilitamos la ampliación de palabras, perfeccionamos la comprensión oral y hacemos que los alumnos se familiaricen con estructuras gramaticales que cada vez serán más difíciles. Asimismo, los relatos promueven el placer por la lectura, estimulan su imaginación, proporcionan ejemplos de lenguaje apropiados que los niños pueden replicar e incorporar progresivamente a su expresión oral.

La estimulación temprana, a la par que los cuentos infantiles y los recursos visuales, es un recurso importante para aprender nuevo vocabulario. En dicho contexto, el método Doman y los bits de inteligencia, se brindan como una herramienta complementaria que apoya a la memoria visual, la atención y la escucha activa. Su implementación en el aula, por medio de un enfoque lúdico y respetuoso con las características y ritmos de desarrollo de los niños, hace que se pueda reforzar el aprendizaje del lenguaje, promoviendo, a su vez, que la adquisición de nuevos términos se plantee de manera motivadora, sencilla y lúdica.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Todas las razones mencionadas anteriormente me han llevado a elegir este foco de análisis para mi último trabajo en esta etapa académica. El uso de cuentos infantiles me impresionó mucho a lo largo de estos años de estudio de Grado. Cuando empecé a buscar sobre el posible tema de mi trabajo tenía claro que quería que tuviera relación con los cuentos porque forman parte de mi día a día. Además, creo que el amor por la lectura es una de las características que conforman a un buen docente.

Las asignaturas de *Literatura Infantil*, *Literatura Popular* y *Didáctica de la Lengua* fueron las que más llamaron mi atención y las que más disfruté aprendiendo. Creo que

los cuentos pueden aportarnos, mucho más de lo que se podría pensar, por ello, quería terminar esta etapa de mi vida académica con ello como centro de mi Trabajo de Fin de Grado.

Por otra parte, escogí los bits de inteligencia, del método Doman, porque me parece una opción de aprender muy rápida, sencilla y eficaz. Dicho recurso puede tratar el tema que se desee, por eso me pareció ideal usarlos a la par que los cuentos para ayudar a ampliar el vocabulario de los niños. Tuve la suerte de tener como alumnos a niños de 3 años que todavía siguen en el proceso de aprendizaje, por ello que me pareció ideal incluir esta herramienta, los bits de inteligencia, como recurso para esa adquisición de palabras y refuerzo de las que ya tenían en su vocabulario.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir a través de este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Aprender sobre la adquisición del vocabulario en la etapa de Educación Infantil situada en un aula.
- Elaborar una propuesta de intervención para un aula de 3 años relacionada con los cuentos infantiles, la adquisición de palabras y los bits de inteligencia.
- Estudiar la eficacia de los cuentos infantiles y bits de inteligencia como herramienta pedagógica para el desarrollo del vocabulario en la etapa de Educación Infantil.
- Diseñar actividades para promover las capacidades de observación, manipulación, atención y experimentación en el contexto antes mencionado.
- Reflexionar como aproximar el vocabulario de los cuentos infantiles con la vida cotidiana.

3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

A la luz de todo lo anterior procedemos a la redacción de tres puntos fundamentales que marcarán esta fundamentación teórica.

Empezando por la explicación a grandes rasgos del desarrollo del lenguaje concretamente en el periodo de educación infantil. Dentro de este apartado se expondrán las ideas de lo que es el lenguaje, las etapas de desarrollo que tiene dicho lenguaje, cómo es esa

adquisición y ampliación del vocabulario y por último que papel desempeña el entorno educativo en esa adquisición de nuevas palabras.

Seguiremos con el apartado de los cuentos infantiles como recurso para el desarrollo del lenguaje, donde hablaremos qué es el cuento y como usar esta herramienta en el aula.

También de las funciones de los cuentos y como estos favorecen a la comprensión y expresión oral. Por último, hablaremos de la selección de cuentos ya que debe ser adecuada y adaptada al nivel de los alumnos.

Terminaremos este marco teórico hablando del método Doman, de donde surge este método. Señalaremos también qué son y en qué consisten los bits de inteligencia, además de ver los beneficios que tienen para la Educación Infantil y cómo podemos llevar este método a las aulas.

Para poder llevar a cabo este proyecto existen una serie de teorías y autores que las sustentan que nos muestran lo que ocurre en cuanto al desarrollo del lenguaje en edades tempranas, cómo se adquiere este lenguaje, qué se necesita para que se adquiera, cómo se puede llegar a ampliar el repertorio de palabras en los niños.¹

3.1 El desarrollo del lenguaje en la etapa de educación infantil

El lenguaje es un elemento esencial del desarrollo de los niños puesto que constituye las bases del pensamiento, la comunicación y la socialización.

En el periodo de educación infantil, el lenguaje evoluciona de una manera rápida y forma parte del medio para la adquisición de conocimientos, de la expresión de pensamientos, de emociones y de la propia construcción de la identidad.

3.1.1 El lenguaje como el eje del desarrollo integral

Como decía Lev Vygotsky (1979), el lenguaje es un instrumento cultural que aboga en la construcción del pensamiento y que permite a los menores a interactuar con su entorno de una forma muy significativa. Conforme a su planteamiento, el lenguaje hace que los niños puedan planificar sus acciones, reflexionar sobre estas y además incrementar en habilidades cognitivas mucho más complejas.

¹ Quisiera señalar que la bibliografía que se maneja a lo largo de las explicaciones son las traducciones al español. En las referencias no aludimos a los documentos originales sino a sus traducciones.

Durante la etapa de educación infantil, todo lo mencionado implica que, al escuchar cuentos, los niños además de enriquecer su vocabulario adquieren capacidad de pensamiento mediante el lenguaje. Por cada palabra nueva que aprenden lo que realizan es categorizar el mundo y poder expresar las ideas y pensamientos de una manera mucho más precisa.

Este autor da nombre al concepto de “lenguaje privado”, que se da entre los 2 y 6 años y se refiere al momento donde los niños empiezan a hablar en voz alta durante la realización de alguna acción, por ejemplo, mientras juegan ir diciendo lo que están haciendo, “colocó esto aquí”, “ahora me voy allí”, etc.

Vygotsky expuso que este tipo de lenguaje lo que hace es cumplir una función reguladora, es decir, que ayuda a los menores a guiarse sus propias conductas, comportamientos y conflictos que resolver. Con el paso del tiempo, este tipo de lenguaje se convierte en “lenguaje interior”, también conocido como pensamiento silencioso.

En consecuencia, cuando en un aula de educación infantil se cuentan lo que ocurre es que se está fortaleciendo el paso de un lenguaje externo a un lenguaje interno, reforzando el pensamiento lógico y la autorregulación.

Vygotsky apuntaba que el lenguaje tiene sus cimientos en un contexto social y cultural, es decir, que los menores aprenden a hablar ya que viven en un entorno en el cual el lenguaje tiene un sentido porque se usa para la comunicación y para la construcción de un conocimiento compartido. Según el punto de vista socioconstructivista, el desarrollo del lenguaje está unido a la práctica e interacción comunicativas cotidianas del entorno del menor.

“El lenguaje es el principal mediador entre el pensamiento y la acción; se convierte en la herramienta que permite al niño organizar la realidad y compartirla con otros” (Vygotsky, 1979, p.92)

3.1.2 Etapas del desarrollo del lenguaje

Uno de los autores fundamentales en la psicología del desarrollo y la educación infantil y que sigue un enfoque constructivista es Jean Piaget. Este autor sostiene que los niños elaboran de una manera activa su conocimiento a través de la interacción con el entorno. También sugiere que el aprendizaje no sucede de una forma pasiva, sino que se dé como parte de un proceso activo.

El concepto de lenguaje, según esta visión, no se debe mirar como un componente aislado, sino como una herramienta que refleje y potencie el pleno desarrollo de pensamiento. Como bien expone este autor, el desarrollo cognitivo pasa por diferentes fases y cada una

de estas están caracterizadas por una serie de factores muy particulares en cuanto a la hora de relacionarse, de comprender el entorno y del modo de expresarse a través del lenguaje (Piaget, 1970; Piaget 1977).

Si nos referimos al entorno de la educación infantil vemos que estas etapas son importantes para el diseño de estrategias pedagógicas acordes a las necesidades y etapa evolutiva de cada niño.

Las etapas en las que Piaget dividió el desarrollo de los niños son cuatro. La primera que abarca desde los 0 a los 2 años llamada Etapa Sensoriomotriz, expuso que los niños durante este periodo se comunican y se relacionan con el entorno a través de los sentidos y de las acciones que realizan. El pensamiento está ligado a la experiencia concreta y el lenguaje que aún no se ha desarrollado hace que todo su acercamiento con el entorno sea de carácter sensitivo.

A finales de esta etapa aparece la función simbólica que hace que los menores plasmen de manera mental las situaciones u objetos ausentes. Esto hace que sean los cimientos para la adquisición del lenguaje y del juego simbólico para las siguientes etapas evolutivas.

La segunda que va desde los 2 hasta los 7 años y que tituló como Etapa Preoperacional, es donde se encuentran los protagonistas de este proyecto. Tiene como característica principal el desarrollo de pensamiento simbólico y del lenguaje expresivo.

En esta etapa, los menores ya pueden recrear de forma mental objetos y/o experiencias a través de imágenes, palabras o gestos a pesar de que su pensar aún es intuitivo y egocéntrico. Si analizamos esta etapa vemos que se caracteriza por su pensamiento simbólico, es decir que los niños usan una palabra o un objeto para expresar otra cosa.

Otra característica es el lenguaje en expansión, que se refiere a que empiezan a poder hacer oraciones sencillas, repitiendo palabras que escuchan en su entorno y que ayudan a la rápida adquisición de un léxico receptivo y expresivo (Piaget, 1977).

El juego simbólico es otra característica ya que, mediante el juego, los niños repiten palabras que escuchan a su alrededor, además de representar escenas cotidianas que les ayuda a reforzar su vocabulario.

Otra de las características más significativas es el egocentrismo cognitivo, que lo que hace es percibir la realidad desde el punto de vista de cada uno, lo que lleva a que los mensajes que comprendemos y la adquisición de palabras nuevas depende totalmente de uno mismo.

La tercera, la etapa de operaciones concretas que engloba de los 7 a los 11 años y la última, que es a partir de los 12 años, llamada etapa de operaciones formales.

3.1.4 La adquisición y ampliación del vocabulario

El vocabulario es uno de los fundamentos principales del desarrollo del lenguaje durante la educación infantil, pues hace posible que los niños comprendan su entorno, se puedan expresar, puedan moderar sus comportamientos y puedan generar nuevos pensamientos. Según algunos autores, el crecimiento durante los primeros años es rápida y está muy influenciado por la interacción de los niños con el medio, así como su propia maduración cognitiva y las experiencias comunicativas a las que se les expone. (Vygotsky, 1979; Bruner, 1983; Piaget, 1977).

Es por ello que entender cómo se adquiere y cómo se amplía es fundamental para poder realizar propuestas educativas eficaces y que favorezcan un aprendizaje significativo.

3.1.4.1 Qué se entiende por “vocabulario”.

En la literatura, el concepto de vocabulario se define como un conjunto de formas lingüísticas que un hablante puede entender, reconocer y/o producir. Se distinguen dos tipos de vocabulario, por un lado, el vocabulario receptivo que es el que es comprensivo y por otro el vocabulario productivo que es el expresivo.

El primero, el vocabulario receptivo, se refiere a las palabras que una persona puede reconocer y comprender tanto en audición como en la lectura, el segundo, el vocabulario productivo, es aquel que agrupa las palabras que las personas usan de manera activa para poder decirlas tanto a nivel oral como escrito.

Cassany (1999) por su parte, desataca que el vocabulario se muestra como un sistema organizado, donde cada término tiene relación semántica con otros, a nivel de categorías, significados emocionales, funciones comunicativas entre otros. Eso hace que saber y reconocer una palabra implique entender su forma, su significado y el uso que tiene en determinados contextos.

Por otro lado, Bruner (1983, 1986) muestra una visión para que podamos comprender como los niños van avanzando en el léxico comprensivo hasta llegar al léxico expresivo.

El lenguaje se aprende por medio de situaciones de interacción con el entorno que estén estructuradas, Bruner los denomina “formatos”, estos pueden ser rutinas, juegos, o incluso la lectura de cuentos. En dichos contextos, el adulto brinda un andamiaje lingüístico que se adapta al nivel de los menores a través de repeticiones, lenguaje sencillo e incluso reformulaciones. Esto hace que sea para el niño mucho más sencillo comprender palabras en situaciones predecibles y que posteriormente pueda producirlas el mismo.

Todo ello hace que el vocabulario no se base solo en la exposición, sino que sea una mediación del adulto que se transforme con cada interacción siendo así una oportunidad lingüística. Bruner sostiene que este proceso es progresivo, es decir que los niños interiorizan primero el significado y después lo incorporan en su vocabulario.

Por ello, la adquisición del vocabulario en el periodo de educación infantil se entiende como un proceso social, interactivo y cultural, por el cual el adulto hace de modelo, un guía y es él el que desarrolla ese vocabulario y hace que se adquieran significados debido al uso que se hace de ese vocabulario dependiendo del contexto.

3.1.4.2 Cómo se amplía el vocabulario a través de la repetición, la asociación y el contexto.

Como todo lo que ocurre en esta etapa, el aprendizaje no se produce de manera aislada, sino que todo es a través de un conjunto de procesos cognitivos y sociales que se activan a la vez. En el caso del vocabulario se da por medio de la repetición, la asociación y el contexto en el que se utiliza.

Comenzando con la repetición, vemos que la neuro-educación defiende que la repetición ayuda a la consolidación de información en la memoria a largo plazo (Mora, 2018). Los menores atienden y escuchan una palabra en diferentes situaciones lo que hace que se fortalezca su cerebro y las conexiones neuronales que se asocian a dicha forma lingüística. Es por ello que la repetición sistemática facilita que la adquisición del lenguaje se convierta en algo familiar. Siguiendo con la asociación y la creación de redes semánticas vemos que la adquisición de vocabulario es mucho más rentable cuando las palabras están relacionadas con otras que ya conocen.

Por otro lado, Ausubel (1983), define que el aprendizaje significativo se da cuando los nuevos conocimientos se unifican con los esquemas que ya tenían. Si lo relacionamos con el ámbito del lenguaje, vemos que implica que los niños integren lenguaje nuevo creando vínculos con respecto a categorías, imágenes, emociones o incluso experiencias personales. Por último, el apoyo tanto visual como gestual como emocional es igual de significativo que los otros procesos.

Para Bruner (1986), los menores adquieren nuevo lenguaje dentro de rutinas que están guiadas por los adultos, haciendo que la entonación, los gestos y los apoyos visuales que se utilicen sean como un facilitador para que se anticipen y las comprendan de manera eficaz.

3.1.4.3 El aprendizaje de palabras nuevas debe ser significativo y contextualizado, no memorístico.

En la etapa de educación infantil, la adquisición de vocabulario se debe considerar un proceso activo, útil y contextualizado, donde las palabras cobran un significado a través de las verdaderas necesidades comunicativas y experiencias de los niños.

En dicho periodo, memorizar una lista de palabras o repetir términos sin contexto alguno hace que sea ineficaz y no garantiza que los menores puedan utilizar ese vocabulario de manera autónoma, por lo cual, Ausubel (1983) asegura que el aprendizaje es mucho más duradero cuando la nueva información tiene una relación estrecha con los conocimientos previos de los niños y se incorpora a su estructura cognitiva.

Dicho esto, aprender una palabra significa relacionarla con experiencias de uno mismo y utilizarla en situaciones reales y dotarla de un valor comunicativo específico. Esto es lo que hace que sea diferente a la memorización mecánica ya que en ella la palabra se recuerda de forma temporal sin llegar a convertirse en parte del repertorio expresivo.

Según Vygotsky (1979), el lenguaje se adquiere a través de interacciones sociales relevantes donde el menor interactúa con el adulto, intercambia significados y va formando de manera progresiva una red de palabras más complejas. Desde esta perspectiva, las actividades que implican un diálogo, una narración o experiencias

sensoriales son particularmente efectivas para aprender palabras nuevas ya que se vinculan con las emociones, acciones y contextos.

Bruner (1983) respalda dicho concepto ya que sostiene que las palabras no se aprenden de manera independiente, sino que, en contextos y rutinas culturales, como pueden ser los cuentos, los diálogos o los juegos de rol. En dichas circunstancias, la repetición natural, el interés del niño y la participación activa hace que se produzca un aprendizaje funcional y profundo.

Sin duda, el aprendizaje de las palabras debe estar integrado en experiencias vivenciales, estimulantes, motivadores y con gran significado. El desarrollo del lenguaje debe fundamentarse en la comprensión, el uso funcional y la conexión emocional con las palabras.

3.1.5 El papel del entorno educativo y de la docente como modelo lingüístico.

El aula es un entorno casi tan relevante como lo es el entorno familiar. Ambos desempeñan un modelo de uso del lenguaje y hace que los alumnos aprendan diferentes funciones del lenguaje y distintos usos comunicativos por medio de la observación y la imitación (Luria, 1984; Cassany, 1999).

Por otro lado, Bruner (1986) sustenta que el adulto hace de andamio lingüístico, es decir, que ofrece ejemplos de habla mucho más complejos. Los niños, esos ejemplos, los reconstruyen y los asimilan de manera progresiva. Los andamiajes permiten que los menores progresen desde formas sencillas de comunicación a otras más complejas y elaboradas.

Por otra parte, el entorno educativo debería concebirse como un espacio comunicativo, emocional y social en el cual se fomenta el lenguaje a través de interacciones cotidianas. Desde un enfoque sociocultural el desarrollo del aprendizaje apoya que el desarrollo y el aprendizaje se dan a través de la interacción social y la mediación lingüística. El aula debe brindar unos espacios estimulantes y ricos en vivencias y significados compartidos. Así pues, el entorno educativo hace de andamiaje del lenguaje ya que facilita que los alumnos incorporen palabras nuevas, estructuras y funciones comunicativas a través de la observación y participación de los mismos en situaciones reales.

“El docente debe convertirse en un interlocutor competente, sensible y estimulante, capaz de adaptar su lenguaje a las necesidades de cada niño” (Bruner, 1986, p.71)

Una de las funciones que el docente desempeña es ofrece situaciones de comunicación significativa, donde el lenguaje tenga un propósito real como puede ser el hecho de expresar sentimientos y/o deseos, narrar experiencias, resolver conflictos o simplemente compartir ideas. Es por ello que los docentes utilizan un lenguaje sencillo, claro, rico y diverso, siempre cuidado la pronunciación, la entonación y el propio vocabulario para así que los alumnos lo adopten como ejemplo a seguir.

3.1 El cuento infantil como recurso para el desarrollo del lenguaje

El desarrollo del lenguaje oral es uno de los ejes primordiales durante la fase de Educación Infantil. En esta línea, el cuento para los niños se manifiesta como un recurso pedagógico de gran valor, porque mezcla componentes narrativos, visuales y emocionales que permiten obtener el lenguaje de manera natural y con significado. Mediante la escucha de historias, los niños amplían su vocabulario, su comprensión oral se mejora y empiezan a estructurar de manera progresiva su expresión verbal.

Asimismo, el cuento se relaciona con la necesidad innata de los pequeños de jugar, entender y fantasear con el mundo que los rodea, transformándose en un instrumento educativo muy valioso dentro del aula.

3.2.1 El cuento como herramienta didáctica, emocional y lingüística.

El cuento es una narración breve, ya sea oral o escrita, que relata un acontecimiento ficticio nos señala el autor Molina (2008) . El cuento es, desde una perspectiva histórica, una de las formas más antiguas de literatura popular y de transmisión oral. Según F. Cazamian, se trata de “la forma más primitiva y antigua de literatura” (Molina, 2008). La gran cantidad de recopilaciones contemporáneas, que incluyen cuentos exóticos, folclóricos, tradicionales y regionales, entre otros, muestra que el cuento se mantiene vigente hoy en día. El cuento se distingue por su brevedad, linealidad y sencillez y exhibe además personajes caracterizados y escenarios descritos que llevan a cabo una única secuencia de actos. En ellos las conclusiones inesperadas son frecuentes, así como la coherencia con el desenlace de los hechos y con el pensamiento infantil.

De acuerdo con Molina (2008), el cuento tiene una estructura que incluye cuatro partes, empezando con la presentación de los personajes, que surgen en medio de un conflicto,

le sigue el conflicto que tienen que resolver, continua con la acción que hace que el conflicto se solucione y, para terminar, la resolución de dicho conflicto. Dependiendo de la edad a la que este dirigida el cuento, los conflictos serán más o menos sencillas y se resolverán de manera rápida o lenta.

El cuento infantil desempeña tres funciones en el proceso de educación, la didáctica, la emocional y la lingüística. Desde la perspectiva didáctica, el cuento hace posible que se presenten contenidos de forma contextualizada y llamativa, lo cual favorece aprendizajes con significado.

A nivel emocional, el cuento se convierte en una herramienta esencial para fomentar el desarrollo afectivo de los alumnos. Los menores se ven reflejados en los personajes, identifican emociones y situaciones similares a las suyas y obtienen habilidades para manejarlos. Bettelheim (1994) subraya que los cuentos infantiles contribuyen a que los niños comprendan sus conflictos internos y den significado a sus sentimientos, proporcionando así seguridad y bienestar emocional. En cuanto a la perspectiva lingüística, el cuento es un ejemplo de un lenguaje rico y estructurado. A través de la escucha reiterada de relatos, los alumnos interiorizan estructuras gramaticales, expanden su vocabulario y perfeccionan su habilidad para comprender y expresarse oralmente. El lenguaje narrativo, cuando se presenta en contextos significativos, resulta más accesible y comprensible para los menores (Bruner, 1966).

3.2.2 Funciones del cuento: educativa, afectiva, moral, lingüística y estética.

El cuento infantil cumple con varias funciones que favorecen el desarrollo integral de los niños. Una de ellas es la función educativa, desempeña un papel educativo ya que, al transmitir normas, valores y conocimientos de manera implícita, promueve el aprendizaje cultural y social. A través de los cuentos, los alumnos adquieren normas de convivencia, pautas de comportamiento y maneras de relacionarse con otras personas mediante las historias.

Por otro lado, la función afectiva es notable ya que, el cuento brinda un espacio seguro en el que los niños pueden manifestar sus emociones, temores y preocupaciones. Asimismo, el cuento desempeña una función moral, al contribuir a que los niños entiendan las consecuencias de sus acciones y a distinguir entre comportamientos

apropiados e inapropiados. Dicha función no se presenta de manera explícita, sino que está integrada en la trama narrativa, lo cual hace que su interiorización sea mucho más sencilla.

Desde un enfoque lingüístico el papel del cuento es particularmente importante ya que favorece la adquisición del vocabulario, estructurar el discurso y perfeccionar la expresión oral. Por último, el cuento cumple una función estética al acercar a los menores a la literatura, al lenguaje cuidado y a la narración oral, fomentando el gusto por la literatura desde edades tempranas (Colomer, 2010).

3.2.3 Cómo los cuentos favorecen la comprensión y la expresión oral.

Los cuentos infantiles promueven el progreso de la comprensión oral directamente, ya que enseñan a los pequeños a escuchar, seguir una secuencia narrativa y prever sucesos. La repetición de estructuras y circunstancias permite que los alumnos entiendan el significado de palabras nuevas en un contexto familiar, lo que hace más fácil su aprendizaje y retención.

Asimismo, los cuentos promueven el habla oral ya que animan a los niños/as a participar, contestar preguntas, repetir palabras y dar su opinión sobre el cuento. De acuerdo con Bruner (1986), el lenguaje se adquiere en contextos de interacción social y la narración compartida ofrece un entorno ideal para el diálogo y comunicación.

La repetición de cuentos conocidos permite a los oyentes anticiparse al relato, completan frases y empleen expresiones adquiridas, fortaleciendo así su habilidad lingüística. En aulas con diversidad del lenguaje, los cuentos hacen un soporte esencial para la adquisición del español, por lo que esta característica es particularmente ventajosa.

3.2.4 Selección de cuentos adecuados para 3 años

Uno de los aspectos clave para que se cumplan la función educativa y lingüística es una buena selección de cuentos. Dentro del aula de 3 años se da prioridad a los cuentos que tienen estructuras sencillas, un ritmo marcado, ilustraciones atractivas y un vocabulario claro y repetitivo. Los cuentos que se repiten hacen más sencilla la predicción de lo que va a pasar, lo cual hace que se promueva que los alumnos participen de forma activa y aprendan nuevo vocabulario.

Por otro lado, las ilustraciones ejercen de apoyo visual, favoreciendo así la comprensión del significado del texto y reforzando la asociación entre imagen y palabra. Igualmente, los cuentos están relacionados con el entorno próximo de los menores, abordando temas del día a día como pueden ser los animales, alimentación, emociones o la convivencia, lo que favorece que los niños puedan establecer una conexión entre lo que vive y lo que se lee.

En educación infantil, la lectura en voz alta y la narración oral son actividades que tienen un papel esencial en el desarrollo del lenguaje. La expresividad del docente, el ritmo, la entonación y los gestos hacen que la experiencia de narrar mejore y se atraiga el interés de los alumnos, por lo que toma la ocasión del cuento en un momento importante para aprender.

Bruner (1986), sostiene que la adquisición del lenguaje se produce en contextos de interacción comunicativa ya que esta narración compartida brinda una oportunidad única para la comunicación verbal. Los niños, a través de la lectura en voz alta, escuchan modelos correctos de pronunciación, estructura del lenguaje y entonación lo que favorece su desarrollo lingüístico. Asimismo, la narración oral hace posible que se ajuste el cuento al nivel del grupo, introducir preguntas, repetir palabras clave y se estimule la participación activa, de este modo, la expresión oral y la comprensión se ven fortalecidas.

3.2 El método Doman y los bits de inteligencia

El método Doman y los bits de inteligencia son una propuesta de estimulación temprana que ha tenido un impacto significativo en educación, particularmente en la etapa de educación infantil. Basado en el potencial de aprendizaje del cerebro durante las primeras etapas de vida, dicho enfoque sostiene que la exposición sistemática a estímulos apropiados puede favorecer el desarrollo cognitivo de los niños. El origen de este método, sus principales aspectos, ventajas que se brindan en el periodo de infantil y su posible adecuación al ámbito escolar se tratan a continuación.

3.3.1 Origen del método (Glenn Doman, años 60, Filadelfia).

Este método creado por Glenn Doman surge en los años 60 en la ciudad de Filadelfia, Estados Unidos. Este autor fue fundador del *Institutes for the Achievement of Human Potential* (IAHP) y empezó su trabajo centrándose únicamente en los menores

con daños a nivel cognitivo, a ellos les aplicaba programas que consistían en la estimulación neurológica temprana con la idea de favorecer su recuperación a nivel de cognición y motricidad. Una vez obtenidos resultados de su observación expresó que el cerebro de todos niños, con y sin dificultades, podría obtener beneficio de esta estimulación temprana si se aplicaba de manera sistemática y adecuada (Doman, 2010).

Doman sostuvo que el cerebro de un menor tiene una gran plasticidad durante los seis primeros años y que con la exposición a estímulos adecuados tanto visuales, como auditivos como táctiles esto haría que el desarrollo a nivel cognitivo se potenciase de manera significativa. En qué consisten los bits de inteligencia: tarjetas visuales con palabras e imágenes que estimulan la memoria visual. Por lo tanto, su perspectiva se fundamentó en el concepto de que la inteligencia o es una capacidad estática, sino un potencial que puede expandirse mediante experiencias breves, positivas y reiteradas (Doman & Doman, 2009).

Su metodología se promulgó en educadores que querían trabajar esta estimulación temprana a pesar de que en sus comienzos solo se aplicaba en el ámbito doméstico, rápidamente se pasó al entorno educativo y más concretamente a la educación infantil debido a su compatibilidad con los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la curiosidad, observación y juego. Este autor veía este aprendizaje como si fuera una actividad lúdica y didáctica ya que en todo momento se respeta el ritmo natural de los niños se presenta el aprendizaje de forma breve, clara y estimulante. Este método se impulsó gracias a la publicación de las obras *Hoy to Teach Your Baby to Read* (1964) y *How to Multiply Your Baby's Intelligence* (1983) que posteriormente fueron traducidas a diferentes lenguas. La idea principal de estas obras es que los bebés son capaces de aprender a leer y reconocer conceptos difíciles si se les muestra de una manera correcta desde edades tempranas mediante la exposición diaria y afectiva a estímulos visuales.

3.3.2 En qué consisten los bits de inteligencia.

Estas tarjetas conocidas por el nombre de “bits de inteligencia” forman el núcleo práctico del método Doman. Estas láminas visuales muestran información muy específica sobre un nombre, un objeto, un concepto o una categoría. Cada bit cuenta con el nombre escrito en letras de gran tamaño, de color rojo, con una tipografía específica y en algún momento se puede reforzar con la ayuda de la imagen que describe cada tarjeta. El

concepto de “bit” viene de la informática y se emplea en este contexto para aludir a una unidad mínima de información que el cerebro puede procesar de manera veloz. Para Doman, el aprendizaje en edades tempranas debe apoyarse en la presentación de manera secuencial de unidades pequeñas, claras y precisas que pueden ser percibidas con mayor facilidad y que se pueden almacenar en la memoria visual (Doman, 2010).

El método consiste en enseñar a los niños las tarjetas con las palabras que nos interesen que aprendan de una forma rápida, con ritmo y repetida. Cada bit se muestra durante dos/tres segundos mientras el docente enuncia dicha palabra en voz alta. Cuando se muestran estas tarjetas no hace falta pedirles a los menores que la repitan, ya que el objetivo de estos bits es la exposición del cerebro a información multisensorial y organizada sin generar presión.

Las tarjetas se presentan por categorías, el docente las selecciona para poder enseñar y trabajar conceptos concretos dependiendo de lo que se quiera aprender en ese momento. Cada serie de tarjetas se puede repetir varias veces al día, además de ir variando su orden a medida que se enseñan cada día, para que así, no se aprendan el orden sino verdaderamente lo que quiere decir esa tarjeta. Doman defendía que este tipo de estimulación a nivel visual hace que se desarrolle la capacidad de atención, la memoria tanto a corto como a largo plazo y la posibilidad de asociar palabras con una imagen concreta, lo que hace que para su futuro sea mejor a nivel de lecto-escritura. En definitiva, la idea principal es estimular el cerebro de los niños para que aprendan de una manera eficaz y no solo la simple memorización de conceptos.

3.3.3 Beneficios para la etapa infantil: atención, memoria, observación, adquisición de vocabulario.

Este método tiene una serie de beneficios tanto a nivel cognitivo como a nivel pedagógico, sobre todo cuando se realizan dentro de un enfoque lúdico y flexible.

Uno de ellos es que se estimula la memoria visual y auditiva. Al mostrar las tarjetas con la palabra que se desee aprender y además verbalizarla en voz alta hace que se fomente de manera consciente esta memoria. Además, hace que los niños asocien conceptos a palabras y establezcan categorías de esas palabras. Esto hace que se refuercen los

procesos de recuperación y codificación de la información, lo que es fundamental para afianzar el aprendizaje.

Por otro lado, se destaca la mejora de la concentración y la atención ya que la práctica con dichas tarjetas, se plantea en intervalos de poco tiempo y adaptados a la poca capacidad atencional de los niños. Esta muestra de tarjetas que se presentan de manera rápida y rítmica hace que se beneficie la atención selectiva y sostenida, practicando en la habilidad de enfocar la mirada y la escucha de una forma activa.

Otro de los beneficios es la propia ampliación y adquisición de vocabulario. Al combinar los estímulos visuales y auditivos hace que los niños adquieran vocabulario nuevo de forma natural, sin la necesidad de una guía cerrada. Como se asocia cada término a una imagen concreta hace que se facilite este aprendizaje además de la comprensión tanto sistemática como la retención. Dicha técnica resulta muy favorable en educación infantil ya que es cuando están adquiriendo nuevo lenguaje tanto de manera oral como escrita, dependiendo del curso, ya que se encuentran en pleno desarrollo y la conexión imagen-palabra refuerza esa construcción de significados.

Por último, el uso de bits hace que se genere en los niños motivación y autoconfianza porque, al plantearlo como una sesión lúdica, el aprendizaje se convierte en una experiencia significativa y placentera. Los menores tienen la sensación de poder, disfrutan de participar y se sienten complacidos cuando identifican y nombran las tarjetas.

Dicha perspectiva de éxito incide directamente en la actitud positiva hacia el aprendizaje y la autoestima, valores que la legislación educativa actual, como es la LOMLOE (2020) y el Real Decreto 95/2022, considera imprescindibles para la etapa de educación infantil.

3.3.4 Adaptación del método a la escuela

A pesar de que el método Doman nace como una propuesta para el uso en casa entre familiares e hijos, tiene la capacidad de adecuarse al ámbito escolar si se aplica desde una perspectiva pedagógica que sea activa, respetuosa y significativa. El docente desempeña el rol de intermediario y usa los bits como una herramienta complementaria dentro de una programación global.

Para poder llevar este método al aula de una manera efectiva debe ser necesario que las sesiones sean breves, es decir de entre 5 y 7 minutos y al poder ser cuando los niños tengan una alta capacidad de atención, que suele ser o al empezar la jornada o tras un momento de actividad de movimiento. Al ser sesiones tan cortas, la serie de bits que se presentarán serán de entre 5 y/o 10, dependiendo del nivel de cada aula, y estarán organizados por categorías para que el aprendizaje sea más fácil.

En cuanto a la exposición de los bits deberá ser ágil, motivadora, con ritmo y enseñando dichas tarjetas al menos 3 segundos, por ende, el clima del aula al presentar estos bits debe ser un clima emocional positivo ya que así puede favorecer a su aprendizaje. Por último, las series de los bits deberán ser cambiadas periódicamente, es decir, ir variando el orden, para así ver un aprendizaje efectivo y no una mera memorización del orden de las tarjetas.

Una de las ventajas de trabajar con bits de inteligencia dentro del aula es la versatilidad que tienen, al poder ser de cualquier temática o categoría se puede incluir en cualquier metodología globalizada y lúdica. En definitiva, este método Doman es posible integrarlo eficazmente en las aulas si se usa como una herramienta de trabajo y no como un fin en sí mismo, y estando dentro de un enfoque metodológico participativo y flexible.

4. Metodología y Enfoques Metodológicos

En el ámbito de la Educación Infantil, entender las metodologías aplicadas y los enfoques metodológicos es fundamental para promover un aprendizaje integral y significativo para los niños. El concepto de enfoque metodológico hace referencia a la visión general o perspectiva educativa que guía el proceso de enseñanza lo que incluye principios, valores y estrategias generales sobre cómo se comprende el aprendizaje (Coll, 2001). Por otra parte, el término metodología se refiere a cómo aplicar dichos enfoques metodológicos de forma mucho más específica, es decir, el uso que hace el docente de técnicas, recursos y actividades para fomentar la adquisición de competencias, habilidades y conocimientos (Pérez, 2018).

Dichos conceptos son especialmente relevantes en el campo de la educación infantil, ya que en esa etapa el desarrollo de los niños en las áreas emocional, social y cognitiva están profundamente ligadas. La adquisición de palabras no solo supone la memorización de palabras, sino también el desarrollo de significados en contextos más relevantes y

concretos, promoviendo así una comunicación más efectiva y a la comprensión del mundo que les rodea.

En este apartado se propone brindar un análisis de los principales enfoques metodológicos aplicables en la etapa de educación infantil.

Los enfoques metodológicos que se emplearán son los siguientes:

A) Enfoque constructivista.

El constructivismo es una corriente pedagógica que concibe el aprendizaje como un proceso activo donde los niños forman su propio conocimiento por medio de la interacción con su entorno, con la incorporación de experiencias ya vividas y la manipulación de objetos. Dicho enfoque tiene sus cimientos en las teorías de Bruner y Piaget, quienes ofrecieron puntos de vista sobre cómo se desarrolla el pensamiento infantil y cómo el aprendizaje se realiza de manera significativa.

Por un lado, Bruner (1996), hace hincapié en la importancia del descubrimiento guiado, la motivación interna y el andamiaje pedagógico, refiriéndose a la asistencia temporal que un docente da para proporcionar ayuda a los niños a su comprensión y a la autonomía.

Por otro lado, Piaget (1972), sostiene que el conocimiento no se transmite de forma pasiva, sino que es el resultado de un proceso de acomodación y asimilación donde el niño organiza la información nueva en función de sus estructuras mentales anteriores. Así el aprendizaje implica una reorganización cognitiva continua en la que la interacción con el ambiente permite desarrollar nuevos esquemas de pensamiento.

El papel del docente desde esta perspectiva cambia y pasa a ser un mediador del aprendizaje, es decir que proporciona experiencias significativas y brinda oportunidades de exploración. Si lo llevamos a la práctica educativa, una clase con este enfoque se organizaría por los rincones de aprendizaje, por ejemplo, el rincón de juego simbólico, otro de lógico-matemático e incluso de arte, estos espacios proporcionan a los alumnos experiencias significativas y que amplíen su vocabulario y desarrollen sus habilidades de una manera contextualizada y lúdica.

Cabe destacar que este enfoque reconoce la importancia del lenguaje como una herramienta de pensamiento donde por medio del diálogo, la interacción social y la resolución de conflictos los alumnos aprenden a expresar sus pensamientos y a construir significados compartidos. Por lo tanto, el vocabulario no se muestra de forma aislada,

sino que es integrado en situaciones cotidianas donde las palabras adquieren funcionalidad y sentido.

En síntesis, este enfoque promueve el aprendizaje participativo y significativo donde los niños son protagonistas de su proceso educativo, a través de la experimentación, la reflexión guiada y el propio descubrimiento los alumnos adquieren vocabulario y desarrollan sus competencias cognitivas, emocionales y sociales para su pleno desarrollo.

B) Enfoque del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo que plantea Ausubel (1968), expone que el aprendizaje se da cuando los nuevos conocimientos se relacionan de forma sustantiva y no arbitraria con los aprendizajes previos que ya presentan los niños. En este proceso los niños actúan como un organizador activo que integra, modifica y amplía sus estructuras cognitivas. La significatividad del aprendizaje depende de la existencia de conocimientos previos relevantes en los menores que hagan de anclaje para los nuevos aprendizajes, a su vez la presentación de nuevo material de manera clara y lógica para así poder permitir que se hagan vínculos entre los nuevos y los ya existentes aprendizajes y por último la disposición de los alumnos para poder aprender significativamente, es decir que muestre interés, motivación y una actitud buena para el aprendizaje.

En cuanto al papel del docente, desempeña un rol de mediador y facilitador del proceso de conexión cognitiva, es decir que su función consiste en identificar los conocimientos previos que tienen los niños, sus experiencias personales y el vocabulario que ya tienen para así poder incluir nuevos conceptos y palabras de manera relacionada, comprensible y contextualizada. Por ende, el aprendizaje implica la comprensión, integración y aplicación del mismo. Por lo tanto, las actividades que se diseñen deben ser de carácter integrador y que promuevan la observación, comparación, clasificación y aplicación del nuevo vocabulario en distintos contextos comunicativos.

Asimismo, el aprendizaje significativo promueve el desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje y conocimiento por lo que el niño percibe el uso y el sentido de lo que está aprendiendo. Cuando los nuevos conceptos se relacionan con su vida cotidiana el aprendizaje adquiere mayor importancia a nivel emocional, lo cual refuerza la motivación intrínseca y favorece la retención a largo plazo.

Este enfoque, por tanto, recalca la importancia de enseñar partiendo de unos cimientos previos de los niños proporcionando a su vez experiencias de aprendizaje con sentido. En el periodo de educación infantil esta perspectiva contribuye al desarrollo de la comprensión y del lenguaje haciendo que el nuevo vocabulario se aprenda como una red de significados que los propios niños puedan usar, recordar y aplicar a lo largo de su vida.

C) Enfoque globalizado.

La base de este enfoque es que el aprendizaje se produzca de una forma eficaz presentando los contenidos no de manera aislada, sino que estos estén incluidos en experiencias significativas y conectadas con el entorno de los niños. Los conocimientos que se adquieran serán como una red de aprendizajes contruidos de manera activa y contextualizada (Ferrer, 2015; Zabala; 1999).

Centrándonos en esta propuesta, para que la adquisición de vocabularios llegue a ser exitosa debe abordarse de forma integrada dentro de unos contextos globales y funcionales, es decir, que no sean palabras totalmente aleatorias, sino que tengan un sentido y estén dentro de unos contextos. Este enfoque fomenta que las palabras nuevas se incluyan en ambientes de aprendizajes que impliquen relación social, acción y emoción, ya que estos tres factores son esenciales para la retención y el uso significativo del léxico (Vygotsky, 1978; Bruner, 1983).

El nuevo vocabulario puede estar incluido en proyectos temáticos que combinen diferentes áreas del currículo, como puede ser el arte con la lógico-matemáticas así podrán emplear ese nuevo vocabulario no solo en un contexto concreto sino en cualquiera que se les presente. Además, esto va a hacer que asocie el lenguaje adquirido con experiencias sensoriales, motrices y sociales que hace que ayude a su comprensión y su transferencia a nuevos contextos. A su vez, el enfoque globalizado hace que se potencie la motivación y la implicación emocional de los niños. Estos factores son muy relevantes ya que influyen en la adquisición de nuevas palabras y nuevos aprendizajes.

En definitiva, este enfoque brinda un marco metodológico coherente con la naturaleza activa, vivencial y social del aprendizaje de los niños. Al incluir lenguaje en contextos ricos en significados hace que se favorezca la ampliación léxica, el desarrollo cognitivo, emocional y social de los menores.

D) Enfoque del aprendizaje activo y lúdico

Este enfoque metodológico tiene como base que los alumnos adquieran nuevos aprendizajes a través de la exploración, la acción, el juego y la participación activa de su propio proceso de aprendizaje. Esto hace que el niño sea el centro del aprendizaje, que a diferencia de los métodos tradicionales donde solo hay transmisión de conocimientos, en este enfoque el niño es reconocido como un ser curioso, creativo y capaz de construir su conocimiento mediante la interacción con el entorno y la acción. Se combinan la actividad y el aprendizaje lúdico por lo cual es ideal para utilizarla en la etapa de educación infantil. Ambos conceptos se unen dando paso a una metodología más participativa, experimental y afectiva que responde a los principios de la LOMLOE (2020) y del Real Decreto 95/2022, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

“La metodología en esta etapa será activa, flexible y globalizadora y tendrá el juego como eje vertebrador del aprendizaje” (RD 95/2022, art, 8.1).

La actividad puede considerarse una fuente ideal de aprendizaje y tiene su origen en la Escuela Nueva, que fue desarrollada por autores como Dewey, Piaget, Montessori, Freinet y Decroly. Estos autores exponían que el aprendizaje se consigue por medio de las experiencias en primera persona y la función que debe desempeñar el docente es de guía, orientador y facilitador para llevar a cabo dichas actividades del niño.

En cuanto al juego, es por naturaleza el lenguaje de los niños y a su vez es una herramienta pedagógica perfecta ya que es parte de su día a día. Si lo miramos desde una visión más psicopedagógica, el juego, además de ser una actividad recreativa, también sirve como medio de aprendizaje, de expresión, de socialización y por ende de desarrollo total de los niños. Autores como Piaget, Vygotsky y Bruner consideran el juego una potencia de aprendizaje para poder trabajar cualquier concepto. Esta parte del enfoque pues, implica aprender a través del juego incluyendo la emoción, curiosidad y expresión.

No debemos olvidar que el papel del docente, en este enfoque es importante ya que las actividades y/o juegos que se planteen para la adquisición de nuevos aprendizajes deberán ser útiles, divertidas y adaptadas a la situación del aula. Además, como se ha mencionado anteriormente, deberá actuar como guía, mediador y acompañante de dicho aprendizaje.

En definitiva, este enfoque metodológico muestra una forma humanista e integral de entender la educación infantil en la que los alumnos aprenden mediante el descubrimiento, la emoción y la acción.

II. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

1. Justificación de la propuesta de intervención.

A la luz de todo lo mencionado en la fundamentación teórica diseñamos esta propuesta para que los alumnos del aula de 3 años del colegio Lestonnac de Valladolid puedan aumentar vocabulario e interiorizar el ya adquirido.

Debido a la ubicación del centro, la gran mayoría de los niños que están escolarizados en él tienen por lengua materna otra que no es el castellano por lo que creo muy necesario esta aprendizaje de nuevas palabras para así poder seguir tanto el ritmo del aula como su día a día. Otros de los niños escolarizados son de etnia gitana por lo que algunas palabras las verbalizan de diferente modo que los que no pertenecen a esta etnia, por ejemplo, nosotros decimos la palabra “arañar” mientras que ellos la verbalizan diciendo “aruñar”, también me parece necesario para estos alumnos conocer cómo se verbalizan de forma correcta ciertas palabras que se emplean en la vida cotidiana.

Es por todo ello que creo que esta intervención les podrá facilitar esa adquisición de nuevas palabras a través de una forma entretenida, lúdica y didáctica. Pienso que los cuentos son una herramienta ideal para toda la etapa de Educación Infantil ya que no solo se trabajan historias tanto de la vida cotidiana como de fantasía, sino que, además, se pueden transmitir todo tipo de mensajes con ellos. Además, hoy en día existen libros de todo tipo de mensajes, es decir, que, si en el aula queremos trabajar las emociones, los cuentos nos serán de gran ayuda ya que hay gran variedad sobre este tema. Y digo emociones como cualquier otro tema pues gracias a ellos se pueden ver todo tipo de vivencias.

Los cuentos nos enseñan tanto de manera indirecta como directamente, gracias a que para los niños son historias, pero el mensaje que transmiten les llega de manera interna. También, gracias a la gran variedad de personajes que podemos encontrar los niños logran conectar con ellos, aunque sean animales, objetos o personas, por ende, es muy posible que el mensaje que se quiera transmitir se logre con éxito.

Además, el método Doman es muy útil a la hora de aprender, ya no solo palabras de una misma temática sino también números, letras, etc. Me parece una herramienta sencilla de incluir en el aula y además bastante potente ya que las sesiones son rápidas, se aprende de una manera fácil y les ayuda a los niños a adquirir nuevo vocabulario.

Como título de la propuesta se ha optado por *Érase una vez...aprendemos vocabulario juntos*, pienso que incluye muy bien la idea de los cuentos, porque algunas de las historias antiguas empezaban igual y además el hecho de incluir que aprendemos juntos hace que se incluya no solo a los alumnos sino al propio aprendizaje a nivel personal.

2. Objetivos

- Enriquecer el vocabulario a través de cuentos infantiles y bits de inteligencia.
- Reconocer palabras ya adquiridas anteriormente.
- Fortalecer la atención.
- Promover el interés por los cuentos infantiles.
- Valorar los cuentos como herramienta educativa.

El objetivo principal de este proyecto es fomentar la adquisición y la ampliación del vocabulario en el aula de 3 años del colegio Lestonnac de Valladolid mediante los cuentos infantiles y el uso de bits de inteligencia.

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, esta contribuirá a desarrollar en los niños capacidades que permitan:

B) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

F) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión

G) Iniciarse en la lectura y la escritura

Siguiendo con 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, nos centramos en:

Las competencias claves que se van a trabajar son las siguientes:

A) Competencia en comunicación lingüística

E) Competencia personal, social y de aprender a aprender.

En cuanto a las competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos vemos que según menciona el Real Decreto 95/2022, los contenidos educativos de la etapa de

Educación Infantil se organizan en tres áreas: Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad. Estas áreas están intrínsecamente relacionadas entre sí y promueven la configuración de situaciones de aprendizaje globales, significativas y estimulantes que nos ayuden a establecer una relación entre todos los elementos que lo forman.

Por otro lado, los temas transversales que se trabajan en dicha propuesta son:

- Educación para la igualdad y la inclusión.
- Educación en valores y respeto a la diversidad cultural.
- Educación para la paz y la convivencia.

Área. Crecimiento en Armonía	
Contenidos D. La interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. • Colaboración en la realización de tareas sencillas del aula. • Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación de sentimientos y emociones; pautas básicas de convivencia. •	
Competencia específica	Criterios de evaluación
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo.
Área. Descubrimiento y Exploración del Entorno.	
Contenidos A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.	

• Cualidades o atributos elementales de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad. • Asociación de diferentes formas de representación. B. Experimentación en el entorno. • Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.	
Competencias específica	Criterios de evaluación
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.	3.2. Nombrar y reconocer seres vivos, explicando sus características y su relación con el entorno en el que habitan con interés y curiosidad.
Área. Comunicación y Representación de la Realidad.	
Contenidos	
A. Intención e interacción comunicativas. C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. D. Aproximación al lenguaje escrito. E. Aproximación a la educación literaria. G. El lenguaje y la expresión plástica y visuales.	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
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.	2.1. Comprender de forma adecuada los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia.

	2.2. Comprender mensajes sencillos transmitidos, mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital con ayuda del adulto, mostrando curiosidad e interés.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	4.1. Mostrar interés por los códigos escritos, valorando su función comunicativa con ayuda del adulto.
	4.2. Iniciarse en la adquisición de la conciencia léxica, contando, identificando y manipulando palabras dentro de frases sencillas (hasta tres elementos) con apoyo visual, para iniciar la transición de la lengua oral a la lengua escrita.
	4.5. Recurrir a la biblioteca como fuente de entretenimiento y disfrute, respetando sus normas de uso.

3. Metodología: Enfoque metodológicos.

En este apartado se expondrán la metodología y los enfoques metodológicos que serán empleados para la propuesta de intervención que mejor se adapten a la misma.

Para mostrar su aplicación, se incluirán ejemplos prácticos de intervención educativa tales como el empleo de los cuentos infantiles, en concreto, los cuentos *La pequeña oruga glotona*, *La ovejita que vino a cenar* y *La vaca que puso un huevo* además de los bits de inteligencia.

Haciendo una pequeña síntesis de los enfoques mencionados anteriormente en el apartado de metodología, destaco:

- Enfoque constructivista.

Dicha corriente pedagógica se basa en el aprendizaje como un proceso activo. Los niños desarrollan su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno, la incorporación de experiencias pasada y la manipulación de objetos.

Si lo trasladamos a esta propuesta, vemos que a través de los bits de inteligencia y los cuentos este proceso se vuelve interactivo ya que, la temática de los cuentos, por ejemplo, es algo que ven en su día a día, como es el caso de las frutas en el cuento *La pequeña oruga glotona* además de la manipulación en cuanto a las actividades interactivas que se realizan en base a los bits y/o cuentos contados en el aula.

- Enfoque del aprendizaje significativo.

En este caso, el aprendizaje surge cuando los conocimientos nuevos se vinculan de manera significativa con los que ya poseen los niños. En dicho proceso, los menores funcionan como un organizador activo que incorpora, transforma y expande sus estructuras cognitivas. La existencia de saberes previos que sean relevantes en los niños es lo que determina la importancia del aprendizaje ya que dichos conocimientos van a funcionar como un anclaje para los nuevos aprendizajes.

Este enfoque se ve reflejado en la adquisición del lenguaje, ya que, en base a unos conocimientos previos del lenguaje, como pueden ser tanto palabras complejas como palabras simples, como “hola”, “buenos días”, feliz “, que presentan algunos de los alumnos podemos aumentar esta batería de palabras gracias a los bits de inteligencia o a los propios cuentos. Además, a través de los cuentos, al ser contados y mostrados a los niños pueden relacionar las palabras con imágenes que aparezcan de estas mismas. Otro ejemplo, con los bits de inteligencia, la palabra “Manzana”, del cuento de *La pequeña oruga glotona*, si una actividad es de relacionar la palabra con la fruta estarán relacionando un aprendizaje donde se asocie una experiencia concreta con un significado.

- Enfoque globalizado.

Dicha perspectiva se basa en que el aprendizaje ocurra de manera efectiva, incluyendo los contenidos en experiencias significativas y relacionadas con el ambiente de los niños, en vez de ofrecerlos de manera aislada. Los conocimientos que se adquieran se asemejarán a una red de aprendizajes contruidos de forma activa y contextualizada.

Este enfoque se puede ver reflejado, por ejemplo, cuando trabajamos con cualquiera de los tres cuentos, con sus respectivos bits y sus actividades correspondientes, ya que no

solo se trabaja la atención y el interés en la lectura, sino que también se trabaja, en relación a las actividades, la motricidad fina, la comprensión, la escucha, el entorno y/o contexto en el que se encuentra, la temática del cuento, etc.

- Enfoque del aprendizaje activo y lúdico:

Este enfoque se fundamenta en que los niños, por medio de la exploración, el juego, la acción y su propia participación activa en el proceso de aprender, obtengan nuevos conocimientos. Esto hace que los alumnos sean el centro del aprendizaje. A diferencia de los métodos tradicionales, que solo se basan en transmitir conocimientos, este enfoque reconoce que el niño es un ser curioso y creativo, que tiene capacidad de construir su conocimiento a través de su interacción con el entorno y sus acciones.

Todo ello se ve reflejado en que cada vez que se lee el cuento que este estipulado en el cronograma, se paseen los bits de dicho cuento o se realicen las actividades pertinentes, antes de presentarlo, se hace una pequeña interacción con los niños a través de un juego, de un objeto o de una cancioncilla. En este caso, sobre todo es a través de un objeto, la “maleta de los cuentos” donde se presentan tanto los cuentos, como los bits como las actividades y a los niños les hace ilusión, les parece muy atractivo y además es un foco de atención inmediata ya que no saben que cuento, actividad o bits aparecerá ese día. Además, el aprendizaje es activo, ya no solo por los bits de inteligencia, que es un proceso de aprendizaje bastante activo, sino que también al realizar las actividades los niños se expresan, juegan y participan de una manera efectiva.

4. Desarrollo de la propuesta

Esta propuesta tiene como objetivo principal la adquisición de nuevo vocabulario además de reforzar el que ya tienen adquirido por medio de cuentos infantiles, que son, *La pequeña oruga glotona*, *La ovejita que vino a cenar* y *La vaca que puso un huevo*, junto con el uso de bits de inteligencia con palabras que aparecen en los propios cuentos.

Para ello se llevarán a cabo una serie de lecturas, de los cuentos mencionados anteriormente, que se leerán y/o teatralizarán varios días a la semana para que los niños se aprendan el cuento y por ende adquieran más vocabulario gracias a estos.

A su vez, se utilizarán bits de inteligencia en relación con los cuentos que se irán cambiando de orden por cada vez que se les enseñe a los niños. También se irán

cambiando o añadiendo palabras para poder aumentar no solo el vocabulario sino también la percepción de las letras y palabras y la forma y tamaño que tienen.

No solo se leerán los cuentos y pasarán los bits de inteligencia, sino que a su vez se llevarán a cabo una serie de actividades, en relación con estos, para así a través de una manera más didáctica y lúdica poder reforzar lo adquirido. Estas actividades tendrán relación, por ejemplo, con los personajes principales de los cuentos o con la trama de los mismos. Dichas actividades serán de carácter manipulativo ya que pienso que es una forma muy significativa de afianzar lo aprendido dado que parece o puede llegar a ser un juego y es de la manera que mejor aprenden los alumnos.

Lo que se busca con esta propuesta que los alumnos de la clase de 3 años terminen este primer trimestre con un amplio vocabulario cotidiano como pueden ser las frutas, animales, objetos cotidianos o incluso emociones. Algunas de dichas palabras que aparecen en los bits de inteligencia, creados especialmente para este proyecto, ciertos niños ya las conocen, pero no conocen su grafía o su tamaño y otros al no tener casi vocabulario a nivel de idioma, porque su lengua materna es otra que no es el castellano, será toda una novedad y una ayuda para la adquisición de nuevas palabras.

Se dará comienzo a esta propuesta presentando la *Maleta de cuentos* ([Véase en el Anexo 1](#)) donde en cada cuento que se presente estará en dicha maleta y así creará en los niños esa expectación, ilusión y curiosidad por los cuentos, no solo por los que se trabajen en esta propuesta sino por todos los cuentos en general. Además de la maleta, en cada cuento se presentará una “mascota” de cada historia, ya sea en formato peluche o creada con recursos materiales.

Se empezará con el cuento *La pequeña oruga glotona*, un libro muy adecuado para la edad en la que se realiza esta intervención y que, para el inicio de curso es ideal para trabajar conceptos como, los números, los días de la semana y las frutas entre otros. Para ello se realizarán varias lecturas para que los alumnos conozcan el cuento, ver si muestran interés por él y a su vez se irán pasando diferentes bits para reforzar y aumentar su vocabulario. Al ser un aula con tanta diversidad, tanto a nivel lingüístico como a nivel intelectual creo necesario empezar con un cuento sencillo, vistoso y llamativo. En las diferentes sesiones, no solo se irá leyendo el cuento y mostrando los bits, sino que también se llevarán a cabo una serie de actividades que servirán tanto de reforzamiento como de motivación y aprendizaje para los niños y la adquisición del vocabulario pertinente.

En el caso de este cuento, *La Pequeña Oruga Glotona*, las actividades relacionadas con el fueron, en primer lugar, una actividad de presentación de la oruga donde tuvieron que colorearla según el cuento, no solo se trabaja la oruga en sí, sino que, además, se refuerza la diferenciación de colores, la motricidad fina, en cuanto a la colocación de los dedos para coger la pintura y la atención para pintar el dibujo.

Otra de las actividades realizadas es el alimentar a la oruga glotona, en este caso solo con las frutas que aparecen en el libro y con la cantidad de las mismas que aparecen descritas en la historia. En esta actividad ocurre lo mismo que en la anterior, no solo se trabajan conceptos relacionados con la oruga sino también el conteo, el vocabulario de la fruta y la pinza, es decir, motricidad fina, para poder coger bien las fichas de las frutas. Por último, con este cuento, se hizo una actividad que consistía en llevar a la oruga hasta sus frutas con un rotulador siguiendo un trazo de línea discontinua y que los niños debían seguir. Lo mismo ocurre en esta actividad, a través de la oruga glotona se trabajan otros contenidos como son el trazo, grafo y motricidad fina. Las actividades desarrolladas y los bits de inteligencia pasados en estas sesiones se encuentran en el [Anexo2](#).

Para el segundo cuento, *La ovejita que vino a cenar*, un cuento algo más complejo que el primero, pero añadiendo vocabulario con un poco más de dificultad, siempre atendiendo a las necesidades del aula, además, se planteó la misma estrategia que para el primer cuento. Primero se leyó el cuento y se comentó, haciendo preguntas sencillas como ¿os ha gustado el cuento?, ¿cómo se sentía el lobo?, ¿cómo te has sentido tú mientras se leía el cuento?, etc.

La primera actividad que realizamos en relación a este cuento consistía en pegar pegatinas a la oveja simulando el jersey que el lobo le pone a esta en la historia, con ella no solo se trabaja el propio cuento, sino que también fomentamos la pinza, es decir la motricidad fina. Para la segunda, como con el primer cuento, se realizó una actividad para trabajar el trazo y la grafía, llevando la oveja hasta el lobo siguiendo una línea de puntos con un rotulador. Y para finalizar con esta historia, tras volver a leer el cuento, pasar los bits relacionados con este y haber visualizado el cuento en la pizarra digital, se presentó a los niños una oveja sin su lana y se les pidió que con algodón y pegamento simularan esa lana, y con esta actividad ocurre lo mismo que con la primera, se trabaja a la vez que la historia y repaso del cuento, la motricidad fina, la autonomía y el descubrimiento de su entorno. Y para la última actividad, se sigue el mismo patrón que con la última actividad

realizada con el cuento de *La pequeña oruga glotona*, una actividad centrada en la motricidad fina, la atención y el trazo que consistía en llevar a la ovejita hasta el lobo siguiendo una línea de puntos discontinua de diferentes formas. Para seguir las actividades desarrolladas y los bits de inteligencia pasados en estas sesiones, se puede ver en el [Anexo 3](#).

Por último, trabajamos con el cuento *La vaca que puso un huevo*. Una historia algo más compleja que las anteriores, pero con un vocabulario adaptado al aula. Seguimos con la misma dinámica que los otros dos cuentos, aparte de leer y pasar los bits con el vocabulario de esta historia se realizaron una serie de actividades reforzando así el cuento y otras áreas.

Por falta de tiempo, en este cuento solo fueron posibles la realización de dos actividades. La primera de ellas consistía en un dictado de colores, los niños tendrán unos cuencos con colores y según se vayan nombrando esos colores deberán pintar una parte de la ficha de la Vaca Macarena, por ejemplo, *cogemos el color negro y pintamos las manchas de la Vaca Macarena*, y así con todos los colores. Para la segunda actividad, una vez releído el cuento y haber pasado los bits de inteligencia se sigue el mismo modelo que las últimas actividades de los cuentos de *La pequeña oruga glotona* y *La ovejita que vino a cenar*, es decir, una actividad que refuerza la motricidad fina, el trazo y la atención, conceptos que a su vez trabaja la docente en su situación de aprendizaje. En este caso es el bebé Turuleta quien tiene que ir a través de una línea de puntos discontinua con diferentes trazos hasta la Vaca Macarena, estas actividades se pueden ver desarrolladas junto con los bits de inteligencia pasados en las sesiones en el [Anexo 4](#).

Por último, y para cerrar esta intervención se ha diseñado una actividad que une los tres cuentos. Para ello se ha empleado la herramienta de Genially, creando un memory con imágenes que aparecían en los tres cuentos, esta actividad se puede ver de manera detallada en el [Anexo 5](#).

5. Temporalización: cronograma

Este proyecto se llevará a cabo durante el primer trimestre del curso académico 2025/2026 en el primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, adaptándome a su vez al calendario que siguen ellos en su curso natural.

Se llevará a cabo durante los meses de octubre, noviembre y diciembre cómo aparece en la siguiente tabla, en el [Anexo 6](#) se puede ver de manera desglosada.

OCTUBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
NOVIEMBRE						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
DICIEMBRE						
1	2	3	4	5		
8	9	10	11 Actividad de cierre	12		

Leyenda del calendario:

La pequeña oruga glotona
La gallina que vino a cenar
La vaca que puso un huevo

6. Evaluación de la propuesta de intervención

Para poder evaluar esta propuesta de intervención se utilizarán algunos métodos de evaluación y así poder ver si se ha podido realizar con éxito dicha propuesta, si hacen falta mejoras y/o correcciones a la misma y poder obtener conclusiones de ella.

Cabe destacar que la evaluación se realizará durante diferentes momentos en el proceso:

- Evaluación inicial: donde se definirán las necesidades que encontremos en el aula en los niños.

- Evaluación procesual: donde se observan los comportamientos que tienen los alumnos durante las sesiones, así como si se encuentra alguna dificultad que se deba atender y mejorar en dichas sesiones.
- Evaluación final: donde se comprobará si se han cumplido los objetivos de la propuesta, así como posibles cambios y mejoras en la misma.

Para ello, además de la observación directa, se emplea la observación sistemática, un instrumento necesario ya que, al ser planificada y tener unos objetivos marcados para la propuesta es muy útil para no solo observar sino mirar para obtener unos resultados y obtener una información precisa.

Otra de las herramientas empleadas para evaluar es un diario en el cual se ha ido anotando todas las experiencias vividas en el aula en cuanto a las actividades, pase de bits y lectura de cuentos se refiere. A través de este se ha obtenido un seguimiento de las sesiones y además se han podido ver las mejoras y adquisiciones que han ido consiguiendo los niños. A su vez, se emplea una escala de estimación de frecuencias que a través de una serie de indicadores se podrá ver si se ha conseguido o no llevar a cabo la propuesta. Se entiende por escala de estimación de frecuencia como un instrumento de evaluación que se basa en la observación y que se registra la conducta siguiendo una serie de ítems. Véase en el [Anexo 7](#).

Y para finalizar, se realizará una autoevaluación para poder visualizar en qué se ha fallado, que se puede mejorar y que debe mantenerse igual. Véase en el [Anexo 8](#).

III. CONCLUSIONES

Tras la realización de este trabajo he podido observar que el lenguaje constituye uno de los pilares fundamentales en el desarrollo global de los niños, dado que, además de favorecer la comunicación en cualquier contexto influye directamente en el desarrollo social, cognitivo y emocional todo ello a pesar de que los límites de este trabajo no me permiten obtener conclusiones definitivas.

Por medio de la elaboración de una propuesta de intervención dirigida a niños de 3 años, hemos podido responder a la diversidad lingüística que se da en esta aula y, además, está fundamentada en el uso de cuentos infantiles y bits de inteligencia como herramienta principal para el aprendizaje. Gracias a esta propuesta se ha demostrado que los cuentos pueden ser un recurso muy eficaz para la ampliación del vocabulario porque pueden mejorar la comprensión oral, pueden estimular el interés y la motivación por el lenguaje

debido a la relación que tienen los cuentos con las situaciones cotidianas y significativas de los niños. Al terminar con la propuesta, se ha observado que la mayoría de los alumnos si han conseguido aprender nuevas palabras que podrán usar en su día a día.

A su vez, se ha analizado la manera de fomentar las habilidades de manipulación, observación, atención y experimentación a través de una serie de actividades dinámicas y manipulativas. Se ha comprobado que estas competencias se desarrollan de forma conjunta cuando las palabras se relacionan con la acción, el juego y el descubrimiento del entorno.

Para finalizar, quiero recalcar que los cuentos infantiles y los bits de inteligencia se ofrecen como herramientas completamente eficaces y complementarias para ayudar a la ampliación y adquisición de vocabulario en esta etapa educativa. Si se integra de una manera idónea en el aula, es decir a través de un enfoque significativo, lúdico y respetuoso con las características y ritmos de los alumnos, hace que se contribuya al desarrollo global de los menores y puedan sentar las bases para los siguientes aprendizajes, en este caso a nivel lingüísticos.

IV. REFLEXIÓN FINAL

La realización de este Trabajo de Fin de Grado me ha permitido la oportunidad de analizar en profundidad lo importante que es el desarrollo del lenguaje en edades tempranas, sobre todo la adquisición y ampliación de vocabulario.

Si nos centramos en el análisis teórico, observamos que se evidencia que la adquisición de palabras hace que sea exitoso cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje se expone desde un contexto concreto, una dinámica y que a su vez esté relacionado con situaciones próximas a la realidad de los alumnos.

Dicho esto, los cuentos infantiles se fortalecen como una herramienta pedagógica con un enorme valor ya que hacen posible que se pueda trabajar el lenguaje de una manera natural, estimulando motivación e interés a los más pequeños y además brindando modelos lingüísticos apropiados que pueden ser interiorizados paulatinamente. En cuanto al método Doman y los bits de inteligencia, cabe recalcar que demuestran ser un recurso complementario exitoso, debido a su carácter repetitivo, visual y breve, fomentando así la memoria, la atención, la escucha activa y la adquisición de vocabulario.

Por otro lado, la propuesta de intervención que ha sido diseñada para el aula de 3 años del centro educativo Lestonnac, me ha permitido atender a la diversidad a nivel lingüístico

que había en el aula, ayudando a la incorporación de nuevas palabras como a la consolidación del vocabulario ya aprendido. Haber combinado la lectura de cuentos infantiles, el pase de bits de inteligencia y el haber hecho actividades complementarias lúdicas y manipulativas ha hecho que se cree un ambiente de aprendizaje activo, significativo y sobre todo motivador donde los niños han podido participar de manera activa, vivencial y significativa.

A nivel personal, la realización de este trabajo ha reforzado mis puntos de vista acerca de los cuentos infantiles sobre la idea de que son un recurso esencial en la práctica docente en Educación Infantil, ya sea para trabajar el lenguaje, como en este caso, o para transmitir valores, emociones incluso experiencias cercanas a la realidad de los niños. De la misma manera, he podido reflexionar acerca de lo importante que es la docente ya que actúa como modelo, en todos los ámbitos, pero centrándonos en la temática del trabajo, a nivel lingüístico y mediador del aprendizaje y también como responsable de hacer del aula un lugar seguro, afectuoso y con oportunidades para la comunicación significativa.

En definitiva, dicho trabajo ha conseguido reforzar mi vocación como futura maestra y la convicción de que, por medio de herramientas como los cuentos, es factible acompañar a los menores en su desarrollo de una forma íntima, respetuosa y sobre todo significativa.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía/webgrafía:

- Amor Almedina, M. I., & Serrano Rodríguez, R. (2017). *Guía práctica para el trabajo fin de grado en Educación*. Graó.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Bruner, J. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University Press.
- Bruner, J. (1986). *Actualización sobre educación y desarrollo cognitivo*. Paidós.
- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Paidós.
- Doman, G., & Doman, J. (2009). *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*. Edaf.
- Doman, G. (2010). *Cómo enseñar a leer a su bebé*. EDAF

- Ferrer, C. (2015). *El enfoque globalizado en la educación infantil: una propuesta de integración de aprendizajes*. Revista de Innovación Educativa, 12, 45-58.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C. A. R. L. O. S., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45(1), 37-46.
- Herrero Fernández, L. (2013). Estimulación lingüística y educación infantil: análisis de la expansión de vocabulario y efectos contextuales-semánticos a lo largo del 2º ciclo. Indivisa, Boletín De Estudios E Investigación, (15), 119–140. <https://doi.org/10.37382/indivisa.vi15.256>.
- L'Ecuyer, C. (2015). La estimulación temprana fundamentada en el método Doman en la educación infantil en España: Bases teórica, legado y futuro. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación De Albacete*, 30 (2), 137-153.
- Molina, Remedios (2008). Los cuentos ayudan a crecer. Innovación y experiencias educativas. Nº 13. Diciembre de 2008. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf
- Mora, F. (2018). *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Moreira, S. M. M., Figueroa, N. V. P., Soledipá, Y. P. B., & Castaño, J. L. A. (2024). El Cuentos Infantil como estrategia pedagógica para el desarrollo del lenguaje oral en alumnos de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 8313-8329.
- Piaget, J. (1970). *La psicología del niño*. Morata.
- Piaget, J. (1977). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Ediciones Morata.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *BOE* nº 28.
- Rivera Puemape, Y. (2018). Las técnicas e instrumentos de evaluación en el II ciclo de Educación Inicial. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3011>
- Salazar-Almeida, P. A., Olmedo-Falconi, R. Á., Román-Proañó, J. V., & Valladares-Carvajal, N. P. (2023). Uso de bits de inteligencia para fortalecer el aprendizaje de lecto-escritura en educación inicial. *Episteme Koinonía. Revista*

Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 6(11), 95-108.

- Valadez, M. Á. Á., Zermeno, M. G. G., & Mejía, I. A. G. (2013). Diseño de un recurso educativo multimedia basado en la Metodología Doman para mejorar la enseñanza de la lectura en el nivel preescolar. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (27), 1-15.
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.
- YouTube. (s.f.) DOMAN Method/ Teach Your Baby to Read Through Play [Video]. YouTube. <https://youtu.be/CPM1q5JBVI0?si=dPIFN4dmbTEQ8-BJ>

VII. ANEXOS

Anexo 1. Maleta de cuentos



Anexo 2. Actividades relacionadas con el cuento *La pequeña oruga glotona*.

En relación al cuento se realizan las siguientes actividades:

Actividad 1:

Título de la actividad	Conociendo a la Oruga Glotona		
Objetivos	○ Fomentar la motricidad fina. ○ Reconocer los colores. ○ Potenciar la atención.		
Recursos	Materiales • Pinturas de colores • Dibujo de la oruga glotona.	Humanos • Las docentes.	Espaciales • La propia aula.
Temporalización	Esta actividad tendrá una duración aproximada de 15-20 minutos dependiendo de lo que tarden los niños en colorear el dibujo.		
Desarrollo de la actividad	Una vez leído el cuento, pasado los bits y haberles preguntado que les ha parecido la historia se les presenta el personaje principal de esta historia, la Oruga glotona pero el dibujo está en blanco, por lo que se les pide a los niños si pueden ayudar a la oruga a tener color Una vez contado lo que se va a realizar se les pide a los niños que se sienten en sus lugares de trabajo y se les pregunta si recuerdan de que colores está la oruga en el cuento. Una vez repasado el cuento se les entrega el dibujo para que puedan pintarlo con los mismos colores que en el libro.		

Imagen descriptiva



Actividad 2:

Título de la actividad	¡Ñam, Ñam, pequeña oruga!		
Objetivos	○ Reconocer las frutas ○ Fomentar el conteo. ○ Promover la atención y motricidad fina.		
Recursos	Materiales	Humanos	Espaciales

	• Oruga (hecha con un bote de patatas y goma eva). • Fichas con imágenes de las frutas.	• Las docentes.	• El aula (zona de asamblea)
Temporalización	La duración será de 30-40 minutos aproximadamente, entre la lectura del cuento, la secuencia de Bits y la actividad como tal.		
Desarrollo de la actividad	Una vez contado el cuento, pasado los bits pertinentes y hacerles preguntas de si les ha gustado el cuento o cual ha sido su parte favorita se les dice que la Oruga ha salido del cuento y que aún tiene hambre, que si ellos la pueden ayudar a darle de comer para que deje de tener hambre. Al igual que en la historia, hay el mismo número de fichas de frutas por cada fruta que aparezca en el cuento, es decir una ficha con una manzana, dos fichas con peras, tres fichas con ciruelas, cuatro fichas con fresas y cinco fichas con naranjas. Se les presenta a la oruga y se extienden las fichas de frutas por el espacio y por turnos y según vaya nombrando las frutas o el número de frutas que se quiere comer la oruga los niños van metiendo esa cantidad en la boca de la oruga, simulando que está comiendo. Al finalizar todas las frutas se les comenta que la oruga ya está llena gracias a que le han ayudado a comer. Esta actividad no solo es un refuerzo de conocer la historia, sino que además repasan el vocabulario de los nombres de las frutas y el conteo/cantidades, hasta el número cinco.		

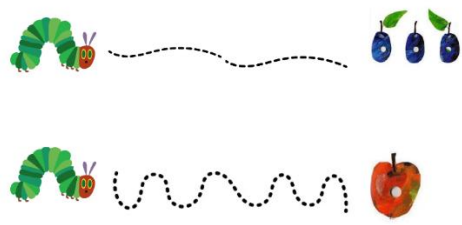
Imagen descriptiva



Actividad 3:

Título de la actividad	¡La Oruga aún tiene hambre!		
Objetivos	○ Fomentar la motricidad fina. ○ Potenciar la atención.		
Recursos	Materiales	Humanos:	Espaciales:

	• Ficha de trazo con imágenes de la oruga glotona. • Pinceles. • Pinturas de colores. • Rotuladores de colores. • Arena.	• Las docentes.	• Las mesas y sillas del aula.
Temporalización	Tiene una duración de 10- 15 minutos, variando el tiempo en cada alumno/a.		
Desarrollo de la actividad	Como en las anteriores, después de haber leído el cuento y haber pasado los bits de inteligencia se procederá a explicar la actividad pertinente. Como durante todo el trimestre estarán trabajando la grafía, se ha creado una ficha, pero con temática del cuento. Cada uno se sentará en su sitio correspondiente y se les dirá que la oruga aún tiene hambre por lo que deberán llevarla hasta las frutas siguiendo la línea discontinua, fortaleciendo así la motricidad fina y la atención. Esta actividad, se puede realizar de varias formas, la más sencilla sería que unieran la oruga con las frutas mediante un rotulador de colores. Otra de las formas que se puede realizar es en un recipiente con arena, con su propio dedo que unan estas dos imágenes también siguiendo una línea concreta. Y ya de manera más visual y decorativa, con papel continuo, se dibujan la oruga, las frutas y la línea discontinua		

	y los niños, con un pincel y diferentes colores que sigan dicha línea uniendo así a la oruga con la comida.
Imagen descriptiva	

Bits de inteligencia:

A continuación, una imagen de los bits que se han empleado durante las sesiones del cuento *La pequeña oruga glotona*. Algunos de ellos aparecen junto a una imagen descriptiva que se puede pegar y despegar ya que en las sesiones al pasar los bits se planteaba un mini juego donde se colocaban las palabras aleatorias y por turnos iban colocando la imagen junto a la palabra.

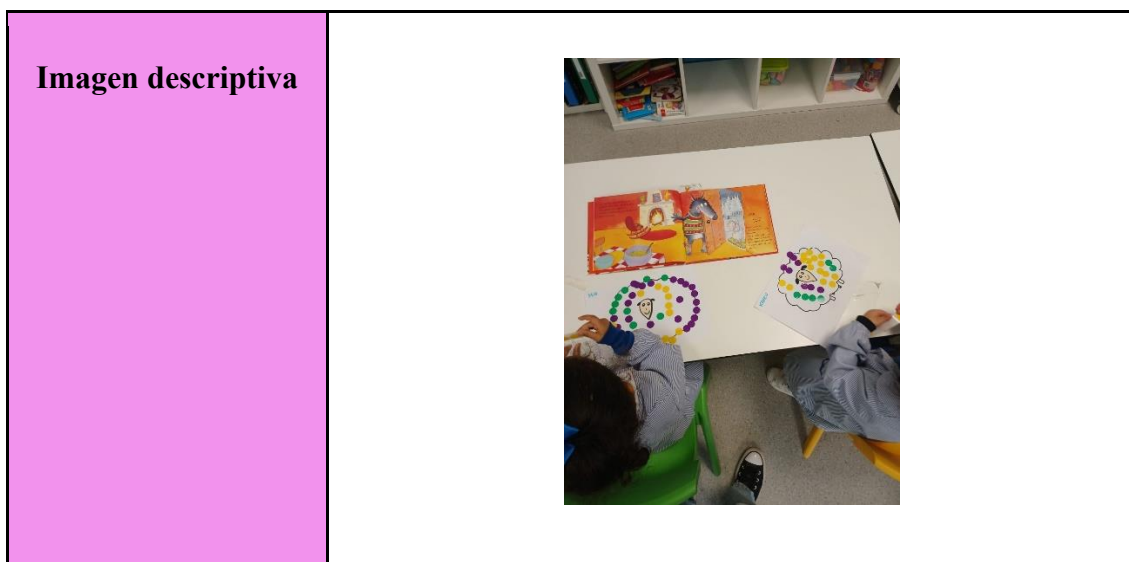


Anexo 3: Actividades complementarias al cuento de *La ovejita que vino a cenar*.

En relación al cuento se realizan las siguientes actividades:

Actividad 1:

Título de la actividad	¡A tejer un jersey a nuestra amiga oveja!		
Objetivos	○ Fomentar la motricidad fina. ○ Potenciar la atención. ○ Diferenciar los colores.		
Recursos	Materiales • Gometes de colores. • Dibujo de la oveja.	Humanos: • Las docentes.	Espaciales: • Sillas y mesas de la propia aula.
Temporalización	Tiene una duración aproximada de entre 10- 15 minutos. Si le añadimos el tiempo de lectura del cuento y el pase de bits será de 30 minutos.		
Desarrollo de la actividad	Después de haber leído el cuento y pasado los bits, se les enseña a los niños una ficha en la que aparece la Ovejita, pero esta no tiene jersey, como la que sale en el cuento. Se les pide si pueden hacerla un jersey con pegatinas gometes para que esté calentita y no pase frío en el bosque. Una vez sentados todos en sus sitios se les da unas tiras de pegatinas que, haciendo uso de la pinza (motricidad fina), deberán ir colocándola en la oveja para simular que es un jersey. Al finalizar, se incluirá esta ficha en los trabajos realizados durante este trimestre.		



Actividad 2:

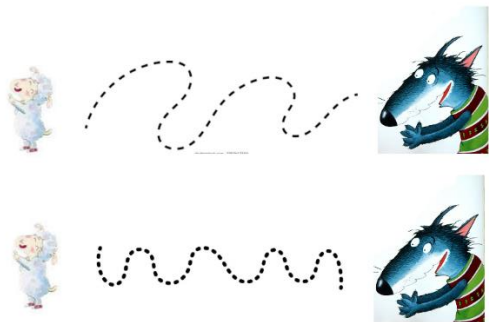
Título de la actividad	Lanita por aquí y por allá		
Objetivos	○ Fortalecer la motricidad fina. ○ Reforzar la atención.		
Recursos	Materiales: • Ficha de la oveja. • Algodón. • Cola. • Pintura color marrón clarito. • Pinceles.	Humanos: • Las docentes.	Espaciales: • Las mesas y sillas del aula.
Temporalización	Tendrá una duración de 15-20 minutos aproximadamente.		

Desarrollo de la actividad	Una vez contado el cuento y pasado los bits se les enseña a los niños la ficha de la oveja. Se les comenta que ha esta oveja le falta la lana, en ese momento sacaremos el algodón y se les dirá que si la pueden ayudar a poner la lana a la oveja. Cada uno irá a su sitio y se les entregará una ficha con la ovejita, se les untará un poco de cola blanca y se les dará un trozo de algodón que deberán partirlo en trozos más pequeños e ir pegándolos en la oveja. Una vez seca la cola, deberán pintar la cara y las patas de la oveja con un pincel. Al finalizarlas se colgarán en la pared de exposiciones del trabajo del aula y así cuando se vuelva a contar el cuento la podrán visualizar.
Imagen descriptiva	 The left photograph shows three children sitting at a white table. They are working on a craft project involving sheep cutouts. One child is holding a sheep cutout, another is holding a book titled 'LA OVEJITA QUE VINO A CENAR', and a third is holding a brush. The right photograph shows a close-up of a child's hands painting a sheep cutout with a brush. The child is wearing a blue and white striped shirt.



Actividad 3:

Título de la actividad	¡La ovejita quiere otro abrazo!		
Objetivos	○ Fomentar la motricidad fina. ○ Potenciar la atención.		
Recursos	Materiales: • Ficha de la oveja. • Algodón. • Cola. • Pintura color marrón clarito.	Humanos: • Las docentes.	Espaciales: • Las mesas y sillas del aula.

	• Pinceles.		
Temporalización	Tiene una duración de 10- 15 minutos, variando el tiempo en cada alumno/a.		
Desarrollo de la actividad	Como en las anteriores, después de haber leído el cuento y haber pasado los bits de inteligencia se procederá a explicar la actividad pertinente. Como durante todo el trimestre estarán trabajando la grafía, se ha creado una ficha, pero con temática del cuento. Cada uno se sentará en su sitio correspondiente y se les dirá que la oveja quiere dar un abrazo al lobo, como hace en el cuento y lo realizarán siguiendo la línea discontinua, fortaleciendo así la motricidad fina y la atención. Esta actividad, se puede realizar de varias formas, la más sencilla sería que unieran la oruga con las frutan mediante un rotulador de colores. Otra de las formas que se puede realizar es en un recipiente con arena, con su propio dedo que unan estas dos imágenes también siguiendo una línea concreta. Y ya de manera más visual y decorativa, con papel continuo, se dibujan la oveja, el lobo y la línea discontinua y los niños, con un pincel y diferentes colores que sigan dicha línea uniando así a la oveja con el lobo.		
Imagen descriptiva			

Bits de inteligencia:

A continuación, una imagen de los bits que se han empleado durante las sesiones del cuento *La ovejita que vino a cenar*. Algunos de ellos aparecen junto a una imagen descriptiva que se puede pegar y despegar ya que en las sesiones al pasar los bits se planteaba un mini juego donde se colocaban las palabras aleatorias y por turnos iban colocando la imagen junto a la palabra.



Anexo 4. Actividades sobre el cuento *La vaca que puso un huevo*.

En relación al cuento se realizan las siguientes actividades:

Actividad 1:

Título de la actividad	¡A la Vaca Macarena se le ha perdido el color!		
Objetivos	○ Fomentar la atención. ○ Diferenciar los colores. ○ Potenciar la coordinación óculo-manual		
Recursos	Materiales:	Humanos:	Espaciales:

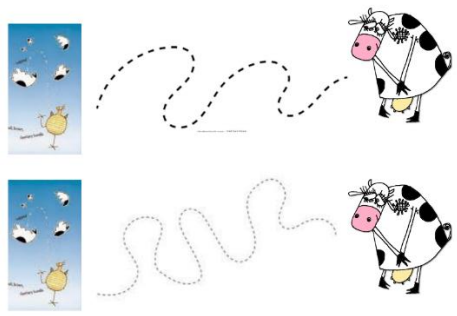
	• Pinturas de colores. • Ficha de la vaca Macarena.	• La docente.	• El propio aula.
Temporalización	20-30 minutos.		
Desarrollo de la actividad	Al finalizar la lectura del cuento y pasados los bits, se les enseña la ficha donde está la vaca Macarena. Esta está sin colorear, se le ha perdido el color, tanto a ella cómo al paisaje, se les pide a los alumnos que si la pueden ayudar a ponerla de colores. Cada uno se sienta en sus sitios y se les entrega una ficha de la vaca Macarena con unos cuencos con los diferentes colores. Se van a ir diciendo colores y partes de la hoja que ellos deberán pintar de ese color. Por ejemplo, las manchas de la vaca Macarena van en color negro, por lo que deberán untar el dedo en el color negro y pintarlo. Una vez hayan terminado se expondrán los trabajos en la pared de exposiciones del aula.		
Imagen descriptiva			



Actividad 2:

Título de la actividad	¡Turuleca quiere estar con Macarena!
Objetivos	○ Fomentar la motricidad fina. ○ Potenciar la atención.

Recursos	Materiales: • Ficha de la oveja. • Algodón. • Cola. • Pintura color marrón clarito. • Pinceles.	Humanos: • Las docentes.	Espaciales: • Las mesas y sillas del aula.
Temporalización	Tiene una duración de 10- 15 minutos, variando el tiempo en cada alumno/a.		
Desarrollo de la actividad	Como en las anteriores, después de haber leído el cuento y haber pasado los bits de inteligencia se procederá a explicar la actividad pertinente. Como durante todo el trimestre estarán trabajando la grafía, se ha creado una ficha, pero con temática del cuento. Cada uno se sentará en su sitio correspondiente y se les dirá que la vaca Macarena quiere estar con su bebe pollito y las deberán unir siguiendo la línea discontinua, fortaleciendo así la motricidad fina y la atención. Esta actividad, se puede realizar de varias formas, la más sencilla sería que unieran la oruga con las frutan mediante un rotulador de colores. Otra de las formas que se puede realizar es en un recipiente con arena, con su propio dedo que unan estas dos imágenes también siguiendo una línea concreta. Y ya de manera más visual y decorativa, con papel continuo, se dibujan la Vaca Macarena, su bebé pollito y la línea discontinua y los niños, con un pincel y		

	diferentes colores que sigan dicha línea uniendo así a la Vaca Macarena con su pequeño.
Imagen descriptiva	

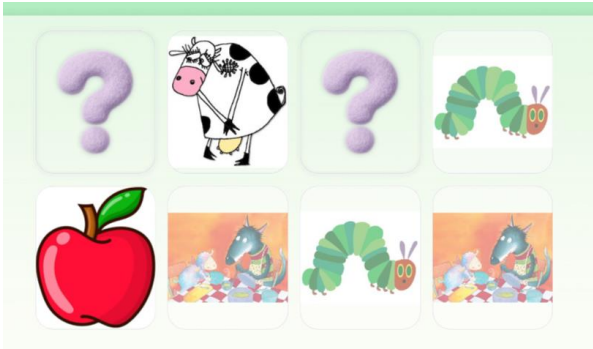
Bits de inteligencia:

A continuación, una imagen de los bits que se han empleado durante las sesiones del cuento *La vaca que puso un huevo*. Algunos de ellos aparecen junto a una imagen descriptiva que se puede pegar y despegar ya que en las sesiones al pasar los bits se planteaba un mini juego donde se colocaban las palabras aleatorias y por turnos iban colocando la imagen junto a la palabra.



Anexo 5. Actividad de cierre.

Título de la actividad	¡A jugar con las parejas!		
Objetivos	○ Fomentar la atención. ○ Estimular la memoria visual. ○ Potenciar el respeto de turnos.		
Recursos	Materiales: • Pantalla del aula. • Programa genially. • Cuentos.	Humanos: • Las docentes.	Espaciales: • La propia aula.
Temporalización	Tendrá una duración de 20-30 minutos.		
Desarrollo de la actividad	Después de haber repasado los bits de inteligencia, volverles a mostrar los 3 cuentos y leerlos, se les sienta a todos en la zona de la pantalla y se les presenta el juego. Antes de ir llamándoles por turnos, se realiza un ejemplo y se les explica que en las tarjetas hay imágenes relacionadas con los 3 cuentos que se han leído durante estos meses. Una vez que se ha hecho el ejemplo, se les llama de manera ordenada y van buscando las parejas. Cuando finaliza, se les pregunta si quieren volver a leer alguno de los 3 cuentos y se lee.		

	https://view.genially.com/692de1dcac4ab111f9bec062/interactive-content-memory-cuentos
Imagen descriptiva	  

A continuación, se desarrolla de manera breve la temporalización que se llevará a cabo durante la propuesta,

- Semana 1, 2 y 3: Introducción del cuento *La pequeña oruga glotona*, bits de inteligencia y actividades relacionadas.
 - Lunes 20 de octubre, leer por primera vez el cuento y comentarlo.
 - Martes 21 de octubre, releer el cuento, pasar los bits y actividad de presentación de la oruga glotona.
 - Miércoles 22 de octubre, comentar el cuento y pasar los bits.
 - Jueves 23 de octubre, pasar los bits.
 - Viernes 24 de octubre, releer el cuento, pasar los bits y otra actividad en relación con el cuento,
 - Lunes 27 de octubre, releer el cuento, pasar los bits.
 - Martes 28 de octubre, releer el cuento, pasar los bits y actividad en relación con el cuento.
 - Miércoles 29 de octubre, comentar el cuento y pasar los bits.
 - Jueves 30 de octubre, pasar los bits y actividad relacionada con el cuento.
 - Lunes 3 de noviembre, pasar los bits.
 - Martes 4 de noviembre, pasar los bits y repasar el cuento.
 - Miércoles 5 de noviembre, pasar los bits.
 - Jueves 6 de noviembre, pasar los bits, releer el cuento y actividad relacionada con el cuento.
 - Viernes 7 de noviembre, pasar los bits de inteligencia y repasar el cuento.
- Semana 4 y 5: Introducción del cuento *La ovejita que vino a cenar*, bits de inteligencia y actividades relacionadas.
 - Lunes 10 de noviembre: leer por primera vez el cuento y comentarlo.
 - Martes 11 de noviembre, pasar bits.
 - Jueves 13 de noviembre, pasar bits y repaso del cuento.
 - Viernes 14 de noviembre, pasar los bits, releer el cuento y actividad relacionada con el cuento.

- Lunes 17 de noviembre, pasar bits.
- Martes 18 de noviembre, pasar los bits, releer el cuento y actividad relacionada con el cuento.
- Miércoles 19 de noviembre, pasar los bits y repaso del cuento (hablar emociones de cómo se sintieron con el lobo).
- Jueves 20 de noviembre, pasar los bits y releer el cuento.
- Semana 6 y 7: Introducción al cuento *La vaca que puso un huevo*, bits de inteligencia y actividades relacionadas.
 - Lunes 24 de noviembre: leer por primera vez el cuento y comentarlo

Anexo 7. Escala de estimación de frecuencia.

A continuación, se presenta una tabla con diferentes ítems que servirá a modo de evaluación.

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE FRECUENCIAS				
NOMBRE:		CURSO		FECHA
INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Escucha de manera activa en la lectura de los cuentos.				
Se interesa por la temática de los cuentos.				
Durante el pase de bits, pone atención y los escucha.				
Diferencia las palabras que aparecen en las tarjetas de bits.				
Sabe pronunciar las diferentes palabras que se presentan en las tarjetas.				
Reconoce algunas de las palabras que aparecen en las tarjetas.				

Relaciona imágenes o con las palabras de las tarjetas.				
A la hora de realizar las actividades, relaciona la actividad con el cuento.				
Muestra interés por los personajes de los cuentos.				
Responde a preguntas sobre los cuentos.				
Muestra coordinación óculo-manual.				
Reconoce las frutas trabajadas en el cuento y actividad.				
Introduce la cantidad correcta de frutas en la oruga.				
Espera su turno para participar en las actividades.				
Respetar las normas del juego.				
Sigue instrucciones sencillas dada por la docente.				
Manipula las fichas y materiales con precisión.				
Diferencia los colores al realizar las distintas actividades.				
Rasga el algodón en trozos pequeños con los dedos.				
Es capaz de pegar el algodón en el lugar correcto.				
Usa el pincel de manera adecuada.				

Finaliza la actividad de manera autónoma.				
Muestra satisfacción al ver su trabajo acabado.				
Reconoce imágenes relacionadas con los cuentos en el juego de parejas.				
Participa de manera respetuosa tanto en las lecturas de los cuentos como en las actividades.				

Anexo 8. Autoevaluación.

Evaluación del proceso de enseñanza

Además de realizar una evaluación respecto a los niños, es importante una autoevaluación como docentes.

Respecto a la autoevaluación de nuestro trabajo nos fijaremos en:

	SI	NO	OBSERVACIONES
Claridad a la hora de explicar las actividades a realizar.			
Adecuación de los tiempos establecidos.			
Adecuación de los materiales a la edad.			
Adecuación de las actividades a la edad.			
Claridad a la hora de indicar las normas de juego.			
Buena relación/clima establecido.			
Resolución de problemas.			