



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN (INFANTIL/PRIMARIA)

CURSO 2023/2024

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

Cuentos interactivos digitales. Propuesta educativa para 3º
de Educación Primaria

Digital interactive stories. Educational proposal for 3rd
grade of Primary Education

Autor/a: Marina Fernández Blanco

Director/a: Mario Crespo López

Fecha: Junio 2024

V.ºB.º Director /a

V.ºB.º Autor/a

ÍNDICE

1 Resumen y palabras clave en español e inglés.

2 Introducción

3 Finalidad y objetivos

4 Marco teórico

4.1 Definición de lectura

4.1.1 Importancia de lectura en niños

4.1.2 Hábitos de lectura en contexto actual

4.1.3 Acciones por parte del profesorado para incentivar la lectura

4.2 TIC en los centros educativos

4.2.1 Capacitación docente para incorporar TIC al aula

4.2.2 Red vs papel

4.2.3 Aprendiendo con la red

4.3 El cuento

4.3.1 El cuento como recurso didáctico

4.3.2 Beneficios de llevar el cuento al aula

4.4 El cuento interactivo digital

4.4.1 Cuentos digitales a través de la PDI

4.4.2 Beneficios y desventajas de los cuentos digitales

5 Propuesta educativa

5.1 Diseño de la propuesta

5.1.1 Objetivos

5.1.2 Metodología

5.2 Materiales

5.3 Actividades: objetivos, secuenciación y temporalización

5.4 Evaluación

6 Conclusiones

7 Bibliografía y webgrafía

8 Anexos

1. Resumen y palabras clave en español e inglés.

RESUMEN: Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo el diseño de una propuesta educativa sobre los cuentos interactivos digitales. En primer lugar se realiza un recorrido teórico sobre el concepto de lectura, la utilización de los recursos de soporte electrónico en las aulas, el cuento como material didáctico y por último, el cuento interactivo digital. La lectura posee una gran importancia en el proceso de maduración de los niños y niñas. Teniéndolo como referencia, se plantea una propuesta que incluye numerosas actividades para trabajar la lectura en tercero de Educación Primaria. El cuento interactivo digital se convierte en un instrumento valioso para desarrollar la creatividad, el aprendizaje, la autonomía, el respeto por el trabajo de los demás y el trabajo en equipo. Tiene como finalidad estimular e incentivar la lectura propiciando hábitos de lectura sumergiéndonos en el mundo tecnológico.

PALABRAS CLAVE: lectura, tecnologías, hábito de lectura, aprendizaje, imaginación, comprensión, cuentos interactivos digitales.

ABSTRACT: This undergraduate thesis aims to design an educational proposal on digital interactive stories. First, a theoretical overview is provided on the concept of reading, the use of electronic support resources in classrooms, the story as didactic material, and finally, the digital interactive story. Reading holds great importance in the maturation process of children. With this as a reference, a proposal is presented that includes numerous activities to work on reading in the third grade of Primary Education. The digital interactive story becomes a valuable tool to develop creativity, learning, autonomy, respect for others' work, and teamwork. Its purpose is to stimulate and encourage reading, fostering reading habits by immersing us in the technological world.

KEYWORDS: read, technologies, reading habits, learning, imagination, comprehension, digital interactive stories.

2. Introducción.

La educación se encuentra en un proceso ininterrumpido de transformación y evolución, promovido por el veloz crecimiento de las tecnologías. Por lo tanto, la utilización de recursos e instrumentos digitales en el contexto educativo ha conseguido una importancia extraordinaria, no solo como complemento pedagógico, sino como herramientas con gran potencial para la estimulación del aprendizaje, la creatividad y el pensamiento crítico de los niños y niñas. En consecuencia, los cuentos interactivos digitales se manifiestan como un medio educativo significativo que combina la narrativa tradicional, en este caso, los cuentos, con las alternativas interactivas y multimedia que ofrecen las tecnologías. A través de su diseño interactivo, este tipo de cuentos atrae a los lectores y a las lectoras y les anima a involucrarse activamente en la historia, además de investigar y descubrir diversos caminos y tomar decisiones que influyan en el avance de la trama. Este modelo de presentación tiene significativos beneficios, tales como potenciar la imaginación y el compromiso del lector, o incluso abrir nuevas posibilidades para el aprendizaje y la enseñanza en el aula.

El presente trabajo de fin de grado (TFG) se focaliza en el diseño de una propuesta educativa basada en cuentos interactivos digitales, con la finalidad de fomentar de una manera más lúdica la alfabetización y la creatividad en el contexto escolar. A lo largo de esta propuesta, se abordarán diversas dimensiones relacionadas con aspectos teóricos, como por ejemplo, la definición de lectura, la nueva era digital en los centros educativos, las diferencias existentes entre el cuento tradicional y el cuento interactivo digital, entre otros. Siguiendo este marco teórico, se procederá al diseño de una propuesta educativa que gire en torno a los cuentos interactivos digitales, en este caso, es “La máquina de mirar estrellas”, recuperado de “Viva Leer”. Para la realización de esta propuesta, se han considerado aspectos como la edad de los destinatarios a la que está destinada, la selección de contenidos, la evaluación del proceso de aprendizaje de los y las discentes, etc. Por lo tanto, estaríamos hablando de una idea dirigida para trabajar las habilidades de comprensión lectora, potenciar el pensamiento crítico, establecer un hábito de

lectura en la vida de los más pequeños, cooperar para la resolución de problemas y desarrollar la imaginación. Todos estos puntos se pretenden conseguir mediante la participación activa de los niños y niñas en narrativas digitales.

Para concluir con este trabajo, se expondrán las conclusiones y las referencias bibliográficas empleadas para la realización del trabajo, junto con los anexos relativos a la propuesta didáctica.

Agradecimientos

Este trabajo de fin de grado ha sido posible gracias al respaldo de las siguientes personas.

A mi tutor, Mario Crespo López, por el constante apoyo y orientación durante la elaboración de este documento. Gracias por estar siempre dispuesto a ayudarme y ofrecer las herramientas necesarias para aprender y crecer, tanto personal como profesionalmente.

A mis padres, mi hermano y a toda mi familia, quienes con su amor incondicional, me han motivado a poder seguir adelante y a creer en mí. Gracias por haberme tendido vuestra mano para poder llegar hasta donde estoy.

A mis abuelos, los cuales no han tenido la oportunidad de estudiar lo que querían y siempre han estado orgullosos de que yo siguiese mis sueños. Gracias por vuestro cariño y sabios consejos.

A mis amigas y pareja, por ser mis pilares fundamentales y quererme como soy, por el constante apoyo que he recibido en cada momento y por vuestra compañía.

Y, en especial, a mi primo Antonio, que nos ha dejado hace poco. Tu ejemplo me guía en cada lucha y tu sonrisa en cada logro.

3. Finalidad y objetivos.

Dividiremos esta sección en dos apartados: el objetivo principal y los objetivos específicos:

- **Objetivo principal:**

Diseñar una propuesta educativa basada en cuentos interactivos digitales con la finalidad de fomentar la alfabetización y estimular la imaginación en el alumnado perteneciente al tercer curso de Educación Primaria.

- **Objetivos específicos:**

- Incorporar los nuevos recursos tecnológicos en un aula de tercero para trabajar los cuentos interactivos digitales con el fin de utilizar las posibilidades de los dispositivos electrónicos de manera responsable en el contexto escolar.
- Diseñar una propuesta, en la cual los cuentos interactivos digitales sean un instrumento para optimizar la comprensión lectora y potenciar el pensamiento crítico en el estudiantado.
- Promover los hábitos de lectura en niños y niñas.

4. Estado de la cuestión y relevancia del tema. Fundamentación teórica.

En esta sección del trabajo de fin de grado vamos a exponer los contenidos teóricos referidos a la intervención educativa que se va a ejecutar en un aula. En primer lugar hablaremos de la definición de leer, así como la gran necesidad de que el alumnado comience a adquirir el hábito de lectura en contextos fuera del centro escolar, además de las acciones que el cuerpo docente podrían llevar a cabo para que el estudiantado se sienta animado a adentrarse en nuevas historias escritas.

En segundo lugar, nos centraremos en el avance de las tecnologías en el centro, los pocos conocimientos digitales de los maestros y maestras, y por

último las diferencias que existen entre leer en un soporte tecnológico o en uno tradicional.

Finalmente, concluimos este apartado con los cuentos interactivos, temática principal de este documento. Esta estrategia de animación a la lectura es muy relevante para la motivación y esfuerzo que el alumnado va a presentar a lo largo de la intervención.

1. Definición de lectura

Hasta hace poco tiempo, se consideraba que dominar la lectura y saber leer se limitaba principalmente a reconocer letras y palabras, y en la comprensión de textos. No obstante, en la actualidad la lectura se entiende como una capacidad que requiere de otras destrezas más complejas, tales como: tener la habilidad necesaria para buscar información y ser capaz de seleccionarla de acuerdo con lo que se pretenda conseguir, desarrollar la capacidad de comprender textos y poder reflexionar sobre lo leído con el fin de actuar en los variados contextos sociales que nos podamos encontrar.

Para poder realizar estas destrezas podemos emplear una gran variedad de formatos y plataformas, así como de textos con diferentes lenguajes. A su vez, es habitual que la lectura se combine con la escritura en plataformas y herramientas que están disponibles en la web social.

Es de suma importancia mencionar que, en el pasado, estas destrezas y habilidades eran logradas por exclusivamente una minoría de la población. Sin embargo, tal y como podemos observar en la actualidad, la lectura se ha transformado en un objetivo fundamental en todos los centros educativos (Pérez, J. R. G., Pardo, J. R., y Miguel, E. S. (2010), con la finalidad de conseguir una sociedad responsable y ciudadanos críticos.

Antes de seguir con la fundamentación teórica, consideramos que es adecuada la exposición de las diversas definiciones respecto a la palabra “leer” proporcionadas por el diccionario de la RAE (Real Academia Española, s.f.):

LEER. (Del lat. legĕre).

1. *tr. Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados.*
2. *tr. Comprender el sentido de cualquier otro tipo de representación gráfica. Leer la hora, una partitura, un plano.*
3. *tr. Entender o interpretar un texto de determinado modo.*
4. *tr. En las oposiciones y otros ejercicios literarios, decir en público el discurso llamado lección.*
5. *tr. Descubrir por indicios los sentimientos o pensamientos de alguien, o algo oculto que ha hecho o le ha sucedido. Puede leerse la tristeza en su rostro. Me has leído el pensamiento. Leo en tus ojos que mientes.*
6. *tr. Adivinar algo oculto mediante prácticas esotéricas. Leer el futuro en las cartas, en las líneas de la mano, en una bola de cristal.*
7. *tr. Descifrar un código de signos supersticiosos para adivinar algo oculto. Leer las líneas de la mano, las cartas, el tarot.*
8. *tr. p. us. Dicho de un profesor: Enseñar o explicar a sus oyentes alguna materia sobre un texto.*

Por lo tanto, si nos enfocamos en el primer concepto de leer que nos ofrece la RAE (“*Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados*”), podríamos comentar que es correcta en cierta medida, dado que necesitamos reconocer las letras y sus fonemas para poder leer. No obstante, no es un proceso tan simple como se expone. Por esta razón, hemos explorado en diversos documentos una definición más completa y adecuada del proceso de lectura. En primer lugar, Rosenblatt nos presenta la siguiente cita:

“Para comprender el proceso de lectura, debemos comprender de qué manera el lector, el escritor y el texto contribuyen a él. Ya que como lo hemos dicho, la lectura implica una transacción entre el lector y el texto,

las características del lector son tan importantes para la lectura, como las características del texto” (Rosenblatt, 1978).

Este autor hace mención a la gran importancia que tienen las características de los lectores para la elección de la lectura, es decir, el libro debe ser adecuado para la capacidad y comprensión que puedan abarcar los más pequeños. Por esta razón, animar a un niño que aún no posee los recursos necesarios para entender un texto simple, a leer un cuento que presente un poco de dificultad de comprensión, será una tarea sin sentido. En numerosas ocasiones nos encontramos con padres que, cuando compran un libro, únicamente se fijan en la edad para la que va dirigido este, sin tener en cuenta las habilidades lectores que presenta su hijo o hija o la dificultad real del escrito.

Otra definición que creemos que es de suma importancia recoger en este documento es la que aparece en el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. En este escrito se incluyen todos los contenidos que deben trabajarse y practicar a lo largo de toda la etapa de educación primaria. La definición es la siguiente:

“Leer es enfrentarse a un mundo en el que hay que construir significados en situaciones muy diversas; es un encuentro placentero con el texto escrito en el que el alumno debe ser capaz de captar la globalidad de las ideas, aislarlas, extraer información y posteriormente hacer uso de ellas” (BOC, 2014:96).

En este párrafo se observa el concepto “encuentro placentero” que es el objetivo que pretendemos conseguir con este trabajo, es decir, motivar al alumnado con el fin de que se sientan atraídos por la lectura.

Por otro lado, Krúpskaya señaló:

“El libro infantil es uno de los instrumentos más poderosos de la educación socialista de la joven generación. No debe olvidarse que el

libro eleva extraordinariamente la calidad del estudio escolar. Compare los adelantos de los estudiantes que leen mucho con los de quienes no toman en sus manos más que los manuales. Verá una diferencia enorme en el grado de instrucción” (1979).

1.1. Importancia de lectura en niños.

La lectura es un medio eficaz para alcanzar el desarrollo moral, social, e intelectual del ser humano. Dado que nos encontramos en una comunidad que actualmente se halla en un transcurso de cambios, la lectura posee una alta trascendencia y valor, y en consecuencia, compone un factor fundamental en la evolución integral de las futuras generaciones.

Para Lenin, el libro es “un poderoso instrumento de comunicación, de trabajo y de lucha” (1975:215). Por ello, es de suma importancia familiarizar a los niños y niñas, desde su más temprana edad, con todo lo relativo a leer, es decir, el proceso de enseñanza de la lectura, amar la literatura, los libros, etc.

Desde el momento en el que el niño adquiera la habilidad de leer, tendrá la habilidad de entender y comprender de manera eficaz la realidad que le rodea. A su vez, la literatura también ejerce el poder de desarrollar el lenguaje en los más pequeños, dado que ayuda a enriquecer su vocabulario y aumentar su conocimiento. Asimismo, el impacto que la lectura tiene en la formación de su carácter es formidable, sobre todo en lo que respecta a sus emociones, creencias, gustos, y desenvolvimiento en el mundo real.

El desarrollo óptimo de las habilidades de lectura será fundamental para que las personas accedan al fascinante mundo cultural en esta era de la revolución de la información.

1.2 Hábitos de lectura en contexto actual

Según el informe sobre el sector editorial español del año 2022 proporcionado por la Federación de Gremios de Editores de España, el estudio sobre los

Hábitos de lectura y compra de libros en España tiene como objetivo descubrir el comportamiento lector en la actualidad de los habitantes de este país y, en consecuencia, decidir si se deben elaborar planes de motivación hacia la lectura en el caso de que los porcentajes no sean los esperados.

Durante el año 2023 el porcentaje de españoles que lee libros se mostró estable respecto al del año 2022, es decir, alrededor del 68% dado que el número de lectores durante la pandemia por el COVID-19 se incrementó considerablemente. Adentrándonos en este 68%, las personas que leen por ocio en su tiempo libre se situó en el 64.1%, mientras que un 21,3% lee libros por causas laborales o estudios.

Por otro lado, el 35,9% de los españoles declaran no leer nunca o casi nunca. Este significativo porcentaje conlleva a la realización de planes de incremento de hábitos de lectura para disminuir esta cifra, con el propósito de que deje de ser un fenómeno recurrente que uno de cada tres españoles no lea libros.

Un elemento a destacar es que la lectura en los menores de 18 años se ha mantenido estable en los últimos años, siendo el colectivo que más lee en todo el país. En el 76,3% de las casas en las que vive un niño menor de 6 años, los padres leen a sus hijos. Por otro lado, en el caso de los niños y niñas en las edades comprendidas entre 6 y 9 años, el 86% lee en su tiempo libre. No obstante, también se puede observar que a medida que la edad aumenta, este porcentaje se ve afectado negativamente, con una gran disminución de lectores habituales y, a su vez, en el número de libros leídos por ocio de media.

Es de suma importancia que los maestros y maestras de la comunidad educativa sepan que el alumnado necesita crear una hábito frecuente y constante de lectura durante las etapas de la infancia y la adolescencia con el objetivo de tener una buena oportunidad de crecer como lectores comprometidos.

Es habitual encontrarnos con discentes que carecen de interés por la lectura y manifiestan apatía y desprecio para dedicar tiempo a materiales de lectura que no estén incluidos en los libros de texto del contexto educativo. Esta visión que muestran los niños y niñas sobre el placer de leer, refleja el insuficiente trabajo que se ha llevado a cabo en la formación de sus intereses y hábitos de lectura. Resulta imprescindible ofrecer a los estudiantes una variedad de opciones de lectura desde los primeros años de su etapa educativa. Si los maestros y maestras se limitan a emplear en el aula los libros de texto, nunca se fomentará adecuadamente los hábitos de lectura. Como señaló Herminio Almendros (1972:118): “No, a una lección de escuela no ha de parecerse una lectura de libro para el gozo de leer”. Por lo tanto, es esencial proporcionar al alumnado lecturas que se ajusten a su nivel, comprensión e intereses. Por supuesto, con estas lecturas no sólo ampliarán sus conocimientos, sino que también experimentarán placer y diversión al leer.

1.3 Acciones por parte del profesorado para incentivar la lectura

Naturalmente, se debe reforzar la labor desempeñada por los maestros encaminados a promocionar los hábitos de lectura a sus alumnos y alumnas. Por lo tanto, primordialmente debemos lograr que todos ellos tengan interés en leer libros pertenecientes a la literatura infantil y juvenil, además de que se preocupen por la lectura. Resulta imprescindible que los y las docentes amen la lectura y le transmitan esa pasión a sus estudiantes.

Colomer (2006) manifiesta que es conveniente que el docente ejerza de guía y orientador, con el fin de acompañar a los y las discentes en la práctica constante de las estrategias de lectura.

2. TIC en los centros educativos

Es innegable que el siglo en el que nos encontramos trajo consigo una transformación tecnológica que ha conseguido impactar de manera radical en el estilo de vida de los individuos al integrar las tecnologías de la información y comunicación (TIC). De la misma manera, se ha impulsado la emergencia de

una nueva forma de sociedad, es decir, la sociedad del conocimiento. La UNESCO (2013) manifiesta que los sistemas educativos necesitan actualizarse y adecuar sus metodologías y contenidos al nuevo estilo de vida que se requiere en la sociedad de la información.

2.1 Capacitación docente para incorporar TIC al aula

El proceso de adaptación de las tecnologías a los centros educativos puede implicar un gran desafío a los miembros que componen el claustro de los centros escolares, es decir, no todos los maestros están capacitados y/o formados para incorporar las TIC al aula y en el currículum escolar. Según la Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación, conocida por sus siglas en lengua inglesa, Wing (2006), se destaca que una gran parte de los y las docentes no atesoran las competencias específicas digitales necesarias para implementar situaciones de aprendizaje ricas en tecnología dentro del aula. Por supuesto se ha de mencionar que si un maestro no posee unas habilidades mínimas respecto a las tecnologías, será imposible diseñar sesiones y actividades en las que los recursos digitales sean los protagonistas. Esta circunstancia podría tener su origen en el temor a abordar la necesidad de adoptar nuevos enfoques educativos, en este caso las nuevas tecnologías, que muchos maestros presentan, dado que no se sienten preparados para enfrentarse a situaciones ajenas a sus conocimientos, especialmente a los que se refieren a los recursos digitales.

A su vez, Hepp (2011) resaltó que las TIC son señaladas como un recurso eficiente que facilita la preparación y formación de los más jóvenes para adaptarse a la nueva sociedad que estamos construyendo en el día a día. Les permite adquirir habilidades, que en un futuro podrán utilizar de forma correcta, en relación al manejo de información y comunicación con otros individuos. De esta misma manera la integración de las TIC en las instituciones educativas hace posible que los alumnos y alumnas tengan la opción de acceder al mundo digital y poder aprovechar los beneficios y recursos educativos de internet que esto conlleva.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, es urgente la necesidad de capacitar al cuerpo docente en las nuevas tecnologías, es decir, de formarlo y prepararlo para la era de la información y de “alfabetizarlo” digitalmente.

2.2 Red vs papel

Seguidamente, se van a exponer de forma breve y concisa algunas de las principales diferencias que Cassany (2012) encuentra entre el proceso de lectoescritura en la red y en el papel.

- Plurilingüismo y multiculturalidad: hay posibilidad de tener contacto con interlocutores extranjeros u otras lenguas.
- Géneros electrónicos: gracias a estos, se puede brindar la oportunidad de crear nuevas prácticas comunicativas, nuevos géneros discursivos y registros lingüísticos.
- Multimodalidad: en las nuevas tecnologías y recursos digitales se emplean diferentes tipologías de letras, sonidos, fotos, videos, música, gráficos, iconos, colores, formas y situaciones en el espacio con el fin de emitir la información más importante.
- Virtualidad: en los materiales digitales existe la dificultad de que el alumnado no pueda sentir en sus propias manos las páginas de un libro. En consecuencia, este hecho provoca que los niños y niñas que más dificultades tienen para la lectoescritura, presenten una mayor inseguridad con las nuevas tecnologías.
- Hipertextualidad: los recursos informáticos nos brindan la posibilidad de saltar o eludir fragmentos de un mismo documento. Por lo tanto, es de suma importancia que el autor sepa organizar adecuadamente el contenido de ese escrito, dado que los niños y niñas tienen la accesibilidad para elegir lo que quieren leer e incluso el orden en el que quieran realizarlo.
- Carácter inacabado: los textos que podemos encontrar en internet pueden modificarse en el momento que el autor decida oportuno cambiarlo.

Por todas estas razones, Calvo (2013), manifiesta que en un centro escolar es indispensable aprovechar en su máximo esplendor todos los recursos que estén disponibles para la lectura, independientemente de si estos documentos estén dentro de un libro, una hoja de papel, o por otra parte, estén subidos a la red en un ordenador o tablet.

De la misma manera, es de suma importancia ser conocedor de dos conceptos que se han creado recientemente, debido a la transformación de la manera de leer y escribir. Según Cassany (2012) podemos diferenciar:

- Alfabetismo digital: está vinculado con las prácticas en la red y discierne las bibliotecas digitales y las electrónicas.
- Alfabetismo en información: es importante aprender a seleccionar lo que sea apropiado para cada situación, además de ajustarse a los nuevos formatos, géneros y prácticas.

2.3 Aprendiendo con la red

En esta última sección referida al apartado de TIC en los centros educativos, vamos a hablar del uso de los recursos digitales en la educación de los más jóvenes, haciendo una importante mención a la escasa formación de los docentes en este ámbito y su posible solución.

De acuerdo con Cobo y Moravec (2011), la utilización de la tecnología permanece de manera frecuente en los hogares, no obstante, en el entorno escolar está casi ausente. Por esta razón, es crucial estudiar y analizar los conocimientos que poseen los niños y niñas adquiridos de forma online en la red, además de querer encontrar un punto medio entre los aprendizajes académicos y digitales.

No obstante, a día de hoy el empleo de las TIC en los contextos educativos sigue siendo muy restringido y limitado. Únicamente se utilizan con el fin de llevar a cabo tareas administrativas, tales como la matriculación del alumnado, los expedientes académicos, etc., y para que los y las estudiantes busquen

alguna información que les sea complemento del libro de texto, es decir, de apoyo a las clases tradicionales impartidas por un maestro.

Las TIC brindan a los estudiantes un rol más activo en el proceso educativo, dado que les permite compartir sus conocimientos, trabajar y colaborar en equipos, comunicarse en un entorno que no es el escolar y participar en proyectos, entre otras actividades. Asimismo, los profesores y profesoras cuentan con la oportunidad de ofrecer atención personalizada e individualizada a cada estudiante y disponen de una amplia variedad de recursos útiles para su enseñanza diaria. Cuanto más receptivos sean los docentes a las transformaciones y mejoras, su capacidad de adaptación y, por consiguiente, su competencia en el ámbito digital y mediático, será más preferible (Gómez-Díaz, et al., 2015:119).

3. El cuento

El cuento es un material que está a disposición de cualquier maestro o maestra. Este recurso puede ser un apoyo fundamental para la socialización, como medio de entretenimiento y a su vez, para la exploración de la identidad personal de cada niño (Pérez, D., Pérez A.I. y Sánchez, R. 2013).

A lo largo de la historia, el cuento ha constituido un elemento esencial de la cultura humana, dado que transmite valores y conocimientos. A su vez, brinda la oportunidad a los niños y niñas de sumergirse en nuevas aventuras y experiencias mediante la imaginación.

Según Baquero (1967), el cuento literario es una creación única de un autor “a quien corresponde plenamente su invención”, un aquí y ahora concreto, es decir, una ambientación específica.

“El cuento es un agente motivador que despierta gran interés en los niños, y les permite convertir lo fantástico en real, identificar personajes,

dar rienda suelta a su fantasía, imaginación y creatividad, además de suavizar tensiones y resolver conflictos” (Martín, A. 2006).

El cuento tradicional o clásico, en su origen, era transmitido mediante transmisión oral hasta que finalmente pudo fijarse permanentemente en letra impresa. No obstante, los cuentos actuales son nacidos con el fin de estar escritos, ya sea en papel, o en un formato audiovisual, como pueden ser los cuentos interactivos digitales.

3.1 El cuento como recurso didáctico

Un recurso didáctico que ha sido y sigue siendo muy común con el fin de trabajar la lectoescritura es el cuento. Los maestros y maestras confían en este instrumento de aprendizaje con el fin de que el alumnado adquiera conocimientos de una manera más lúdica y atractiva.

Es preciso que esta herramienta esté disponible para todos los niños y niñas del aula, ya que el cuento nos proporciona la posibilidad de adquirir destrezas muy variadas e importantes para construir la personalidad de los más jóvenes.

El cuento moderno surge a partir del siglo XIX. Mariano Baquero Goyanes (1988) manifiesta en su escrito:

“hay que diferenciar entre dos cosas: la primera, la aparición de la palabra cuento en la lengua castellana, y la utilización de esa palabra para designar relatos breves de tono popular y carácter oral, y otra muy distinta: la aparición del género que solemos distinguir como cuento literario, precisamente para diferenciarlo del tradicional” (1988).

Siguiendo con la relevancia de los cuentos para la formación formal e informal de los niños y niñas en la etapa educativa de infantil y primaria, Méndez destaca lo siguiente: “recurso didáctico puede utilizarse de manera interdisciplinar para tratar temas transversales en los centros educativos aprovechando su gran flexibilidad” (2017).

Las narraciones infantiles, especialmente los cuentos, son una parte crucial de la cultura de una sociedad, ya que nos brinda una visión simbólica de la realidad, y esto a su vez, permite establecer conexiones directas con la sociedad. Por esta razón, son una gran cantidad de autores los que han explorado el cuento desde una visión educativa, con el objetivo de confirmar su potencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En definitiva, nos encontramos ante un recurso que cuenta con infinitas oportunidades para la educación si se emplea de manera adecuada. Es fundamental diferenciar entre educar "con", "en" y "ante" los cuentos (Colomo, 2016, 67-68).

- Educar "con" los cuentos implica utilizarlos como una herramienta pedagógica o incluso como estímulo para fomentar la creatividad y la improvisación de los niños.
- Cuando nos referimos a educar "en" los cuentos, nos centramos en que los y las estudiantes puedan analizar los aprendizajes a nivel social, educativo, cultural, económico o ideológico que el contenido del cuento puede ofrecerles, promoviendo una lectura más reflexiva.
- Por último, cuando se trata de educar "ante" los cuentos, los maestros debemos seleccionar y elegir cuidadosamente el tipo de cuento que se va a leer en función de los intereses y nivel del alumnado para el que va dirigido.

Los educadores cuentan con una herramienta que, si está de manera correcta integrada en el aula, puede llegar a facilitar la relación entre el maestro y el estudiantado, así como la propia relación entre los niños y niñas de la clase. Además, por esta razón, ayuda a contribuir al conocimiento de diferentes formas de pensamiento y culturas y a promover la adquisición de vocabulario y el desarrollo de la expresión oral y escrita (Méndez, 2017).

Por consiguiente, este instrumento de trabajo brinda al cuerpo docente la oportunidad de enriquecerse y ajustar sus estrategias de enseñanza

dependiendo de las necesidades de sus alumnos (Jiménez y Gordo, 2014), teniendo en cuenta no solo el aspecto cognitivo, sino también el ámbito socioemocional.

3.2 Beneficios de llevar el cuento al aula:

Si tomamos como referencia a Trigo, ya en el año 1997 señalaba que el cuento favorece a nueve aspectos de los niños y niñas:

- El desarrollo intelectual. Los cuentos se caracterizan por desarrollar aventuras de diversos personajes. En estas aventuras se encontrarán una variedad de obstáculos que deberán superar para llegar al desenlace del cuento. Los niños y niñas trabajan el desarrollo intelectual al plantearse soluciones posibles para llegar al final del “camino”, contribuyendo así a un mejor desarrollo cognitivo.
- La atención. Los y las estudiantes se muestran muy atentos al leer un cuento, y por esta razón, un cuento ayuda a centrar el foco en una sola tarea, es decir, el entendimiento de lo que se está leyendo.
- La memoria. El objetivo “oculto” de las narraciones y cuentos es que los lectores recuerden la historia que se ha contado. Un ejemplo de ello es cuando los alumnos vuelven a sus hogares después del horario lectivo y les cuentan a sus familias o tutores de qué trataba el cuento que se ha leído en ese día.
- El desarrollo de la creatividad y la fantasía. Sin duda este apartado es de los más notables en los más pequeños dado que despiertan su imaginación fácilmente a la hora de escuchar un cuento, es decir, crean una imagen en su cabeza de lo que están leyendo.
- La comprensión del mundo. Los cuentos poseen la capacidad de adecuar las situaciones reales de la vida a la mente del niño que aún no posee la habilidad de entender una gran cantidad de situaciones que acontecen a lo largo de su vida cotidiana.
- Satisface la necesidad de juego. Los cuentos se pueden caracterizar por ser una herramienta de ocio y de diversión para los integrantes de las

aulas educativas, es decir, la lectura de un libro o cuento va a provocar sentimientos de alegría y placer.

- La comunicación y asimilación de valores. El cuento consigue difundir de manera “oculta” unos valores y comportamientos sociales que tienen como objetivo beneficiar la comunicación, tanto con los demás compañeros del aula como con el resto de agentes sociales con el que se rodee el niño o niña, dado que los cuentos permiten a los alumnos distinguir las acciones buenas y malas, desarrollar valores como la empatía, valorar si hay actos justos, o por el contrario, injustos, etc.

Por lo tanto, se puede corroborar que el cuento permite que los más pequeños exploren facultades de ellos mismos que nunca han logrado ver, además de dar la oportunidad de recrear juegos de rol y transformar el aula en un lugar en donde los niños y niñas se sientan seguros de poder expresar sus sentimientos ya que reinará un clima de respeto con los intereses y necesidades de los demás compañeros (Jiménez y Gordo, 2014).

Llegados a este punto, es posible confirmar que los cuentos son un importante instrumento para ampliar el vocabulario de los discentes, es decir, estimular su lenguaje. Es de suma importancia trabajar la comprensión y expresión oral y escrita del niño en la etapa de Educación Primaria, y el cuento es una herramienta muy valiosa a la hora de perfeccionar la capacidad de comprensión y expresión (Barcia, 2004).

Por consiguiente, según Pérez, Pérez y Sánchez (2013) el cuento desempeña un papel fundamental en la adquisición del lenguaje desde las edades más tempranas, siendo el primer vínculo del niño con la literatura infantil y juvenil (LIJ). Tiene una gran flexibilidad a la hora de adaptarse a las necesidades y gustos de los alumnos y alumnas, por lo tanto, es un recurso que posee un nivel alto de versatilidad y adaptación al grado de comprensión y edad a la que se dirija.

4. Cuento interactivo digital

Según Guzmán (2020), el cuento interactivo digital tiene como propósito mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, es decir, optimizar la capacidad de análisis e interpretación de lo que se quiere transmitir en una historia. Por esta razón, este autor manifiesta que las tecnologías de la actualidad pueden ayudar, tanto a la comprensión de los fragmentos, como a que los alumnos y alumnas puedan llegar a ser más independientes y autónomos respecto a su aprendizaje.

A su vez, Arango (2014) contempla este tipo de material multimedia como un recurso que ofrece la oportunidad a los niños y niñas de entretenerse mediante el aprendizaje, dicho de otro modo, mientras que desarrollan habilidades y destrezas propias de la lectura. Por ello, pasar del cuento tradicional a un cuento interactivo digital puede ser de gran utilidad.

Esta herramienta que nos ofrecen las nuevas tecnologías posibilitan la interacción entre alumnos, el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la fantasía. Por lo que, autores como Macías y Marcillo (2021) manifiestan que los cuentos digitalizados son una buena solución respecto a la comprensión de los textos.

La presencia de dispositivos móviles como tabletas u ordenadores se hace cada vez más notoria en niños y niñas que se encuentran en Educación Primaria. El uso generalizado de estos aparatos tecnológicos ha propiciado el desarrollo de libros ilustrados en formato digital, entre los que una gran cantidad de ellos están generados con aplicaciones interactivas. Estas últimas mencionadas, poseen el beneficio de trasladar la lectura a diferentes espacios y contextos, dejando que los lectores y lectoras se adentren en las historias de una forma más lúdica y participativa.

Respecto a la historia de cómo se llegó a formar el libro interactivo, Navarro (2015) en uno de sus escritos manifestó que tiene sus raíces en los denominados “libros pop-up”. Este tipo de libros son reconocidos gracias a sus

fascinantes figuras en formato 3D que se despliegan en las páginas explorando imágenes sorprendentes. El objetivo de estas obras literarias es transformar el libro en una dinámica atractiva y manipulable para los receptores, además de mostrarse como una oportunidad de ser partícipe de la lectura.

Como ya se ha mencionado en el apartado dedicado a las tecnologías, con la llegada de la era digital, muchos objetos han evolucionado hacia una forma más interactiva. En este caso, podemos ver que los libros interactivos han progresado hasta transformarse en libros interactivos digitales. En estos nos podemos encontrar con ilustraciones parecidas a los libros tradicionales (con páginas de papel), sin embargo, contiene la ventaja de incluir elementos multimedia, los cuales atraen en gran medida la atención de los niños y niñas.

Por otro lado, Vargas (2021) declara en su documento que "los cuentos interactivos digitales se caracterizan por emplear herramientas digitales, animaciones, sonidos, imágenes HD, móviles que los convierten en recursos llamativos e innovadores". Por lo tanto, a medida que utilizamos este instrumento de aprendizaje con los niños en un aula, estos pueden desarrollar habilidades y destrezas propias del ámbito de la lectura con mayor facilidad.

En cuanto a el papel que debe desarrollar el profesorado en prácticas lectoras, López et al., (2017) manifiesta que "los docentes deben motivar y fomentar el hábito de la lectura apoyándose en el uso de estrategias y recursos innovadoras. De esta manera los estudiantes desarrollan sus habilidades lectoras y a su vez puedan comunicar sus ideas".

4.1 Cuentos digitales a través de la PDI

De forma general, los niños y niñas suelen estar rodeados de una amplia variedad de cuentos desde una temprana edad, dado que para muchos de ellos, este recurso es muy llamativo y consiguen captar su atención. No obstante, a medida que el alumnado crece y avanza en su desarrollo lector, desaparece poco a poco la motivación por leer cuentos o libros, es decir,

pierden el interés en esta actividad con el paso de los años. Incluso algunos de los más pequeños no logran sentirse atraídos por la lectura, y por lo tanto, no la disfrutan. Esto se debe a que muchos de ellos adoptan una figura pasiva ante la lectura porque solo utilizan el sentido de la escucha, y por lo tanto, no participan activamente en el proceso.

En consecuencia de estos hechos, la lectura necesita adaptarse y transformarse para adecuarse a las características del siglo en el que nos encontramos, es decir, las unidades didácticas y situaciones de aprendizaje deben adentrarse en el ámbito digital y realizar actividades con las TIC. Es esencial aprovechar los recursos digitales de los que disponemos con el fin de explorar nuevas formas de lectura, dado que en la actualidad los niños y niñas están expuestos a las tecnologías desde una edad muy temprana, por lo tanto, están inmersos en la nueva forma de vida digitalizada.

Con la transformación de los cuentos en papel hacia los cuentos digitales, se abrirá un gran abanico de ventajas que, por el contrario, los cuentos tradicionales no nos podrán ofrecer. Manresa-Potrony (2014) manifiesta lo siguiente: *“La literatura electrónica ofrece la posibilidad al lector de “actuar” en la obra, es decir, de ejercer distintos roles para participar en la historia”*. Los cuentos digitales brindan la posibilidad de que los niños y niñas formen parte de la propia trama o historia que se está narrando.

Respecto al concepto de “interactividad”, se quiere alcanzar que el alumnado posea un rol protagonista en el cuento o libro que se esté trabajando. Además, uno de los objetivos principales de los cuentos interactivos es que los más pequeños no se vean limitados a escuchar la historia, sino que participen y se conviertan en un personaje más. Asimismo, se quiere suprimir la creencia de que el docente debe ser la persona que administre los conocimientos en una clase magistral, sino que, sean los propios alumnos los que tomen decisiones sobre el desarrollo de la historia a través de experiencias interactivas. Por supuesto, este hecho no quiere decir que la figura mediadora, es decir, el

docente, no deba llevar a cabo ninguna acción durante las sesiones, sino que debe limitarse a ser un mero guía del proceso de enseñanza-aprendizaje. Durante la etapa de Educación Primaria, la presencia de un adulto es fundamental para ofrecer cuentos a los discentes ya que, según Vara-López (2018) “se requiere un tipo de literatura adaptada a las necesidades particulares de la etapa, puesto que a menudo el alumnado de estas edades cuenta con limitadas nociones de lectoescritura”. A su vez, esta misma autora manifiesta lo siguiente: “El objetivo es convertir el libro en un objeto lúdico, atractivo y manipulable, capaz de ofrecer distintos niveles e itinerarios de lectura que inciten a la participación” (Vara-López, 2018).

4.2 Beneficios y desventajas de los cuentos digitales

El cuento digital interactivo se presenta como un instrumento que enriquece los procesos de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos, más en concreto, en las aulas. Las destrezas que se ven trabajadas en este proceso de interactividad son múltiples y variadas, como por ejemplo el desarrollo senso-motriz. La gran ventaja que nos ofrecen los cuentos interactivos es que posibilitan la estimulación de tres de los cinco sentidos en el mismo lapso de tiempo: el oído, la vista y el tacto. Gallego et al. (2009) declara que este tipo de recurso beneficia la adaptación del cuerpo docente a la diversidad de estilos de aprendizaje de cada alumno o alumna, dado que potencia los aprendizajes de los alumnos de aprendizaje visual, pueden hacer ejercicios donde se utilice el tacto y el movimiento en la pantalla”.

Asimismo, podemos contar con que los cuentos interactivos trabajarán la creatividad del alumnado, otro aspecto que se fomenta gracias al interés y curiosidad que despierta a los más jóvenes a medida que la historia avanza. Arango (2014) expresa en su escrito que para adquirir nuevos aprendizajes y conocimientos y comprender de mejor forma el mundo, necesitamos que los niños y niñas despierten su curiosidad. Por lo tanto, cada vez que vean o se encuentren con un nuevo objeto, espacio o palabra, el niño o niña se enfrentará a un proceso creativo. Generalmente, que el niño esté interactuando con el

cuento digital provoca que este mismo mantenga su atención en la pantalla, dado que en cualquier momento pueden tomar decisiones sobre cómo avanza la historia.

Si tratamos de buscar las diferencias entre los cuentos tradicionales y los cuentos interactivos digitales, primero comenzaremos comentando que, manteniendo la atención en la pantalla, genera un aprendizaje de escucha. A su vez, los cuentos interactivos cuentan con que el alumnado adquiere un rol activo y por ende, es protagonista de la actividad. En cuanto al aspecto lingüístico, tanto los cuentos tradicionales como los cuentos interactivos digitales facilitan que el alumnado amplíe su patrimonio lingüístico y obtengan un mejor dominio del vocabulario (Sánchez-Cuenca, 2016).

Por otra parte, los cuentos interactivos digitales también ofrecen la posibilidad de enseñar y educar en valores sociales, ya que en numerosas obras de este tipo el alumnado consigue identificar emociones y desarrollar otras nuevas, como por ejemplo, la empatía.

Como ya hemos visto, son múltiples las ventajas que nos brindan los cuentos, tanto los tradicionales como los interactivos digitales, no obstante, los últimos mencionados también podemos encontrar una gran desventaja: la posibilidad de crear una dependencia hacia las pantallas y las tecnologías en los alumnos. Esto, por supuesto, dependerá del uso que se le dé a este material, por lo tanto, es importante que siempre se lleven a cabo actividades con un objetivo educativo.

5. Propuesta educativa.

Teniendo como referencia el marco teórico del apartado anterior, se desarrolla una propuesta didáctica en la que se trabaja la comprensión lectora y la potenciación de la imaginación a través de “La máquina de mirar estrellas”, un cuento interactivo digital recuperado de la página web “Viva Leer”, para la etapa de Educación Primaria. Elegí esta temática debido a que vivimos en una

era digitalizada donde la tecnología posee un papel fundamental en el desarrollo de los niños y niñas. Este cambio de forma de vida hace que la educación deba adaptarse, y en consecuencia, el proceso de enseñanza aprendizaje. Desde muy pequeña, la rama de la literatura me ha fascinado enormemente, y poder combinar mi pasión con recursos tecnológicos me impulsó a llevar a cabo mi trabajo de fin de grado sobre los cuentos interactivos digitales. Estas obras literarias ofrecen la posibilidad de motivar al estudiantado respecto a la lectoescritura, objetivo que considero fundamental para conseguir una sociedad crítica y creativa integrando elementos multimedia.

Esta propuesta educativa consiste en el uso de un cuento interactivo digital proporcionado por las nuevas tecnologías, destinada al segundo ciclo, con el objetivo de ayudar a los alumnos y alumnas a “entrenar” la lectura, y por ende, la comprensión lectora. A su vez, mediante una serie de actividades dinámicas y lúdicas, se podrá estimular la creatividad e imaginación, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La herramienta seleccionada para la estimulación del desarrollo de la lectoescritura en los alumnos es el cuento interactivo digital, concretamente “La máquina de mirar estrellas”, escrito por María José Ferrada Lefenda e ilustrado por Carmen Cardemil Herrera. Esta obra literaria cuenta con la opción de “lengua de señas”, lo que genera igualdad de oportunidades para los niños y niñas que tienen alguna dificultad auditiva. Las características más relevantes de este tipo de cuentos son que tienen textos simples, ilustraciones muy claras y sencillas, aunque atractivas para los más pequeños y pequeñas. En este caso en particular, el personaje principal de la historia es una niña que todas las noches utiliza la máquina de mirar las estrellas, creada por su abuelo llamado Jorge. Esta niña disfruta en gran medida observando y aprendiendo los secretos que esconde el universo, que a su vez, cree que están conectados con las historias de su familia. El argumento de la obra literaria genera que el cuento contenga una trama fácil y sencilla de comprender y recordar para el niño.

Esta temática permite que se puedan abordar varias asignaturas de forma simultánea del currículum oficial de Cantabria. Entre las competencias clave, según lo dispuesto en el artículo 9.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (recuperado del Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria), que se van a trabajar en las actividades de esta propuesta educativa, podemos encontrar: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender, y por último, competencia ciudadana. El cuento interactivo digital seleccionado permite la transversalidad en el currículo, y a su vez, quiere conseguir que se trabajen valores y actitudes positivos que sería conveniente incidir en ellos de manera paulatina a lo largo de las sesiones.

El maestro o maestra encargada de llevar a la práctica esta propuesta, debe facilitar y promover un clima positivo y relajado entre el estudiantado, donde se fomente la seguridad y confianza de los niños y niñas (Omeñaca & Ruíz Omeñaca, 2002, p. 81).

5.2 Diseño de la propuesta

El diseño de esta propuesta pedagógica sobre cuentos interactivos digitales ha sido un proceso complejo y emocionante, enfocado a integrar el mundo de la lectura a las posibilidades innovadoras que nos brindan las nuevas tecnologías. En primer lugar, llevamos a cabo un análisis minucioso de los intereses y necesidades de los agentes que integran la comunidad educativa en el contexto escolar actual. Durante mi estancia de prácticas en un centro educativo de Cantabria, pude observar que hay una gran falta de recursos para trabajar la lectoescritura en un aula, por lo tanto, escogí los cuentos interactivos digitales para mi propuesta ya que es un material que requiere solamente de un equipo informático y obtener acceso a internet. Tras seleccionar la temática que se va a proponer, se identificaron los objetivos que se querían lograr con esta

iniciativa. El siguiente paso fue escoger la metodología en la que nos vamos a enfocar para llevar a cabo las actividades y dinámicas. Asimismo, se eligió meticulosamente el diseño con la intención de que fuera universal e inclusivo, es decir, se quería asegurar que esta propuesta fuese accesible para todos los alumnos y alumnas, independientemente de las capacidades o habilidades específicas que posean. Seguidamente, se verán los materiales que se utilizarán durante todas las sesiones, y también, los objetivos, secuenciación y temporalización de las sesiones. Por ello, se han planificado las actividades de manera que haya una distribución equilibrada de contenidos para abordar las diferentes materias del curso destinatario de esta iniciativa. La mayoría de las actividades fueron diseñadas utilizando los recursos que nos posibilitan las tecnologías, como por ejemplo “Canva”. Por último, se elaboraron los recursos con los que se evaluaría la iniciativa con el fin de medir la evolución y el progreso de los niños y niñas.

- Objetivos

El proyecto pretende emplear al máximo las infinitas posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías. Dicho esto, podemos mencionar los siguientes objetivos que se proponen para esta propuesta educativa:

- Mejorar la capacidad de comprensión lectora mediante la participación activa y la interacción con la historia del cuento digital.
- Incentivar el progreso de las habilidades digitales y competencias tecnológicas del alumnado.
- Impulsar la colaboración entre niños y niñas y el intercambio de ideas y pensamiento en un ambiente sano y positivo.
- Despertar el interés por la lectura y exploración de historias en las nuevas tecnologías aprovechando la motivación que presentan los niños y niñas hacia la era digital.
- Familiarizar al estudiantado con las herramientas de las tecnologías de una manera segura y responsable.

- Metodología

En esta propuesta podemos encontrar una metodología innovadora dado que el eje central de la iniciativa es el correcto uso de las nuevas tecnologías. A su vez, se quiere dejar a un lado la metodología tradicional en la que el profesor da una clase magistral y el alumnado es el receptor, siendo un personaje secundario en el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Por lo tanto, con este método podemos ver la importancia de que el propio niño o niña sean los protagonistas de su propio desarrollo. Para ello, el alumnado en su plenitud, es decir, independientemente de su religión, cultura, adversidades, sexo, etc., va a poder ser partícipe de todas las actividades y por supuesto, con las mismas oportunidades.

Asimismo, se va a incidir en que el aprendizaje sea colaborativo, ya que queremos conseguir que se cree un clima de aula positivo, donde los niños y niñas se sientan en un entorno seguro y sin miedo de expresar sus sentimientos y opiniones respecto a los temas de los que se va a hablar. Como ya se ha mencionado, serán los propios niños y niñas los que se encarguen de construir el aprendizaje, por lo tanto se incidirá en la mejora de las habilidades comunicativas y sociales.

Una vez que se haya aclarado el papel del alumnado, se puede manifestar que el docente debe ser un mero guía o facilitador de conocimientos, evitando a toda costa las sesiones en las que el profesor haga una exposición magistral y el alumnado se limite a mirar. En definitiva, se quiere conseguir que los más pequeños tengan el control de su proceso de aprendizaje.

Por último, sobre la metodología, es conveniente manifestar que educar en valores es fundamental para la formación de la personalidad de cada uno de los participantes. Por ello, es importante incidir en el correcto desarrollo de la autoestima, la igualdad y la empatía. Para ello, se van a trabajar las emociones y los sentimientos a medida que avanzamos en las sesiones.

5.3 Materiales

SESIÓN	MATERIALES
1	Para esta sesión será necesario tener una pizarra interactiva digital, en la cual todos los niños y niñas del aula puedan visualizar el cuento. En la actividad de “dado Preguntón”, el maestro deberá contar con una cartulina para la realización de ese dado. Además se podrá incluir decoración, por lo que cualquier material será bienvenido. Para la actividad de “Imágenes desordenadas”, el maestro brinda a cada equipo de niños y niñas las ilustraciones del cuento interactivo digital
2	Tan solo con un lápiz y goma podremos realizar esta sesión en su plenitud.
3	Para esta sesión no necesitaremos ningún material en especial, sino que con tan solo la pizarra tradicional y tizas que hay en las aulas nos valdría.
4	La sesión número cuatro estará destinada a la investigación, por lo tanto, cada alumno deberá contar con un ordenador propio. A su vez, para la actividad del trabajo de las constelaciones, el maestro o maestra brindará a los niños y niñas los folios y cartulinas negras que sean necesarios.
5	Dado que esta sesión tendrá como objetivo seguir con el proyecto de las constelaciones, se necesitarán los mismos recursos que en la anterior clase.
6	Para la creación de la máquina fantástica, serán requeridos todo tipo de materiales como rotuladores, bolígrafos, pinturas,

	etc.
7	La actividad creativa de realizar un “collage” tendrá el objetivo de usar el máximo de recursos o materiales que sean capaces de implementar, por lo tanto, el centro brindará todos los materiales posibles que puedan encontrarse dentro de este.
8	Para la sesión final, decidimos realizar un mural con todos los proyectos de constelaciones, por lo tanto, necesitaremos pegamento y un rollo grande de papel alargado.

5.4 Actividades: objetivos, secuenciación y temporalización.

Debido a que nos encontramos en la era de la educación digital, los cuentos interactivos digitales son un recurso con alto potencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que intenta unir la lectura tradicional con elementos que nos brindan las nuevas tecnologías. Por ello, “La máquina de mirar estrellas” invita a los niños y niñas destinatarios de esta propuesta a explorar las aventuras de un abuelo y su nieta en una experiencia única. Podrán participar en actividades donde trabajarán su imaginación y las habilidades lectoras. Estas últimas son indispensables para afrontar los desafíos y retos que se les presenten en un futuro.

Esta propuesta educativa va a constar de un total de ocho sesiones (de 60 minutos cada una) en las que se van a trabajar actividades lúdicas que abarquen materias como por ejemplo Lengua castellana y Literatura, Conocimiento del Medio, Valores Cívicos y Éticos y Educación Artística. Cada sesión está detallada en una tabla en donde se especifican las actividades que se van a llevar a cabo.

SESIÓN 1
Objetivos: Introducir el concepto de cuento interactivo digital. Visualizar “La máquina de mirar estrellas”. Trabajar la expresión oral manifestando sus

gustos. Ordenar las distintas escenas del cuento interactivo digital siguiendo la secuencia cronológica de los eventos narrativos.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
5 minutos	En primer lugar, introduciremos el concepto de “cuento interactivo digital” a los niños y niñas. Seguidamente, se les preguntará si alguna vez han utilizado esta tipología de obra literaria para mejorar sus habilidades lectoras.
15 minutos	<i>“Vemos el cuento”:</i> A continuación, se procederá al visionado/lectura del cuento “La máquina de mirar estrellas”, realizado por la autora María José Ferrada Lefenda. Por supuesto, una vez terminado el cuento, se dejará un turno de preguntas en las que se resolverán las dudas que los y las estudiantes puedan tener, ya sea de vocabulario como de partes que no hayan entendido a la perfección.
15 minutos	<i>¿Hemos comprendido de verdad el cuento?:</i> Una vez se hayan respondido a todas las dudas que puedan presentar los niños, se proporcionará una ficha para cada uno de los discentes en donde vengan preguntas de comprensión del texto en las que deben escribir la respuesta que crean más correcta. (Anexo 1)
10 minutos	<i>“El dado preguntón”:</i> Empezaremos esta actividad yendo a la zona de recreo del centro escolar, con el fin de tener el espacio suficiente para que el alumnado esté cómodo. Los niños y niñas se sentarán formando un círculo. El maestro o maestra proporcionará un dado en versión “grande” realizado con una cartulina. El dado constará de 6 caras en las que en vez de hallar números, nos

	encontraremos con las siguientes expresiones: - ¿Qué es lo que más te ha gustado de la historia? - ¿Cuál ha sido tu personaje favorito? - ¿Qué escena te ha gustado más? - ¿Qué te ha parecido el final? - Si pudieras, ¿comprarías esa máquina? - ¿Qué sensaciones o sentimientos te ha transmitido esta historia? El juego consistirá en que el profesor lanzará el dado hacia uno de los alumnos. Dependiendo de la cara que caiga hacia arriba, el niño o niña deberá responder al respectivo interrogante. Cuando se haya terminado de contestar, este mismo tirará el dado hacia otro de sus compañeros. Se repetirá esta acción sucesivamente hasta que todos los niños y niñas hayan respondido al menos a una de las preguntas. (Anexo 2)
15 minutos	<i>“Imágenes desordenadas”</i> Como se menciona en el título, esta actividad consistirá en que los discentes deben ordenar la historia. Además, se llevará a cabo en grupos de aproximadamente 4-6 participantes. Previamente a empezar la sesión, el docente debe colocar en diferentes zonas del recreo escolar, fragmentos del cuento interactivo digital que se relacionen con cada una de las escenas. Los niños se encargarán de buscar estas piezas para formar una especie de puzzle. Una vez hayan terminado, deberán encontrar a su profesor para que les corrija si han realizado el desafío que se proponía de manera correcta, o por el contrario, si han puesto alguna pieza en una posición errónea. En este último caso, deberán corregirla. (Anexo 3)

SESIÓN 2	
Objetivos: Desarrollar la creatividad en relación con el cuento interactivo digital, tanto de forma individual como grupal. Aprender cómo varía la luna y sus respectivas fases durante el mes.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
5 minutos	Con el fin de que todo el alumnado se acuerde de la historia del cuento seleccionado, el maestro deberá hacer un repaso que mencione los aspectos más importantes de la trama. Si fuera preciso, se podría poner de nuevo el cuento interactivo digital. Es importante que los niños y niñas se acuerden del argumento y narración del cuento, dado que las actividades de esta sesión tendrán una gran conexión con el visionado de este.
10 minutos	<i>“Titula de nuevo”</i> De forma individual, el alumnado deberá inventarse un título diferente al ya establecido para el cuento seleccionado. Para hacer esta actividad de una manera más lúdica y dinámica, cuando todos los niños y niñas hayan terminado de pensar su título, lo escribirán en la pizarra. Una vez todos hayan escrito su propuesta, saldrán uno a uno a la pizarra para votar el título ganador. Finalmente, el que más votos haya obtenido será el ganador y tendrá una recompensa en la siguiente actividad.
40 minutos	<i>“Final alternativo”</i> Esta actividad se realizará en grupos de 5 participantes. Deberán crear un desenlace de la historia que sea distinto al propio del cuento. El ganador de la anterior actividad tendrá el beneficio de ser la “mano inocente” para escoger en qué orden van a exponer los grupos su trabajo, es decir, se pondrá la lista

	del alumnado encima de la mesa, y el ganador deberá señalar con los ojos cerrados uno de los nombres. Todos los grupos tendrán la oportunidad de presentar sus ideas al resto de compañeros.
5 minutos	<i>“Mapa lunar”</i> El maestro deberá proporcionar una fotocopia al alumnado en la cual nos encontremos con un calendario mensual. Cada día tendrá dentro un círculo en blanco. El objetivo de esta actividad es que el alumnado mire por la ventana todas las noches durante un mes y dibuje la forma de la luna en el círculo. Durante estos 5 minutos se explicará que deben hacer los niños y niñas con esta fotocopia. (Anexo 4)

SESIÓN 3	
Objetivo: Desarrollar la imaginación y la capacidad de improvisación del alumnado de manera grupal o en parejas.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
10 minutos	En primer lugar, para comenzar la sesión corregiremos el mapa lunar. Dependiendo de cuántos días dejemos entre sesiones, habrá más o menos huecos para corregir.
10 minutos	<i>“Cadeneta de historias”</i> El profesor comenzará lanzando a sus alumnos una afirmación, que será el comienzo de la historia. Esta actividad será realizada por todos los alumnos conjuntamente y de forma oral. Todos los niños y niñas se pondrán de pie en su sitio y se establecerá el orden en el cual los niños deberán

	hablar. En esta actividad se trabajará la creatividad de forma espontánea. Por ejemplo: el maestro comienza la historia con: “Mi máquina de mirar estrellas solo funciona cuando hay luna llena”. Por lo tanto, el alumno que se ha establecido como el siguiente en hablar, deberá lanzar otra frase que tenga conexión con la que ha dicho el maestro. Este suceso se repetirá sucesivamente hasta que llegue al último alumno, el cual deberá cerrar la historia con una frase final. De esta manera, el alumnado habrá utilizado su imaginación para conectar frase con frase.
10 minutos	<i>“Cadeneta con ¿Buzz Lightyear?”</i> Esta actividad tendrá el mismo procedimiento que en la anterior, pero se aumentará la dificultad dado que deberán integrar al personaje animado “Buzz Lightyear” dentro de la historia.
30 minutos	<i>“10 palabritas”</i> Esta actividad la realizaremos por parejas. Simularemos una llamada en la cual uno de los niños tendrá el rol de “abuelo” y el otro de “nieto”. En la pizarra se han escrito 10 palabras que deben mencionar en la conversación de manera obligatoria. Se dejará claro que no hace falta que se digan en el orden en el que están escritas, sino que eso deben decidirlo ellos. Un ejemplo de 10 palabras son: estrellas, noche, luna, abuela, máquina, cena, eclipse, mañana, planeta y telescopio. Otra condición que se pondrá para el diálogo será que no puedan utilizar “maquina para mirar estrellas”, ya que no queremos una copia del cuento original.

SESIÓN 4

Objetivos: Utilizar adecuada y correctamente los recursos digitales para la elaboración de las actividades. Contrastar las páginas web en las que se adentran para verificar la información. Adentrarnos en el mundo de las constelaciones con un trabajo creativo.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
10 minutos	Para comenzar la sesión corregiremos el mapa lunar. Dependiendo de cuántos días dejemos entre sesiones, habrá más o menos huecos para corregir. Dar retroalimentación a los niños y niñas para que puedan corregir en caso de que lo hayan hecho de manera incorrecta.
30 minutos	<i>“Pequeños investigadores”</i> Esta actividad requerirá de un ordenador por cada alumno, dado que se van a convertir en exploradores e investigadores en el mundo digital. Se les dará una ficha en la cual vengan preguntas sobre: planetas, eclipses, el universo, etc. (Anexo 5) Cuando todos hayan terminado de contestar a las preguntas, se corregirán en voz alta.
20 minutos	<i>“Constelacionándonos”</i> Esta actividad consistirá en realizar un proyecto individual. Se proporcionará una lista de constelaciones y cada uno de los niños y niñas deberá escoger una. Seguidamente se explicarán los aspectos que deben integrar obligatoriamente en el trabajo. Entre las instrucciones encontramos: - En una cartulina de color negro, deberán dibujar la constelación (con regla). - Por el otro lado de la cartulina, deberán pegar un folio en blanco, en el cual deberán escribir las diversas características que puedan encontrar en el mundo

	digital, como por ejemplo, cuando se descubrió, quien le dió nombre, cuando se ve en mejores condiciones, etc. En los 10 minutos restantes que quedarán de sesión, deberán comenzar con la investigación e ir escribiendo en una hoja las características que se piden. Para ello, siempre se les aconsejará en contrastar la información en diferentes páginas, es decir, no copiar literalmente todo lo que vean en la primera página en la que entren.
--	---

SESIÓN 5	
Objetivos: Utilizar adecuada y correctamente los recursos digitales para la elaboración de las actividades. Contrastar las páginas web en las que se adentran para verificar la información. Adentrarnos en el mundo de las constelaciones con un trabajo creativo. Ordenar la información de manera que el texto sea coherente.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
10 minutos	Para comenzar la sesión corregiremos el mapa lunar. Dependiendo de cuántos días dejemos entre sesiones, habrá más o menos huecos para corregir. Dar retroalimentación a los niños y niñas para que puedan corregir en caso de que lo hayan hecho de manera incorrecta.
50 minutos	Se dejarán 50 minutos para seguir con el proyecto de las constelaciones. Se entregará un borrador al maestro o maestra para corregir las faltas de ortografía o ver si están todos los aspectos que se piden. Una vez corregido el borrador, el niño podrá pasar a limpio la información y podrá pegarla en la cartulina negra. Con el objetivo de dejar tiempo

	al alumnado para realizar este proyecto en las mejores condiciones, se establecerá una fecha límite para la entrega de este trabajo. En este caso, será la siguiente sesión en donde deberán presentar sus trabajos.
--	--

SESIÓN 6	
Objetivos: Mejorar la expresión oral frente a un público. Desarrollar la imaginación para inventar una máquina.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
25 minutos	Como ya se ha comentado en la anterior tabla, los primeros 30 minutos de esta sesión serán dedicados a presentar todos los trabajos del alumnado. El alumnado deberá hablar claro y con confianza, es decir, hablar despacio mientras mantiene contacto visual con sus compañeros. Además deben utilizar un lenguaje adecuado para el tema que están presentando. Y por supuesto, otro punto importante que se verá valorado es la presentación de la información y del dibujo.
25 minutos	<i>“Crea tu máquina fantástica”</i> Se proporcionará a los niños y niñas una fotocopia en la cual se encontrarán con diversas tareas. En primer lugar, el alumnado deberá pensar cuál va a ser su máquina fantástica. Una vez hayan escogido, deberán dibujarla, revelar su utilidad, cómo funciona, etc. (Anexo 6).
10 minutos	<i>“¿Sabes lo suficiente sobre tus abuelos?”</i> Durante estos 10 minutos se explicará la actividad. Esta

	consiste en averiguar anécdotas e historias “secretas” sobre sus abuelos de cuando eran más jóvenes. También pueden averiguar a qué jugaban, donde estudiaron, a qué edad conocieron a su abuela, etc. Para ello, se les brindará una hoja con varias preguntas que deberán responder con sus abuelos. La fecha de entrega será la siguiente sesión dedicada al cuento interactivo digital.
--	--

SESIÓN 7	
Objetivos: Contribuir a la mejora de la expresión oral de los alumnos con experiencias de sus abuelos. Aprender cómo se elabora una ilustración con la técnica de collage. Desarrollo de la creatividad utilizando la técnica del collage.	
DURACIÓN	ACTIVIDADES
15 minutos	En este caso, la presentación de las historias de los abuelos será voluntaria, dado que alguno de los alumnos no querrá exponer historias personales sobre su familia, por lo tanto, se dará a elegir.
45 minutos	<i>“Crea tu planeta”</i> Para finalizar con las actividades de esta propuesta educativa, nos centraremos en la realización de las ilustraciones del cuento interactivo. La técnica utilizada es el collage. En la propia página web de la que se ha recuperado el cuento, Carmen Cardemil nos brinda la oportunidad de ver en un vídeo (https://youtu.be/tp7B2_7sP7w) cómo se llevaron a cabo las imágenes de ese cuento. Después del visionado del vídeo, los niños y niñas deberán crear su propio planeta con la técnica “collage”. Los materiales serán proporcionados por el

	centro escolar, y entre ellos podrán encontrar todo tipo de recortes, recursos, telas, materiales, etc.
--	---

SESIÓN 8
Objetivos: Desarrollar el pensamiento crítico del alumnado mediante reflexiones sobre esta propuesta de aprendizaje. Incentivar al alumnado a la lectura, especialmente en soportes digitales. Realizar un mural de los trabajos de constelaciones.
Esta sesión será dedicada a la reflexión de los estudiantes sobre su experiencia con el cuento interactivo digital. Para ello, compartirán las actividades que más les ha gustado realizar, en qué obtuvieron más dificultades y cómo las pudieron superar. A su vez, por parte del profesorado, se deberá animar al alumnado a seguir explorando los diferentes tipos de obras literarias que nos podemos encontrar en las nuevas tecnologías. Para ello, se entregarán una serie de recomendaciones para que puedan seguir practicando sus habilidades de lectura. Por último, se celebrará el final de la propuesta educativa con la realización de un mural con los trabajos en cartulina negra de las constelaciones. Este mural será colgado en la pared exterior del aula, con el fin de que todo el centro escolar pueda ver los proyectos llevados a cabo sobre las estrellas.

5.5 Evaluación

La evaluación es una parte fundamental que debe tener todo proyecto o propuesta, dado que los docentes tienen la posibilidad de saber en qué medida los niños y niñas han logrado aprender los conocimientos que se han brindado durante las sesiones. Por esta razón, el maestro debe estar presente en todo el proceso de enseñanza aprendizaje con el propósito de identificar áreas de fortaleza y debilidad en el aula y, de igual forma, asegurarse de que los

objetivos propuestos se estén cumpliendo a medida que avanzan las clases. De esta manera, la figura mediadora no sólo evaluará el resultado de las actividades realizadas por el alumnado, sino que podrá valorar todos los elementos implicados en esta práctica educativa, como pueden ser el trabajo en equipo, la participación activa, la resolución de conflictos, etc. Analizar estos componentes permitirá descubrir el porqué del éxito o fracaso de la unidad didáctica.

Deroncele, Medina y Gross (2020) proclaman que la acción de evaluar es un elemento clave para generar el informe indispensable que brinda al discente la posibilidad de detectar los aspectos que podría mejorar.

Se llevará a cabo una evaluación formativa que proporcione retroalimentación inmediata a los niños y niñas. Este feedback debe ser constante e individualizado, donde se oriente al estudiantado a optimizar su trabajo. Para ello, se utilizan diversas técnicas de recogida de información tales como la observación directa por parte del maestro en el aula y trabajos prácticos en los que se apliquen los contenidos dados durante la propuesta.

Respecto a los instrumentos de evaluación que serán utilizados, podemos distinguir dos de ellos. En primer lugar, se elaborará una rúbrica (anexo 7) que indique al docente de manera precisa si el alumnado ha logrado conseguir los objetivos de la propuesta. Para ello, los aspectos que serán evaluados incluyen la participación activa, el cumplimiento de las instrucciones, la presentación de los proyectos, el trabajo en equipo, etc. Cada uno de estos criterios se valorarán en función de cuatro niveles: excelente, bueno, básico e insuficiente. En siguiente lugar, otra herramienta que ayudará a evaluar el progreso de los niños y niñas es la elaboración de un portafolio con el trabajo recopilado de cada uno de ellos.

Mediante la implantación de estos recursos de evaluación, se consigue valorar tanto el proceso de aprendizaje como el producto final, en este caso, el

portafolio recopilatorio. Gracias a este proceso de evaluación, se va a poder observar el esfuerzo, la dedicación y la constancia de los más pequeños, pero a su vez, también los conocimientos y habilidades que se han adquirido mediante la realización de la propuesta.

6. Conclusiones.

Teniendo en cuenta la fundamentación teórica realizada sobre la lectura y las nuevas tecnologías, se ha desarrollado una propuesta didáctica que tiene el fin de utilizar un cuento interactivo digital para llevar a cabo diversas actividades que podrán ser realizadas por todos los discentes para trabajar y mejorar la lectura mediante el uso de las TIC.

Centrándonos en los cuentos interactivos digitales, son un instrumento excelente para la fomentación de la lectura en los más jóvenes, y en consecuencia, poder promover un buen hábito lector desde las edades más tempranas. Además, como ya se ha visto en la propuesta educativa, con este tipo de material educativo se pueden trabajar habilidades como la cooperación con iguales, la socialización, el respeto, trabajo en equipo, la creatividad, la autonomía, etc. Por ello, se podría decir que este recurso sirve para impulsar la educación inclusiva, en la que la diversidad del alumnado es una oportunidad para el trabajo de aula. De esta manera, esta propuesta didáctica contribuye a la formación de ciudadanos críticos, responsables y competentes.

Asimismo, experimentar las TIC con el objetivo de fomentar procesos de enseñanza-aprendizaje es beneficioso para el alumnado, ya que ayuda a generar la denominada “sociedad de la información”. Actualmente, ya no somos capaces de concebir nuestro mundo sin tecnologías, por lo que el contexto educativo debe fomentar a sus alumnos un uso responsable de las TIC. No obstante, todavía son muchos los docentes que no utilizan soportes digitalizados por su escasa formación en la competencia digital. Por ello, es crucial introducir estos nuevos dispositivos electrónicos y capacitar a los cuerpos docentes para su correcta utilización.

En mi opinión, el sistema educativo del que somos conocedores actualmente necesita una transformación, concretamente, una evolución. Esto no significa expresamente que se deba “tecnologizar” el contexto escolar, sino que los docentes debemos buscar nuevas maneras de enseñar que se caractericen por ser más vivenciales y significativas para el alumnado.

A su vez, incluir en el aula nuevos materiales que hagan que el alumnado muestre interés en su educación es fundamental, para así poder abandonar las clases magistrales en las que los más pequeños están en silencio y se les limita a realizar fichas sin componentes lúdicos y dinámicos. Para ello, la utilización de nuevas técnicas y estrategias de enseñanza requieren de una mejor preparación y un compromiso por parte del profesorado. Además, el diseño de los materiales es una parte fundamental de la práctica docente, atendiendo a la calidad de los contenidos, el diseño creativo, el grado de autonomía, etc. De esta manera, los maestros y maestras deben planificar sistemáticamente las herramientas y recursos que va a llevar al aula durante las sesiones. Como se puede observar en esta propuesta educativa, las actividades han supuesto un gran esfuerzo en cuanto a originalidad e imaginación, en lo que se ha invertido una gran cantidad de tiempo para la creación de los materiales, como por ejemplo “el dado preguntón”. Y para finalizar, para llevar a cabo esta propuesta didáctica es fundamental estar en disposición de convertir el aula en un lugar donde se ponga en práctica la experimentación y la vivencia de nuevas oportunidades para los niños y niñas.

Este trabajo de fin de grado tiene como propósito principal “*diseñar una propuesta educativa basada en cuentos interactivos digitales con la finalidad de fomentar la alfabetización y estimular la imaginación en el alumnado perteneciente al tercer curso de Educación Primaria*”. Mediante las diversas actividades que se han planteado durante las sesiones, se ha ofrecido una propuesta en la que el eje central es un cuento interactivo digital que ayudará al

alumnado tanto a trabajar la creatividad en tareas artísticas como en el aprendizaje de contenidos.

En cuanto a los objetivos específicos:

- *Incorporar los nuevos recursos tecnológicos en un aula de tercero para trabajar los cuentos interactivos digitales con el fin de utilizar las posibilidades de los dispositivos electrónicos de manera responsable en el contexto escolar.*

Se puede afirmar que con esta propuesta educativa se utiliza el soporte digital con el fin de hacer un buen uso de las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías.

- *Diseñar una propuesta, en la cual los cuentos interactivos digitales sean un instrumento para optimizar la comprensión lectora y potenciar el pensamiento crítico en el estudiantado.*

Gracias al visionado del cuento interactivo digital y a la realización de las actividades pertenecientes a esta propuesta educativa, se garantiza que el alumnado comprenda la trama de la historia, y a su vez, desarrollar las competencias necesarias para interpretar, preguntar, investigar, analizar, etc.

- *Promover los hábitos de lectura en niños y niñas.*

Esta manera innovadora de lectura ofrece historias visuales y auditivas accesibles para todo aquel que posea un ordenador y conexión a internet. A su vez, es una forma atractiva de que los niños y niñas aumenten su interés hacia los cuentos interactivos digitales gracias a sus elementos multimedia, fomentando la curiosidad y animando a crear hábitos de lectura.

La implementación de la tecnología en las aulas abre nuevas oportunidades respecto a las herramientas con las que los docentes cuentan para el proceso de aprendizaje-enseñanza. Los cuentos interactivos digitales combinan la lectura con elementos interactivos, lo que brinda una metodología innovadora.

A continuación, se ofrecen posibles líneas de investigación que pueden ser estudiadas con el fin de comprender más en profundidad el potencial de los cuentos interactivos digitales.

- Investigación sobre cómo los cuentos interactivos digitales contribuyen en el progreso de habilidades cognitivas como la memoria y la comprensión lectora.
- Investigación sobre cómo pueden afectar los elementos interactivos y multimedia de los cuentos interactivos digitales en la creatividad de los niños y niñas.
- Estudio sobre cómo los cuentos interactivos digitales influyen en la motivación de los alumnos a crear hábitos de lectura en su tiempo libre.
- Análisis sobre cómo los cuentos interactivos digitales ayudan a los alumnos a trabajar en equipo fomentando la interacción social.

7. Bibliografía y webgrafía Almendros, H. (1972). *A propósito de "La edad de oro": notas sobre literatura infantil*. La Habana: Instituto Cubano del Libro.

Alonso-Cortés, B. C. (2013). La fe del carbonero también mueve montañas. *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*, (106).

Arango, S. (2014). Cuentos Infantiles Interactivos. Herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio: PlayTales (Seminario de metodología de investigación II). Universidad de Palermo, Argentina. <https://bit.ly/2V1qlEb>

Baquero, M. (1967). Qué es el cuento. Editorial Columbia. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc1197165>

Baquero, M. (1988). Qué es la novela. Qué es el cuento.

Barcia, E. (2004). La tradición oral en Extremadura. Utilización didáctica de los materiales. Education in the knowledge society. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/30523/009200420040.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carmen Cardemil. [entrelíneasfundacion5301] (4 de diciembre de 2020). Carmen Cardemil - Ilustradora del cuento LA MÁQUINA DE MIRAR ESTRELLAS [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tp7B2_7sP7w

Cassany, D. (2012). En_línea. Leer y escribir en la red. Anagrama.

Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. [Barcelona][Sevilla]: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona; Universidad Internacional de Andalucía, 2011.

<https://libros.metabiblioteca.org/server/api/core/bitstreams/21a5fcc5-1bec-4bbf-8839-aebbbbbe97756/content>

Colomer, Teresa. (2006). La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. Enseñar lenguaje para aprender a comunicar(se). <http://www.xtec.cat/~mjavier/comprends/comprends1.pdf>

Colomo, E. (2016). Pedagogía de la Muerte y proceso de Duelo. Cuentos como Recurso Didáctico. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5010/Pedagogía%20de%20la%20muerte%20y%20proceso%20de%20duelo.%20Cuentos%20como%20Recurso%20Didáctico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Deroncele, A., Medina, P., y Gross, R. (2020). Gestión de potencialidades formativas en la persona: reflexión epistémica y pautas metodológicas. Revista Universidad y Sociedad, 12. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-97.pdf>

Federación de Gremios de Editores de España (2022). informe sobre el sector editorial español del año 2022. Recuperado de: https://www.federacioneditores.org/img/documentos/Informe_sector_editorial_espanol_2022.pdf

Gallego Gil, D. J., Cacheiro González, M. L., & Dulac, J. (2009). La pizarra digital interactiva como recurso docente. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017352009.pdf>

Gómez, R., García, A., y Cordón, J. A. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura.

<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/127210/Apprenderaleeryescribir.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Guzmán, J. A. (2020). Educación Virtual para mejorar el proceso de enseñanza de proyectos educativos. Recuperado de: [hp://repositorio.ug.cdu.e/handicredug/49861](http://repositorio.ug.cdu.e/handicredug/49861)

Hepp P., (2011). El desafío de las TIC como instrumento de Aprendizaje. Ponencia del Seminario Internacional Cómo las TIC transforman la escuela. Unicef. Buenos Aires. Argentina.

Jiménez, L. y Gordo, A. (2014). El cuento infantil: facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. Revista de Investigación y Pedagogía Praxis & Saber, 5 (10), 151-170. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2216-01592014000200009&script=sci_arttext

Krupskaya, V. (1979), Charlas sobre la Educación. Moscú: Editorial Progreso.

López et al. (2017). El Hábito de la Lectura y el Disfrute de Textos por medio de un Tutorial Multimedia. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ddfe9df9-5eba-4d26-af89-4a2dde6918ea/content>

Lenin, V. I. (1975). Obras completas (Vol. 24). Moscú: Editorial Progreso.

Macias, ., & Marcillo, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. Revista Polo del Conocimiento. Recuperado de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2415/4956#>

Martín, A. (2006). Vamos a contar un cuento, en Revista Digital de Investigación y Educación. Recuperado de <http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod>

Méndez, R. (2017). El valor del cuento como recurso didáctico. Educación, (23), 41-44.

Navarro, A. (2015). “La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del cortometraje al libro ilustrado”. En Ilustrafic. Actas del II Congreso Internacional de Ilustración, Arte y Cultura Visual, celebrado en Valencia (1-3 octubre de 2015). Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4995/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015/377>

Omeñaca Cilla, R. & Ruíz Omeñaca, J.V. (2002). Juegos cooperativos y Educación Física. Editorial Paidotribo.

Pérez, D., Pérez A.I. y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. The story as an educational resource. Revista de investigación. Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5146/EI%20cuento%20como%20recurso%20educativo..pdf?sequence=1>

Pérez, J. R. G., Pardo, J. R., & Miguel, E. S. (2010). *La lectura en el aula.: Qué se hace, qué se debe hacer y qué se puede hacer* (Vol. 27).

Potrony, M. M. (2014). Leer en digital: la interpretación del lector. La Literatura en pantalla: Textos, lectores y prácticas docentes. (pp. 11-25). Universidad Autónoma de Barcelona/Universitat Autònoma de Barcelona.

Real Academia Española. (s.f.). Leer. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 18 de julio de 2024, de <https://dle.rae.es/leer>

Rosenblatt, L.M. (1978). The reader, the text, the poem: The transactional theory of the literary work. SIU Press.

Sánchez-Cuenca, C. (2016). Desarrollo de valores a través de los cuentos, con metodologías tradicionales o TIC en la etapa de Educación Infantil [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba]. <https://bit.ly/3qWRXWV>

Trigo, J., Aller, C., Garrote, M., y Márquez, M. R. (1997). El niño de hoy ante el cuento. *Investigación y aplicaciones didácticas*.

UNESCO, V. (2004). UNESCO.(2013). Enfoques estratégicos sobre las TICs en la educación en América Latina y el Caribe.

Vara-López, A. (2018). Las narrativas digitales en Educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada. *Diablotexto Digital*, 3, 111-131. <https://bit.ly/35Xo711>

Vargas, K. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. (Edición Especial), 1-15. <http://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe3/2007-7890-dilemas-8-spe3-00004.pdf>

Viva Leer Copec - cuentos, bibliotecas, colecciones. (s. f.). “La máquina de mirar estrellas”. Recuperado de: <https://vivaleercopec.cl/ideas-para-despues-de-leer/la-maquina-de-mirar-estrellas>

Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications Of The ACM*, 49(3), 33-35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>

Anexo 1

¿QUÉ HACÍAN MANUELITA Y EL ABUELO POR LAS NOCHES?

¿PARA QUÉ SERVÍA LA MÁQUINA DE MIRAR ESTRELLAS?

¿HAS VISTO ALGUNA
VEZ EN EL CIELO ALGO
SORPRENDENTE O
MISTERIOSO?

¿CUÁL ES TU PARTE FAVORITA DEL CUENTO?

¿TE GUSTARÍA TENER
ESA MÁQUINA EN
CASA?

LE DOY A ESTE LIBRO
UN DE 5



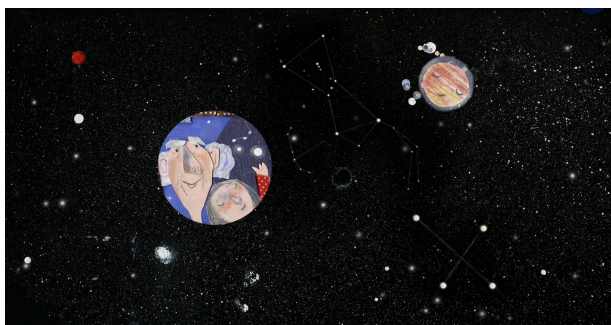
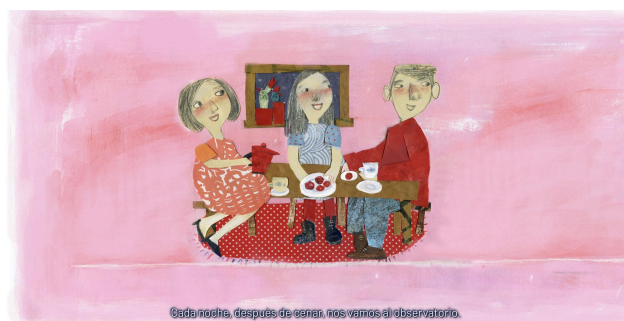
52

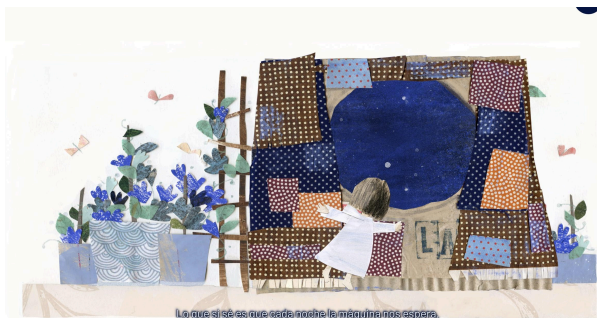
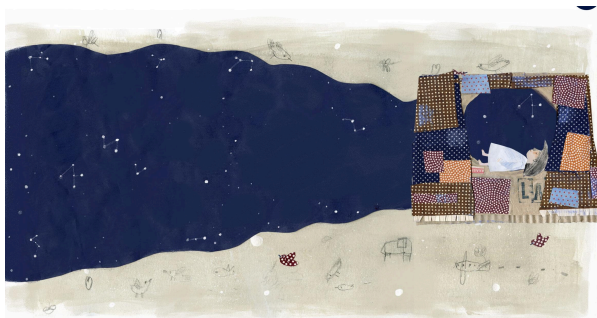
Anexo 2



Dado “Preguntón” que al tener 6 caras, habrá 6 opciones de pregunta para cada niño. (Elaboración propia)

Anexo 3





Nueve tarjetas que se les dará a cada grupo de clase con el fin de ponerlas en el orden adecuado. Estas ilustraciones están sacadas del propio cuent interactivo digital.

MAYO

2024

SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
18	29	30	01	02	03	04	05
19	06	07	08	09	10	11	12
20	13	14	15	16	17	18	19
21	20	21	22	23	24	25	26
22	27	28	29	30	31	01	02

Ficha de las fases lunares que deberán rellenar a medida que avanzan las sesiones. Realizado con Canva (elaboración propia).

Preguntas

FICHA DE EJERCICIOS



Conviértete en un prestigioso investigador buscando en internet.

¿Cuántos astronautas han caminado sobre la Luna? Escribe sus nombres.

¿Qué planeta está más cerca del Sol?

¿Cuánto tarda la Tierra en realizar el movimiento de rotación?

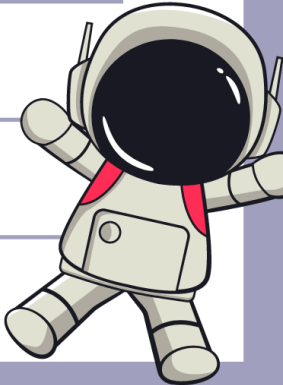
¿Cuál es el planeta más grande de nuestro sistema solar?

¿Cuál es el planeta más caliente?

¿Dejará el Sol de brillar algún día?

¿Cuántas constelaciones hay en el firmamento?

¿Qué es un telescopio?



Ficha con preguntas de investigación, para las que se usarán ordenadores o los recursos electrónicos de los que disponga el centro. Realizado con Canva (elaboración propia).

CREA TU MÁQUINA

¡Es el turno de inventar una máquina que te gustaría tener en tus manos!

Así se vería mi máquina fantástica:

Se llama:

Funciona cuando...

Sirve para...

The worksheet is a template for creating a machine. It features a large orange circle for drawing the machine, a yellow rounded rectangle for the name, a yellow rounded rectangle for the function, and a yellow rounded rectangle for the purpose. The entire form is set against a white background with a red and orange border.

Ficha para la invención de una máquina original que les gustaría tener en su propia casa. Realizado con Canva (elaboración propia).

Anexo 7

CATEGORÍA	4. EXCELENTE	3. SATISFACTORIO	2. MEJORABLE	1. INSUFICIENTE
PARTICIPACIÓN Y COLABORACIÓN	El alumno ha participado activamente en todas las tareas propuestas y ha colaborado ayudando a los demás.	El alumno ha participado activamente en la mayoría de las tareas propuestas y ha colaborado ayudando a los demás.	El alumno ha participado activamente en pocas de las tareas propuestas.	El alumno no ha participado de forma activa en las tareas propuestas y no ha habido colaboración ni ayuda por su parte.
ACTITUD	El alumno ha tenido una actitud de respeto y tolerancia frente a los demás integrantes del aula. Demuestra interés hacia la temática que se está abordando durante la sesión.	El alumno ha tenido la mayoría de las veces una actitud de respeto y tolerancia frente a los demás integrantes del aula. Demuestra interés la mayoría de las veces hacia la temática que se está abordando durante la sesión.	El alumno pocas veces ha tenido una actitud de respeto y tolerancia frente a los demás integrantes del aula. Pocas veces demuestra interés hacia la temática que se está abordando durante la sesión.	El alumno no ha tenido una actitud de respeto y tolerancia frente a los demás integrantes del aula. No demuestra interés hacia la temática que se está abordando durante la sesión.
INTERACCIÓN ENTRE LOS MIEMBROS DEL AULA	Durante la realización de todas las tareas, el alumno ha expresado libremente sus opiniones y ha escuchado las perspectivas de los demás.	Durante la realización de la mayor parte de las tareas, el alumno ha expresado sus opiniones con libertad y ha escuchado a los demás.	Durante menos de la mitad de las tareas, el alumno ha expresado libremente sus opiniones y ha escuchado las perspectivas de los demás.	Durante ninguna de las tareas, el alumno ha expresado su opinión, y no ha escuchado la perspectiva de los demás.
DOMINIO DEL TEMA	El alumno demuestra un gran conocimiento del tema	El alumno muestra un buen conocimiento del tema	El alumno demuestra un regular conocimiento del tema	El alumno no conoce el tema
TRABAJO	En el portafolio aparecen todos los documentos debidamente cumplimentados.	En el portafolio aparecen la mayoría de los documentos debidamente cumplimentados.	En el portafolio aparecen la mitad de los documentos o algunos incompletos.	En el portafolio aparece uno o ninguno de los documentos.

ORTOGRAFÍA	No presentan faltas de ortografía.	Presenta una o dos faltas de ortografía.	Presenta entre dos y diez faltas de ortografía.	Presenta más de diez faltas de ortografía.
CREATIVIDAD	Los trabajos realizados han sido presentados con elementos creativos fruto de su imaginación.	Los trabajos realizados han sido presentados con algunos elementos creativos fruto de su imaginación	Los trabajos realizados han sido presentados con pocos elementos creativos fruto de su imaginación	Los trabajos realizados no han sido presentados con elementos creativos fruto de su imaginación.
FUENTES DE INFORMACIÓN	Utiliza fuentes de información fiables y ha contrastado esta información con otras páginas.	Utiliza fuentes de información fiables de internet.	Utiliza fuentes de información de internet.	No utiliza fuentes de información fiables y no ha contrastado esta información con otras páginas.

Rúbrica de evaluación de las actividades y desarrollo de las sesiones.
(Elaboración propia).