



COLEGIO
LOYOLA
PADRES ESCOLAPIOS
OVIEDO



Vanesa Álvarez Murias

TRABAJO FINAL FIP 24-25

ÍNDICE

1. Resumen.....	Pág. 3
2. Introducción.....	Pág. 3-4
3. Desarrollo	
3.1 Objetivo.....	Pág. 4-5
3.2 Participantes.....	Pág. 6
3.3 Procedimiento.....	Pág. 6-7
3.4 Actividades complementarias.....	Pág. 7
4. Resultados.....	Pág. 8
5. Conclusiones.....	Pág. 8
6. Referencias bibliográficas.....	Pág. 9
7. Anexos	
7.1 Capturas de pantalla de la biblioteca virtual.....	Pág. 10
7.2 Plantillas de actividades.....	Pág. 11-12
7.3 Rúbricas de observación.....	Pág. 13
7.4 Emociograma grupal.....	Pág. 14

CUENTIZAJE: Aprendizaje a través de cuentos en Educación Infantil

1. Resumen

Este trabajo presenta un proyecto educativo innovador denominado “Cuentizaje”, diseñado para aplicarse en el segundo ciclo de Educación Infantil (niños de 3 a 6 años). La propuesta integra la narración de cuentos infantiles con el uso de recursos digitales, como plataformas interactivas (Genially) y contenidos audiovisuales (YouTube), con el propósito de generar un entorno de aprendizaje significativo y motivador para el alumnado.

El proyecto se fundamenta en la idea de que los cuentos no solo desarrollan el lenguaje, sino que también favorecen el crecimiento emocional, la adquisición de valores y el fortalecimiento del pensamiento simbólico y creativo. La estrategia metodológica empleada permite a los niños interactuar con los relatos de manera lúdica, expresiva y participativa, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. A través de actividades artísticas, dramatizaciones, dinámicas emocionales y asambleas reflexivas, se fomenta la construcción de aprendizajes integrales.

Además, “Cuentizaje” propone una participación activa de las familias, fortaleciendo el vínculo entre el entorno escolar y el hogar. Así, la iniciativa no solo favorece la alfabetización temprana y emocional, sino también la colaboración comunitaria en el proceso educativo. En síntesis, el proyecto ofrece una alternativa pedagógica sólida, actual y adaptable, que responde a los retos de la educación infantil contemporánea.

2. Introducción

En la etapa de Educación Infantil, el desarrollo integral del niño se construye a través de experiencias significativas que conectan la emoción, el juego y el lenguaje. En este contexto, los cuentos han sido históricamente uno de los recursos pedagógicos más eficaces para estimular la imaginación, enriquecer el vocabulario, transmitir valores culturales y favorecer la interiorización de normas y roles sociales.

Diversos estudios en el ámbito de la psicopedagogía y la neuroeducación han demostrado que las narraciones infantiles activan zonas cerebrales vinculadas con la memoria, la empatía y el pensamiento simbólico. Teóricos como Vygotsky subrayan la importancia del lenguaje como herramienta mediadora del aprendizaje, y Bruner destaca la estructura narrativa como organizadora del pensamiento y de la experiencia. Asimismo, Howard Gardner incluye la inteligencia lingüística y la interpersonal como fundamentales en las primeras etapas del desarrollo.

En la actualidad, los niños se desenvuelven en entornos donde la tecnología tiene una presencia constante. Por ello, se hace necesario adaptar los métodos tradicionales a formatos digitales que mantengan el interés y la motivación del alumnado, sin perder la profundidad educativa. En este marco, el proyecto “Cuentizaje” surge como una respuesta pedagógica que fusiona lo mejor de la tradición oral con las herramientas digitales contemporáneas.

El enfoque adoptado permite a los niños ser protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje, a través de experiencias multisensoriales e interactivas. Asimismo, favorece la inclusión de la familia en el contexto escolar, entendiendo que el aprendizaje se extiende más allá del aula. La propuesta, por tanto, combina una base teórica sólida con una aplicación práctica flexible, creativa y adecuada a las necesidades reales del aula infantil.

3. Desarrollo

3.1 Objetivo

Fomentar el aprendizaje integral en niños de Educación Infantil mediante cuentos digitales, fortaleciendo competencias emocionales, lingüísticas y sociales a través de dinámicas lúdicas y creativas.

Justificación de la biblioteca digital en “Cuentizaje”

Aunque existe una tendencia creciente hacia la **desdigitalización** en algunas prácticas educativas, la integración de una biblioteca digital en este proyecto resulta coherente y valiosa por varias razones:

- **Acceso universal e inmediato**
Permite que cualquier docente, desde cualquier aula y en cualquier momento, acceda al mismo contenido sin depender de la disponibilidad física de los libros. Esto garantiza **igualdad de oportunidades** para todos los grupos y centros que quieran aplicar el proyecto.
- **Gratuidad y sostenibilidad**
Al estar alojada en una plataforma como Genially, los cuentos y materiales son gratuitos para el profesorado y las familias.
- **Conexión entre escuela y hogar**
Las familias pueden acceder a los cuentos desde casa reforzando los aprendizajes más allá del aula. Esto mantiene un puente constante entre el entorno escolar y familiar.
- **Inclusión y accesibilidad**
Una biblioteca digital puede incorporar recursos accesibles para alumnado con necesidades educativas especiales: audiocuentos, subtítulos, narraciones con lenguaje de signos, etc.
- **Complemento no sustitución.**
No se trata de reemplazar la experiencia táctil y sensorial de los libros físicos, sino de **sumar un canal adicional** que potencie el alcance del proyecto y permita un uso más versátil de los recursos narrativos.
- **Inmediatez en el acceso**
Los materiales están disponibles de forma instantánea desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que permite utilizarlos en cualquier momento y lugar sin esperas ni limitaciones horarias.
- **Biblioteca abierta y en crecimiento**
Se trata de un recurso vivo, en el que se pueden añadir nuevos títulos a lo largo del tiempo, enriqueciendo continuamente la oferta literaria y adaptándola a las necesidades e intereses del alumnado.

En síntesis, la biblioteca digital de “Cuentizaje” responde a una visión educativa **híbrida**: aprovecha la riqueza del formato físico y la potencia de las herramientas digitales para

asegurar que los cuentos —como vehículo de aprendizaje— estén siempre disponibles, accesibles y adaptados a las necesidades del alumnado y sus familias.

3.2 Participantes

- **Edad:** Niños de 3 a 6 años (2º ciclo de Educación Infantil)
- **Agentes implicados:** Docentes del área, familias colaboradoras y asistentes educativos cuando sea necesario.

3.3 Procedimiento

El proyecto *Cuentizaje* se desarrolla a través de **unidades semanales** centradas en un cuento con alto valor educativo, seleccionado por su contenido literario, emocional y social. Cada unidad combina narración digital o física (si tuviéramos ese cuento) y actividades presenciales, fomentando el aprendizaje integral del alumnado.

Las familias recibirán un correo electrónico con la presentación del proyecto, en el que se explicará su estructura y se les animará a participar activamente. En ese mensaje se incluirá también el enlace a la biblioteca digital. Cada semana se les informará del cuento seleccionado y se les invitará a sumarse al cuentacuentos de los viernes, fomentando así su implicación y la conexión escuela-hogar.

Estructura semanal de trabajo, poniendo como ejemplo Daniela pirata:

- **Lunes:**

Presentación del cuento digital de Daniela pirata a través de **Genially** o **YouTube** que pueden incluir narraciones animadas, lecturas dramatizadas o presentaciones interactivas. Esta fase busca captar la atención inicial y situar al alumnado en el contexto de la historia.

- **Martes:**

Actividad artística: creación de dibujos, murales colaborativos o elaboración de marionetas inspiradas en los personajes. Estas actividades estimulan la motricidad fina, la creatividad y la expresión visual. En los anexos 2 y 3 encontramos dos ejemplos de actividades que se pueden realizar (en este caso con el cuento de Daniela pirata) pero que son aplicables a toda la biblioteca.

- **Miércoles:**

Juego de roles o dramatización: los niños representan escenas clave del cuento usando disfraces, marionetas o elementos simbólicos. Esta dinámica favorece el lenguaje oral, la espontaneidad, la cooperación y la expresión corporal.

- **Jueves:**

Actividad emocional: identificación de emociones presentes en la historia, dinámicas de resolución de conflictos, expresión libre de sentimientos y creación de un "emocionograma" grupal. Se trabajan emociones básicas como alegría, tristeza, miedo, enfado y sorpresa. Ejemplo en el anexo 4

- **Viernes:**

Espacio destinado a expresar opiniones, compartir aprendizajes y reforzar el mensaje del cuento trabajado durante la semana. Lo ideal sería que cada viernes una familia participara ofreciendo un cuentacuentos del libro abordado y trajera una manualidad elaborada en casa. Esta dinámica favorece el vínculo entre la escuela y el hogar, además de promover un trabajo coordinado y enriquecedor entre familias y docentes.

A lo largo de todo el proceso, el acceso a la **biblioteca digital** del proyecto permite que tanto el profesorado como las familias puedan revisar y utilizar los cuentos y recursos en cualquier momento, asegurando continuidad y coherencia en el aprendizaje.

Tipos de actividades complementarias:

- Dramatización de personajes
- Creación de títeres y escenarios
- Juegos simbólicos relacionados con la historia
- Dinámicas para explorar valores como la amistad, la tolerancia, la valentía o la generosidad
- Actividades sensoriales y psicomotoras vinculadas al cuento
- Fichas de comprensión lectora adaptadas por niveles
- Rincón de lectura con los cuentos utilizados durante el trimestre

4. Resultados

Con la implementación del proyecto se pretende conseguir beneficios relevantes en el desarrollo infantil:

- **Mejora del lenguaje oral.**
- **Aumento del disfrute de cuentos, tanto en medio físico como digital.**
- **Mayor implicación emocional en el aula**
- **Incremento de la capacidad de escucha y empatía entre compañeros**
- **Participación activa de las familias, fortaleciendo el vínculo escuela-hogar**
- **Fomento de la creatividad, la imaginación y la expresión artística**

5. Conclusiones

El proyecto “Cuentizaje” se consolida como una propuesta efectiva y atractiva para trabajar la literatura infantil desde un enfoque integral. La combinación de cuentos digitales y actividades creativas responde a las necesidades de la educación actual, integrando el juego, la emoción y el lenguaje en un mismo proceso. Además, permite construir puentes entre la escuela y la familia, facilitando una educación más conectada con el mundo emocional del niño. Su potencial de adaptación lo convierte en una herramienta valiosa para diferentes contextos educativos.

6. Referencias

- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (2009). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bruner, J. S. (2002). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Gardner, H. (2011). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (2015). *Inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual*. Barcelona: Kairós.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Guía de buenas prácticas en Educación Infantil*. Madrid: Gobierno de España. <https://www.educacionyfp.gob.es>
- Pérez, M. (2022). *El poder de los cuentos en la infancia: Educar desde las emociones y la creatividad*. Editorial Educativa.
- Piscitelli, A., & Ada, C. (2020). *Cultura digital y educación: Propuestas para una alfabetización transmedia*. Buenos Aires: Paidós.
- Tonucci, F. (2021). *La ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Barcelona: Graó.
- UNESCO. (2021). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- YouTube. (s.f.). *YouTube Kids: Plataforma de vídeos infantiles*. <https://www.youtube.com>
- Genially. (s.f.). *Herramienta de creación de contenidos digitales interactivos*. <https://www.genial.ly>

7. Anexos

- Capturas de pantalla de los cuentos usados en Genially



- Enlace a la biblioteca virtual de genially:

<https://view.genially.com/67d037f666d5d81cd110e3aa/interactive-content-biblioteca>

PLANTILLA 1: Dibujo para colorear

Esta plantilla es un ejemplo de actividad que se puede realizar con cada uno de los cuentos de la biblioteca.

Nombre del cuento: *Daniela pirata*



PLANTILLA 2: Marioneta recortable

Esta plantilla es un ejemplo de actividad que se puede realizar con cada uno de los cuentos de la biblioteca.

Nombre del cuento: Daniela pirata

Instrucciones:

1. Colorea las marionetas del cuento.
2. Recorta cuidadosamente por las líneas.
3. Pega el dibujo en un palo de helado para hacer tu marioneta.
4. Usa tu marioneta para contar el cuento.



- **PLANTILLA 3: Rúbrica de observación (Daniela pirata)**

- **Nombre del alumno:** _____

- **Fecha:** _____ **Edad:** _____

Criterio observado	Nivel Alto (3)	Medio (2)	Bajo (1)
Identifica y nombra personajes principales y secundarios	Reconoce a todos los personajes y su rol en la historia	Reconoce algunos personajes, pero confunde roles	Reconoce pocos personajes o los confunde
Participa en dramatizaciones relacionadas con la historia	Representa con entusiasmo escenas y diálogos clave	Participa en algunas dramatizaciones con ayuda	Participa de forma mínima o no se involucra
Se expresa oralmente con claridad al narrar o responder sobre el cuento	Comunica ideas de forma clara y coherente	Comunica ideas con alguna dificultad	Presenta dificultad para expresarse o narrar
Relaciona elementos y objetos del cuento con su función en la trama	Relaciona todos los elementos y objetos con su papel en la historia	Relaciona algunos elementos con ayuda	Le cuesta relacionar elementos con la historia
Colabora con sus compañeros en las actividades grupales	Coopera activamente y respeta turnos y opiniones	Coopera parcialmente, a veces interrumpe o se distrae	Participa poco o presenta conflictos con el grupo

- **Observaciones del docente:**

- **PLANTILLA 4: Emociograma grupal – Daniela pirata**
- 🤔 🤔 ¿Cómo te sentiste hoy después de trabajar el cuento 'Daniela Pirata'?
Colorea la carita que mejor represente tu emoción y, si quieres, escribe o dibuja lo que más te gustó de la historia.

😊 **Alegría**

😞 **Tristeza**

😡 **Rabia**

😱 **Miedo**

😌 **Calma**

❤️ **Amor**

- **Nombre:** _____
- **Cuento trabajado:** *Daniela pirata*



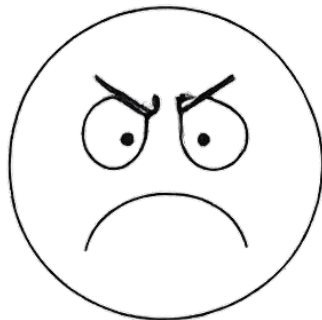
Alegría



Rabia



Tristeza



Miedo



Amor