



**TRABAJO DE FIN DE GRADO EN  
Maestro en Maestro en Educación Infantil**

**PORTADA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**EL USO DE LOS CUENTOS EN EDUCACIÓN  
INFANTIL A TRAVÉS DE LAS TIC**

**THE USE OF THE TALES IN CHILDHOOD EDUCATION THROUGH ICT**

**AUTOR: Clara M<sup>a</sup> Pablos García**

**Tutor: Marta Martín del Pozo**

**Salamanca, once de junio de 2021**

## TRABAJO DE FIN DE GRADO

### DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D./Dña. \_\_\_\_\_, con DNI \_\_\_\_\_,  
matriculado en la Titulación de Grado en Maestro en Educación Infantil

**Declaro** que he redactado el Trabajo Fin de Grado titulado *El uso de los cuentos en Educación Infantil a través de las TIC del curso académico 2020/2021 de forma autónoma, con la ayuda de las fuentes y la literatura citadas en la bibliografía, y que he identificado como tales todas las partes tomadas de las fuentes y de la literatura indicada, textualmente o conforme a su sentido.*

En Salamanca, a once de junio de 2021.

Fdo.: \_\_\_\_\_

## **RESUMEN**

Los cuentos son un recurso didáctico frecuente de utilizar en las aulas de Educación Infantil por sus numerosos beneficios en el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, en la actualidad las TIC también son una herramienta que ejerce un papel muy importante en todos los ámbitos, incluido en el educativo y cada vez son más los docentes que las incluyen en sus metodologías para enriquecer y complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo como referencia estos dos recursos, el presente trabajo muestra la creación de un cuento interactivo digital y su aplicación en los tres cursos del segundo ciclo de Educación Infantil en un centro educativo de Salamanca para comprobar si fomenta la lectura en el alumnado. Los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos de evaluación son positivos, mostrando los alumnos una actitud activa, alegre y participativa en el desarrollo de la actividad. En este sentido, el uso responsable de las TIC y la creación y producción de cuentos digitales en el aula son un medio válido para motivar y fomentar la lectura desde edades tempranas y para conseguir que los discentes la conciban como un medio de disfrute personal y aprendizaje.

Palabras clave: cuentos, TIC, cuentos interactivos digitales, lectura.

## **ABSTRACT**

Tales are a common didactic resource to be used in Childhood Education classrooms due to their numerous benefits in the integral development of children. However, nowadays ICTs are also a tool that plays a very important role in all areas, including education, and the teachers are including them in their methodologies to enrich and complement the teaching-learning process. With these two resources as a reference, the present work shows the creation of an interactive digital tale and its application in the three courses of the second cycle of Childhood Education in a school in Salamanca to see if it promotes reading in the students. The results obtained through the different assessment instruments are positive, showing the students an active, cheerful and participatory attitude in the development of the activity. In this sense, the responsible use of ICT and the creation and production of digital stories in the classroom are a valid means to motivate and encourage reading from an early age and to get students to conceive it as a means of personal enjoyment and learning.

Key words: tales, ICT, interactive digital tale, reading.

## ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	3
2.1. Objetivo general.....	3
2.2. Objetivos específicos.....	3
3. Cuentos.....	4
3.1. Concepto de los cuentos.....	4
3.2. Tipos de cuentos .....	6
3.3. Importancia de los cuentos en el aula de Educación Infantil. ....	8
3.4. Características y criterios de selección de cuentos para la infancia. ....	11
3.5. Estrategias para despertar el interés de los infantes por la lectura. ....	14
4. TIC y cuentos.....	16
4.1. Uso de las TIC en Educación Infantil. Ventajas y desventajas.....	16
4.2. Textos en formato digital. Clasificación. ....	20
4.3. Cuentos interactivos digitales en Educación Infantil.....	23
4.4. Experiencias educativas relacionadas con cuentos digitales en Educación Infantil.....	25
4.5. Recursos de interés relacionados con los cuentos digitales.....	28
5. Propuesta didáctica.....	31
5.1. Proceso de elaboración del cuento interactivo digital. ....	31
5.2. Objetivos.....	34
5.3. Contenidos. ....	35
5.4. Participantes.....	36
5.5. Metodología y actividades.....	37
5.6. Evaluación. ....	41
5.7. Resultados.....	42
5.8. Discusión. ....	45
6. Conclusiones.....	46
7. Referencias bibliográficas.....	51
8. Anexos. ....	59

## 1. Introducción.

La lectura y la escritura son destrezas imprescindibles en nuestras vidas para el desarrollo integral y para comprender el entorno en el que vivimos, por lo que estas se inician desde la primera infancia (Palomo, 2019). Centrándonos en la lectura, un gran aliado para que los niños<sup>1</sup> adquieran dicha destreza y disfruten de ella son los cuentos. Desde que nacen están familiarizados con estos recursos gracias a las familias ya que les cantan nanas en la cuna, les relatan historias, les regalan libros para que los exploren, etc. (Yébenes, 2009). Todas estas acciones introducen a los menores en un mundo de magia, despiertan en ellos el interés y curiosidad por descubrir nuevas historias y potencian el hábito lector (Roque y Álvarez, 2016). Asimismo, en el ámbito educativo los docentes incluyen los cuentos en sus metodologías para fomentar la lectura (Amar, 2018), pero sobre todo por la gran importancia que tienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje y es que los cuentos, según autores como, por ejemplo, Moreno et al. (2010), Palomo (2019) y Payà y Chamorro (2017) favorecen el desarrollo del lenguaje oral, las habilidades narrativas y lingüísticas, la comunicación, la atención, la memoria, el pensamiento crítico, impulsan el proceso de socialización, ayudan a construir la personalidad, estimulan la imaginación y creatividad, transmiten conductas y valores, etc. Son muchos los beneficios que aportan estos recursos en el desarrollo personal, social y académico del alumnado por lo que es fundamental trabajarlos desde el aula para motivar la lectura desde edades tempranas y la conciben como un medio de disfrute personal.

En este sentido un medio que también deben tener en cuenta los docentes para fomentar la lectura es el digital, es decir, a través de las tecnologías. Las nuevas generaciones crecen en un mundo donde las tecnologías de la información y comunicación (en adelante, TIC) han provocado cambios en la sociedad a nivel social, laboral, educativo, etc. (Ruiz Brenes y Hernández, 2018) por lo que cada vez son más importantes e imprescindibles en las actividades cotidianas de nuestras vidas. Con respecto al ámbito educativo, la etapa de Educación Infantil reconoce su importancia en la sociedad por lo que no duda en integrar las TIC en su currículo y dotar a los centros educativos de recursos tecnológicos como pizarras digitales, ordenadores...

---

<sup>1</sup> Referencias genéricas: Todas las referencias a personas o cargos para los que en este Trabajo Fin de Grado se usa la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables de manera indistinta a mujeres y hombres.

(Domínguez Oller et al., 2017). Teniendo en cuenta lo mencionado, es necesario formar a los docentes para que incorporen las TIC en sus prácticas educativas y enriquezcan sus metodologías diseñando nuevas estrategias didácticas en las que el alumnado siga siendo el protagonista de su aprendizaje (Amat et al., 2012). Pero centrándonos en el tema principal de este trabajo, las TIC son una herramienta que ofrece diferentes posibilidades para acercar de una forma lúdica, atractiva y didáctica la lectura y despertar el interés del alumnado en ella, ya que se pueden crear cuentos interactivos digitales en los que se combinan las características propias del cuento tradicional (texto e imágenes) con actividades y elementos interactivos y multimedia que invitan a participar de forma activa (Vara, 2018). Los cuentos en soporte digital además de mantener su valor educativo inician a los niños en la alfabetización digital. En definitiva, los docentes deben aprovechar los recursos tecnológicos que tienen a su alcance para crear y/o adaptar cuentos en formato digital con el objetivo de motivar la lectura, potenciar el hábito lector, trabajar contenidos de forma interdisciplinar, facilitar el aprendizaje, favorecer el desarrollo personal y académico de los niños y complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero sin sustituir la interacción con los cuentos físicos.

Conociendo la importancia que tienen los cuentos en la etapa de Educación Infantil y el impacto de las TIC en la sociedad, y sobre todo en las nuevas generaciones, se ha escogido como tema para desarrollar en este Trabajo Final de Grado *El uso de los cuentos en Educación Infantil a través de las TIC* ya que tanto los cuentos como las tecnologías son fuentes de motivación para el alumnado y su buen uso favorecen el desarrollo integral. Para tener un conocimiento más amplio sobre este tema, a continuación se presenta cómo está estructurada la información. En el primer capítulo se presentan los objetivos que se pretenden conseguir con este trabajo. El segundo capítulo hace referencia a los cuentos físicos. En él se presenta una aproximación conceptual, los tipos de cuentos que hay atendiendo a diferentes criterios y la importancia que tiene este recurso en Educación Infantil. También, se comentan los rasgos comunes que los caracterizan para poder hacer luego una selección crítica y rigurosa acorde con la edad e intereses de los menores. Y, por último, se proponen una serie de estrategias que son convenientes que los adultos tengan en cuenta a la hora de leer un cuento para despertar el interés de los destinatarios. El tercer capítulo trata sobre la influencia de las TIC en el ámbito educativo y en los cuentos. En este sentido, en primer lugar, se muestran tanto los aspectos positivos como negativos de las TIC en esta etapa educativa. Después,

cómo han ido surgiendo los textos digitales, los tipos de contenidos que ofrecen y las características e importancia de los cuentos interactivos digitales en Educación Infantil. Finalmente, se presentan varias experiencias educativas que ponen de manifiesto la función didáctica de los cuentos digitales en las aulas con el alumnado y una serie de páginas webs, aplicaciones y software para que los docentes y discentes puedan visualizar y/o crear cuentos a través de las tecnologías. En el cuarto capítulo se presenta una propuesta didáctica en la que se ha creado un cuento interactivo digital y se ha puesto en práctica en un colegio de la provincia de Salamanca. Por último, en el quinto capítulo coincidiendo con las conclusiones, se recoge de forma breve las ideas más relevantes del trabajo guardando relación con los objetivos fijados previamente incluyendo también las limitaciones que se han encontrado y perspectivas de futuro.

## **2. Objetivos.**

A continuación se presenta, por un lado, el objetivo general, así como, por otro, los objetivos específicos que se pretenden conseguir con la elaboración de este trabajo.

### **2.1. Objetivo general.**

El objetivo general del presente Trabajo Final de Grado es crear un cuento interactivo digital para el segundo ciclo de Educación Infantil para fomentar la lectura en edades tempranas, así como para que el alumnado la perciba como un medio de entretenimiento y aprendizaje.

### **2.2. Objetivos específicos.**

Los objetivos específicos que nos permiten alcanzar el general son:

- Conocer a nivel conceptual qué es un cuento y los diferentes tipos de cuentos.
- Comprender la importancia que tienen los cuentos en el desarrollo infantil.
- Analizar si los cuentos digitales son un buen recurso didáctico en Educación Infantil tras identificar el origen, los tipos y las características de los cuentos digitales.
- Conocer los resultados de experiencias que han aplicado los cuentos digitales con alumnado de Educación Infantil.
- Conocer si los cuentos interactivos digitales gustan y motivan al alumnado.

- Comprobar si las TIC son un recurso efectivo para fomentar la lectura.

### **3. Cuentos.**

Los niños cuando se escolarizan en la escuela ya se encuentran familiarizados con la literatura gracias a las narraciones orales que les transmiten sus padres y madres diariamente (Del Moral y Rey, 2015). De este modo, en las aulas no se debe perder esta rutina porque los cuentos favorecen la adquisición de las competencias básicas del currículo y el desarrollo globalizado del niño, es decir, son un recurso con un gran valor pedagógico que no solo entretiene sino que también provoca aprendizajes significativos (Rodríguez y Guzmán, 2019). Partiendo de esta premisa, a lo largo de este apartado se hablará de los cuentos para conocer qué son, qué tipos encontramos y por qué son tan importantes incorporarlos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Después, se presentan las características más comunes entre estos recursos para que el adulto posteriormente haga una selección adecuada y pueda leerlos en clase. Y, por último, se exponen una serie de estrategias que conviene que los adultos tengan en cuenta a la hora de narrar los cuentos para captar y mantener la atención del menor.

#### **3.1. Concepto de los cuentos.**

La familia es el primer agente socializador que, desde que nacemos, nos cuenta multitud de historias y cuentos que nos introducen en un mundo lleno de magia en el que vivimos diferentes situaciones a través de los personajes y aprendemos valores tan importantes como la valentía, la lealtad o la igualdad. Son muchas las enseñanzas que se pueden extraer de los cuentos, pero... ¿qué son?

Los cuentos pertenecen al género literario de la narración. Gallardo y León (2008) los definen como “una breve narración, escrita generalmente en prosa, que combina hechos reales e imaginarios” (p. 62), cuyo origen se deriva de la narración de mitos, leyendas y hazañas. En este sentido, los cuentos siempre han estado presentes a lo largo de la historia, debido a que todas las civilizaciones transmitían de generación en generación las memorias del pasado, historias reales e inventadas y diversas enseñanzas. Estas historias al ser orales no mantenían el mismo argumento, pero en ellas se podían conocer los momentos históricos más relevantes que vivieron los antepasados (Perceval y Tejedor, 2006). De acuerdo a estas ideas, Toledo (2005) aporta la siguiente definición:



El cuento es un relato breve, oral o escrito, de algo ficticio o real que a lo largo del tiempo se ha ido adaptado al momento histórico donde se ha contado, y que ha tenido un valor formativo utilizando para ello las emociones que provocan en el que lo escucha, que puede ser niño o adulto (p. 4).

Cabe destacar que la autora en su definición tiene en cuenta el formato en el que se transmiten los cuentos, su evolución con la sociedad y que provocan una serie de emociones en el lector. Otros autores como, por ejemplo, Pérez et al. (2013) tienen también en cuenta la presencia de los personajes y el argumento por lo que aportan la siguiente definición: “pequeña narración breve de carácter ficticio protagonizada por un grupo reducido de personajes y que normalmente tienen un argumento sencillo. [...] pueden narrar tanto hechos reales como fantásticos” (p. 4).

La mayoría coinciden en la extensión de la narración y la presencia de hechos reales e imaginarios. Sin embargo, también hay quienes tienen en cuenta otros aspectos, como que los finales suelen ser dichosos y felices (Ferland, 2011), que tienen como finalidad entretener y enseñar al lector (Aller, 2004), despertar emociones (López Martín, 2017) o que tienen un argumento adaptado a la edad del destinatario (Ocaña, 2009).

De esta manera podemos señalar que no hay una definición única y válida sobre el concepto de los cuentos, ya que cada autor aporta su visión considerando aquellos aspectos que los caracterizan mejor. En este sentido, Anderson (1979) recoge diferentes definiciones que ha extraído de diversos estudios para después elaborar la suya propia, que sería de todas la más completa:

El cuento vendría a ser una narración breve en prosa que, por mucho que se apoye en un suceso real, revela siempre la imaginación de un narrador individual. La acción —cuyos agentes son hombres, animales humanizados o cosas animadas— consta de una serie de acontecimientos entrelazados en una trama donde las tensiones y distensiones, graduadas para mantener en suspenso el ánimo del lector, terminan por resolverse en un desenlace estéticamente satisfactorio (p. 35).

Considerando todas las aportaciones mencionadas anteriormente, podemos decir que los cuentos son narraciones breves en prosa con un argumento sencillo en las que a través de unos personajes —personas, animales o cosas animadas— y una serie de acontecimientos sencillos se narran hechos reales y/o ficticios, que suelen

acabar con un final feliz. Además, los cuentos suelen tener como finalidad principal entretener y divertir al lector, pero también aportar aprendizajes como formar en valores y transmitir enseñanzas.

### **3.2. Tipos de cuentos.**

Cada autor hace una clasificación de los cuentos teniendo en cuenta diferentes criterios, como, por ejemplo, según la época en la que aparecieron, según la temática que abordan o según el formato en el que se presentan. De esta manera, encontramos diferentes tipologías, pudiendo encontrarse un mismo cuento en distintas categorías (Toledo, 2005).

Algunos autores como Ferland (2011), Martínez (2011), Pérez et al. (2013) coinciden en que hay dos tipos: los cuentos populares, folclóricos o tradicionales, y los cuentos literarios. Por una parte, los cuentos populares, folclóricos o tradicionales, son narraciones breves y anónimas que se transmitieron de forma oral de generación en generación por lo que existen diversas versiones y adaptaciones. Incluso algunos han sufrido cambios en su título y en el de los protagonistas, por ejemplo, la actual *Bella durmiente* fue antes conocida como *Escaramujo* (Toledo, 2005). Estos cuentos han sido un medio para conocer las raíces culturales del hombre (López Martín, 2017). Hoy en día se conocen cuentos populares como *Caperucita roja* porque ha habido personas que los han transcrito en papel impreso. Estos son el caso de los hermanos Grimm (*Blancanieves* y *Hansel y Gretel*), Perrault (*La Cenicienta*, *Pulgarcito*) y Andersen (*La sirenita*, *El patito feo*). Así mismo, entre los cuentos populares Martínez (2011) señala tres subtipos: los cuentos de hadas o maravillosos (que hacen referencia a problemas universales humanos como, por ejemplo, la envidia), los cuentos de animales y los cuentos costumbristas (que hacen referencia al entorno rural).

Por otro lado, los cuentos literarios son aquellos que se transmiten por la escritura y tienen un autor conocido, por lo que suele tener una sola versión (Martínez, 2011). Algunos ejemplos son *El Principito* de Saint-Exupéry, *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll o *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi.

Sin embargo, Bryant (1999, p.26-38) realiza la siguiente clasificación:

1. El cuento de hadas. Según su moraleja, existen dos clases dentro de estos relatos.

- a. Cuentos morales. Este tipo de relatos proporciona específicamente cierta lección de moral o de costumbre bajo la forma de una fábula o alegoría; transmite al niño las conclusiones a que han llegado los hombres después de siglos de experiencia.
  - b. Relatos que ejercitan la apreciación personal. No tienen ninguna moral preconcebida para ofrecer, no hace ningún esfuerzo por influir en el juicio o alcanzar un fin. Ofrece sencillamente una imagen de la vida bajo la forma de una fábula o poesía.
2. El cuento burlesco. Bajo este título agruparemos todos los cuentos puramente festivos. Bajo su aparente trama de absurdos, esconden a menudo un contenido moral.
  3. Cuentos basados en hechos científicos. Cuentos que presentan animales y plantas en lugar de personajes humanos y que constituyen una buena ficción por sí mismos aparte de cualquier pretensión de carácter científico.
  4. El relato histórico. Vivifica el concepto que tenemos de los acontecimientos pasados y nos acerca a sus protagonistas. Proporciona al niño un sentimiento de realidad y humanidad hacia los sucesos del pasado.

En relación a ello, la autora realiza una categorización teniendo en cuenta la finalidad, es decir, si los cuentos buscan entretener o transmitir una enseñanza, y la temática. Otra clasificación es la que aporta Ocaña (2009) teniendo como referencia a Pelegrín (1984):

1. Cuentos de fórmulas, que se dividen en:
  - a. Cuentos mínimos. Son cuentos muy breves que presentan a los personajes y la acción en una frase.
  - b. Cuentos de nunca acabar. Tienen como punto de partida una información y terminan con una pregunta para que la persona que escucha responda. El narrador continúa con la repetición y así sucesivamente.
  - c. Cuentos acumulativos. Son cuentos repetitivos, es decir, comienza con una fórmula a la que se van añadiendo elementos que se van repitiendo.
2. Cuentos de animales. Los protagonistas son animales personificados, es decir, realizan las acciones propias de las personas como, por ejemplo, hablar.

3. Cuentos maravillosos. En ellos aparecen elementos fantásticos y seres sobrenaturales como hadas, brujas, gnomos...

Por último, López Martín (2017) realiza una más completa ya que tiene en cuenta el autor, el destinatario, los temas y personajes que pueden aparecer. También, menciona algunos subgéneros del cuento. Esta categorización se puede ver en el Anexo I.

Como conclusión de este apartado podemos decir que hay muchas y diferentes clasificaciones, así como un mismo cuento podría estar clasificado en diferentes categorías. Ahora bien, lo importante es escoger un cuento que se adapte a la edad y a los gustos e intereses de los niños, que son los verdaderos destinatarios, para que disfruten mientras lo escuchan, lo leen u observan las ilustraciones, así como que permitan el logro del objetivo educativo que se busca.

### **3.3. Importancia de los cuentos en el aula de Educación Infantil.**

Los cuentos son un recurso frecuente de utilizar en los hogares y en los centros educativos, sobre todo en la etapa de Educación Infantil, debido a que tienen un gran valor educativo en el desarrollo integral de los niños, ya que favorece el desarrollo del lenguaje y de la imaginación, entre otras muchas cosas. En este sentido, aunque en esta etapa aún no saben leer se van iniciando en las destrezas de la lectura y escritura, por lo que es importante despertar su interés y curiosidad desde edades tempranas a través de narraciones orales atractivas y lúdicas para que en un futuro adquieran un buen hábito lector (Martínez, 2011) y adquieran conocimientos de toda índole.

De hecho, una actividad aparentemente tan sencilla como leer cuentos a los discentes influye positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en su desarrollo personal. Ferland (2011) menciona algunos beneficios que conlleva desarrollar dicha actividad: estimula los sentidos, desarrolla la motricidad fina ya que emplean las manos para pasar las páginas, fomenta una interacción rica con el adulto ya que se crea un vínculo cercano, afectivo y de complicidad (Escalante y Caldera, 2008), despierta el interés por la lectura y la escritura, estimula la imaginación y la creatividad, fomenta el desarrollo emocional y fomenta el desarrollo del lenguaje. A continuación se exponen algunos detalles de estos beneficios.

En cuanto a la estimulación de la imaginación y la creatividad, con los cuentos se introduce a los niños en un mundo donde la imaginación no tiene límites, ya que pueden vivir cualquier situación extraordinaria (Rengifo, 2016). La imaginación estimula la capacidad creativa y esta, según Ferland (2011), desarrolla en los niños la capacidad de adaptarse ante cualquier situación. De acuerdo con esta idea, López Martín (2017) y Ocaña (2009) resaltan que los cuentos son importantes porque, respetando la visión mágica, en cada narración se presentan problemas humanos universales, soluciones y modelos de comportamiento que ayudarán al niño a desarrollar la capacidad para afrontar la vida y superar los obstáculos, bien a través de la razón o de la creatividad. Por otro lado, este recurso también favorece el desarrollo emocional ya que permiten a los alumnos identificarse con los personajes y vivir emociones intensas (Serrobona, 2008). Esto favorece la construcción de la identidad porque el niño se conoce mejor al expresar y canalizar sus sentimientos y miedos (Padial y Saén-López, 2014).

Cabe destacar que uno de los objetivos principales de la etapa de Educación Infantil es el desarrollo del lenguaje oral, el cual puede ser fomentado a través de los cuentos. Con cada nueva narración se ofrece una mayor variedad de palabras que favorecen el desarrollo de una expresión oral y lenguaje más rico que el lenguaje cotidiano (Escalante y Caldera, 2008). De esta manera, no solo se enriquece el vocabulario, sino que también se adquieren más recursos para comprender un relato. Por ende, esto también, como menciona Ferland (2011), “ayudará a desarrollar sus habilidades narrativas, es decir, su capacidad para contar de forma lógica un suceso o una historia que ha oído” (p. 30). Además, la estimulación de estas habilidades favorece el desarrollo de la memoria, la discriminación y la atención entre otras funciones cognitivas (Moreno et al., 2010). Finalmente, cabe indicar que los niños que disfrutan de la lectura no solo desarrollan un vocabulario más rico sino que también tienen más probabilidades de tener mayor rendimiento académico (Picton, 2014).

Estos son algunos de los muchos beneficios que aportan los cuentos en la vida de los niños. Sin embargo, hay autores que aportan más argumentos justificando su importancia en las aulas como, por ejemplo, Trujillo (2011):

- Su lectura desde la infancia mejora el proceso de socialización y las relaciones humanas ya que mejora el desarrollo de las habilidades sociales. Permite comprender otras mentalidades reflejadas en los personajes y explorar el universo.

- Facilita exponer el propio pensamiento y la capacidad de pensar.
- Favorece el desarrollo de las habilidades cognitivas: comparar, observar, definir, etc.
- Amplía los aprendizajes y aumenta el bagaje cultural, ya que las lecturas proporcionan información, conocimientos de la cultura humana, costumbres, además de poner en contacto con lugares, personas y experiencias que despiertan la curiosidad. Por ejemplo, a través de los cuentos se muestran cómo son los castillos, los animales, las brujas, etc.

Así mismo, también se puede indicar que los cuentos son un recurso educativo y lúdico que buscan principalmente el entretenimiento y diversión en los niños (Padiel y Sáenz-López, 2014). Pero, además, según Pérez Molina et al. (2013) son “un recurso elemental de socialización, de descubrimiento de la identidad personal de cada alumno y, además, de aprendizaje de contenidos presentes en cada uno de ellos” (p. 5). Ante todos los beneficios comentados, López Martín (2017) añade que son un recurso fundamental para trabajar cualquier área del currículo, estimular la atención y para ayudar al alumnado a conocerse a sí mismo y el mundo que le rodea gracias a las enseñanzas que se transmiten en cada historia.

Otro motivo a destacar sobre su importancia, es que este subgénero literario permite acercar al alumnado de Educación Infantil a la lectura. Por lo tanto, teniendo en cuenta que este Trabajo Fin de Grado se enmarca en España y, particularmente, en la comunidad autónoma de Castilla y León, nos va a ayudar a conseguir uno de los objetivos que se especifican en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil (2007, 274) siendo “g. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo” así como dos de los objetivos que se especifican en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, en el área de Lenguajes: Comunicación y representación (2008, p. 14):

6. Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores, utilizando una entonación y ritmo adecuados. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.
9. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.

Además, en los contenidos del Bloque 1. Lenguaje verbal, hace mención especial a los cuentos (2008, p. 15) para conseguir dichos objetivos:

### 1.3. Acercamiento a la literatura.

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.
- Selección autónoma de cuentos o textos e iniciación progresiva en el gusto literario.

En relación con ello, cabe señalar que cada centro educativo elabora un plan de fomento a la lectura, es decir, diseñan una serie de objetivos, metodologías y estrategias con el objetivo de despertar, aumentar y consolidar el interés de los niños por la lectura como elemento de disfrute y goce personal (Orden EDU/747/2014, de 22 de agosto, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León).

En definitiva, los cuentos son una herramienta útil para trabajar de forma interdisciplinar diferentes áreas y contenidos, así como para iniciar al alumnado en el aprendizaje de la lectura y escritura y conciben desde la infancia estas destrezas como una fuente de placer, comunicación e información. Conscientes de todos los beneficios que suponen en el desarrollo del niño a nivel escolar y personal, los docentes y las familias no deben dudar en dedicar un tiempo en la lectura de cuentos u otros textos.

### **3.4. Características y criterios de selección de cuentos para la infancia.**

En la etapa de Educación Infantil la narración oral de los cuentos es fundamental porque es la primera vía para acercar al alumnado al mundo de los cuentos y de la lectura. Sin embargo, cada niño nace con unas características propias que le hacen especial y con unos gustos e intereses que va desarrollando a medida que va creciendo. De acuerdo con esto, no todos los cuentos tendrán la misma aceptación por los niños y esto, además de depender de sus gustos personales y la manera de presentarlos ante ellos, también influyen las características que presentan. De modo que es importante conocerlas para poder hacer una selección adecuada.

En este sentido, Ferland (2011) refleja algunas características propias de los relatos infantiles. En primer lugar, son narraciones breves, generalmente en prosa (Pineda, 2009), que comienzan con expresiones como, por ejemplo, *“Érase una vez...”*, *“Hace mucho, mucho tiempo...”*, *“En un lejano país...”*. Estas expresiones que no determinan el tiempo ni el lugar ayudan a los niños a comprender que la acción no ocurre en su realidad. En segundo lugar, la presencia de pocos personajes que favorece seguir la historia sin distracciones y que generalmente son animales personificados. Además, estos se caracterizan por ser buenos o malos, respetando la visión dicotómica que tienen los niños del mundo. Por último, coincidiendo con Serrabona (2008), recoge que el final debe ser feliz “para evitar dejar al niño sin la solución y en conflicto con las desgracias, los miedos, los sentimientos intensos del personaje principal” (Ferland, 2011, p. 59).

Además de estas características, otros autores recopilan otras más. Serrabona (2008) menciona un universo bipolar en el que aparecen personajes y acciones buenos que vencen a los malos. Además, Trujillo (2011) añade la presencia de imágenes e ilustraciones acordes al texto para facilitar a los niños seguir la historia y comprenderla globalmente, es decir, ofrecen al lector leer el cuento a pesar de no saber descodificar el lenguaje escrito. Por su parte, López Martín (2017) menciona tres aspectos más: la presencia de diálogos considerándolos un recurso importante debido a la información que transmiten como, por ejemplo, los sentimientos y emociones de los personajes; la estructura de acciones entrelazadas (acción-consecuencia); y la división del argumento en tres partes: introducción, desarrollo y desenlace, dándole al cuento unidad y continuidad. En la introducción se presentan a los personajes y el lugar donde se desarrolla la acción, es decir, aquí se sientan las bases de lo que se desarrollará en el nudo (Martínez, 2011). En el desarrollo se presenta el conflicto que tendrán que superar los protagonistas. Y, por último, en el desenlace se da una solución al problema y finaliza el cuento. Muchos terminan con fórmulas como *“...y colorín colorado este cuento se ha acabado”*, *“...y fueron felices y comieron perdices”*, *“...y aquí se acaba este cuento, como me lo contaron te lo cuento”* (Níkleva, 2012).

Vistas las características comunes que presentan la mayoría de los cuentos infantiles, es necesario mencionar que el adulto tiene la responsabilidad de realizar una selección rigurosa siguiendo una serie de criterios para cautivar a los niños y despertar en ellos el gusto por la lectura, así como para transmitir una enseñanza. A



continuación se recogen una serie de criterios que consideran importantes unos autores a la hora de seleccionar los relatos infantiles.

En primer lugar, como menciona Martínez (2011), seleccionar cuentos adecuados a las edades, capacidades e intereses del alumnado, de modo que los cuentos destinados para el alumnado de tres años tienen más ilustraciones y menos texto que los destinados para los niños de seis años que se encuentran más familiarizados con el código escrito. También, añade la importancia de un argumento sencillo, pero no simple en el que aparezcan palabras cotidianas y menos frecuentes para enriquecer el lenguaje de los niños. Así mismo, Gallardo y León (2008) señalan que hay que seleccionar cuentos cuyos temas estén relacionados con el entorno cotidiano del discente para que pueda comprender la historia y relacionarla con experiencias propias, evitando aquellos temas que produzcan miedo; cuentos en los que aparezcan elementos repetitivos y onomatopéyas para dar ritmo a la narración; y por último que transmitan valores u otras enseñanzas para formar al alumnado. Además de todos los criterios mencionados, Correa (2008, p. 96) añade los siguientes:

1. Sencillez del lenguaje; que conserven la frescura y la cadencia de lo que fue creado para ser narrado oralmente.
2. Un narrador que vaya a lo esencial, sin detenerse en detalles, pero que mantenga un ritmo que no abandone la atención del auditor.
3. Personajes claros, definidos y de rápidas acciones.
4. Espacios concretos, pero impregnados de magia, que despierten la sensibilidad a través de las imágenes.
5. Una estructura simple que siga, en lo posible, un patrón repetitivo y, por ende, predecible.
6. Un lenguaje que transporte a los niños a un universo con sus propias leyes y que despierte su imaginación invitándolos a soñar.
7. Ilustraciones que, a través del color, la forma y la textura, conformen un lenguaje en sí y constituyan un complemento significativo al contenido de los cuentos.

En este sentido, el docente seleccionará, teniendo en cuenta la edad y desarrollo madurativo de los niños, cuentos con un tema y lenguaje sencillo acorde con las imágenes que presenta para que todos los alumnos puedan comprender y seguir la historia y con unos personajes familiares, como animales, para despertar su interés. Pero, sobre todo, cuentos divertidos y entretenidos que gusten tanto a los

niños como a los adultos para poder disfrutar de la actividad de leer y aprender cosas nuevas. Una buena selección provocará en el alumnado una serie de emociones y enseñanzas que serán recordadas durante un tiempo largo por parte del alumnado (López Martín, 2017) favoreciendo así su desarrollo personal y académico.

### **3.5. Estrategias para despertar el interés de los infantes por la lectura.**

Vistos los beneficios que aportan los cuentos en el desarrollo de los niños a nivel personal y académico no cabe duda que estos sean un recurso importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por este motivo, los docentes y las familias no solo deben hacer una selección adecuada de los cuentos, sino que también tienen que emplear una serie de estrategias para despertar en los menores el interés por la lectura. En este sentido, a continuación se hablará primero de las estrategias que pueden emplear los docentes a la hora de narrar oralmente los cuentos. Después, de la importancia que tiene dedicar un espacio en la clase para crear una biblioteca. Y, por último, el papel que juega la familia para acercar la lectura a los niños para iniciarles en la adquisición de un hábito lector.

Diversos autores (Domínguez Márquez, 2010; Ferland, 2011; Gallardo y León, 2008; Raines et al., 2010) exponen una serie de estrategias para que los docentes saquen el máximo rendimiento a las narraciones orales y capten la atención del alumnado que indicamos a continuación. En primer lugar, el adulto debe escoger una historia que le entusiasme para poder contagiar su interés a los niños. En segundo lugar, debe vivenciar la historia ayudándose de la voz y de los gestos. En este sentido, jugará con la voz, bajando o subiendo el tono, y realizará gestos y expresiones faciales para adaptarse a los personajes y acciones y así crear situaciones de suspense, de alegría, de miedo... Es decir, para dar énfasis a distintas partes del relato y mantener el interés y la atención de los oyentes. También es importante que se exprese con claridad y emplee un discurso claro en cuanto a la pronunciación y vivo en cuanto al ritmo, evitando así un discurso monótono y apagado. Y para favorecer la participación de los niños y, a su vez, comprobar si siguen y comprenden la historia recurrirá a expresiones y preguntas durante la narración. Sin embargo, no hay que abusar de ellas ya que pueden provocar el efecto contrario al no seguir el hilo de la historia. Las preguntas que empiezan por las partículas *¿Por qué?* Y *¿Cómo?* Ayudan a los niños a establecer relaciones de causa y efecto *¿Por qué eligió Caperucita ese camino?*

Todas estas estrategias se llevarán a cabo en un clima de confianza y tranquilo que favorezca el disfrute de la lectura por parte de los docentes y de los discentes.

Otra estrategia que añade Correa (2008) es la realización de actividades lúdicas y atractivas en relación con la lectura para evaluar la comprensión, afianzar los conocimientos, extraer las enseñanzas y conocer mejor la historia. Estas actividades se harán antes, durante y después de la lectura y entre ellas el autor destaca las siguientes: dramatizar las historias realizando una pequeña función teatral, inventar otro final, analizar el cuento haciendo predicciones, crear marionetas de los personajes, reescribir el texto, etc.

Teniendo en cuenta todos estos parámetros el docente se convierte en un modelo de lectura capaz de ofrecer a su alumnado estrategias para ayudarles a ser lectores competentes y concebir la lectura como un medio de disfrute personal (Dávila Rojas y Dávila Asenjo, 2018).

Además de estas estrategias, también es importante dedicar un espacio en el aula para crear una biblioteca. Roque y Álvarez (2016) la consideran una “estrategia didáctica necesaria y viable por parte de los docentes” (p. 125) ya que ayudan al alumnado a familiarizarse con diferentes géneros literarios y a comprender que los libros son un recurso que tienen a su alcance para aprender, extraer información y disfrutar. De hecho, Yébenes (2009) también menciona que las bibliotecas en el aula favorecen que los niños adquieran el hábito de mirar y leer a través de las ilustraciones o imágenes, desarrollan su pensamiento crítico y desarrollan una serie de valores y normas como, por ejemplo, estar en silencio, respetar y cuidar el material, etc.

Por último, la familia también juega un papel importante en este objetivo. Tiene que haber una consonancia entre escuela-hogar para que los alumnos no conciban los cuentos como una actividad académica y acaben odiándola (Escalante y Caldera, 2008). Si ven que sus figuras de referencia parentales tienen hábitos lectores y dedican un tiempo a la lectura, los menores se sentirán también atraídos y querrán que les lean cuentos (Dávila Rojas y Dávila Asenjo, 2018). La lectura compartida entre padres e hijos en un proceso enriquecedor a nivel personal y social. Además, según Roque y Álvarez (2016) crea en el niño un “vínculo fuerte entre lectura, diversión, afecto y relaciones interpersonales” (p. 126).

En definitiva, tanto los docentes como las familias juegan un papel importante en el desarrollo del hábito lector del niño, ya que con sus prácticas y acciones se

convierten en un modelo lector, positivo o negativo. Por este motivo, ambos agentes deben disfrutar de la práctica de la lectura para transmitir su interés en los niños y despertar en ellos la curiosidad de conocer nuevas historias con las que divertirse, aprender y evadirse de la realidad.

#### **4. TIC y cuentos.**

Uno de los objetivos de la etapa de Educación Infantil es iniciarse en la lecto-escritura (Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León), y un recurso que favorece su consecución son los cuentos. Además, aprovechando que las nuevas generaciones crecen en un mundo donde las tecnologías tienen gran importancia, qué mejor forma hay de conseguir este objetivo que combinando los cuentos y las TIC. Teniendo en cuenta esto último, en este apartado se presentan, en primer lugar, las ventajas y limitaciones que tienen las TIC en el ámbito educativo para después introducir los cuentos digitales y conocer los diferentes tipos y características principales. Después, se reflejan algunas experiencias de profesionales del entorno educativo que han llevado a la práctica la aplicación de este recurso digital en las aulas de Educación Infantil. Y, por último, se recogen recursos de interés para que los docentes puedan consultar cuentos ya creados por otras personas o páginas y aplicaciones para crear los suyos propios y así enriquecer su práctica educativa.

##### **4.1. Uso de las TIC en Educación Infantil. Ventajas y desventajas.**

Las TIC han tenido un importante impacto en el desarrollo de nuestras vidas hasta el punto de convertirse en un elemento imprescindible en todos los entornos que nos rodean: social, personal, educativo, ocio, etc. (Ruiz Brenes y Hernández, 2018); impacto que se ha visto incrementado en la actualidad debido a la pandemia causada por la COVID-19. Mientras el mundo se paraba cerrando todo tipo de establecimientos e instituciones, incluso fronteras, las TIC han facilitado estar en contacto con familiares, realizar deporte siguiendo a un monitor online, comunicarse entre docentes y estudiantes a través del correo electrónico y plataformas virtuales para que la educación se viera afectada lo menos posible, etc., gracias principalmente a los móviles, ordenadores y/o tabletas. Sin embargo, no todo son aspectos positivos porque, a pesar del desarrollo de las TIC, no toda la población cuenta con dispositivos

electrónicos, acceso a Internet o un conocimiento básico sobre aplicaciones digitales por diferentes razones: económicas, sociales, geográficas, etc., de modo que el COVID-19 ha acentuado las diferencias sociales y la brecha digital (Corral y De Juan, 2021).

De acuerdo con estas ideas, y que las nuevas generaciones, como denominan Rodríguez y Guzmán (2019, p. 273) “Generación Alpha o Generación «Google Kids»”, crecen en un mundo donde las TIC están siempre presentes y en constante evolución y transformación, los docentes deben introducirlas en el ámbito educativo de una forma adecuada, lúdica, atractiva y didáctica (Ruiz Brenes y Hernández, 2018), no solo para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje sino para iniciar a los discentes en la alfabetización digital, hagan un uso correcto de ellas y comprendan mejor el mundo en el que se desarrollan.

Además, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, recientemente aprobada en España, tiene en cuenta los cambios que se producen en la sociedad por las tecnologías por lo que ha propuesto “la atención al desarrollo de la competencia digital de los y las estudiantes de todas las etapas educativas, tanto a través de contenidos específicos como en una perspectiva transversal” (p. 122874)

Son muchas las ventajas que aportan las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Praena y Martínez (2009) las tecnologías apoyan la labor didáctica y mediadora del docente en la transmisión de contenidos, conceptos, valores, actitudes..., mejoran el modelo docente presencial tradicional maximizando el trabajo cooperativo en el aula, permiten el acceso a la información y conocimiento de forma más rápida e interactiva; crean diferentes ambientes de aprendizaje cooperativo y colaborativo, tanto a nivel presencial (seminarios) como virtual (foros); estimulan, motivan e incentivan al alumnado promoviendo así su participación y escucha activa y potenciando el desarrollo cognitivo; alfabetizan y familiarizan a los estudiantes en el uso de herramientas y recursos tecnológicos para que puedan desempeñar tareas en un futuro de tipo laboral, profesional y personal, avanzando así su proceso de desarrollo personal.

Por su parte, Fombella (2018) también presenta los beneficios que suponen las TIC en los centros educativos en diferentes niveles: organizativo, social, mental y pedagógico. Desde un nivel organizativo, las tecnologías permiten almacenar y

ordenar gran cantidad de información y acceder a ella rápidamente con un solo clic. A nivel social, favorecen el trabajo colaborativo entre docentes y entre discentes, dando lugar a entornos de trabajo y aprendizaje interactivos. Estos entornos favorecen la comunicación, colaboración e interacción entre todos los miembros de la comunidad educativa e incluso con otras escuelas (Malpica, 2020), de manera que se pueden compartir experiencias, metodologías, materiales didácticos, etc. Además, los alumnos participan activamente en la búsqueda de información, construyen su aprendizaje y se relacionan con los compañeros, ya sea para intercambiar información o para resolver dudas. Así mismo, las TIC favorecen que los alumnos conozcan la sociedad en la que crecen, así como su adaptación en ella. Por otro lado, las tecnologías han provocado un cambio a nivel mental en los docentes y discentes. En los maestros porque deben formarse continuamente sobre las últimas actualizaciones que traen consigo los recursos tecnológicos para poder hacer un buen uso de ellos y guiar el aprendizaje de los niños. Y en los alumnos, porque al estar en contacto diario con las tecnologías no encuentran motivación alguna en las clases magistrales que no hacen buen uso de ellas (García Fernández, 2015). Por último, a nivel pedagógico el autor afirma que “las TIC influyen positivamente en el aprendizaje e implicación del alumnado en función del grado de maduración de las TIC dentro del centro educativo” (Fombella, 2018, p. 77).

Sin embargo, el uso de las tecnologías en la enseñanza también puede tener una serie de inconvenientes que hay que tener en cuenta. Palomar (2009) menciona algunos como, por ejemplo, la pérdida de tiempo que supone la búsqueda de información debido a la cantidad de fuentes, que puede ser fiables o no, pérdida que se incrementa si la conexión a internet es lenta o deficiente; la ansiedad y estrés que se genera cuando se desconocen los recursos tecnológicos, así como la necesidad de formación; y la existencia de recursos educativos con poca potencialidad didáctica. En este sentido, García-Valcárcel y González (2015, p.7) añaden como limitaciones “diálogos demasiado rígidos, desfases respecto a otras actividades, aprendizajes incompletos y superficiales, desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo, puede provocar ansiedad en algunos alumnos, aislamiento, etc.”. Por otra parte, Plaza (2018) en su investigación menciona tanto los aspectos positivos como los negativos del uso de las tecnologías en el ámbito educativo. Estos aspectos, que pueden favorecer u obstaculizar el proceso de enseñanza y aprendizaje y el rendimiento académico del alumnado, se mencionan en la Tabla 1.

**Tabla 1***Ventajas e inconvenientes de las TIC en educación*

Ventajas	Inconvenientes
Favorece la comunicación y relaciones sociales	Distracción
Desarrollo de habilidades lingüísticas y digitales	Pérdida de tiempo
Facilita la búsqueda de información: consultar y resolver dudas, buscar noticias para estar al día...	Dependencia
Medio de entretenimiento. Permite escuchar música, ver películas, jugar online, etc.	Adicción
Permite organizar y mostrar los trabajos de clase	Inseguridad al quedar expuesta información personal al público
	Cyberbulling
	Dependencia y adicción

*Nota.* Ideas extraídas de Plaza (2018). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC. *Revista Complutense de Educación*, 28(2), 491-508 <https://doi.org/10.5209/RCED.53428>

Como se puede apreciar, haciendo balanza entre las ventajas y los inconvenientes sobre su uso en la enseñanza son muchas más las aportaciones positivas, por lo que los docentes deben adaptarse a estos cambios y afrontar nuevos retos para mejorar y motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien, para que la incorporación de las TIC sea posible son fundamentales la dotación de recursos tecnológicos al centro educativo, actualizar los recursos que hay en la clase y la formación del docente (Fombella, 2018). Como mencionan Rodríguez y Guzmán (2019) hay maestros que no las usan por inseguridad, por desconocimiento, por falta de motivación y formación. No sirve de nada tener las últimas tecnologías en el aula si el docente no dispone de unos conocimientos básicos para poder integrarlas adecuadamente en su práctica docente (Ruiz Brenes y Hernández, 2018). Es por ello que los profesionales de la educación deben estar en continua formación y ver las TIC como una oportunidad que permiten

mejorar la práctica educativa, motivar el aprendizaje del alumnado y crear materiales educativos personalizados a las características del grupo clase (De Caso et al., 2012).

En definitiva, las TIC juegan un papel importante en la vida de las personas por lo que se debe hacer uso de ellas en el aula para acercar al alumnado a la realidad. Además de motivar la enseñanza y el aprendizaje del alumnado permiten crear “nuevas estrategias didácticas, más activas, participativas y colaborativas” (Amat et al., 2012, p. 2). Un buen uso de ellas no sustituye los materiales tradicionales ni el juego, principio fundamental en esta etapa, sino que complementan y enriquecen la práctica educativa.

#### **4.2. Textos en formato digital. Clasificación.**

Con la introducción y evolución de las tecnologías, otro criterio que se tiene que tener en cuenta a la hora de clasificar los cuentos es el formato: impreso o digital. Los cuentos han pasado por diferentes fases. Primero se transmitían oralmente de generación en generación, luego con la aparición de la imprenta aparecieron los primeros cuentos en formato papel, y ahora con las tecnologías aparece el formato digital.

Vara (2018) argumenta que el uso de diferentes dispositivos, como smartphones, ordenadores o tabletas, ha favorecido el desarrollo de libros y cuentos en formato digital, muchos de ellos diseñados para aplicaciones interactivas. Por este motivo, hay librerías y editoriales que han tenido que adaptarse a los cambios de la nueva sociedad de la información digitalizando algunos libros de sus catálogos para que los lectores puedan acceder de forma rápida a libros digitales y así dar respuesta a sus demandas (Wischenbart et al., 2014). Gracias a esta iniciativa, hay docentes que apoyan sus prácticas educativas proyectando el libro en la pizarra digital. Así consiguen que el alumnado siga el mismo ritmo y pueda interactuar y participar resolviendo ejercicios en ella.

Como recoge Ruiz Domínguez (2014) en su investigación, hay editoriales que se han centrado en la edición de cuentos interactivos para tabletas como Dada Company, La tortuga Casiopea o Next Stage (*El zorro Marcelo*) y plataformas como MeeGenius que editan y crean cuentos propios para soporte virtual (un ejemplo sería *Mica y sus amigos*). Por ello podemos decir que el desarrollo de las TIC ha provocado



una evolución en los libros y en la lectura, pasando del formato impreso al formato digital. Este cambio no ha sido repentino, sino que también ha ido evolucionando.

Según Navarro (2015) el origen de los libros interactivos digitales remonta en los libros “pop-up” y libros interactivos. Los primeros son aquellos que contienen elementos tridimensionales desplegable de papel dentro de las páginas, que poseen efectos de movimiento y profundidad y que juegan con el efecto sorpresa e intriga para que el lector los manipule y siga con la historia. Los libros interactivos “requieren la interacción manual del lector para poder mostrar toda la información” (Navarro, 2015, p. 264) y contienen elementos como pegatinas o solapas para conseguir una participación activa. Estos libros y las tecnologías han dado lugar a los libros interactivos digitales que se caracterizan por narrar historias con la presencia de elementos multimedia e interactivos, como, por ejemplo, música de fondo, efectos de sonido, vídeos, imágenes animadas en movimiento, hipervínculos, interacción avanzada del usuario, lectura en voz alta del texto, juegos, etc. (Roig y Rosales, 2017). Estos elementos ofrecen diferentes posibilidades que pueden favorecer que la lectura del cuento –u otros textos– sea más entretenida y lúdica. Para Vara (2018) el objetivo principal de este recurso es “apostar por experiencias multisensoriales e interactivas, que capten la atención y reclamen la participación en la historia” (p.115). En este sentido, cabe destacar que los relatos digitales fueron teniendo cada vez mayor relevancia en la sociedad gracias a Lambert y Atchley que crearon el Centro para el Relato Digital en California, hoy conocido como *Storycenter*<sup>2</sup> (Roig y Rosales, 2017).

En relación con lo anteriormente señalado, cabe indicar que Koskimaa (2005) recoge una posible clasificación de los textos digitales. Distingue entre textos digitalizados, que son aquellos que se publicaron en formato papel y *a posteriori* se han digitalizado; nuevos textos publicados en formato digital refiriéndose a los que se publican al mismo tiempo en impreso y en digital; textos digitales programados, que son aquellos que se crean en formato digital para producir efectos que no son posibles en los impresos, como, por ejemplo, incluir elementos multimedia (sonido, imágenes en movimiento, vídeos, etc.); y webtextos, aquellos que hacen uso de los recursos de internet.

Ruiz Domínguez (2014), teniendo como referencia esta clasificación, añade que hay cuentos que han sufrido una adaptación inversa, es decir, de la versión digital

---

<sup>2</sup> <https://www.storycenter.org/>

a la edición impresa, como por ejemplo *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore* de William Joyce. Este es un proyecto transmedia que surgió de un cortometraje, y que engloba, además de este, dos aplicaciones, una del libro digital interactivo y otra de realidad aumentada, y un libro ilustrado. Por otro lado, García Rodríguez y Gómez (2016) parten de la premisa que “para descodificar la información digital se necesita un dispositivo y una aplicación que permita el acceso a estos, que será diferente según el tipo de contenidos que se quiera consultar” (p. 29). Estas autoras hacen una clasificación teniendo en cuenta los tipos de contenidos y las aplicaciones que permiten su consulta (García Rodríguez y Gómez, 2016):

- Lo textual. Engloba los libros digitalizados, es decir, aquellos que incorporan solo texto, y en ocasiones también imágenes fijas. Las posibilidades de interactividad son muy limitadas. Para su consulta es habitual iBooks, Kindle...
- Libros enriquecidos. La información textual se combina con información multimedia. Las posibilidades de interactividad son mayores. Para su consulta se pueden utilizar: *Cuentacuentos, Play Tales, Blue Planet Tales...*
- Audiolibros. Son textos narrados por programas informáticos para ser difundidos en formato digital. Se pueden escuchar en el móvil, en el ordenador, en reproductores MP3, etc. Para su consulta se puede descargar gratis: *Audiolibros, Libro móvil, Valentia...*
- Videolibros. Son grabaciones que reproducen el contenido de un libro a través de imágenes y sonidos. Son muy útiles para personas con discapacidad auditiva y cabe mencionar el programa *Videolibros virtuales en lengua de señas*. Se pueden distinguir los siguientes tipos de videolibros:
  - o Libros app. Reproducen en forma de vídeo diferentes historias sin pausa.
  - o Libros disponibles en plataformas como Youtube o Vimeo. Hay canales específicos para los niños como *Kidskioske*.
  - o Aplicaciones de videolibros como *Vivaz Books*.
- Storytelling. Son aplicaciones que permiten desarrollar textos mediante la creación de relatos originales y personalizados a través de la incorporación de elementos multimedia. Se pueden descargar gratis: *Book Creator, CreAPPcuentos, Toca Life Town...*

- Realidad aumentada. Se trata de un conjunto de tecnologías que animan el contenido del material impreso dando lugar a una experiencia en la que conviven elementos reales y elementos virtuales. Por ejemplo, escaneando un código QR con un tableta o móvil puedes ver a los animales en su hábitat desde todas las perspectivas. Incluir esta tecnología en el aula facilita un aprendizaje por descubrimiento, ya que los alumnos pueden descubrir qué se esconde entre las páginas de sus libros favoritos o dar vida a los personajes con los que se han identificado a lo largo de la historia e interactuar (Vara, 2018).

Como se puede apreciar, en función de la evolución de las tecnologías se presentan nuevas formas para descodificar el texto digital. Se ha pasado de narraciones digitalizadas que solo presentaban texto e imágenes fijas a narraciones que permiten ver a los personajes y escenarios en 3D. Todas ofrecen diferentes posibilidades didácticas por lo que es responsabilidad del docente hacer una selección crítica del tipo de texto digital que quiere incorporar en el aula fijando previamente los objetivos que quiere que consiga su alumnado. Y en el caso de que no encuentre ninguno adecuado a los niños diseñar su propio cuento digital.

### **4.3. Cuentos interactivos digitales en Educación Infantil.**

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, los docentes tienen a su alcance una amplia gama de contenidos y aplicaciones para acercar los cuentos de una forma lúdica y entretenida al alumnado a través de las TIC y así conseguir despertar en ellos el gusto por la lectura para que poco a poco vayan adquiriendo un hábito lector y facilitar su aprendizaje.

Los relatos digitales o cuentos interactivos digitales son una importante herramienta pedagógica que favorecen en el alumnado la adquisición de las competencias básicas (Del Moral y Rey, 2015), y de forma más concreta la adquisición de competencias lectoras y habilidades lingüísticas (Verhallen et al., 2006), siempre y cuando los docentes hagan un buen uso de ellos. La presencia de recursos multimedia e interactivos como vídeos, enlaces, sonidos, imágenes animadas, etc. motivan a los niños (Sylvester y Greenidge, 2009) porque les permiten participar de forma activa en el transcurso de la historia y disfrutar de la actividad a la vez que aprenden y consolidan diferentes aprendizajes (Vara, 2018). Estos elementos permiten a los menores pulsar sobre las fotografías para cambiarlas de sitio, pulsar sobre

hipervínculos para acceder a otros contenidos, interaccionar con los personajes, ambientarse en la historia gracias a la música, escoger las cualidades de los personajes, superar diferentes pruebas para continuar con el cuento, escuchar la narración, etc., y para realizar estas utilizan los dedos y las manos por lo que, a su vez, favorece la motricidad fina (Ruiz Domínguez, 2014).

Si los docentes diseñan sus propios cuentos incluyendo elementos multimedia son infinitas las posibilidades que pueden crear, desde cuentos que reproducen el texto con imágenes hasta cuentos que requieren la participación activa del lector. Berenguer (1997) teniendo en cuenta la presencia productos multimedia señala cinco modelos de cuentos:

- Descubrimiento de la historia. Superando diferentes obstáculos y pruebas se va desvelando la historia.
- Secuencias alternativas. En el transcurso de la historia se ofrecen diferentes argumentos que obligan al lector seleccionar uno.
- Representación de roles. Los personajes tienen una serie de herramientas (llaves, mochila...) o cualidades para superar los obstáculos de la historia.
- Múltiples versiones de los protagonistas. Se presentan diferentes puntos de vista.

Sin embargo, para que la aplicación de estos cuentos en el aula sea efectiva, pedagógica y cumpla con los objetivos fijados previamente, los maestros, como mediadores, deben realizar una selección rigurosa teniendo en cuenta las características, necesidades, capacidades e intereses del grupo así como las características del cuento digital (Vara, 2018). Los recursos interactivos generan curiosidad por avanzar en la historia, pero un exceso de estos pueden provocar en el alumnado el efecto contrario al que se desea, es decir, que estén más preocupados por el dispositivo y sus funciones interactivas que en el verdadero contenido de la historia (Wang, Lee y Ju, 2019). El componente audiovisual tiene gran relevancia en los cuentos destinados para el público que aún no sabe leer porque les permite escuchar y observar cómo avanza la historia (Navarro, 2015).

De acuerdo con todas las ideas recopiladas hasta este momento de los diferentes autores (Bus y Sikkma, 2006; Del Moral y Rey, 2015; García Rodríguez y Gómez, 2016; Navarro, 2015; Ruiz Domínguez, 2014; Sylvester y Grenidge, 2009;

Vara, 2018) se pueden extraer las siguientes características de los cuentos interactivos digitales, que se muestran en la Tabla 2.

**Tabla 2**

*Características de los cuentos interactivos digitales*

Características
Favorece competencias lectoras y habilidades lingüísticas
Presencia de elementos multimedia e interactivos
Mantienen el valor pedagógico del cuento
Despiertan el interés y la curiosidad
Favorecen la comprensión lectora
Aprendizaje por descubrimiento
Participación activa del lector
Favorece la motricidad fina
Alfabetización digital
Motivan la lectura

*Nota.* Características extraídas de las ideas de Bus y Sikkma, 2006; Del Moral y Rey, 2015; García Rodríguez y Gómez, 2016; Navarro, 2015; Ruiz Domínguez, 2014; Sylvester y Grenidge, 2009; Vara, 2018.

Los docentes son libres de elegir si diseñar sus propios recursos a través de diferentes programas y aplicaciones o utilizar y adaptar aquellos creados por otros profesionales. Ambas son igual de válidas. Lo importante es emplear los recursos y materiales que estén al alcance para acercar y motivar la lectura de cuentos para que los niños disfruten, sin perder el valor pedagógico de este recurso tan valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.4. Experiencias educativas relacionadas con cuentos digitales en Educación Infantil.**

En Internet existe una amplia variedad de páginas y aplicaciones que permiten a los usuarios crear y/o visualizar cuentos digitales, como Storybird (Storybird Corp., 2010), que puede utilizarse principalmente para la creación o Youtube, que se usa fundamentalmente para la visualización. Sin embargo, son muy pocas las experiencias educativas que se encuentran de docentes que incorporan este recurso didáctico

(cuento digital) en las aulas de Educación Infantil, aunque esto no significa que no lo hagan. A continuación, se reflejan algunas experiencias que muestran que trabajar y motivar la lectura de los cuentos a través de las TIC es posible en esta etapa educativa, además de facilitar la consecución de los objetivos educativos.

En primer lugar, se presenta la experiencia de Amat et al. (2012). Estas autoras han creado un cuento electrónico (*Los TICinventos*) con el objetivo de desarrollar las competencias digital y comunicativa en el alumnado de cuatro años de un colegio de la Región de Murcia. La experiencia la llevaron a cabo siguiendo tres etapas. Primero, activar los conocimientos previos de los discentes para conocer qué saben de los tipos de TIC y sus usos. Después, familiarizarlos con los personajes del cuento, que son las propias TIC (el ordenador, el teclado, el ratón, la cámara de fotos...) para despertar su curiosidad. Y, por último, presentar el cuento electrónico, el cual da a conocer los diferentes usos de los protagonistas en la escuela. El resultado es un cuento en formato de vídeo donde se combinan imágenes fijas, imágenes animadas y sonido con una estructura lineal y cuyos protagonistas son las propias TIC. Su aplicación en el aula, como mencionan las autoras, ha permitido conseguir el objetivo.

Por otro lado, Del Moral y Rey (2015) desarrollaron un relato digital en el CP Baudilio Arce (Principado de Asturias) con el alumnado de cuatro años. Durante un periodo de doce semanas diseñaron y produjeron un relato digital con el objetivo de que el alumnado adquiriera y desarrollara las competencias básicas del currículo de Educación Infantil. Para ello, dividieron el proceso en las siguientes etapas. Primero, visionaron relatos digitales ya creados para activar los conocimientos previos de los discentes y para que se hicieran una idea de lo que iban a hacer luego. En cada relato tenían que identificar al protagonista, el contexto, el conflicto y la solución al conflicto para que tuvieran claro qué aspectos tienen que aparecer para cuando hagan el suyo propio. Después, entre toda la clase inventaron un relato cuya protagonista es una flor llamada Arcoiris. Una vez creado el argumento, el docente elaboró el material diseñando 135 dibujos del mismo tamaño que colorearon luego los niños. Estos dibujos se fueron superponiendo para generar movimiento cuando se fotografiaba. En cuanto a la grabación del relato, se fragmentó la historia en 25 segmentos para que todos los alumnos participaran en la narración del cuento. Finalmente, el docente edita el vídeo realizando los ajustes necesarios. El resultado final es un vídeo de un cuento inventado y narrado por los niños cuyas escenas han sido coloreadas por ellos

también. En relación a esta experiencia, los autores destacan que alcanzaron el objetivo de favorecer el desarrollo de las competencias básicas del alumnado.

Del Moral et al. (2016) presentan el Proyecto Cinema. Este proyecto se ha llevado a cabo en seis colegios rurales de Asturias y han participado las etapas de Educación Infantil y Primaria. Consiste en el diseño colaborativo de relatos digitales con el objetivo de desarrollar en el alumnado las competencias narrativas, digitales, socio-emocionales y la creatividad. Los resultados fueron catorce relatos inventados por los docentes y creados mediante la técnica Stopmotion, que demuestran el logro del objetivo general, así como una mayor motivación en el alumnado. Además, resaltan la importancia de colaborar e intercambiar experiencias entre las escuelas para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por último, Sánchez Vera et al. (2019) reflejan las experiencias que han realizado los alumnos del segundo curso de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Murcia con el alumnado de Infantil del CEIP Cierva Peñafiel (Murcia). Se trata de un proyecto telecolaborativo (que quiere decir que colaboran la Escuela y la Universidad) en el que los universitarios, por grupos, diseñan diferentes vídeos para visualizarlos con los menores en el aula y estos, a su vez, crean su propio storytelling (relato digital) con la mediación del tutor. La metodología que se llevó a cabo fue la siguiente. En primer lugar, los niños de Educación Infantil eligen libremente un tema, por ejemplo, la clase de tres años escogió los monstruos, y se lo comunican a los universitarios. Estos, partiendo del tema escogido, desarrollan el argumento del cuento de manera que ofrezca la posibilidad de trabajar contenidos curriculares como, por ejemplo, las formas, los colores, etc. Durante este proceso, los universitarios reciben sesiones formativas para aprender las técnicas necesarias para elaborar un storytelling digital, ya que es necesario que conozcan técnicas como Stopmotion o las licencias Creative Commons. Una vez que cada grupo ha creado su vídeo lo presentan en la escuela, los niños eligen su favorito y se desarrollan diferentes actividades en relación con el cuento. Finalmente, el alumnado de Infantil elabora su propio storytelling, combinando dibujos creados por ellos mismos, la realidad aumentada y la grabación de la narración de la historia. Todos los vídeos y actividades se comparten en redes sociales y en los blogs educativos de los estudiantes de la Universidad y de la tutora de la clase de Infantil. Las conclusiones de esta experiencia reflejan que el uso de este recurso en el aula consigue buenos resultados en las capacidades digitales y lingüísticas de los discentes además de un aprendizaje

significativo en el alumnado universitario, ya que se le ofrece la posibilidad de poner en práctica los conocimientos teóricos.

En relación con lo mencionado hasta ahora, cabe destacar que podemos encontrar más ejemplos de experiencias educativas relacionadas con cuentos digitales en los blogs educativos de docentes y centros escolares, lo que nos permite conocer de primera mano estas experiencias. Por ejemplo, Recio (2021) es una maestra que incorpora diariamente las TIC en su práctica educativa (PDI, robótica, realidad aumentada...) y en su blog refleja todas las experiencias llevadas a cabo en el aula con su alumnado de Educación Infantil<sup>3</sup>. También, hay quienes crean actividades y juegos relacionados con los cuentos haciendo uso de las TIC. Un ejemplo de ello se puede ver en la propuesta de Ruiz Cristóbal (2020), quien ha elaborado un *breakoutEdu* interactivo sobre el cuento de *Caperucita Roja* para celebrar el Día del Libro<sup>4</sup>. La presentación requiere continuamente la participación del niño para ayudar a Caperucita a llegar a casa de su abuela antes que el lobo. Para ello, los usuarios tienen que ayudarla a superar diferentes pruebas. El *breakoutEdu* tiene dos modalidades de juego: competitivo o cooperativo; cinco niveles acordes a la edad de los niños y se puede jugar de forma individual o en equipo. Es una propuesta que anima a los usuarios a adentrarse dentro de la historia.

Las experiencias presentadas en este apartado ponen de manifiesto los aspectos positivos que tienen la incorporación de los cuentos o relatos digitales en las prácticas educativas de los docentes, ya que permiten trabajar contenidos de forma transversal y favorecer notablemente en el alumnado el desarrollo de las competencias básicas, y en especial la competencia digital, las habilidades lingüísticas y la creatividad. Son muchas y diferentes las posibilidades que tenemos para trabajar este recurso de forma lúdica, atractiva y participativa en el aula, por lo que los docentes no deben dudar en crearlos o visualizar los ya existentes.

#### **4.5. Recursos de interés relacionados con los cuentos digitales.**

En este apartado se reflejan algunos recursos que son interesantes que los docentes u otros adultos conozcan para poder incorporar los cuentos digitales en sus prácticas educativas. En este sentido, en primer lugar, se presentan páginas webs que contienen relatos ya creados que permiten su visualización en el aula. Después,

---

<sup>3</sup><http://enmiauladeinfantil.blogspot.com/search?updated-max=2021-04-24T12:02:00%2B02:00&max-results=8&start=6&by-date=false>

<sup>4</sup> <http://www.elblogdelsruiz.com/2020/04/caperucita-la-carrera.html>



aplicaciones para tabletas que contienen cuentos interactivos, ya que para estos dispositivos la variedad y el número es mayor. Y, por último, software que permiten la creación libre de historias.

En lo que respecta a las páginas webs que contienen cuentos interactivos digitales ya creados, podemos señalar las siguientes:

- Viva leer cuentos digitales<sup>5</sup>. Plataforma que contiene diferentes cuentos interactivos digitales y gratuitos que se encuentran clasificados por temáticas. Ofrecen la posibilidad de escuchar la narración, leer el cuento de forma individual e, incluso, de grabar la narración con la propia voz, siempre acompañado de ilustraciones. Todos los cuentos tienen elementos que permiten al lector interactuar.
- Cuentos para dormir<sup>6</sup>. Cuentos cortos infantiles que ofrecen la posibilidad de leerlos y de escucharlos en diferentes idiomas (audiocuentos). Un inconveniente que tiene es que ofrece muy pocos cuentos con ilustraciones, aunque esto puede ser una ventaja al favorecer el desarrollo de la imaginación de los niños. No presenta grandes diferencias con respecto a los cuentos impresos. Además, no ofrece interactividad.
- Weeblebooks<sup>7</sup>. Es un proyecto educativo que tiene como objetivo fomentar la educación ofreciéndola de una forma atractiva, moderna, divertida y sin barreras económicas o geográficas. Para ello, familias y docentes crean, editan y personalizan libros educativos para el público infantil y juvenil (entre 3 y 16 años). Principalmente se trata de libros impresos digitalizados.
- Pictocuentos<sup>8</sup>. Presenta diferentes cuentos con pictogramas para ayudar a los niños con diversidad funcional a comprender mejor su entorno y estimular y ejercitar el lenguaje. Los cuentos se presentan con animaciones, música, locuciones y pictogramas. También, ofrecen actividades para trabajar la comprensión lectora.
- Youtube<sup>9</sup>. En esta plataforma existe una gran variedad de cuentos digitales. Por ejemplo, podemos señalar que diversas personas narran y escenifican

---

<sup>5</sup> Viva leer cuentos digitales: <https://www.vivaleercuentosdigitales.cl/>

<sup>6</sup> Cuentos para dormir: <https://cuentosparadormir.com/cuentos-cortos>

<sup>7</sup> Weeblebooks: <https://weeblebooks.com/es/inicio/>

<sup>8</sup> Pictocuentos: <https://www.pictocuentos.com/>

<sup>9</sup> Youtube: <https://www.youtube.com/>

cuentos, entre otras Beatriz Montero<sup>10</sup>, así como también hay videocuentos tradicionales, cortometrajes, cuentos narrados y creados por los niños, etc.

En segundo lugar, si se dispone de tabletas en el aula estas aplicaciones resultan interesantes para motivar la lectura de los cuentos ya que incluyen elementos interactivos y los niños son sujetos activos en el proceso de la lectura. Una de las aplicaciones más conocidas es *PlayTales* (PlayTales, 2012)<sup>11</sup>. Esta ofrece cuentos interactivos y tres posibilidades de reproducción, desde la escucha pasiva del cuento hasta la intervención directa gracias a elementos interactivos. También son interesantes *Pango Storytime: cuentos intuitivos para niños* (Studio Pango, 2016)<sup>12</sup>, *Blue Planet Tales* (Blue Planet Tales, 2015)<sup>13</sup>, *Smile and Learn* (Smile and Learn Digital Creations, 2016)<sup>14</sup>, etc. Son muchas las aplicaciones que se pueden descargar gratuitamente para acceder a todo tipo de cuentos. El adulto será el responsable de dicha descarga para que los cuentos sean adecuados a los niños y puedan disfrutar de ellos de forma individual o junto con los mayores.

Por último, los docentes pueden crear sus propios cuentos de forma gratuita registrándose en páginas como *Storybird* (Storybird Corp, 2010)<sup>15</sup>, *Scratch* (Scratch Foundation, 2012)<sup>16</sup>, *Genial.ly* (Genially Web, S.L., 2015)<sup>17</sup>. Todos ellos ofrecen diversas funciones, como elegir o crear los personajes y los escenarios, escribir el texto, incluir elementos multimedia como sonido e imágenes en movimiento, e interactivos, de manera que al pulsar sobre elementos estos se muevan o lleven a otros enlaces, etc.

En función del objetivo que quieran conseguir los docentes, aquí se presentan una serie de recursos, que invitan en mayor o menor medida a la participación activa de los niños. Es responsabilidad del maestro indagar en cada uno de ellos para ver cuál se adapta mejor a sus objetivos y cuáles enriquecen más la actividad para despertar el interés y curiosidad de los niños por adentrarse en las aventuras de los cuentos.

---

<sup>10</sup> Canal de Youtube de Beatriz Montero: Cuentacuentos Beatriz Montero

<sup>11</sup> PlayTales: <https://www.amazon.es/PlayTales/dp/B008LSE1KS>

<sup>12</sup> Pango Storytime: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.StudioPango.StoryTime&hl=es\\_PR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.StudioPango.StoryTime&hl=es_PR)

<sup>13</sup> Blue Planet Tales: [https://www.amazon.es/s?k=blue+planet+tales&i=mobile-apps&\\_\\_mk\\_es\\_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb\\_sb\\_noss](https://www.amazon.es/s?k=blue+planet+tales&i=mobile-apps&__mk_es_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb_sb_noss)

<sup>14</sup> Smile and Learn: [https://play.google.com/store/apps/details?id=net.smileandlearn.library&hl=es\\_PR](https://play.google.com/store/apps/details?id=net.smileandlearn.library&hl=es_PR)

<sup>15</sup> Storybird: <https://storybird.com/>

<sup>16</sup> Scratch: [https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratch&hl=es\\_PR](https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratch&hl=es_PR)

<sup>17</sup> Genial.ly: <https://www.genial.ly/es>

## **5. Propuesta didáctica.**

En los apartados anteriores hemos visto la importancia de los cuentos en la etapa de Educación Infantil, los beneficios de incorporar las TIC para complementar la práctica educativa, motivar y fomentar el gusto por la lectura, y diversas experiencias educativas que han creado cuentos en formato digital cuyos resultados ponen de manifiesto que este recurso didáctico favorece la adquisición de las competencias básicas del currículo y, por ende, el desarrollo personal y académico del alumnado. En este sentido, para tener un conocimiento más amplio sobre la aplicación de cuentos interactivos digitales en el aula, a continuación se expone una propuesta didáctica llevada a cabo en los tres cursos del segundo ciclo de Educación Infantil de un centro de la localidad de Salamanca, que consiste en la adaptación de un cuento físico en formato digital para comprobar si el alumnado está atento, muestra interés y participa activamente en la lectura, si comprende la historia y si a través de este recurso se pueden trabajar de forma interdisciplinar diferentes contenidos propios de la etapa.

De esta manera, a lo largo de este apartado se presenta en primer lugar cómo se ha elaborado el cuento, qué aspectos se han tenido en cuenta y qué software en línea se ha usado. Después, los objetivos que se pretenden conseguir con su aplicación y los contenidos que se trabajan. En tercer lugar, los participantes a los que va dirigido el cuento y la metodología que se ha llevado a cabo junto con las actividades. Por último, se reflejan los instrumentos de evaluación que se han empleado, los resultados que se han obtenido de dicha evaluación y una discusión final sobre la propuesta didáctica en la que se recogen también los puntos fuertes y débiles para mejorar las futuras creaciones.

### **5.1. Proceso de elaboración del cuento interactivo digital.**

Para profundizar en el tema principal de este trabajo, *el uso de los cuentos en Educación Infantil a través de las TIC*, se ha elaborado un cuento en soporte digital a partir de un cuento en papel para comprobar la actitud que muestra el alumnado, conocer si es un recurso didáctico y motivador para fomentar la lectura y verificar si favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación se comentan todos los pasos que se han seguido hasta conseguir el resultado final del cuento digital.

En primer lugar, se consultó con el Equipo Directivo del centro escolar la posibilidad de entrar en los tres cursos de Infantil para realizar una serie de actividades

relacionadas con los cuentos para conseguir una muestra real para el Trabajo Final de Grado. Tras consultarlo con cada tutora y transmitir a la autora de este TFG la aprobación, se procedió a escoger el cuento infantil. Para ello, se tuvieron en cuenta criterios como, por ejemplo, la edad e intereses del alumnado (Vara, 2018), la presencia de animales personificados como protagonistas (Ferland, 2011) y de un lenguaje sencillo (Correa, 2008), y que transmitiera valores (Gallardo y León, 2008). De acuerdo con estos parámetros principalmente, se seleccionaron varios títulos, entre ellos *Los tres cerditos*, *Caperucita Roja*, *La pequeña oruga glotona* de Eric Carle, pero el cuento escogido finalmente fue *La ovejita que vino a cenar* de Steve Smallman e ilustrado por Joelle Dreidemy, debido a que no es tan conocido entre el alumnado, presenta un argumento sencillo y factible para los tres cursos, las ilustraciones acompañan al texto facilitando su comprensión y la historia invita en varias ocasiones al alumnado a hacer sus propias hipótesis y predicciones sobre cómo continúa el relato. Además, la lectura de la obra y su historia daba la posibilidad de crear diferentes animaciones y elementos interactivos en la versión digital, facilitando la participación del alumnado en las sesiones.

Tras seleccionar el cuento, se indagó en las diferentes aplicaciones móviles y software mencionados anteriormente (apartado 4.5. *Recursos de interés relacionados con los cuentos digitales*) para explorar y manipular las posibilidades que ofrecían para adaptarlo en formato digital. Sin embargo, la mayoría de ellas dan la opción de escoger únicamente los personajes y escenarios que tiene la aplicación, sin poder incorporar otros ajenos. Estas características son buenas si se va a crear un cuento nuevo. Sin embargo, como en este caso se va a hacer una adaptación manteniendo a los personajes reales del cuento se escogió finalmente el software online y gratuito *Genial.ly*. Este ofrece gran libertad a la hora de crear presentaciones, imágenes interactivas, infografías, etc., ya que en cada plantilla se pueden incorporar elementos interactivos, como, por ejemplo, enlaces que te llevan a otras páginas ajenas a la presentación, ventanas con mensajes, arrastrar elementos, dibujar con un lapicero... También se pueden incorporar vídeos y audios de voz. En definitiva, se puede crear mucho contenido interactivo para enriquecer el cuento gracias a las herramientas y opciones que presenta.

Después, se incorporó al software el texto, los personajes, los escenarios y pequeñas actividades y preguntas para mantener la atención e interés del alumnado, así como para reforzar algunos contenidos propios de la etapa. En lo que se refiere al

texto, este no sufrió modificaciones<sup>18</sup>. Se empleó una letra grande y los diálogos se diferenciaron con colores para facilitar al alumnado la identificación de los personajes. En cuanto a los personajes, se escogió a los propios del cuento para que guardaran relación con el texto<sup>19</sup>, además de que es muy difícil encontrar un mismo personaje en diferentes posiciones y con distintas expresiones faciales en los repositorios de imágenes libres. En este sentido, sería complejo integrar en una misma imagen a dos personajes dándose un abrazo o un beso, ya que son escenas que aparecen en el cuento original. Para representarlas existen varias opciones, entre ellas: realizar bocetos en papel y luego digitalizarlos, crear personajes a través de software (cuyo conocimiento no se tiene) o emplear los personajes originales. Al final se optó por esta última opción. Por lo tanto, para incorporarlos en el cuento, primero se escanearon y luego con Photoshop se eliminó el fondo de manera que solo quedara la silueta del personaje. A pesar de que siguen siendo imágenes estáticas y sin volumen, gracias a las animaciones del software y programando los tiempos de entrada y salida se consiguen sensaciones de movimiento como, por ejemplo, que el lobo sale corriendo a buscar a la ovejita. Por otra parte, los escenarios del cuento original son muy escasos. Por este motivo, se han seleccionado algunos del cuento, otros del banco de imágenes de *Pixabay*<sup>20</sup>, y otros se han creado superponiendo diferentes imágenes, siempre teniendo como referencia el texto para que tuviera coherencia el cuento. En cuanto a las actividades que aparecen en el cuento digital, no son las mismas para los cursos de tres y cuatro años que para los de cinco años debido a que el desarrollo madurativo del último curso es mayor. En este sentido, en los dos primeros cursos las actividades están relacionadas con conceptos matemáticos y reconocimiento de vocales mientras que las del tercer curso están orientadas en la lectura y formación de palabras. Estas actividades, además de consolidar los conocimientos adquiridos, permiten al alumnado participar activamente en el desarrollo del cuento, al igual que los elementos interactivos que permiten arrastrar imágenes como, por ejemplo, abrir la puerta para saber quién ha llamado o para darle una zanahoria a la ovejita. Por último, se ha incorporado sonidos que representan las onomatopeyas y audios de voz narrando la historia para que el alumnado, de todas las edades, la pudiera escuchar. Esto también favorece que en otras ocasiones el alumnado escoja entre dos opciones: leer el cuento o escucharlo.

---

<sup>18</sup> En la portada del cuento digital se menciona al autor de la obra (Steve Smallman).

<sup>19</sup> En la portada del cuento digital se menciona al ilustrador de la obra (Joelle Dreidemy).

<sup>20</sup> Pixabay: <https://pixabay.com/es/>

Una vez finalizado el cuento interactivo digital, se pasó el enlace a la tutora de la Universidad para tener una opinión externa y realizar las modificaciones que fueran necesarias para su correcta aplicación en el aula. El resultado final son dos cuentos con la misma historia, personajes y elementos interactivos, pero con la diferencia de que se presentan diferentes actividades por un lado, para tres y cuatro años<sup>21</sup>, y, por otro, para 5 años<sup>22</sup>. En los anexos II, III, IV y V se muestran algunas escenas y actividades del cuento adaptado en formato digital.

## 5.2. Objetivos.

En este apartado se presentan los objetivos curriculares y los objetivos desde el punto de vista de la investigadora-educadora que se pretenden conseguir con esta propuesta didáctica. De acuerdo con el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, en el área de Lenguajes: Comunicación y representación los objetivos curriculares son (2008, p. 14):

6. Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores, utilizando una entonación y ritmo adecuados. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.
9. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.

Por otro lado, los objetivos desde el punto de vista de la investigadora-educadora son:

1. Comprobar si al alumnado le gusta leer cuentos interactivos digitales.
2. Conseguir que el alumnado muestre interés y participe activamente durante el desarrollo del cuento.
3. Verificar si la presencia de elementos interactivos y sonidos motivan la lectura de cuentos.
4. Conocer qué soporte (físico o papel) prefieren a la hora de leer un cuento.
5. Favorecer la imaginación, la creatividad y el desarrollo del lenguaje verbal.
6. Determinar si el uso de las TIC son un medio adecuado para fomentar la lectura.

---

<sup>21</sup> Cuento interactivo digital dirigido al alumnado de tres y cuatro años: <https://view.genial.ly/60b1222241638c0d2947a783/interactive-content-la-ovejita-que-vino-a-cenar-3-anos>

<sup>22</sup> Cuento interactivo digital dirigido al alumnado de cinco años: <https://view.genial.ly/60aff7d740b4c20da5cb014e/interactive-content-la-ovejita-que-vino-a-cenar-5-anos>

7. Comprobar si el alumnado comprende el cuento interactivo digital.
8. Conseguir que el alumnado disfrute con el cuento interactivo digital.

### 5.3. Contenidos.

La aplicación del cuento interactivo digital en el aula, además de trabajar las cuestiones que se mencionan en el apartado 3.3 *Importancia de los cuentos en el aula de Educación Infantil* (como, por ejemplo, el desarrollo de habilidades lingüísticas y narrativas, la imaginación, la creatividad, la personalidad, etc.), también permite trabajar los siguientes contenidos que se recogen en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (p.11-15). Estos contenidos se recogen en las Tablas 3 y 4.

**Tabla 3**

*Contenidos curriculares del área de Conocimiento del entorno*

Área: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO.
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida
Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de cantidades pequeñas (apartado 1.2. Cantidad y medida).

*Nota.* Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 1 (2008).

**Tabla 4**

*Contenidos curriculares del área de Lenguajes: comunicación y representación*

Área LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	
Bloque 1. Lenguaje verbal.	Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
-Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.	-Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
-Estructura fonémica del habla: segmentación en palabras, sílabas y fonemas.	-Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la

---

Correspondencia fonema-grafía, identificación fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos y bajo la supervisión de los adultos y minúsculas.

(Apartado 1.2. Aproximación a la lengua escrita).

---

*Nota.* Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 1 (2008).

Como podemos observar en las Tablas 3 y 4, la aplicación del cuento interactivo digital en el aula favorece trabajar de forma interdisciplinar contenidos de las áreas del currículo.

#### **5.4. Participantes.**

Con el propósito de conseguir una muestra real para comprobar si se cumplen o no los objetivos previamente fijados, el cuento interactivo digital se ha llevado a la práctica en los tres cursos del segundo ciclo de Educación Infantil de un CEIP de la localidad de Salamanca. El Centro cuenta con dos líneas, A y B, y en cada clase están matriculados veinticuatro alumnos, de manera que han participado 144 estudiantes en total. Para que el recurso pueda estar al alcance de todos, previamente se habló con el Centro Escolar para conocer si hay alumnos con necesidades educativas especiales para diseñar las medidas que fueran necesarias. En este sentido, en cada clase hay uno o dos niños que reciben sesiones de Audición y Lenguaje para favorecer el desarrollo del lenguaje oral, excepto en una clase de cinco años. Teniendo en cuenta esta información, no se han tomado medidas de atención a la diversidad ya que, gracias al texto, a las ilustraciones, a los audios y a la mediación del tutor todos los alumnos pueden comprender el cuento y participar en la actividad. En el caso de que algunas cuestiones o conceptos no se entendieran, el docente lo explicaría con ayuda de gestos, imágenes, sinónimos o a través de otros medios.

La propuesta didáctica está dirigida principalmente para el alumnado para poder comprobar si las TIC y los cuentos interactivos digitales son un medio efectivo para fomentar la lectura, pero también para los docentes para que conozcan otros usos que pueden tener las TIC en el aula y así animarlos a incorporarlas en su práctica educativa para complementar y enriquecer la lectura y los cuentos pero también el proceso de enseñanza y aprendizaje.



## 5.5. Metodología y actividades.

La metodología y las actividades son fundamentales para conseguir los objetivos que se han fijado en la propuesta didáctica y para contribuir al desarrollo integral del alumnado. Por ello, la práctica educativa debe basarse en los principios metodológicos básicos: globalización, individualización, juego y socialización. Teniendo en cuenta esto, para desarrollar el cuento interactivo digital en los tres cursos de Educación Infantil se han tenido como referencia las estrategias y actividades propuestas por Llamazares y Alonso-Cortés (2016): antes, durante y después de la lectura. A continuación, en las Tablas 5, 6 y 7 se desarrollan con más detalle las actividades realizadas en los diferentes cursos. Cabe indicar que se usa el formato tabla para facilitar la presentación y comprensión de la información referida a cada actividad.

**Tabla 5**

*Actividades antes de la lectura*

Nº	Título	Tipo
1	<i>La ovejita que vino a cenar.</i>	Motivación y activación de conocimientos previos.
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Activar conocimientos previos.</li> <li>- Analizar el título y las imágenes para realizar hipótesis.</li> </ul>		
Descripción		
<p>Una vez proyectado el cuento en la PDI el alumnado puede ver la portada y se activarán los conocimientos previos a través de preguntas. El docente lee en voz alta el título del cuento y realiza preguntas para que el alumnado haga sus hipótesis sobre el argumento de la historia como, por ejemplo, <i>¿Qué le pasará a la ovejita? ¿Con quién cenará la ovejita?</i> Estas preguntas invitan a analizar las imágenes, las cuales dan pistas para conocer a los personajes que van a aparecer. En definitiva, a través de preguntas orales el alumnado crea sus hipótesis para averiguar de qué trata la historia, quiénes son los protagonistas, etc. que irán comprobando o creando otras nuevas a medida que va avanzando el cuento.</p>		
Recursos		Temporalización
Humanos: docente y alumnado.		3 minutos
		Agrupamiento
		Grupo clase

---

Materiales: PDI y cuento interactivo

digital.

Espaciales: aula ordinaria.

---

Cabe señalar que, en cuanto a esta actividad 1 (Tabla 5), el cuento que se dirigió a la clase de tres años B se personalizó debido a que se conocía al alumnado porque previamente se habían realizado las prácticas del Grado en Maestro en Educación Infantil con dicha clase. De manera que en la portada se incluyó un audio en el que se presentaba el lobo y les pedía que estuvieran bien atentos a la historia porque luego volvería para preguntarles. Además, antes de despedirse y dejar que disfrutaran del cuento nombraba a algunos niños. Esto se hizo con la idea de sorprender a los niños y despertar su interés para que mantuvieran la atención durante la escucha del cuento.

### Tabla 6

#### *Actividades durante la lectura*

Nº	Título	Tipo
2	Lectura de <i>La ovejita que vino a cenar</i> .	De desarrollo.
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Escuchar activamente el cuento.</li><li>- Participar activamente.</li><li>- Comprender el cuento.</li><li>- Realizar hipótesis.</li></ul>		
Descripción		
<p>Esta actividad consiste en escuchar y visualizar el cuento en la PDI. Para ello, el docente va pasando las páginas y haciendo clic en los iconos de los altavoces para escuchar la historia. En aquellas páginas en las que el alumnado tiene que interactuar con la PDI el docente pide a un niño que salga y a través de preguntas y de pistas le va guiando para que haga la acción correctamente (ver anexo VI). Por ejemplo, en la página en la que hay que dar una zanahoria a la ovejita, el docente preguntará en alto <i>¿Dónde guardamos las zanahorias en la cocina? ¿Hay zanahorias en la nevera? ¿Se la damos a la ovejita que tiene hambre?</i> Pregunta en alto para que todos piensen y contesten aunque solo un niño haga la acción en la PDI. Por otro lado, en otras</p>		

páginas del cuento aparecen preguntas que el docente hará en alto para que el alumnado haga sus hipótesis y predicciones haciendo uso de la imaginación y creatividad como, por ejemplo, en la página en la que a la ovejita le entra hipo se preguntará *¿Cómo puede el lobo quitarle el hipo a la ovejita?* Además de los elementos interactivos y de las preguntas para crear hipótesis, el docente hace también preguntas orales para comprobar que el alumnado va entendiendo bien la historia y prestan atención.

Recursos	Temporalización	Agrupamiento
Humanos: docente y alumnado. Materiales: PDI y cuento interactivo digital. Espaciales: aula ordinaria.	15-20 minutos	Grupo clase

## Tabla 7

### *Actividades después de la lectura*

Nº	Título	Tipo
3	<i>¿De qué trata el cuento?</i>	De evaluación.
<b>Objetivos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar las hipótesis y predicciones iniciales.</li> <li>- Comprobar si el alumnado ha comprendido el cuento.</li> </ul>		
<b>Descripción</b>		
<p>Una vez finalizado el cuento el alumnado puede comprobar si sus hipótesis y predicciones iniciales se han cumplido o no. Por otro lado, para comprobar que a los niños les ha gustado y han comprendido bien el cuento y que las TIC no interfieren negativamente en ello, el docente realiza una serie de preguntas orales sobre los aspectos más relevantes para después hacer un resumen y afianzar bien las ideas. Algunas de las preguntas fueron: <i>¿Qué animales aparecen en el cuento? ¿Quién llamó a la puerta de la casa del lobo? ¿Por qué tenía hipo la ovejita, qué comió? ¿Qué hizo el lobo para quitarle el hipo a la ovejita? ¿Se comió el lobo a la ovejita? ¿Cómo acaba el cuento? ¿Os ha gustado el cuento?</i></p> <p>Además de las preguntas orales con el alumnado de cinco años, como ya tienen mayor dominio en la lectoescritura, se realiza también una ficha de comprensión lectora en la que todos vamos leyendo las preguntas a la vez para solventar cualquier</p>		

duda que pueda surgir. En este sentido, se ha diseñado una ficha que consta de tres actividades sencillas: indicar si unas oraciones son verdaderas o falsas, responder dos preguntas y rodear las palabras que aparecen en el cuento. De esta manera, se trabaja la comprensión lectora y la lectoescritura.

Recursos	Temporalización	Agrupamiento
Humanos: docente y alumnado. Materiales: ficha de comprensión lectora (ver anexo VII). Espaciales: aula ordinaria.	5-10 minutos	Grupo clase

Cabe señalar una especificación, como en el caso anterior, en relación a uno de los grupos. Con respecto al cuento dirigido al curso de tres años B, en la página final se volvió a incluir un audio donde el lobo, dirigiéndose a los alumnos, les decía que les había estado observando mientras escuchaban el cuento y les felicitaba por su actitud y comportamiento, al igual que a la tutora. También nombraba al resto de niños que no había nombrado la primera vez para que todos se sintieran importantes y partícipes en la historia. Además de lo mencionado en la Tabla 7, con dicho alumnado se realizó otra actividad más ya que se disponía de más tiempo y que consiste en realizar las grafías de la palabra *lobo* con plastilina. Para ello, el docente escribe en la pizarra la palabra con las letras en mayúsculas para que el alumnado, fijándose en el modelo, lo reproduzca en la mesa con la plastilina (ver anexo VIII). Esta actividad permite trabajar de forma lúdica la motricidad fina y el reconocimiento y representación de las grafías.

La aplicación del cuento interactivo digital en el aula ha sido posible gracias a los recursos tecnológicos de los que disponen las aulas, pues todas ellas se encuentran equipadas con un ordenador con acceso a Internet, pantalla interactiva digital, un proyector y altavoces, por lo que el cuento se ha podido visualizar correctamente y el alumnado ha podido participar gracias a la PDI y a las preguntas orales. Por otro lado, el cuento junto con las actividades que se han diseñado permite trabajar contenidos de las diferentes áreas del currículo para favorecer el desarrollo del alumnado, aunque también juega un papel esencial conocer las características y necesidades del grupo para trabajar más unos contenidos u otros y para personalizar los recursos que se creen.

## 5.6. Evaluación.

La evaluación nos permite conocer en qué grado se han conseguido o no los objetivos propuestos previamente y obtener información para tomar futuras decisiones con la finalidad de mejorar la práctica educativa y facilitar el aprendizaje en el alumnado, por lo tanto, como se recoge en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (2008, p.9) “la evaluación cumple una función reguladora del proceso de enseñanza-aprendizaje porque aporta información relevante sobre el mismo”. A continuación se mencionan los instrumentos que se han utilizado para evaluar la actitud y comprensión lectora del alumnado, el cuento interactivo digital como recurso didáctico y la práctica docente.

En primer lugar, para evaluar al alumnado (actitud y comprensión lectora) se ha utilizado principalmente la observación directa. A través de ello se puede ver si a los niños les ha gustado el cuento, cómo reaccionaban ante las diferentes animaciones y elementos interactivos, cuáles eran sus expresiones faciales, cómo se expresan, qué ideas e hipótesis tenían, etc. En cuanto a la comprensión lectora, se realizan preguntas orales durante y después de la lectura y con el alumnado de cinco años además se realiza una ficha de comprensión. En segundo lugar, para evaluar el cuento interactivo digital se han tenido en cuenta las respuestas aportadas por los niños en una encuesta en la que se les formulaba diferentes preguntas en relación con los aspectos tecnológicos del cuento (ver encuesta en anexo IX). Los niños tenían que mostrar su agrado o desagrado coloreando una cara feliz o una cara triste y colorear el soporte en el que prefieren leer un cuento (físico, digital o ambos). También, se han tenido en cuenta la actitud del alumnado y las valoraciones aportadas por cada tutora. Por último, para evaluar la práctica llevada a cabo en el aula, además de la información recogida de los instrumentos anteriormente mencionados también se ha diseñado una rúbrica de evaluación con respecto al alumnado y al cuento para tener un registro y hacer las mejoras que sean necesarias para futuras prácticas docentes.

En definitiva, se han utilizado diferentes instrumentos de evaluación para conocer en qué medida se han conseguido los objetivos y para mejorar la práctica docente que permita motivar al alumnado a leer cuentos y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 5.7. Resultados.

Una vez que se ha aplicado el cuento interactivo digital en los tres cursos de Educación Infantil y se han utilizado los diferentes instrumentos de evaluación, a continuación se recogen y se analizan los resultados obtenidos para comprobar luego, en el apartado de discusión, si los objetivos se han alcanzado.

En primer lugar, a través de la observación directa se ha podido percibir que el recurso didáctico ha captado la atención del alumnado durante el transcurso de la actividad ya que permanecía en silencio para escuchar la historia y participaba activamente cuando se requería. Además, cuando aparecían elementos interactivos, sobre todo los que se podían mover en la PDI, la mayoría de los niños levantaban la mano para poder salir y hacer la acción. Este aspecto, como comentaban algunos en voz alta, es de los que más han gustado ya que participaban en la historia. En cuanto a sus expresiones durante el cuento, cuando aparecían elementos interactivos o cuando se realizaban preguntas en alto, eran de alegría, sorpresa, emoción, entusiasmo..., es decir, eran expresiones positivas hacia el recurso. Sobre todo las expresiones que mostraba el alumnado de la clase de tres años B al escuchar el lobo diciendo sus nombres y dirigiéndose a todos ellos. Esto no se lo esperaba ninguno y se miraban entre ellos con cara de sorpresa y asombro. Fue un elemento positivo que motivó y despertó el interés del alumnado. Por otra parte, cabe destacar que el comportamiento de las clases de tres años fue muy bueno en general. Sin embargo, algunos niños de una clase de cuatro años y otros de cinco años mostraban más interés en salir a la PDI que en seguir y disfrutar la historia. Es decir, cuando aparecían elementos para mover, antes de terminar de escuchar la escena ya gritaban que querían salir ellos a la PDI. Para que esto no volviera a suceder, se les pidió que escucharan la historia y cuando terminara el audio levantaran la mano. Con lo que respecta a la comprensión lectora, gracias a las preguntas orales y fichas de comprensión se pudo conocer que el alumnado comprendió la historia ya que respondían correctamente. Son muy pocos los alumnos de cinco años que han respondido erróneamente alguna cuestión de la ficha, concentrándose el número de errores en la pregunta 2 b) *¿Por qué echó el lobo a la ovejita de su casa?* Tanto el cuento como las preguntas favorecen el desarrollo del lenguaje oral del alumnado, así como la imaginación y la creatividad ya que cada niño tiene que pensar una solución para un problema planteado. El alumnado se basa en sus experiencias propias y un ejemplo de ello se pudo comprobar cuando se les preguntó cómo podía el lobo quitarle

el hipo a la ovejita. La mayoría de las respuestas fueron *dándole un vaso de agua* mientras que una minoría dijo *dándole un susto*. Teniendo como referencia esta información, se puede decir que el alumno reaccionó positivamente ante el cuento interactivo digital mostrando interés y que el uso adecuado de las TIC no interfiere en la comprensión lectora.

En segundo lugar, las respuestas obtenidas de la encuesta realizada por todo el alumnado para evaluar el cuento interactivo digital como un medio para motivar la lectura son las siguientes. Prácticamente todos los niños han coloreado las caras felices de las cuatro primeras preguntas (1 *¿Te ha gustado el cuento?*, 2 *¿Te gusta que se muevan las imágenes y que aparezcan sonidos?*, 3 *¿Te gusta a ti mover las cosas del cuento como, por ejemplo, la ovejita o la puerta?*, 4 *¿Quieres leer más cuentos como este, en los que se mueven objetos, en la pantalla digital?*), por lo que podemos decir que les ha gustado el cuento y quieren leer más en los que aparecen sonidos, imágenes en movimiento y elementos interactivos, sobre todo elementos que ellos puedan mover para descubrir cosas (cuando abren la puerta para saber quién ha llamado) o bien para realizar las acciones que dice el texto (dar una zanahoria a la ovejita). Estos aspectos, además de facilitar la comprensión lectora, favorecen la participación activa y la interacción en la historia y como consecuencia se consigue captar y mantener la atención de los estudiantes durante la lectura. Sin embargo, cabe mencionar las respuestas de un alumno de cinco años quien ha sido el único en colorear dos caras tristes correspondiendo a las preguntas pares (2 y 4). A pesar de que le gusta el cuento y poder mover objetos no le gusta que se muevan las imágenes ni que aparezcan sonidos ni quiere leer más cuentos en los que se mueven objetos en la pantalla digital<sup>23</sup>. Es curioso porque le gusta interactuar con la pantalla, pero no quiere leer más cuentos que requieran interactividad, siendo algo contradictorio. También hay que mencionar que las respuestas hacen zig-zag (ver anexo X), es decir, el sujeto ha coloreado una cara feliz, luego una triste y así sucesivamente. Sería necesario profundizar más en el tema para interpretar mejor las respuestas. En cuanto a la última pregunta (5 *¿Prefieres un cuento en papel o en la pizarra digital (u ordenador, tableta, móvil, etc.)?*) las respuestas son diversas entre un curso y otro, por lo que las analizaremos en particular para llegar a una conclusión general. Pero antes,

---

<sup>23</sup> En 100% de los alumnos (144) han coloreado las caras felices en las preguntas 1 y 3, mientras que solo un alumno ha coloreado las caras tristes en las preguntas 2 y 4, por lo que en estas dos preguntas 143 alumnos respondieron con la opción de la cara feliz (99,3%).

profundizar que el alumnado podía colorear una opción de las dos o ambas. En la Tabla 8 se muestra el porcentaje de las respuestas obtenidas en cada curso.

**Tabla 8**

*Respuestas de la pregunta 5 de la encuesta*

	3 años			4 años			5 años		
Soporte	Físico	Digital	Ambos	Físico	Digital	Ambos	Físico	Digital	Ambos
	9%	57%	34%	13%	35%	52%	10%	35%	55%

*Nota.* En la tabla se recogen los porcentajes de los alumnos que prefieren leer cuentos en soporte físico, digital o ambos.

Como se puede ver en la Tabla 8, el porcentaje mayor de los niños de tres años prefieren leer cuentos en soporte digital (57%). Este porcentaje disminuye en los cursos superiores, siendo mayor el porcentaje de niños que prefieren ambos soportes para leer cuentos (52% en cuatro años y 55% en cinco años). Esta información se puede interpretar como que los niños a medida que van iniciándose progresivamente en la lectoescritura tienen mayores oportunidades para leer de forma autónoma un libro y leer más variedad. También, como comentan las tutoras, en clase tienen más fácil el acceso a los libros físicos gracias a la biblioteca de aula, los cuales pueden disfrutar leyendo en el tiempo de lectura. Además de la familiarización con el soporte físico, las tutoras también ponen en contacto a los niños con cuentos digitales, sobre todo a través de Youtube. Es decir, el alumnado desde que entra en el colegio está expuesto a escuchar/leer cuentos en la pantalla digital y cuentos en papel, pero a medida que van teniendo mayores capacidades para afrontar de forma autónoma la lectura, la exposición a los cuentos físicos es mayor en el aula. Asimismo, cada niño puede coger un cuento y disfrutar de su lectura de forma individual siguiendo su propio ritmo. De manera que cuando son más mayores les gustan los dos formatos para disfrutar de la lectura de un cuento. Por otro lado, los porcentajes minoritarios en los tres cursos prefieren el soporte físico a pesar de que les gusten las imágenes animadas y elementos interactivos.

Por otra parte, para valorar el cuento también se han tenido en cuenta las valoraciones de las tutoras. Todas han felicitado el trabajo realizado y han agradecido su aplicación en el aula para que el alumnado disfrutara de la actividad, pero también para ellas conocer otra forma atractiva de trabajar los cuentos y contenidos



curriculares. Las seis tutoras coincidían también en que veían la elaboración del cuento muy complicada, dudando si serían capaces de hacer uno propio con los conocimientos y la formación que tienen de las TIC, aunque confirmaban que no les importaría aprender. Cabe mencionar que las maestras de cinco años propusieron como aspectos de mejora cambiar la tipografía en las actividades que aparecen en el cuento para facilitar al alumnado la lectura ya que está acostumbrado a leer en letra ligada. Por último, en cuanto a la rúbrica de evaluación por parte del docente los resultados han sido positivos (ver anexo XI) corroborando los resultados analizados anteriormente. Gracias a toda la información presentada en este apartado se puede evaluar la práctica educativa, la cual ha sido positiva y ha conseguido alcanzar los objetivos propuestos y conocer los puntos fuertes y débiles para tenerlos en cuenta en futuras intervenciones.

Teniendo en cuenta esta información, los cuentos interactivos digitales son una fuente de motivación que predispone una actitud positiva y participativa por parte del alumnado y no sustituyen a los cuentos en formato papel. De manera que los docentes, haciendo uso de los recursos tecnológicos que tienen a su alcance y los conocimientos y formación que tienen con respecto a las TIC no deben dudar en incorporar las tecnologías para motivar la lectura, complementar su práctica educativa y favorecer el desarrollo integral del alumnado.

## **5.8. Discusión.**

En este apartado se exponen los aspectos referidos a la discusión de este trabajo, y, en particular, de la propuesta didáctica dirigida a los tres cursos del segundo ciclo de Educación Infantil (en total a 144 sujetos) en un colegio de la localidad de Salamanca.

El cuento interactivo digital ha tenido muy buena aceptación por parte de los discentes y profesorado. Este se ha elegido teniendo en cuenta la edad e intereses del alumnado como indica Martínez (2011) y se ha adaptado en formato digital para comprobar si las TIC son un medio didáctico y efectivo para motivar a los alumnos a disfrutar de la lectura y para trabajar de forma lúdica e interdisciplinar contenidos de las diferentes áreas curriculares. Los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos de evaluación ponen de manifiesto que el cuento interactivo digital es un recurso didáctico y tecnológico que despierta el interés del alumnado, fomenta la participación activa, trabaja contenidos curriculares, estimula el lenguaje oral y

pensamiento crítico y favorece la atención, la imaginación y la creatividad ya que tienen que pensar soluciones ante los problemas planteados y no interfiere en la comprensión lectora. Es decir, nuestra experiencia se encuentra en la línea de lo señalado por otras experiencias y autores previos (Del Moral y Rey, 2015; Ferland, 2011; López Martín, 2017; Ocaña, 2009; Sánchez Vera et al., 2019; Sylvester y Greenidge, 2009). Para conseguir estos resultados, se han tenido en cuenta las ideas recogidas por los autores previamente (Navarro, 2015; Vara, 2018; Sylvester y Greenidge, 2009), es decir, que la obra tenga un argumento sencillo y la presencia de párrafos breves, audios, sonidos, imágenes animadas, actividades y elementos interactivos que guardan relación con el texto escrito, pues todo ello motiva al alumnado a prestar atención, a participar en la actividad y a seguir y comprender la historia. Además, estos últimos factores se incrementan si se personaliza el recurso como ha sucedido con el cuento dirigido al alumnado de tres años B, quienes se han quedado totalmente sorprendidos al escuchar sus nombres en boca del lobo. Son muchas las posibilidades que ofrecen los cuentos digitales y teniendo en cuenta que muchos niños prefieren este soporte frente al físico el docente debe sacar el máximo partido a los recursos tecnológicos que tiene a su alcance para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y fomentar la lectura, la cual abrirá al alumnado las puertas del conocimiento, aprendizaje y disfrute personal, pero siempre desde un punto de vista complementario, es decir, sin intención de que las TIC sustituyan los cuentos en papel.

Como propuestas para mejorar el cuento, además de la comentada por las maestras, cabe mencionar que se pueda escuchar en una segunda lengua como en inglés, que exista la opción de reproducción automática y que se vaya resaltando el texto a medida que se va escuchando para asociar los sonidos con las grafías y guiar la lectura. Teniendo en cuenta toda la información recogida hasta ahora podemos decir que los objetivos se han conseguido satisfactoriamente y que a los discentes les ha gustado y han disfrutado mucho del cuento aplicado en el aula. En este sentido, los docentes deben tener la formación y conocimientos necesarios para incorporar las TIC adecuadamente en sus metodologías y fomentar la lectura.

## **6. Conclusiones.**

El presente trabajo se ha elaborado con el objetivo principal de crear un cuento interactivo digital para el segundo ciclo de Educación Infantil para fomentar la lectura,

pero antes es necesario conocer las características e importancia de los cuentos y de las TIC en dicha etapa educativa. Para comprobar si se han conseguido los objetivos fijados al inicio a continuación se exponen las conclusiones finales, así como las limitaciones que se han encontrado y perspectivas de futuro.

En primer lugar, gracias a las diferentes referencias hemos podido comprender a nivel conceptual los cuentos, los diversos criterios que utilizan los autores para clasificarlos como, por ejemplo, atendiendo a la temática (López Martín, 2017) o a la época en la que se escribieron (Ferland, 2011; Martínez, 2011; Pérez et al., 2013), y la importancia que tienen en el desarrollo íntegro del alumnado favoreciendo en ellos principalmente el desarrollo de habilidades lingüísticas, las funciones cognitivas, la imaginación, la creatividad y la adquisición de valores (López Martín, 2017; Ocaña, 2009). Pero para conseguir estos beneficios es crucial seleccionar un buen libro teniendo en cuenta la edad y gustos de los destinatarios (Martínez, 2011), presentarlo de forma atractiva y disfrutar de su lectura haciéndola nuestra, es decir, cambiando de tono de voz, creando misterio, haciendo gestos... (Domínguez Márquez, 2010; Ferland, 2011; Gallardo y León, 2008; Raines et al., 2010). De esta manera, no solo se capta la atención del alumnado, sino que también se despierta en ellos el interés por la lectura al verla como una actividad lúdica y entretenida.

En cuanto a las TIC, estas han tenido un fuerte impacto en la sociedad y en nuestras actividades cotidianas (Ruiz Brenes y Hernández, 2018), de manera que no solo nosotros nos hemos tenido que adaptar a ellas, sino que la lectura también. En este sentido, aparecen los textos digitales, los cuales han ido evolucionando progresivamente rompiendo la lectura lineal al incorporar elementos multimedia como imágenes animadas y sonidos y elementos interactivos que invitan al lector a participar en la historia con un solo *click* (Roig y Rosales, 2017). Dependiendo de los elementos que aparezcan y los contenidos que ofrezcan los textos encontramos diferentes cuentos digitales, desde cuentos que reproducen literalmente el texto en formato digital hasta vídeos en los que los niños van narrando la historia acorde se van sucediendo las imágenes (García Rodríguez y Gómez, 2016). De acuerdo con esto, son muchas las posibilidades que tenemos a nuestro alcance para fomentar la lectura de una forma lúdica y atractiva a un público que cada vez demanda más el uso de pantallas (Navarro, 2015). Pero para ello, es necesario que los centros escolares estén dotados con recursos tecnológicos como ordenadores, pantallas digitales, buena conexión a Internet... y que los docentes estén formados y tengan conocimientos

acerca de las TIC para hacer un uso responsable de ellas en el aula e iniciar al alumnado en la competencia digital (Vara, 2018). Si estas dos condiciones se dan, los maestros serán capaces de crear cuentos digitales junto con su alumnado de Infantil y muestra de ello son las experiencias que se han llevado a cabo en algunos centros educativos cuyos resultados ponen de manifiesto que estos recursos favorecen en los discentes el desarrollo de las competencias básicas y habilidades lingüísticas y despiertan el interés por la lectura (Amar et al., 2012; Del Moral y Rey, 2015; Sánchez Vera et al., 2019). Por lo tanto, aprovechando la familiaridad que tienen los niños con las pantallas los maestros deben complementar sus metodologías incorporando las TIC (Basilio y Llopis, 2014) para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para confirmar si los cuentos digitales son un recurso didáctico que motivan a los niños y fomenta la lectura, y comprobar si se ha conseguido el objetivo principal de este trabajo se ha diseñado una propuesta didáctica que consiste en la creación de un cuento interactivo digital a través de uno de los software presentados anteriormente (*Genial.ly*), el cual se ha dirigido a los tres cursos del segundo ciclo de Educación Infantil de un centro educativo de Salamanca. Los resultados obtenidos de la evaluación del alumnado y del recurso a través de los diferentes instrumentos utilizados son positivos. De ellos podemos destacar que el recurso tuvo muy buena aceptación por parte de los niños y los maestros. La presencia de imágenes animadas y elementos interactivos despiertan el interés, captan la atención de los alumnos y permiten que participen activamente en el desarrollo de la historia, ya que aparecían elementos que tenían que mover en la pizarra digital y preguntas que les invitan a pensar sus propias hipótesis. En este sentido, los alumnos se convierten en sujetos activos. Además, en el cuento aparecen actividades adaptadas al desarrollo madurativo de los alumnos para también trabajar de forma interdisciplinar contenidos curriculares, como las vocales o la formación de palabras. Por otra parte, el hecho de poder escuchar el texto y realizar preguntas orales favorece en los estudiantes el desarrollo de habilidades lingüísticas. En definitiva, teniendo como referencia los resultados obtenidos podemos decir que las TIC son un medio efectivo para crear cuentos digitales y motivar la lectura en los niños, por lo que los maestros no deben dudar en incorporarlas en sus prácticas educativas. Además, como se ha podido ver en las encuestas de los alumnos, un porcentaje mayor prefieren los cuentos digitales antes que los cuentos en papel. Sin embargo, al porcentaje mayoritario les gustan los dos soportes. Por este motivo, en las metodologías de los docentes debe haber una coexistencia entre ambos soportes, ya que los dos tienen características propias que

permiten trabajar la lectura desde diferentes perspectivas, pero con un objetivo común: fomentar la lectura para que el alumnado la vea como un medio de entretenimiento y aprendizaje.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado en este apartado podemos decir que los objetivos fijados en el inicio del presente trabajo se han alcanzado satisfactoriamente. Para finalizar se comentan las limitaciones que se han encontrado en su elaboración y perspectivas de futuro. Con respecto a las limitaciones cabe mencionar que se han encontrado pocas fuentes bibliográficas sobre los cuentos interactivos digitales y sobre experiencias educativas que trabajen estos recursos en la etapa de Educación Infantil. Esto no quiere decir que los docentes no los incorporen en sus metodologías. Es más, se han encontrado diferentes blogs educativos donde algunos maestros enseñan cómo trabajan los cuentos con su alumnado haciendo uso de las TIC. También, en la elaboración del cuento, el hecho de usar imágenes sin derechos de autor reduce mucho el campo para buscar las imágenes que mejor se adaptan al texto.

En cuanto a las perspectivas de futuro, otras opciones en relación con el tema del presente TFG podrían ser adaptar cuentos en formato digital narrados por los niños, es decir, que sean ellos quienes dieran voz a los personajes y al narrador e incluir los audios en el cuento. También, dar libertad al alumnado para que diseñen en papel las escenas de la historia acorde al texto dejando volar su imaginación para luego escanearlas e incorporarlas en una presentación de Power Point o Genially. Otra opción puede ser crear un cuento desde cero, es decir, entre toda la clase inventar el argumento de la historia y los personajes que van a aparecer en ella e ir representando cada escena en la pizarra digital junto con el texto. De esta manera, los alumnos podrán salir a la pizarra digital y dibujar en ella la acción que corresponda con el texto. El resultado puede ser un vídeo de la historia narrado por los discentes o una presentación en la que se van sucediendo las imágenes creadas y los niños –en orden- van contando la historia simultáneamente en clase. Por último, también se pueden leer los cuentos físicos en el aula y crear fichas o juegos para evaluar la comprensión lectora, consolidar conocimientos, trabajar valores... de una forma lúdica a través de software como *Canva* (Canva Inc, 2012)<sup>24</sup> o *Genial.ly*. Para poder acceder rápidamente a todos los recursos en los que el alumnado ha participado activamente

---

<sup>24</sup>Canva: <https://www.canva.com/>

sería útil crear un blog educativo o un Symbaloo (Symbaloo BV, 2006)<sup>25</sup> a modo de biblioteca digital. De esta manera, no solo se encontrarán organizados nuestros cuentos favoritos sino que los familiares también los podrán visualizar en los hogares junto con los menores y dedicar un tiempo juntos a la lectura. Por otro lado, siguiendo en las perspectivas de futuro, se espera que los resultados obtenidos de la propuesta didáctica presentada se puedan contrastar con los de otras investigaciones para indagar más en el objeto de estudio y así obtener resultados más fiables. También se hace relevante que los futuros docentes se estén actualizando continuamente en las TIC para que desaparezca la brecha digital entre docentes y discentes. En definitiva, se espera que este trabajo abarque un campo en blanco de conocimiento y sirva de referencia para futuras investigaciones ya que las TIC van evolucionando gradualmente y van apareciendo nuevas formas para descodificar el lenguaje escrito.

---

<sup>25</sup> Symbaloo: <https://www.symbaloo.com/home/mix/13eP780Aaa>

## 7. Referencias bibliográficas.

- Aller, C. (2004). Los textos orales al alcance de los niños en Educación Infantil. *Glosas didácticas: revista electrónica internacional de didáctica de las lenguas y sus culturas*, (12), 142-151.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2255441>
- Amar, V. (2018). Déjame que mire un cuento: Narración, familia y educación infantil. Una investigación narrativa. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 22(2), 389-405.  
<http://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/7729/6877>
- Amat, L.M., Serrano, F.J. y Solano, I.M. (2012). Una experiencia educativa con el cuento electrónico en un aula de educación infantil para el desarrollo de la competencia digital. En J.A. Morales y J. Borroso (coords.), *Redes educativas: la educación en la sociedad del conocimiento* (pp. 1-10). GID.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=691147>
- Anderson, E. (1979). *Teoría y técnica del cuento*. Ediciones Marymar.
- Basilio, M. y Llopis, M.A. (2014). Creación de recursos didácticos personalizados en el aula de infantil a través de herramientas TIC. *Fòrum de recerca*, (19), 337-355.  
<http://dx.doi.org/10.6035/ForumRecerca.2014.19.22>
- Berenguer, X. (1997). Escriure programes interactius. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, (1), 1-12.  
<https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/57143>
- Blue Planet Tales. (2015). *Blue Panet Tales* (versión 2.3) [software]. Amazon.  
[https://www.amazon.es/s?k=blue+planet+tales&i=mobile-apps&\\_\\_mk\\_es\\_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb\\_sb\\_noss](https://www.amazon.es/s?k=blue+planet+tales&i=mobile-apps&__mk_es_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb_sb_noss)
- Bryant, S. (1999). *El arte de contar cuentos*. Biblària.
- Canva Inc. (2012). *Canva* (versión 2.5) [software]. <https://www.canva.com/>
- Chacón, M.J., Caro, M.L., Muñoz, E., García, A., Rosa, C., Castillo, P., Fuente, A. y Holdan, J. (2021). Weeblebooks. Recuperado el 18 de mayo de 2021 de <https://weeblebooks.com/es/inicio/>

- Copec (2021). Viva leer cuentos digitales. <https://www.vivaleercuentosdigitales.cl/>
- Corral, D. y De Juan, J. (2021). La educación al descubierto tras la pandemia del COVID-19. Carencias y retos. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 10(1), 21-28. <https://www.aularia.org/ContadorArticulo.php?idart=422>
- Correa, M. (2008). El cuento, la lectura y la convivencia como valor fundamental en la educación inicial. *Educere: Revista Venezolana de Educación*, 13(44), 89-98. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614571011>
- Cuentacuentos Beatriz Montero. (3 de junio de 2021). Rodando, Rodando. Cuentos coreanos. Cuentacuentos Beatriz Montero. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HMhzKIJSFfI>
- Dávila Rojas, O.M. y Dávila Asenjo, G. (2018). El modelo de buen lector y la formación del comportamiento lector. *UCV-SCIENTIA*, 10(1), 82-92. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-SCIENTIA/article/view/1771>
- De Caso, A.M., Blanco, J. y Navas, G. (2012). Las TICS en segundo ciclo de Educación Infantil. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 189-197. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832342019>
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 1 (2008).
- Del Moral, M.E. y Rey, B. (2015). Experiencia innovadora: realización de relatos digitales en el aula. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (32), 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5321850>
- Del Moral, M.E., Villalustre, L. y Neira, M.R. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *OCNOS: Revista de estudios sobre la lectura*, 15(1), 22-41. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2016.15.1.923](https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.1.923)
- Domínguez Márquez, M. (2010). Estrategias para fomentar la lectura. *Padres Y Maestros*, (333), 5-9. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1205>



- Domínguez Oller, J.C., Aguilar, J.M., Fernández, J.M. y Lozano, M.C. (2017). Nuevos recursos tecnológicos para trabajar en un aula de Educación Infantil: El cuento interactivo considerado un recurso de aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD*, 3(1), 435-448. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.1013>
- Escalante, D.T. y Caldera, R.V. (2008). Literatura para niños: Una forma natural de aprender a leer. *Educere: Revista Venezolana de Educación*, (43), 669-678. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614570002>
- Ferland, F. (2011). *Cuéntame un cuento: ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Qué historia?* Narcea S.A. de Ediciones.
- Fombella, J. (2018). Ventajas y amenazas del uso de las TIC en el ámbito educativo. *Debates & Prácticas en Educación*, 3(2), 30-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6664959>
- Fundación Pictoaplicaciones. (2021). Pictocuentos. <https://www.pictocuentos.com/>
- Gallardo, P. y León, J. (2008). *El cuento en la literatura infantil*. Wanceulen.
- García Fernández, S. (2015). Desarrollo de la motivación de Educación Primaria. *Publicaciones didácticas*, (55), 34-41. <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/055010/articulo-pdf>
- García Rodríguez, A. y Gómez, R. (2016). *Lectura digital infantil: dispositivos, aplicaciones y contenidos*. UOC.
- García-Valcárcel, A. y González, L. (2015). *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula*. [https://postitulosecundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/1000/1111/USalamanca\\_Recursos\\_TIC.pdf](https://postitulosecundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/1000/1111/USalamanca_Recursos_TIC.pdf)
- Genially Web, S.L. (2015). *Genial.ly* [software]. <https://www.genial.ly/>
- Hans Braxmeier, H. y Steinberger, S. (2010). *Pixabay* [software]. <https://pixabay.com/es/>
- Koskimaa, R. (2005). ¿Qué es la literatura digital? Una panorámica general de la literatura digital: de los archivos de texto a los e-books. En L. Borrás (Ed.),

*Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura* (pp.81-93).  
Editorial UOC.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 340 (2020).

Llamazares, M.T. y Alonso-Cortés, M.D. (2016). Lectura compartida y estrategias de comprensión lectora en Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71(1), 151-171. <https://doi.org/10.35362/rie7109>

López Martín, J. (2017). *El cuento y su valor*. ICB Editores.

Malpica, A. (2020). Integración de la educación digital y los aportes de las TIC, JCLIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. *Revista Pensamiento Udecino*, 4(1), 93-108. <https://doi.org/10.36436/23824905.289>

Martínez, N. (2011). El cuento como instrumento educativo. *Innovación y experiencias educativas*, 39(95), 1-8. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_39/NATALIA\\_MARTINEZ\\_URBANO\\_01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_39/NATALIA_MARTINEZ_URBANO_01.pdf)

Moreno, J.M., García-Baamonde, M.E. y Blázquez, M. (2010). Cuentos y relatos para la prevención del maltrato infantil en Educación Primaria. *Puertas a la lectura*, (22), 75-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6014073>

Navarro, A. (2015). La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del cortometraje al libro ilustrado. En *Actas del Ilustrafic 2015. 2º Congreso Internacional de arte, ilustración y cultura* (pp.262-269). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ilustrafic/ilustrafic2015/377>

Níkleva, D. (2012). Los cuentos y sus posibilidades didácticas en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. *Lengua y Habla*, (16), 119-133. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=511951372009>

Ocaña, M.J. (2009). El cuento: su valor educativo en el aula de infantil. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5(7), 1-6. <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=3517&s=5&ind=178>

- Orden EDU/747/2014, de 22 de agosto, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 169 (2014).
- Pablo, P. (2008-2021). *Cuentos infantiles gratis para educar niños alegres y con valores*. Cuentos para dormir. <https://cuentosparadormir.com/>
- Padial, R. y Sáenz-López, P. (2014). Los cuentos populares/tradicionales en Educación Infantil. Una propuesta a través del juego. *E-motion Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (2), 32-47. <http://doi.org/10.33776/remo.v0i2.2375>
- Palomar, M.J. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia. *Innovación y experiencias educativas*, 25(174), 1-8. <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/244655>
- Palomo, A. (2019). La importancia de la lectura en la infancia. *Revista Ventana Abierta*, (43). <http://revistaventanaabierta.es/la-importancia-de-la-lectura-en-la-infancia/>
- Payá, A. y Chamorro, B. (2017). El cuento infantil como elemento pedagógico. La revista El Mundo de los Niños (1887-1891). *El futuro del pasado: revista electrónica de historia*, (9), 257-284. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6603739>
- Pelegrín, A.M. (1984). *La aventura de oír: cuentos y memorias de tradición oral*. Cíncel.
- Perceval, J.M. y Tejedor, S. (2006). El cuento multimedia interactivo. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (26), 177-182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1985817>
- Pérez Molina, D., Pérez Molina, A.I. y Sánchez Serra, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3c Empresa: investigación y pensamiento crítico*, 2(4), 2-29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817922>
- Picton, I. (2014). *The Impact of ebooks on the Reading Motivation and Reading Skills of Children and Young People*. National Literacy Trust. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED560635.pdf>

- Pineda, M.A. (2009). Cómo contar un cuento. *Innovación y experiencias educativas*, (18), 1-8. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_18/MARIA%20ANTONIA\\_PINEDA\\_CANTILLO02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_18/MARIA%20ANTONIA_PINEDA_CANTILLO02.pdf)
- PlayTales. (2014). *PlayTales* (versión 2.0.6) [software]. Amazon. <https://www.amazon.es/PlayTales/dp/B008LSE1KS>
- Plaza, J. (2018). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC: visión de los estudiantes. *Revista Complutense de Educación*, 29(2), 491-508. <https://doi.org/10.5209/RCED.53428>
- Praena, M.A. y Martínez, Y. (2009). El uso de las TIC en Educación Infantil. *Trances: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 1(4), 161-167. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7709507>
- Raines, S., Isbell, R. y Barrutia, E. (2010). *El arte de contar cuentos a los niños: 16 cuentos con consejos y actividades para deleitar a los más pequeños*. Oniro.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Boletín Oficial del Estado, núm. 4 (2007).
- Recio, S. (11 de abril de 2021). Proyecto: "Cuéntame un cuento". *En mi clase de Infantil*. <http://enmiauladeinfantil.blogspot.com/search?updated-max=2021-04-24T12:02:00%2B02:00&max-results=8&start=6&by-date=false>
- Rengifo, Y.M. (2016). Leer en la escuela: desafíos frente al uso de las TIC. *Infancias Imágenes*, 15(1), 167-170. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.infimg.2016.1.a13>
- Rodríguez, m. y Guzmán, M.D. (2019). El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. En I. Aguaded, A. Vizcaino y Y. Sandoval (Eds.), *Competencia mediática y digital: del acceso al empoderamiento* (271-276). Grupo Comunicar Ediciones. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=782746>
- Roig, R. y Rosales, S. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, (44-45), 163-174. <http://hdl.handle.net/10045/58973>

- Roque, L. y Álvarez, C. (2016). Estimulación temprana de la lectura desde la Educación Infantil. *Lenguaje y Textos*, (43), 123-128. <https://doi.org/10.4995/lyt.2016.5942>
- Rubio, J., García, L. y Roldán, C. (2015). *Genial.ly* [software]. <https://www.genial.ly/>
- Ruiz Brenes, M.C. y Hernández, V.M. (2018). La incorporación y uso de las TIC en Educación Infantil. Un estudio sobre la infraestructura, la metodología didáctica y la formación del profesorado en Andalucía. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (52), 81-96. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.06>
- Ruiz Cristóbal, D. (20 de abril de 2020). Caperucita a la carrera. *El blog de Sr. Ruiz*. <http://www.elblogdelsruiz.com/2020/04/caperucita-la-carrera.html>
- Ruiz Domínguez, M.M. (2014). Nuevas formas de la literatura infantil: del libro impreso a las aplicaciones digitales. *Impossibilia*, (8), 230-246. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5372200>
- Sánchez Vera, M.M., Solano, I.M. y Recio, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (54), 165-184. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i54.09>
- Scratch Foundation. (2012). *Scratch* (versión 3.0.57) [software]. Google Play Store. [https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratch&hl=es\\_P](https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratch&hl=es_P)
- Serrabona, J. (2008). Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, (5), 63-76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3745388>
- Smile and Learn Digital Creations. (2016). *Smile and Learn* (versión 6.8.15) [software]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.smileandlearn.library&hl=es&gl=US>
- Storybird Corp. (2010). *Storybird* (versión 1.0.1) [software]. <https://storybird.com/>
- Studio Pango. (2016). *Pango Storytime* (versión 2.1.4) [software]. App Store. <https://apps.apple.com/es/app/pango-storytime-para-ni%C3%B1os/id1077267189>

- Sylvester, R. y Greenidge, W. (2009). Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 284-295. <https://doi.org/10.1598/RT.63.4.3>
- Symbaloo BV. (2006). Symbaloo. <https://www.symbaloo.com/home/mix/13eP780Aaa>
- Toledo, P. (2005). *El valor educativo del cuento: didáctica y evolución histórica*. Aprende-IEA.
- Trujillo, A.M. (2011). La importancia de la lectura desde la infancia. *Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 16(23), 1-11. <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=6273&s=0&ind=279>
- Vara, 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://doi.org/10.7203/diablotexto.3.11031>
- Verhallen, M. J. A. J., Bus, A. G., y de Jong, M. T. (2006). The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. *Journal of Educational Psychology*, 98(2), 410–419. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.2.410>
- Wang, L., Lee, H. y Ju, D.Y. (2019). Impact of digital content on young children's reading interest and concentration for books. *Behaviour & information technology*, 38(1), 1-8. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1502807>
- Wischenbart, R., Carrenho, C., Celaya, J., Licher, V., Kovac, M. y Mallya, V. (2014). *Global eBook. A report on market trends and developments*. Rüdiger Wischenbart Content and Consultin. [https://www.wischenbart.com/upload/1234000000358\\_04042014\\_final.pdf](https://www.wischenbart.com/upload/1234000000358_04042014_final.pdf)
- Yébenes, R. (2009). Fomento y animación a la lectura en la etapa de la Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 24(252), 1-8. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_24/ROCIO\\_YEBENES\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_24/ROCIO_YEBENES_1.pdf)

## 8. Anexos.

### Anexo I

Tabla 1

*Clasificación de los cuentos*

Autor	Destinatario	Tema	Personajes	Subgéneros
Cuentos populares	Cuentos infantiles	Fantásticos	Hadas, princesas...	Fantástico
Cuentos literarios	Cuentos para adultos	De amor	Espías, policías...	Suspense
		De suspense	Animales	Comedia
			Personajes históricos	Histórico
			Fantasmas y monstruos	Romántico
				Ciencia ficción
				Policiaco
				Terror
				Microrrelato

*Nota.* Tabla extraída de López Martín, J. (2017). *El cuento y su valor*. ICB Editores.

## Anexo II

### Figura 1

Escena del cuento *La ovejita que vino a cenar*



Nota. En la imagen se puede ver en diferentes colores la intervención de cada personaje, la presencia de onomatopeyas, el icono del altavoz para escuchar el texto y el icono del ojo que informa al lector de arrastrar la ovejita cerca de la chimenea para que entre en calor.



## Anexo III

### Figura 2

Escena del cuento *La ovejita que vino a cenar*



## Anexo IV

### Figura 3

*Actividad que aparece en el cuento La ovejita que vino a cenar*



*Nota.* Actividad que aparece en el cuento dirigido al alumnado de tres y cuatro años en la que tienen que escribir las cantidades de los ingredientes de la receta.

## Anexo V

### Figura 4

Actividad que aparece en el cuento *La ovejita que vino a cenar*



*Nota.* Actividad que aparece en el cuento dirigido al alumnado de cinco años en la que tienen que ordenar letras para formar las palabras correctamente. También tienen que contar las letras para obtener un número que se les pedirá luego.

## Anexo VI

### Figura 5

*Participación del alumnado en el cuento interactivo digital*



Anexo VII

Figura 6

Ficha de comprensión lectora para el alumnado de 5 años



## LA OVEJITA QUE VIÑO A CENAR

Nombre: .....

1. Indica verdadero (V) o falso (F).

- Los personajes del cuento son animales.
- La ovejita tenía hipo por comerse una calabaza.
- El lobo y la ovejita comieron sopa de verduras.

2. Contesta las siguientes preguntas.

a) ¿Dónde guardaba el lobo la zanahoria?

.....

b) ¿Por qué echó el lobo a la ovejita de su casa?

.....

3. Rodea las palabras que aparecen en el cuento.

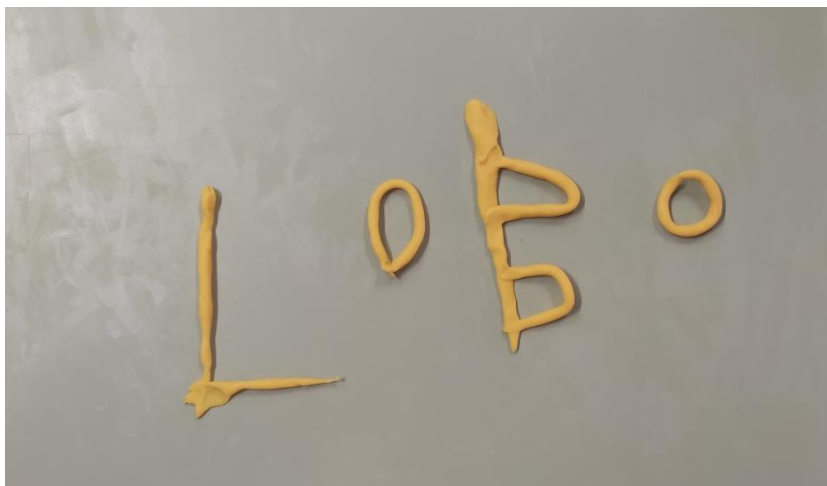
elefante      oveja      estofado      lapicero  
zanahoria      oso      chimenea



**Anexo VIII**

**Figura 7**

*Formación de palabras con plastilina (clase de tres años B)*



Anexo IX

Figura 8

Encuesta dirigida al alumnado

Nombre: .....

 1. ¿Te ha gustado el cuento?



2. ¿Te gusta que se muevan las imágenes y que aparezcan sonidos?




 3. ¿Te gusta a ti mover las cosas del cuento, como, por ejemplo, la ovejita o la puerta?



4. ¿Quieres leer más cuentos como este, en los que se mueven objetos, en la pantalla digital?



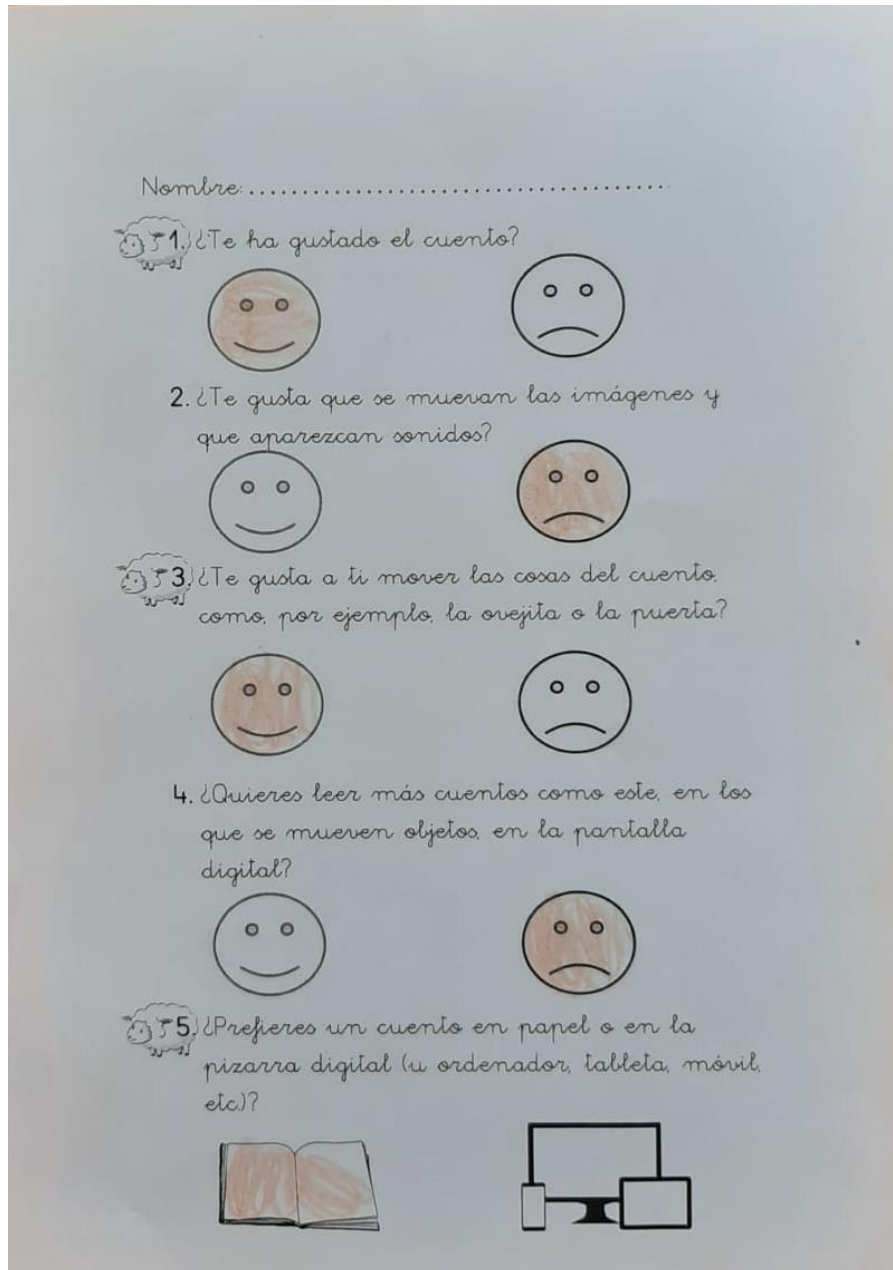
 5. ¿Prefieres un cuento en papel o en la pizarra digital (u ordenador, tableta, móvil, etc.)?



Anexo X

Figura 9

Respuestas en zig-zag de la encuesta de un niño de 5 años





## Anexo XI

### Figura 10

#### *Rúbrica de evaluación*

Rúbrica de evaluación CURSO: 3 años

El alumnado...	SÍ	A VECES	NO	TODOS	POCOS	NINGUNO
El alumnado está atento y muestra interés en el cuento.	X			X		
El alumnado participa activamente durante el cuento	X			X		
El alumnado comprende la historia	X			X		
Le ha gustado el cuento al alumnado	X			X		
<b>El cuento...</b>	<b>SÍ</b>			<b>NO</b>		
El cuento está adaptado al desarrollo madurativo del alumnado	X					
El cuento estimula la imaginación y la creatividad	X					
El cuento favorece el desarrollo del lenguaje oral	X					
El cuento genera interacciones entre el alumnado y el docente	X					
El cuento consolida contenidos del currículo	X					
El cuento transmite valores	X					