



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

El valor del cuento popular a través de las TICs

Alumno/a: Olga Higuera López

Tutor/a: Prof. D. Francisco Gutiérrez García
Dpto.: Filología Española

Junio, 2016

Índice

RESUMEN	1
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. TRADICIÓN ORAL	4
3.1. Importancia de la tradición oral.....	4
3.2. ¿Por qué aparece?	5
3.3. Características de la tradición oral.....	5
3.4. Contenidos de transmisión.....	6
3.5. El cuento popular y su valor	7
3.5.1. Valores educativos del cuento popular	8
3. TRADICIÓN ESCRITA	10
4.1. ¿Cuándo aparecen los primeros libros para niños?	11
4.2. ¿Por qué aparecen?	12
4.3. Recopiladores más conocidos de la tradición oral.....	13
4.4. Algunos cuentos populares para niños	14
4. NARRATIVA DIGITAL EN LA ETAPA DE INFANTIL	15
5.1. Educación Infantil y las TICs	15
5.2. Narrativa Digital Infantil o <i>Digital storytelling</i>	16
5.2.1. ¿Qué nos ofrece?	17
5.2.2. ¿Qué herramienta utilizo para trabajarla?.....	19
5.3. Análisis de una narración multimedia	19
5.3.1. Caperucita Roja	19
5. CONCLUSIONES	29
6. BIBLIOGRAFÍA.....	30
7. ANEXOS.....	35

“La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza en cabeza, sino de corazón en corazón”

Howard G. Hendricks

1. RESUMEN

El objetivo de este trabajo es contribuir al conocimiento de la literatura infantil, así como su evolución desde la tradición oral, pasando por el texto escrito, hasta las más innovadoras herramientas actuales para trabajar los clásicos de siempre en el aula de infantil.

En este trabajo expongo la importancia del cuento popular o tradicional como una de las herramientas educativas más motivadoras y básicas en educación infantil para la formación integral del niño, como medio fundamental en la enseñanza de valores. Concretamente, me centraré en el valor del cuento popular a través de los nuevos soportes tecnológicos, ya que nos encontramos en una sociedad cada vez más informatizada donde las TICs forman parte de la vida cotidiana a nivel social, y por tanto, deben estar presentes en el entorno educativo. Los cuentos populares, unido a las nuevas tecnologías, concretamente a las “*tablets* (en adelante tableta)”, contribuyen a un óptimo desarrollo de todas las capacidades del niño, y por tanto, a su formación integral.

PALABRAS CLAVE

Tradición popular, cuentos, tradición escrita, nuevas tecnologías (TICs), Educación Infantil, desarrollo íntegro, narrativa digital

ABSTRACT

The aim of this work is to contribute to the knowledge of the infantile literature, as well as his evolution from the oral tradition, happening for the written text, up to the most innovative current tools to be employed the classic ones of always at the classroom of infantile.

In this work I expose the importance of the popular or traditional story as one of the most motivating educational and basic tools in Infantile Education for the integral formation of the child, as fundamental way in education in values. Concretely, I will center on the value of the popular story across the new technological supports, since we are in a company increasingly computerized where the TICs take part of the daily life at the social level, and therefore, they must be present in the educational environment. Popular stories, joined the new Technologies, concretely to tablets, contribute to an ideal development of all the capacities of the child, and therefore, to his integral formation.

KEYWORDS

Popular tradition, tales, written tradition, new technologies, Infantile Education, complete development, digital storytelling

2. INTRODUCCIÓN

La práctica docente ha sufrido cambios y transformaciones dependiendo del contexto y tiempo histórico. En la época actual, no solo se asocia únicamente a un desarrollo académico del alumno, sino que va más allá, favoreciendo al desarrollo íntegro del mismo, desde la etapa de infantil hasta los últimos días de escuela. Por este motivo, con este proyecto pretendo mostrar el enorme potencial educativo del cuento popular, no solo como una mera herramienta lúdica y motivadora para el niño, sino más importante aún, formativa.

En primer lugar, considero que los valores son un tema de gran importancia en la sociedad del siglo XXI, ya que afectan a todos los aspectos de la realidad social. Se encuentran intrínsecos en todos los individuos y como humanos, nos acompañan y condicionan a lo largo de nuestra existencia, en función de nuestras preferencias y sentimientos.

Por otro lado, la educación, desde las primeras edades, ha de potenciar el desarrollo de todos los aspectos que conforman el ser humano, lo que trae consigo la educación en valores, entendidos como un elemento básico e indisociable de la persona, cuya competencia debe ser asumida por la institución educativa, pues ésta no solo debe transmitir mera información, sino que ha de hacer realidad una pedagogía en valores, enseñando a convivir en armonía y respeto.

Ahora bien, para valorar el cuento popular como herramienta de transmisión de valores e información valiosa para el niño, he creído interesante conocer sus raíces, pues en el siguiente trabajo veremos como el cuento de siempre ha sido considerado fuente de sabiduría de la tradición oral, posteriormente recopilado y trasladado al texto impreso y hasta nuestros días, cuyo valor permanece intacto siglo tras siglo.

Por último, al cuento de siempre en forma de libro le he añadido un aliciente, el de las Nuevas Tecnologías. Es decir, si el cuento popular ya es motivador para el niño, pues son historias optimistas que encierran un final feliz, con personajes y protagonistas peculiares, pero que son casi un fiel reflejo para el niño, ¿Qué pasaría si en lugar de solo poder leerlo, el niño pudiera interactuar también con él? Hablo de los cuentos interactivos para Tablet, una propuesta muy innovadora que nos ofrece infinitud de opciones para trabajar, no solo en el aula, sino en cualquier lugar. A través de las TICs estamos

favoreciendo al desarrollo íntegro del que hablo en líneas anteriores, pues hacemos del niño una persona competente para el futuro, ya que junto a todos los valores intrínsecos de los cuentos populares y las enseñanzas implícitas de los mismos, estamos contribuyendo a desarrollar la competencia tecnológica que está a la orden del día en la sociedad actual.

3. LA TRADICIÓN ORAL

La oralidad desde sus inicios ha tenido un papel social fundamental, pues ésta era la manera en que se perpetuaban las normas, costumbres y tradiciones de los pueblos. Era la manera en que se contaban historias al pueblo, la mayoría de ellas creadas por cualquier mente maravillosa del momento, y que sin duda, dejaban con la “boca abierta” a todo aquel que las escuchaba. El filólogo norteamericano Walter Ong (1993: 20) habla de oralidad como “la oralidad de una cultura que carece de todo conocimiento de la escritura o de la impresión”. Para Calsamiglia y Tusón (1999), la función básica y fundamental de la oralidad consiste en permitir las relaciones sociales, pues la mayoría de las actividades cotidianas se llevan a cabo a través de la oralidad; tanto que las relaciones se interrumpen cuando se deja de hablar a alguien.

Así mismo, Vansina (1966) sostiene que la tradición oral la construyen todos aquellos relatos transmitidos de boca en boca a partir de la interacción del narrador y sus oyentes, como una gran cadena de testimonios que suceden con el paso del tiempo. Montemayor (2000) añade, que estos testimonios de los que habla Vansina expresan conocimiento especializado acerca de la comunidad para determinadas situaciones lingüísticas, donde “la narración sirve para unir el pensamiento de manera extensa” (Ong, 1987), de la lengua, de la sociedad, y “como acervo de experiencias de la realidad” (Pérez, 1998).

3.1. Importancia de la tradición oral

La tradición de nuestra cultura es una completa desconocida para la mayoría de la sociedad, pese a la importancia e interés que manifestaron por ella nuestros insignes costumbristas y folcloristas del siglo XIX como: Fernán Caballero, Pedro Antonio de Alarcón, Juan Valera, Antonio Machado y Álvarez, Rodríguez Marín y otros.

No debemos obviar la tradición, ya que la expresión oral ha tenido a cargo la transmisión de mediaciones que han fijado formas de comportamiento comunitario, pues “abarca y resguarda el legado cultural comunitario en temas de toda índole, más los comportamientos familiares y colectivos, las leyes heredadas y las fórmulas de trabajo, curación y diversión heredados” (Victori, 2004).

En tercer lugar, podríamos decir que la tradición oral favorece a un acercamiento de la persona con la lectura tal y como lo indica Pelegrín (2004: 11): “La transmisión oral, el desciframiento emocional de la palabra contada, de lo oído, visto, tocado, saboreado, compartido con otro, le ayudarán posteriormente en su contacto con la letra impresa, motivando una lectura gozosa”.

Por último, el valor real de la tradición oral reside en que durante mucho tiempo los pueblos sin escritura han atesorado la memoria de lo que han vivido, la memoria de lo que les ha ocurrido o la memoria de lo que les han contado (Martín Gaité, 1999: 45).

3.2. ¿Por qué aparece?

Podríamos decir que la tradición oral nace como una expresión espontánea de una comunidad que tiene como objetivo la conservación y perdurabilidad de identidades, así como evitar la desaparición de las sucesivas generaciones.

Lo cierto es que al no existir la escritura, los mitos y cuentos, además de los conocimientos prácticos de los pueblos, debían transmitirse oralmente, de generación en generación, para garantizar la supervivencia del grupo, así como el cumplimiento de sus tradiciones y normas. Para ello, estas sociedades orales utilizaban ciertos recursos mnemotécnicos, como bien señala Vansina (1966: 49), el cual afirma que “se usaban a menudo ciertos objetos materiales, que pasaban de generación en generación”.

3.3. Algunas características de la tradición oral

En primer lugar, Vansina (1966) sostiene que la tradición oral puede tener reglas determinadas de transmisión, pues quienes las reproducen son personas encargadas para ello; sirven como vehículo que “conserva dimensiones de la lengua y ciertos contenidos sociales” (Montemayor, 1999: 55).

Por otro lado, se puede decir que la tradición oral es uno de los fenómenos más extraordinarios que otorgan humanidad a la existencia de los seres humanos, sujetos, como afirma Ong (1987), cuya naturaleza primaria es comunicarse entre sí “a través de la palabra. La formación de una cultura y su delimitación geográfica e histórica se han constituido por una buena dosis de oralidad (Gelb, 1987). Vansina (1966: 16) afirma que “los pueblos sin escritura, tienen una memoria sólidamente desarrollada y transmiten sus tradiciones en una forma oral fuertemente encadenada por fórmula”.

En tercer lugar, la tradición oral hace uso de “objetos mnemotécnicos” (Vansina, 1966), los cuales pasan de generación en generación, resguardando la memoria colectiva, por lo que su carga simbólica es elevada.

Así mismo, el conocimiento de las tradiciones orales aborda elementos más allá de la narración o creación “literaria” (Ong, 1987), asumiendo funciones inmersas en el “arte de la lengua” (Montemayor, 1999), cuya articulación está delimitada por el acto del habla (Fishman, 1995), pero se reconstruye en las acciones cotidianas.

Otra de las características fundamentales de la tradición oral es la importancia de ésta como base de la escritura, pues algunos estudiosos como Ong señalan que la escritura sería inexistente sin el dominio del habla, de manera que la escritura surgiría como imagen de ésta: “La escritura no redujo la oralidad, sino que la intensificó” (Ong, 1987: 19).

Para concluir podríamos decir que, la tradición oral es la base de la existencia de toda escritura. También está estrechamente relacionada con la lengua, pues ambas existen bajo lineamientos similares, de acuerdo con el concepto de “Diasistencia” propuesto por José Pedro Rona (1974). En esta perspectiva se considera la lengua como herramienta de interacción entre los distintos estratos sociolingüísticos, que comparten tres ejes: historia (eje diacrónico), territorio (eje diatópico) y organización social (eje diastrático).

3.4. Contenidos de transmisión

Los contenidos de transmisión de la tradición oral son conocimientos, usos y costumbres en temas diversos como historia, mitos y textos sagrados, técnicas, instituciones políticas, armonías musicales, ejercicios lingüísticos, códigos éticos y morales, entre otros muchos contenidos.

Para Moss (1988), éste frágil milagro está formado por un heterogéneo conjunto de recuerdos y comprensiones del pasado, entremezclados con vivencias del presente y expectativas de futuro.

En definitiva, eran testimonios hablados o cantados, de tipos narrativos, concernientes al pasado y transmitidos de boca en boca por medio del lenguaje. Cabe destacar que la tradición oral solo recogía *testimonios auriculares*, es decir, aquellos que se relataban de oídas, sin que el narrador hubiera sido testigo directo de lo relatado (Pascual Auqué, 2010).

Ahora bien, una vez hemos conocido acerca del valor de la tradición oral y su repercusión para las sociedades posteriores, a continuación me centraré especialmente en uno de los acontecimientos más representativos de ésta, *el cuento de la tradición oral*, pues constituye algo esencial, tanto para la educación lingüística y literaria del niño de infantil, como para su desarrollo como persona.

Por lo tanto, el cuento popular puede resultar la herramienta idónea para favorecer el desarrollo íntegro del niño, no solo a nivel cognitivo, sino también emocional, afectivo y social. Tamara Chubarovsky (2015) explica, que a través de los cuentos podemos transmitir valores de forma lúdica y creativa. Especialmente los cuentos clásicos y populares nos ofrecen una guía de superación de obstáculos y conflictos, nos hablan del valor, compasión...y otros valores fundamentales para la vida social y personal. Los cuentos pueden ser una inspiración para momentos posteriores de la vida. Además de las habilidades emocionales, podemos trabajar otras tan necesarias como la atención, la escucha, la memoria, la imaginación y la capacidad de expresión.

3.5. El cuento popular y su valor

Después de la explicación de Tamara Chubarovsky y antes de comenzar a escribir acerca de la importancia del cuento popular, me parece interesante aclarar el significado de cuento, apoyándome en varias definiciones y concepciones que grandes autores hacen o tienen sobre el cuento en general.

“El cuento es una narración breve, de trama sencilla y lineal, caracterizada por una fuerte concentración de acción, del tiempo y del espacio” (Aguiar e Silva, 1984: 242).

Según Bryant (1996: 21):

“El cuento es un relato breve de hechos imaginarios, con un desarrollo argumental sencillo, cuya finalidad puede ser moral o recreativa y que estimula la imaginación y despierta la curiosidad del niño”.

Para Estébanez (2000: 112) el cuento es:

“Un relato breve, oral o escrito, en el que se narra una historia de ficción (fantástica o verosímil) con un reducido número de personajes y una intriga poco desarrollada, que se encamina rápidamente hacia el clímax y desenlace final. En su origen es una de las formas primitivas de la expresión literaria transmitida por tradición oral. Se encuentra en todas las culturas conocidas y parece estrechamente vinculado a los mitos. Al relato de transmisión oral se le denomina generalmente cuento popular, y sus características son el anonimato del autor y la posible reiteración temática y argumental en diferentes versiones y culturas, dado su origen ancestral, vinculado en muchos casos a tradiciones míticas y folclóricas”.

Ahora bien, si investigamos en libros, artículos o revistas nos daremos cuenta de que ninguno de los géneros literarios existentes hasta el momento ha tenido tanto significado como el cuento popular en la historia de la literatura universal. ¿Por qué? La respuesta es el enorme valor educativo y lúdico que hace del cuento una herramienta esencial para la etapa de Primaria, y más especialmente en Infantil, no solo del siglo XXI, sino durante años remotos. De esta manera, Pelegrín (2004) afirma que el cuento popular, el de la tradición oral, se ha tornado en un instrumento muy útil en la etapa educativa de Educación Primaria, y en especial, de Educación Infantil porque el niño desde que nace está en continuo contacto con él.

3.5.1. Valores educativos del cuento popular

Son muchos los valores educativos que poseen los cuentos populares, de ahí que muchos docentes opten por ellos en su aula. En primer lugar, tal y como señalan Pelegrín (2004) y Saez (1999), el cuento puede desarrollar:

- Actitud de sensibilidad hacia la belleza. Sirve para poner en relieve la capacidad de creación del menor, al mismo tiempo que motiva al niño/a a dominar la propia

forma de expresión, otorgándole la capacidad gradual de desarrollar un lenguaje figurativo, con recursos expresivos.

- La comunicación y adquisición de capacidades lingüísticas precisas. Amplia el lenguaje de los discentes con un vocabulario amplio, claro, conciso y sugestivo.
- Un aumento de la afectividad del niño/a, partiendo de la base de la nobleza, la bondad y la belleza.
- Hábitos de sensibilidad artística mediante imágenes atrayentes para el alumnado.

Por otro lado, los cuentos son una gran herramienta de socialización, pues a través de la historia central el niño puede ponerse en lugar y determinar una manera de actuación como solución a un conflicto. González y Molina (2007) consideran interesante analizar cómo algunos planteamientos que presentan los cuentos pueden preparar al niño para la vida, por el desarrollo de la capacidad para afrontar y resolver conflictos.

En tercer lugar, el cuento popular tiene un fuerte valor catártico a nivel educativo, es decir, por el contenido del mismo, el cual se propone ser casi un fiel “espejo de la vida”, permite al niño liberar toda aquella agresividad, frustración, tensión o miedo que pueda tener a estas edades, sobre todo si el docente realiza actividades pedagógicas inmediatamente posterior a la narración de la historia. Ana Pelegrín (1982) señala que el cuento posee un valor inmensamente maravilloso, ya que a través del cuento todo lo que el niño y la niña conocen cobra movimiento y actúa de formas irreales, mágicas e incluso absurdas, llenando su universo mental de matices catárticos y evocadores.

Teresa Colomer (1999: 18-19) indica que el acceso infantil al imaginario colectivo se ve favorecido por la lectura de los cuentos populares:

Los estudios folclóricos y literarios han mostrado y clasificado de múltiples maneras la constante presencia de relaciones intertextuales entre la literatura épica medieval, el folklore y los mitos religiosos. Así, motivos como la aparición del héroe-niño transportado en un cesto por el agua, el uso del color de las velas de un barco como señal anticipada de la victoria o la derrota, la excepción de un punto corporal en la invulnerabilidad de un personaje y tantos otros, constituyen elementos vistos centenares de veces en unas u otras obras. Si los niños conocen los cuentos populares, se familiarizan con todos estos elementos y pueden reconocerlos a lo largo de sus lecturas de otras obras, tanto de la tradición oral como de las reutilizaciones de la literatura escrita o de la ficción audiovisual actual.

A nivel afectivo, el momento de la narración del cuento no es un momento más del día, es decir, de entre todos los momentos, éste resulta ser mágico, pues hay un acercamiento e interacción entre el adulto y niño, creando un ambiente especial que resulta diferente al resto de momentos que el niño tiene durante el resto del día. Cervera (2004: 35) destaca lo siguiente:

Gracias a la literatura el niño aprende a convertir las palabras en ideas, pues imagina lo que no ha visto, consigue comprender la situación emocional del personaje provocando en él sensaciones como el peligro, el misterio, la aventura... A través de los cuentos disfrutan de un mundo lleno de posibilidades que les permite jugar con el lenguaje, descubrir la magia de las palabras y al mismo tiempo consolidar la relación afectiva entre el niño y el narrador.

Por último, además de todas las ventajas que nos ofrece el cuento popular, hay una en especial que hace del mismo, una herramienta muy valiosa para trabajar con los alumnos en la etapa de Educación Infantil; me refiero a todos los valores y enseñanzas implícitas que encierran estas historias. Casals y Defis (1999), entienden los valores como parte fundamental de la educación, básicos de la propia persona, que marcan los comportamientos e influyen en la interacción con los otros. Éstos son los que contribuyen en la formación e identidad de las personas, pues los valores son entendidos como positivos.

De acuerdo a Serrano (2012), la mayor ventaja educativa de los cuentos es la capacidad que tienen éstos para transmitir valores. Dicha autora señala varios ejemplos de cuentos como, *Los tres cerditos*, el cual nos muestra el valor de trabajar bien; *La tortuga y la liebre*, que nos muestra el valor de la constancia, o el cuento de *La cigarra y la hormiga*, que nos hizo ver que trabajar resultaba más rentable que ser un holgazán.

4. LA TRADICIÓN ESCRITA

Como consecuencia de la oralidad y con el objetivo de representar gráficamente un idioma, nace la escritura. Solo de esta manera, nuestros primeros antepasados pudieron representar mediante signos gráficos visuales todas aquellas vivencias, historias y costumbres que envolvían a una sociedad. Según el investigador Armando Muñoz (2010):

“La escritura proviene de la necesidad humana de dejar huella de los signos orales”. Como consecuencia de esta necesidad, Barthes (1981) señala, que la escritura ha significado una evolución en el lenguaje y en el psiquismo y, con ello, en la misma evolución humana.

Pero aun siendo cierta esta declaración por parte de Barthes, no debemos caer en el error de excluir por tanto y desvalorar la tradición oral, pues como señala Eric Havelock (1995): “La oralidad y la cultura escrita han sido enfrentadas y contrapuestas una con la otra, pero puede ser que ambas siguen estando entrelazadas en nuestra sociedad. Desde luego, es un error considerarlas mutuamente excluyentes”.

En resumidas cuentas, si no existiera la tradición oral y esas historias contadas en el pasado, seguramente no podríamos hablar ahora de escritura, y viceversa. Es cierto que el canal y los “modos” de transmisión son distintos en la oralidad y en la escritura, y ambas poseen características propias que las diferencian, pero ambas tradiciones necesitan la una de la otra para sobrevivir. Hemos de recordar que toda la literatura escrita, incluso la que se considere más culta, tendrá en mayor o menor medida una deuda con la primitiva tradición oral.

4.1. ¿Cuándo aparecen los primeros libros para niños?

Si nos remontamos a la Edad Media, los textos literarios se transmitían casi exclusivamente de forma oral y eran muy pocos las personas que tenían acceso a libros, los cuales estaban regidos por un gran “didactismo”, pues pretendían inculcar creencias religiosas y buenas costumbres.

Fue la imprenta “moderna” (1440), creada por Johannes Gutenberg la que causó un gran revuelo a nivel social y literario, pues aquellas historias contadas de bocas en boca y para nada destinadas a un público infantil, ahora se recogerían en libros para que los niños y adultos tuvieran acceso a ellas. El primer libro impreso fue *La Biblia de Gutenberg*, publicado en el año 1456 por Fust y Schoffer.

Posteriormente, antes de mediados del siglo XVII, resultaba muy difícil encontrar libros escritos para niños, así que éstos tendrían que conformarse con la lectura de libros para adultos, como la famosa obra literaria *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, escrita por Miguel de Cervantes en 1605, la cual se considera la obra cumbre de la literatura española. Como indican Pedro Gallardo y Joaquín León en su manual *El*

cuento en la literatura infantil (editorial Wanceulen, 2008), “La existencia de una literatura específicamente destinada a los niños y niñas, es algo relativamente moderno. Como género independiente de la literatura, aparece en la segunda mitad del siglo XVIII, pero es en el siglo XX cuando realmente se desarrolla de manera espectacular”.

A continuación, a finales del siglo XVII, el escritor francés Charles Perrault consagró por primera vez el mundo de las hadas en la literatura infantil a través de la publicación de *Cuentos del pasado* (1697), conocidos también como *Cuentos de mamá Oca*, en los que el autor recogía temas tradicionales de todos los tiempos como: *Barba Azul*, *Pulgarcito*, *Caperucita Roja*, *la Bella Durmiente del bosque*, *la Cenicienta* o *el gato con botas*, entre otras muchas obras.

En el siglo XVIII se empezó a prestar atención por primera vez a la infancia, gracias a la actividad intelectual de pensadores y filósofos como Rousseau, el cual declaró en su obra *Emilio* (1781) que la mente de un niño no es menos completa que la de un adulto, es simplemente diferente. Así pues se empezó a considerar la idea de que el niño necesitaría de su propia literatura con fines didácticos, pero también estéticos.

4.2. ¿Por qué aparecen?

Podríamos decir que los primeros libros para niños nacen, a partir de la revolución industrial, como consecuencia del cambio de la concepción de infancia o niñez, pues el término niñez resulta casi emblemático, es decir, no existió desde siempre (Giberti, 1997). Para entenderlo, haré un resumen breve acerca de cómo el niño ha sido percibido siglos atrás, y cómo es considerado en nuestros días.

En la Edad Media, se pensaba que la etapa de la niñez era otra etapa más del desarrollo humano, es decir, no existía la noción de infancia como periodo diferenciado y necesitado de obras específicas, por lo que esto explicaría que no se escribiera específicamente para un público infantil. Según Aries (1960; 1987), “la sociedad medieval no percibió la diferencia entre el mundo de los niños y el de los adultos” y, por ello, los niños eran considerados como adultos pequeños o adultos en potencia (Tucker, 1980). Ahora bien, esto no significa que los niños no tuviesen ningún acercamiento con el mundo de la literatura, sino que tendrían que leer textos destinados a un público adulto.

A partir del siglo XVII, esta concepción comienza a cambiar. A raíz de esta etapa, son más las obras en las que priman elementos fantásticos, fiel reflejo de las leyendas, mitos y cuentos, propios de la transmisión oral. Es aquí donde algunos autores comienzan a recopilar historias populares que se contaban hasta entonces de generación en generación, y que ahora empezarían a tener como destinatarios las generaciones infantiles.

4.3. Recopiladores más conocidos de la tradición oral

Muchos autores, desde hace cientos de años, se han servido de la literatura oral para construir sus propios relatos. Es el ejemplo de Charles Perrault, de los hermanos Grimm y de Andersen, los cuales ejercieron una gran labor recopiladora de gran parte de la tradición narrativa.

A continuación hablaré acerca de cada uno de estos tres autores, empezando por el más antiguo en la historia hasta el más actual.

En el siglo XVII, destacaré al francés Charles Perrault, posiblemente uno de los escritores más leídos e interpretados de toda la historia. Este autor acudió a la tradición popular para actualizar historias orales que, históricamente habían conformado la educación infantil de muchos niños franceses. Perrault, bajo el pseudónimo de Pierre Darmancourt, publicó versiones escritas de *Caperucita Roja*, *Cenicienta*, *Pulgarcito* o *El gato con Botas*, todas estas recopiladas en *Histoires ou contes du temps passé*.

Posteriormente, a principios del siglo XIX, aparecen los hermanos Grimm. Jacob Grimm y Wilhelm Grimm fueron dos hermanos alemanes famosos por sus *Cuentos de niños y del hogar*. Debido a que ambos hermanos se sentían muy atraídos por la historia cultural, decidieron recopilar historias contadas por los nativos alemanes, utilizando un estilo muy sencillo. Fue en el año 1812 cuando escribieron su primera colección de libros, citados líneas más arriba. En resumidas cuentas, estos escritores, al igual que Perrault, recolectaron y preservaron historias del pasado, que solamente habían sido transmitidas de forma oral.

Por último, y a pesar de existir otros muchos autores recopiladores de cuentos, destacaré a Hans Christian Andersen, poeta y escritor danés, famoso por sus cuentos para niños, entre ellos *La sirenita*, *El patito feo* o *La reina de las nieves*, generalmente cuentos

creados e inventados por él mismo, a diferencia de los hermanos Grimm, los cuales coleccionaban cuentos folclóricos. Así mismo, eran muchos los autores que admiraban el tono optimista que dicho autor mostraba en sus obras, como la imaginación que debía de tener para crear tales clásicos que perdurarían año tras año, e incluso todavía en nuestros días. Jose María Merino (2005) afirmó:

“Para Andersen hay en todo lo que nos rodea una pulsión incesante de vida, que se revela relatándose, contándose sin cesar, sin pausa, con júbilo. Ni siquiera los momentos tristes que abundan en sus historias consiguen apagar el fervoroso optimismo del autor y su inagotable imaginación para hacer que todo se manifieste”.

4.4. Algunos cuentos populares para niños y sus adaptaciones

Una vez hemos conocido tres de los recopiladores y creadores de literatura popular destinada para niños, he creído conveniente recoger en este trabajo algunas de las obras más populares de tales escritores, que siguen teniendo mucha relevancia también actualmente.

Capucita Roja o *Le Petit Chaperon Rouge*, en francés, es el cuento de hadas de transmisión oral que mejor ha sobrevivido al paso del tiempo, como lo manifiestan las múltiples versiones que de esta historia se han realizado tras el paso del tiempo. Lo cierto es que la obra originaria de Perrault, más que un cuento, resulta ser una leyenda con un tono un tanto elevado para el público infantil, pero en definitiva lo que este autor plasma de una manera implícita en el cuento es el valor moral que este lleva encerrado en sí mismo, es decir, trata de advertir a los jóvenes acerca del peligro de confiar en desconocidos.

Con el paso del tiempo, otros autores, como es el caso de los hermanos Grimm, remplazarían algunos pasajes de la historia, así como el tono y lenguaje utilizado para adaptarlo los niños. Ellos decidieron dar otro enfoque a la historia y escribir una obra más inocente y con un final feliz.

Otra de las obras más conocidas, traducidas y editadas en todo el mundo es *El patito feo*, de Christian Andersen. Una historia considerada una metáfora de la experiencia humana, posteriormente editada por varios autores tras reflexionar sobre si la historia

podría ser entendida por lo niños. Es el caso de Enrique Bernárdez, traductor de la obra original de Andersen al castellano, el cual elimina las sensaciones del cisne y la admiración de quienes lo ven, añadiendo en cambio una explicación al cuento que el escrito original no contiene:

Admirado y perplejo, quiso comprender (el pato) lo ocurrido, pero hubo de conformarse con su nueva belleza y gracilidad de movimientos. Aunque nacido en un corral de patos, ocas, gallinas y gallos, procedía de un huevo de cisne llegado allí por casualidad. Era lógico que su presunta madre lo encontrase tan distinto a los demás patitos, y era lógico también que su instinto le hubiese impulsado al encuentro de su verdadera especie. (Y el adaptador finaliza con una apelación a los pequeños lectores de la historia del patito feo). ¿Entendéis ahora este azaroso relato, amiguitos? (Bernárdez, 1992: 37).

En definitiva, Bernárdez modifica aquello que considera que los niños podrían no haber comprendido del cuento.

5. NARRATIVA DIGITAL EN LA ETAPA DE INFANTIL

5.1. Educación Infantil y las TICs

Una vez hemos indagado más profundamente en la manera en que los pueblos transmitían sus costumbres y hazañas, así como pequeñas historias que se transmitían de generación en generación, y el valor del cuento como herramienta pedagógica, me ha parecido muy interesante escribir acerca de una innovadora manera para contar estas historias. Me refiero a las TICs, porque actualmente nos vemos inmersos en una sociedad de la información y la comunicación, y como afirma Romero Tena (2006): “Pertenece a la sociedad de la información y de la comunicación, y querámoslo o no, en ella nos ha tocado vivir y enseñar. Debemos de ser conscientes de la necesidad de educar a los niños en y con ellas”.

Por otro lado, López Escribano (2007) también añade:

La tecnología forma parte ya de nuestra cultura y algunos niños se encontrarán por primera vez con el texto escrito a través de la televisión, el ordenador o los

teléfonos móviles, artefactos que forman ya parte de la cultura popular en nuestro país. La escuela no puede ser ajena a este fenómeno, y debe ofrecer experiencias y entrenamiento en estos nuevos medios para manejar la información.

Es decir, no podemos negar este fenómeno, y por tanto hemos de aprovechar la infinidad de ventajas que las TICs ofrecen al campo de la educación, más especialmente a la etapa de Educación Infantil, pues es aquí donde asentamos las bases de su desarrollo. Sánchez Asín (2008) expone: “Debemos cuidar las bases de la Educación Infantil, no a partir de 3 años, sino de 0 años por las implicaciones positivas que en dicho desarrollo tiene el principio de plasticidad cerebral”.

Ahora bien, he de aclarar que, a pesar de que las TICs están a la orden del día como estamos viendo, son muchos los docentes y autores que muestran su disconformidad ante tal revolución, aunque lo cierto sea que usándolas de una manera responsable, y bajo la supervisión de un adulto o docente, no hay estudios que demuestren que las TICs tienen efectos negativos en la Educación Infantil.

“Investigaciones similares fueron conducidas, en décadas anteriores, con respecto al impacto de la televisión en los niños. Sin embargo, no existen evidencias claras de que la utilización de la tecnología tenga efectos perjudiciales en la infancia, y las posiciones que promueven la “censura”, como solución al problema del mal uso, no parecen ser las más adecuadas” (López Escribano, 2007).

5.2. Narrativa Digital Infantil o *digital storytelling*

Como señalo en el punto 2.5, el cuento popular o tradicional como herramienta pedagógica posee un valor muy elevado por la infinidad de ventajas y usos que podemos hacer de él, aparte de la multitud de opciones que nos ofrece. Es decir, es innegable que en Educación Infantil es una de las herramientas más dinámicas, motivadoras, divertidas y enriquecedoras con las que trabajar contenidos, lecciones de vida y valores con los alumnos.

En segundo lugar, como aclaro en párrafos anteriores, no podemos evadir la realidad que nos rodea, pues las TICs, usadas de manera responsable pueden ser buenos aliados para captar la atención del alumno y, como consecuencia, que el aprendizaje del mismo sea mucho más enriquecedor que usando cualquier otro método tradicional.

Por tanto, teniendo en cuenta el valor pedagógico del cuento y por otro lado la importancia de las TICs en nuestra sociedad, pretendo mostrar una técnica muy innovadora que nos será de gran utilidad en el aula. Me refiero a la *narrativa digital infantil* o *digital storytelling*.

Eduteka, un portal educativo para docentes y directivos escolares interesados en mejorar la educación propone la siguiente definición para este concepto: “Las narraciones digitales consisten en combinar narrativas y contenido digital, incluyendo imágenes, sonido y vídeo, con el objeto de crear una película corta, usualmente con fuerte contenido emocional”.

AulaPlantea, un sistema integrado de contenidos curriculares que propone a los docentes una gran variedad de recursos digitales para preparar las clases, y al alumno para aprender de manera motivadora y eficaz, también aporta una nueva acepción de narrativa digital que me parece importante destacar, pues introduce este concepto en el aula y lo vincula con docentes y estudiantes: “Los relatos digitales son el arte de contar historias con la ayuda de herramientas digitales como el vídeo, los interactivos, el audio y otros muchos recursos TIC. Esta técnica puede involucrar tanto a profesores como a alumnos en el aula”.

5.2.1. ¿Qué nos ofrece?

Son muchas las ventajas que esta innovadora forma de narrar las historias de siempre ofrece, especialmente al campo de la educación.

En primer lugar, la cultura digital nos ofrece algo que otros recursos tradicionales no pueden aportar por su naturaleza: *La interactividad*. Para Bou Bauzá Guillem (2003), “la interactividad supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario siente que realmente controla y maneja una aplicación”. Es decir, la interactividad es una característica que permite al usuario navegar por la aplicación y sentirse libre. Castells (2009: 88) señala: “Ha surgido una nueva forma de comunicación interactiva caracterizada por la capacidad para enviar mensajes de muchos a muchos, en tiempo real o en momento concreto, y con la capacidad de usar la comunicación punto-a-punto”, porque “la llegada de un nuevo medio no se limita a agregar algo: cambia todo” (Scolari, 2015: 24).

Por otro lado, la narrativa tradicional se mantiene estática, por lo que el lector solo se limita a leer lo que el autor escribe. Sin embargo, hablar de narrativa digital es sinónimo de nuevas formas de narración, donde los usuarios “participan, seleccionan los contenidos, interpretan críticamente su significado, logrando adoptar un papel activo en todo el proceso comunicativo” (Laiglesia & Lozano, 2013: 151).

Como consecuencia de esa participación de la que hablamos, con la narrativa digital infantil el alumno siente “la necesidad de expresarse por su propia cuenta, de producir sus propias formas de comunicación y dejar de ser un receptor pasivo de contenidos” (Quiroz, 2010: 200). Esta alternativa posibilita el abandono de los cánones analógicos, liberando al niño de esa estructura tan rígida e inalterable de la narrativa tradicional, dando “rienda suelta” a su inquietud y originalidad y creando su producción digital, tal y como señala Silva (2015: 17):

“Ahora el emisor no emite ya en el sentido que se entiende habitualmente un mensaje cerrado, sino que ofrece un abanico de elementos y posibilidades de manipulación al receptor; el mensaje no es ‘emitido’, no es un mundo cerrado paralizado, inmutable, intocable, sagrado, sino un mundo abierto, modificable en la medida en que responde a los deseos del que lo consulta; asimismo, el receptor no está ya en posición de recepción clásica, pues es invitado a la libre creación, cobrando sentido el mensaje bajo su intervención”.

Además de que en este entorno los niños pueden crear, imaginar y contar mundos partiendo de sus deseos de comunicar, al mismo tiempo la narrativa digital permite “participar en espacios de trabajo, de discusión y socialización” (Peñalosa, 2013: 176).

Por último, no solo es una herramienta motivadora para los niños en etapas muy tempranas, sino que favorece a un desarrollo óptimo de la escritura y el lenguaje. El mismo Jenkins (2011) señala: “Su creatividad es brillante y además es un ejercicio muy recomendable para jóvenes, para practicar la escritura con mucha más motivación y feedback que en la escuela”. Evidentemente, el hacer uso de las nuevas tecnologías no significa excluir otros métodos tradicionales, pero como docentes del siglo XXI debemos adaptarnos e investigar acerca de qué tipo de herramientas o recursos nos resultarán más útiles para aprovechar al máximo las potencialidades de nuestros alumnos.

5.2.2. ¿Qué herramienta utilizo para trabajarla?

En este caso concreto, para trabajar la Narrativa Digital Infantil en el aula he escogido la tableta de entre todas las herramientas tecnológicas, pues considero que cumple todos los requisitos necesarios para desarrollar al máximo las capacidades de los alumnos.

A continuación haré una pequeña descripción general de este recurso para así entender mejor el porqué de mi elección.

Una tableta es un tipo de ordenador portátil, de mayor tamaño que un Smartphone, integrado en una pantalla táctil con la que se interactúa con los dedos sin necesidad de teclado físico ni ratón, aunque pueden ser reemplazados por un teclado virtual. De este modo se puede dibujar, escribir y “arrastrar”, puesto que el propio dedo hace la función de ratón, lo que nos ayuda enormemente a la hora de enseñar muchos de los aspectos que se trabajan en Educación Infantil, convirtiéndose así la tableta en un recurso muy motivador para el alumno.

Couse y Chen (2010) exploraron la viabilidad de la tableta en las primeras etapas de la educación, donde se facilitaba a los niños el familiarizarse con ella y con las nuevas tecnologías, así como superar su aversión a dibujar manualmente. Demostraron cómo los niños rápidamente se interesaban y se acostumbraban a la nueva forma de trabajar, manteniéndose en su uso sin frustraciones.

5.3. Análisis de una narración infantil multimedia

Como ejemplo representativo de la Narrativa Digital Infantil, hablaré de un cuento popular interactivo para Tablet que puede ser usado en el aula con los alumnos de infantil por la multitud de opciones que nos ofrece. Se trata de *Caperucita Roja*, una historia popular repleta de valores, y que llevada a la Tablet ofrece experiencias muy enriquecedoras para los alumnos.

5.3.1. Caperucita Roja

El cuento interactivo que propongo es *Caperucita Roja*, un clásico de siempre que ha experimentado cambios a lo largo del tiempo desde la obra original de Perrault hasta

nuestros días, llevada también al cine y, cómo no, a la tableta y ordenador como cuento interactivo, lo que hace que esta historia aún sea más motivadora para los niños.

Descripción general del producto

A través de GABHEL STUDIOS SL, los españoles Julio César Fernández Muñoz, Marta Cañadas y Sonia Dorado han creado un nuevo concepto de libro interactivo, *Las Aventuras de Caperucita Roja*, el cual contiene gráficos en alta resolución para la nueva pantalla “Retina” del nuevo Ipad.

Este cuento interactivo nos ofrece la ventaja de que las páginas pasan solas, por lo que el niño solo tiene que tocar sobre la tableta para que la historia avance. *Las aventuras de Caperucita Roja* une aventuras gráficas con los libros, para crear un nuevo género. El niño ha de ayudar a Caperucita Roja en el desarrollo del cuento, pues sin su ayuda éste no podrá continuar y como consecuencia, no se podrán pasar las páginas.

Todas las páginas son interactivas, lo que significa que el niño tocando la pantalla de la Tablet puede hacer pequeñas modificaciones, cambiar colores, crear movimiento, sonidos, jugar a los juegos, etc.

Además, el cuento incluye cuatro juegos alternativos (*parejas, siluetas, diferencias y puzzles*), para entrenar las capacidades que veremos en el apartado “juegos”, de una manera muy divertida.

Pantallas principales

1. Pantalla de inicio o Menú principal



Como observamos en la imagen de arriba, el menú principal nos ofrece cinco opciones para interactuar pues, aunque vemos cuatro, hay una señalada por la flecha, la cual se sitúa sobre la puerta, y que se trata de la propia narración de la historia. Las otras cuatro opciones están pensadas para hacer modificaciones en el propio cuento; como el idioma, ya que nos ofrece la opción de leer y escuchar la narración en inglés o español; cambios en la voz del narrador, en función de si queremos que sea voz masculina o femenina; o la opción de “juegos”, de la que hablaremos más adelante.

2. ¡Vamos a ver a la abuela!



En esta pantalla, además de escuchar el cuento y leerlo, nos encontramos en un entorno distinto al resto de espacios que veremos a lo largo del cuento. Al igual que en todas las pantallas, podemos tocar sobre cualquier objeto y escuchar sonidos o modificar el lugar de las cosas.

El objetivo de la pantalla es que el niño aprenda a distinguir aquellos elementos que pertenecen a la categoría de “comida”, para meterlos en la cesta y llevárselos a la abuela de Caperucita Roja. Una vez que todos los alimentos están dentro, podremos seguir con la historia. Además, a la vez que el niño toca sobre algún objeto o alimento, escuchará el nombre de éste para asociar el objeto con su sonido.

3. Claro del bosque



Como en la historia original del cuento, en el juego el alumno tendrá que ayudar a Caperucita a superar una serie de obstáculos atravesando el bosque. En esta ocasión, nos encontramos con “el laberinto”, el cual tendremos que superar hasta llegar al otro extremo que señala la casa de la abuelita. El niño ha de “arrastrar” la cara de la protagonista con su dedo hasta llegar a la mitad del laberinto, “el claro del bosque”, y posteriormente hasta el final, “la casa de la abuelita”.

4. ¿Quién es el intruso?



En esta ocasión, se incorporan dos personajes nuevos a la historia; el cazador y el lobo feroz. Sonarán una multitud de sonidos propios de la naturaleza, así como elementos y animales típicos de ésta. Podremos ir recogiendo flores para llevarle un precioso ramo a la abuela.

5. Llegamos a casa de la abuela



Ésta es una de las últimas pantallas del cuento. Recrea de una manera divertida el momento del lobo en casa de la abuela. A medida que el niño va tocando sobre las partes de la cara del lobo, el narrador va contando la historia.

6. ¡Ganan los buenos!



Como historia para niños, en esta ocasión el cuento ofrece un final un tanto diferente al original. Se trata de mostrar el valor del bien y del mal, pero de una manera menos violenta, pues ni el lobo muere ni el cazador es un asesino. En definitiva, es una historia como la que todos conocemos, ofreciendo algunas modificaciones y dejando entrever un final esperanzador y justo.

Posibilidades y ventajas que ofrece el cuento interactivo

A continuación voy a describir todas las ventajas que este producto ofrece a los alumnos, así como las posibilidades de acción para trabajar en el aula.

- Una de las ventajas más importantes de este recurso es que se puede trabajar con él dentro del aula o en cualquier otro lugar, por lo que puede ser una experiencia muy enriquecedora.
- Es una herramienta muy motivadora por dos razones; por un lado, la tableta es un recurso muy atractivo para los niños por su naturaleza intuitiva e interactiva de la que he hablado más arriba y, por el otro, porque el cuento interactivo ofrece ilustraciones muy divertidas, llenas de color y juegos alternativos para divertirse en todo momento.
- En cuanto a la dificultad para manejar, la interacción es muy sencilla. No necesita de la explicación de un adulto para avanzar en el cuento, ya que todas las pantallas interactivas son muy intuitivas y el niño sabrá manejarse sin mayor dificultad.
- Sobre la edad para la que este cuento está indicado, considero que podemos usarlo en el primer ciclo de Educación Infantil, puesto que la historia puede ser narrada por una voz, o en el segundo ciclo para niños más mayores que se están iniciando en la lecto-escritura, ya que también está pensado para que pueda ser leído.
- En el apartado “juegos”, el niño de manera autónoma e independiente puede reforzar mientras se divierte, aspectos básicos que trabajaremos durante el periodo escolar y de los que hablaré en líneas posteriores.
- Por último, se puede trabajar con el cuento de manera individual, por parejas o en grandes grupos, lo que significa que se convierte en una herramienta de socialización perfecta.

“Juegos”

Como observamos en la imagen, el cuento ofrece cuatro juegos alternativos, todos pensados para la etapa con la que estamos trabajando. Podemos acceder a ellos antes del momento de la lectura aunque están pensados para trabajarlos posteriormente, pues ofrecen gráficos que a los niños les pueden resultar familiares una vez hayan leído y trabajado el cuento.



1. Encuentra las diferencias



El orden de elección de las actividades es aleatorio en función de las necesidades e intereses del niño en un momento determinado, o podemos ser nosotros como docentes los que guiemos al niño, según lo que consideremos adecuado trabajar.

El juego de las parejas es uno de los clásicos de siempre. Es uno de los juegos más divertidos para los niños y de los más educativos. Contiene un enorme valor pedagógico, pues a través de éste, trabajamos de manera implícita la *percepción visual* y la *atención*, pues necesita de una concentración muy elevada por parte del niño “para poder resolver la actividad y la capacidad activa de localización y extracción de la información obtenida del medio externo” Groffman (2006).

2. Juego de las parejas

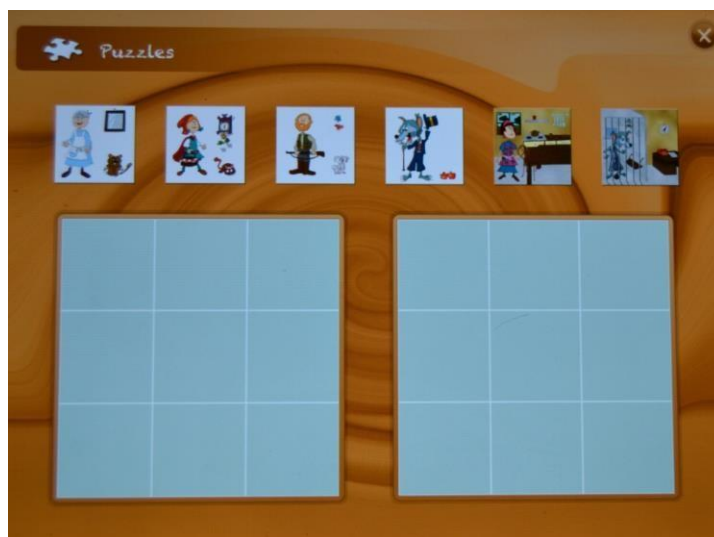


Este juego es ideal para trabajar la *memoria*, una de las capacidades más importantes para el buen desarrollo del alumno.

Está constatado que jugar regularmente a este tipo de juegos brinda muchos beneficios como; la mejora del funcionamiento de la memoria a corto y a largo plazo, la aceleración de las funciones mentales, la mejora de la comprensión de las lecturas, el aumento de la creatividad, la mejora de la autoestima y el descenso del nivel de estrés, entre otras muchas capacidades, según explica Gabriela Marcelo, asesora en *Técnicas Para Memoria*, en su blog.

Además, tal y como observamos en la imagen de arriba, podemos modificar el nivel de dificultad según la edad de los alumnos, algo muy útil para trabajar en los dos ciclos de infantil.

3. Puzzle



Otro clásico de siempre, el *Puzzle*. Parecen juegos, aparentemente sin mucha dificultad, creados al azar sin un objetivo concreto, pero no es así.

Al igual que el juego anterior, este es muy atractivo para los niños, y resulta fundamental para trabajar y potenciar las *habilidades espaciales* de los alumnos, lo que implica directamente que, el entrenamiento de este tipo de actividades en la infancia resulte óptimo para el buen desarrollo cognitivo y para la mejora en determinadas asignaturas como Ciencias, Matemáticas o Tecnología, tal y como afirman los investigadores.

Un estudio realizado por la doctora Levine, del Departamento de Psicología de la Universidad de Chicago, constató que “la habilidad espacial es un importante predictor del desarrollo de capacidades para la ciencia, tecnología, la ingeniería y matemáticas”.

Otra de las capacidades que trabajamos con esta actividad en el aula es el *lenguaje espacial*, pues a la misma vez que el niño está pensando dónde colocar la pieza, va escuchando y siguiendo las directrices que el adulto le va dando, por lo que el lenguaje que el niño recibe sobre los conceptos espaciales favorece su desarrollo cognitivo.

4. Siluetas



La cuarta actividad que nos ofrece este cuento interactivo es el *juego de las siluetas*.

Al igual que los otros tres juegos, éste ayudará al niño a desarrollar la capacidad de *observación, atención y la concentración*. El niño tendrá que estar muy atento y analizar las figuras para poder encajarlas sobre la silueta adecuada.

Como observamos, todas las pantallas son episodios que aparecen durante la lectura o audio del cuento para que los alumnos puedan recordarlas y resolverlas con más facilidad.

En definitiva, este cuento interactivo es un producto muy completo para trabajar en el aula con los niños, pues ofrece la posibilidad de trabajar individual o en grupos, la escucha o lectura de éste, si trabajamos con edades más avanzadas, y cuatro juegos alternativos que como vemos, no están escogidos al azar, sino que son perfectos para trabajar de manera lúdica algunas de las capacidades esenciales de los niños.

6. CONCLUSIONES

Las conclusiones, consideraciones y reflexiones tras la realización de este trabajo son diversas.

En primer, quiero destacar la importancia de la tradición oral como base fundamental para el desarrollo de este trabajo, pues considero que sin la tradición de las sociedades y culturas, no existirían los clásicos cuentos populares que todos conocemos actualmente, y de los que he hablado durante el desarrollo del mismo. Considero que los cuentos tradiciones deben de ser algo prioritario en el ámbito familiar y también educativo, ya que son fuente de valores y de enseñanzas para la vida.

Por otro lado, en una sociedad en la que hay muchas prioridades, creo que la narrativa infantil es un medio básico para el óptimo desarrollo integral del alumno porque a través de esta los alumnos desarrollan capacidades como la empatía, el valor del bien y del mal, capacidades afectivas y emotivas, que son necesarias para poder convivir con el prójimo y desenvolverse de una manera “saludable” dentro del entorno y sociedad que nos rodea.

Uno de los aspectos clave en mi trabajo ha sido, junto al cuento tradicional, las nuevas tecnologías o TICs. Creo que son una herramienta fundamental, no prioritaria, para trabajar cualquier contenido en el aula con los alumnos, más aun en un mundo informatizado donde los niños desde que nacen están en contacto con ellas. Estos recursos han permitido la modificación de las historias de siempre, su final, para hacerlas más educativas aún para los niños, en función del momento histórico en el que nos encontramos.

En relación a la importancia de las TICs, y de las tableta más concretamente, esta permite al niño ser protagonista en las historias contadas, ser partícipe en primera persona de las aventuras, es decir, las nuevas tecnologías han sido clave para que alumno pasivo de la enseñanza tradicional, ahora sea el mismo el que tenga en sus manos la responsabilidad de que el personaje de la historia triunfe, como en el caso del cuento interactivo que he descrito en este trabajo.

Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra realidad escolar y como docentes debemos de ser conscientes de la situación, formarnos para potenciar al máximo las

capacidades de los alumnos y servirles de guía en el proceso de aprendizaje. Pero aunque a priori ésta parezca una tarea sencilla, lo cierto es que en el ámbito de la educación surgen infinidad de obstáculos que como profesionales hemos de resolver, dificultades diarias en el aula que hacen de esta profesión no una profesión más, sino la encargada de formar y contribuir a que los niños, desde que nacen, sean mejores alumnos y sobre todo, mejores personas.

Espero y deseo poder experimentar en un futuro muy próximo lo que supone el reto de ser maestra de Educación Infantil y poder así enseñar a mis alumnos y alumnas a valorar la literatura infantil, sentir pasión y afición por la lectura y de esta manera dejar volar su imaginación hasta un mundo donde muy pocos adultos, a medida que va pasando el tiempo, podemos llegar.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Aguiar e Silva, V.M. (1984). *Teoría de la literatura*. Madrid: Gredos.
- Ariès, Ph. (1960). *El niño y la familia en el antiguo régimen*, Madrid: Taurus.
- Ariès, Ph. (1987). *El hombre ante la muerte*. Madrid: Taurus.
- Barthes, R (1981). *Le grain de la voix (El grano de la voz)*.
- Bernárdez, E. (1992). *La vida de Andersen reflejada en sus cuentos*, en CLIJ, nº 44, p. 28-37.
- Bou Bauzá Guillem (2003). *El guion Multimedia*. Anaya Multimedia (Eds.). Madrid.
- Casals, E. y Defis, O. (1999). *Educación Infantil y valores*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Castells O. M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Colomer, T. (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid
- Cone Bryant, S. (1995). *El arte de contar cuentos*. Barcelona: Biblaria.
- Espinosa, A. M^a. (1946): *Cuentos populares españoles*. Vol. I. Madrid: CSIC.
- Estébanez Calderón, D (2000). *Breve diccionario de términos literarios*. Madrid: Alianza Editorial, cit., p. 112.
- Giberti, E. (1997). *Políticas y Niñez*. Buenos Aires: Losada.
- González, P. y Molina, R. (2007). *Aprendizaje de las habilidades sociales básicas*. Revista Digital Práctica Docente, p. 2-12.
- Groffman, S. (2006). *The Relationship Between Visual Perceptual Problems and Learning*, en M. Scheiman, *Optometric Management of Learning-Related Vision Problems* (pp. 241-280). Philadelphia: Evolve.
- Havelock, E. (1995). *La ecuación oral-escrito: una fórmula para la mentalidad moderna*. Cultura escrita y oralidad. Barcelona: Gedisa.

- Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- López Escribano, C. (2007). *Las nuevas tecnologías y la Educación Infantil*.
- María Merino, J. (2005). Cuentos completos de Hans Christian Andersen. Anaya.
- Martín Gaite, C. (1999). *El cuento de viva voz*, en CLIJ, nº 44, p. 45.
- Ong, J. W. (1987). *Orality and Literacy*. Traducción al español de Angélica Scherp
Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra.
- Ong, J. W. (1993). *Oralidad y escritura*, en FCE, p. 20.
- Pascual Auqué, P. (2010). *Oralidad y escrituras*. Del primitivismo a la postmodernidad.
- Pelegrín, A. (2004). *La aventura de oír*. Madrid: Anaya.
- Pelegrín, A. (1982). *La aventura de oír*. Cuentos y memorias de tradición oral. Madrid: Cincel.
- Peñalosa, E. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías digitales: guía práctica*. Madrid: Pearson.
- Quiroz Velasco, M. T. (2010). *Educación en otros tiempos*. El valor de la comunicación, en Aparici: Educomunicación más allá del 2.0. Barcelona: Gedisa.
- Rafaeli, S. (1988). *Interactivity: From new media to communication*, in R. P.
- Sánchez Asín, A. (2008). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la formación del profesorado*.
- Scolari, C. A. (2010). *Interfaces para saber interfaces para hacer*. Las simulaciones digitales y las nuevas formas del conocimiento, en Aparici: Educomunicación más allá del 2.0. Barcelona: Gedisa.
- Serrano, A. I. (2012). *El cuento y su importancia*. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 20, 1-6.

Silva, M. (2005). *Educación interactiva*. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line. Barcelona: Gedisa.

Tena Romero, R. (2006). *Nuevas tecnologías en educación infantil*. El rincón del ordenador. Sevilla: MAD.

Tucker, N (1980). *¿Qué es un niño?* Madrid: Bruner.

Vasina, J. (1966). *La tradición oral*. Traducción de Miguel María Llongeras. Barcelona: Labor, p. 49.

CITACIÓN DE PÁGINAS WEB

Revista de Ciencias Sociales y Humanidades. (2013). La literatura oral: legado en el patrimonio cultural de las naciones. Recuperado de <http://newsmatic.com.ar/conectar/245/108/articulo/3959/La-literatura-oral-legado-en-el-patrimonio-cultural-de-las-naciones.html>

Ramón García, J. C. (2014). Análisis del cuento tradicional. España, Andalucía: Junta de Andalucía. Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/web/portal-libro-abierto/analisis-en-profundidad/-/noticia/detalle/analisis-del-cuento-tradicional>

Literatura infantil. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Literatura_infantil#Breve_historia_de_la_literatura_infantil

Mohorte. (2016). Así fue Charles Perrault. Magnet. Recuperado de <http://magnet.xataka.com/idolos-de-hoy-y-siempre/quien-fue-charles-perrault-el-protagonista-del-doodle-de-hoy>

Bayer, L. (). La influencia de los hermanos Grimm en la literatura. Recuperado en http://www.ehowenespanol.com/influencia-hermanos-grimm-literatura-info_231489/

Oviedo Torres, J. J. (2009). Análisis cuento caperucita roja. Recogido en <http://cofrevolador.blogspot.com.es/2009/11/analisis-cuento-caperusita-roja.html>

Se publica por primera vez la obra cumbre de la literatura española, don Quijote de la Mancha (2012). Universia: España. Recuperado en <http://noticias.universia.es/en-portada/noticia/2012/01/16/904890/publica-primera-vez-obra-cumbre-literatura-espanola-don-quijote-mancha.html>

EducaconTIC: Narrativa digital. España. Recogido en <http://www.educacontic.es/blog/narrativa-digital>

Matey, P (2012). Los puzzles potencian las habilidades espaciales. El Mundo. España: Madrid. Recogido en <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2012/02/17/neurociencia/1329482678.html>

Mercado, G. Ejercitar Tu Memoria: sus 7 beneficios. Recogido en <http://aumentatumentoriaya.com/blog/ejercitar-tu-memoria-sus-7-beneficios/>

AulaPlantea. Innovación al servicio de la educación. España. Recogido en <http://www.aulaplaneta.com/que-es-aula-planeta/definicion/que-es/index.htm>

8. ANEXOS

ANEXO I: Pequesclásicos

Descripción general del producto

Pequesclásicos es una App para tableta, desarrollado por Itbook Editorial, que contiene 6 cuentos tradicionales táctiles; *Bambi*, *Blancanieves*, *Cenicienta*, *Peter Pan*, *Pinocho* y *El libro de la selva*.

Está destinada al público infantil, concretamente de 0 a 5 años de edad, por lo que resulta muy útil para trabajar la literatura infantil con niños.

Esta innovadora aplicación está diseñada para que los niños tengan un primer acercamiento con la lectura y literatura, pero de una manera divertida e interactiva.

Además, todos los cuentos están narrados y traducidos en seis idiomas para estimular en los alumnos el aprendizaje de sus primeras palabras en otras lenguas.

Como opción alternativa, cada cuento contiene juegos alternativos para que la experiencia sea aún más enriquecedora.

Pantallas principales

1. Menú principal



Éste es el menú general de la App el cual nos encontramos para poder seleccionar cualquiera de los seis cuentos populares que vemos en la imagen de arriba. Solo tendremos que colocar nuestro dedo sobre la historia que más nos llame la atención y ¡Listo! Comienza la historia.

2. Inicio cuento “Bambi”



Una vez hemos seleccionado el cuento que queremos trabajar, aparece otro menú, pero en este caso, particular de cada historia. Como observamos, está compuesto por varias opciones las cuales nos van a permitir hacer pequeñas modificaciones en la historia, en función de nuestros intereses.

3. Desarrollo de la historia





Todas las pantallas del cuento son interactivas y muestran al niño sonidos e imágenes propias del lugar donde vive el pequeño cervatillo *Bambi*. Todos los gráficos son muy sencillos y divertidos, al igual que los colores utilizados que son muy atractivos para los niños de infantil.

Utiliza una letra con la que los niños están familiarizados desde edades muy tempranas, por lo que además de escuchar el cuento, podemos trabajar con este recurso en el segundo ciclo de Educación Infantil.

Ventajas de este producto multimedia

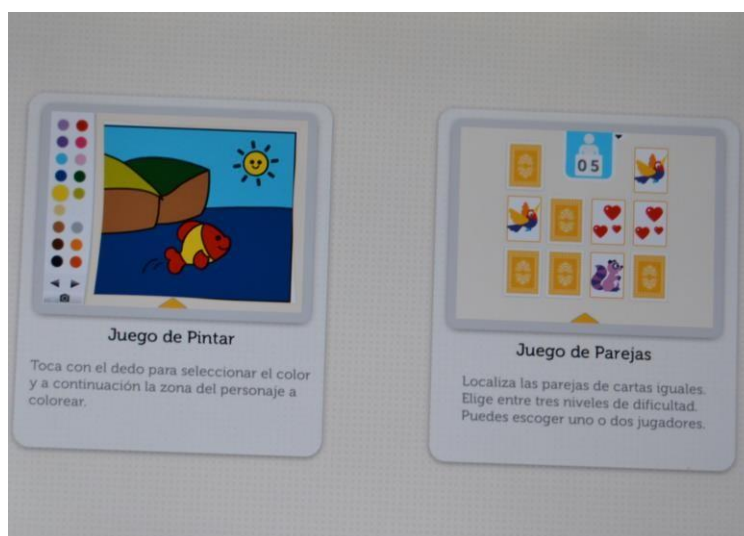
Una vez hecha una descripción general de este producto multimedia y de las pantallas principales, a continuación voy a señalar algunas de las ventajas que me han parecido interesantes, a pesar de ser muy sencillo el contenido.

- Fácil manejo. Es una aplicación muy fácil de manejar por lo que resulta muy apropiada para la etapa de Educación infantil. El alumno puede trabajar con la App, interactuar sin problema alguno y sin la intervención del adulto, si así lo preferimos.
- Varios idiomas. Una de las mayores ventajas que he encontrado en este producto es que podemos modificar el idioma de la historia para escuchar y leerla según la lengua que estemos trabajando, algo muy enriquecedor para el alumno ya que todo el vocabulario del cuento es sencillo de aprender.

- Variedad de juegos. Para que el momento de la lectura sea motivador para el alumno, cada cuento interactivo cuenta con juegos alternativos con los que el niño podrá divertirse antes o después de la lectura.
- Recurso ideal para alumnos que se están iniciando en la lectura, por su letra sencilla y fácilmente reconocible para los niños de poca edad, con vocabulario claro y adecuado a la etapa de infantil.
- Producto visualmente muy atractivo. Todos los gráficos e ilustraciones de los seis cuentos son muy llamativos y visualmente muy atractivos, ya que está científicamente demostrado que los colores llamativos captan la atención de los niños.

“Juegos”

Como he señalado anteriormente, cada cuento nos ofrece dos juegos interactivos, para trabajar de manera individual o en pequeños grupos en el aula. Al igual que la mayoría de cuentos interactivos que podemos encontrar en el mercado, los juegos están pensados para que los niños aprendan y desarrollen habilidades y capacidades básicas mientras se divierten.



En el caso del cuento que he escogido, observamos las opciones de juegos que ofrece; *Juego de parejas* y *juego de pintar*.

Ambos juegos resultan muy divertidos para trabajar de forma individual o en pequeños grupos, pues el juego de las parejas, aunque es apto para trabajarlo individualmente, resultará más motivador si se trata de jugar e interactuar con el compañero/a.

El funcionamiento del resto de cuentos que menciono durante la descripción de esta App es similar; todos los cuentos contienen un desarrollo sencillo, cuentan con la voz de un narrador que permite escuchar la historia, o texto si queremos leerla, un desenlace feliz, y la disponibilidad de juegos muy lúdicos para los pequeños.

