

La innovación educativa
como herramienta
para profesionales de la educación:
experiencias en la
Facultad de Formación del Profesorado



Alba Souto Seijo
Carlos Dosil Díaz
(Editores)

**LA INNOVACIÓN EDUCATIVA COMO
HERRAMIENTA PARA PROFESIONALES DE LA
EDUCACIÓN: EXPERIENCIAS EN LA FACULTAD
DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO**

Alba Souto Seijo
Carlos Dosil Díaz
(Editores)

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA COMO HERRAMIENTA PARA PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN: EXPERIENCIAS EN LA FACULTAD DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO



FACULTADE DE FORMACIÓN
DO PROFESORADO



Dykinson, S. L.

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización de alguno de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas de las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento de difusión y copia, incluidos la reprografía y el tratamiento informático, para su uso comercial. Las opiniones y contenidos de los textos publicados en este libro son responsabilidad exclusiva de los autores, quienes también son responsables de la obtención (en caso necesario) de los permisos correspondientes para incluir material publicado en otro lugar, así como los referentes a su investigación.

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-352-8
DOI: <https://doi.org/10.14679/4188>

Maquetación:
german.balaguer@gmail.com

Índice

PRÓLOGO.....	11
María Carmen Sarceda Gorgoso	
INTRODUCCIÓN.....	13
Alba Souto Seijo	
Carlos Dosil Díaz	
EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN EN LAS TITULACIONES DE GRADO	
1. LOS CUENTOS DIGITALES COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA INFANCIA: UNA EXPERIENCIA UNIVERSITARIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO.....	17
Pablo César Muñoz Carril / María Lidia Platas Ferreiro	
2. PROYECTO INTERDISCIPLINAR ASERES LUGO: APRENDIZAJE-SERVICIO CON ENTIDADES SOCIOEDUCATIVAS PARA LA FORMACIÓN DE FUTUROS MAESTROS Y MAESTRAS.....	35
Marta María Poncet Souto / Alba Souto-Seijo / Eva María Barreira-Cerqueiras	
3. EXPERIENCIA DE SOSTENIBILIDAD EN UN CENTRO POR MEDIO DE APS.....	55
María del Carmen Gómez Gómez	
4. EDUCANDO LAS EMOCIONES CON METODOLOGÍA APS EN NIÑOS CON EXCLUSIÓN SOCIAL.....	67
Carlos Dosil Díaz / César Bugallo Carrera	
5. DIFICULTADES DE APRENDIZAJE Y TRASTORNOS DEL DESARROLLO EN EDUCACIÓN INFANTIL: EXPERIENCIAS Y PROPUESTAS PARA LA INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA.....	85
Santiago López Gómez	

6. PERCEPCIÓN DEL ALUMNADO DE INFANTIL SOBRE EL DISEÑO DE UN PROYECTO DE OBSERVACIÓN	103
Mari-Carmen Caldeiro-Pedreira / Carmen Sarceda-Gorgoso / Olaya Santamaría-Queiruga	
7. LA EXPOSICIÓN DE TRABAJOS Y MATERIALES FUERA DEL AULA COMO EXPERIENCIA DIDÁCTICA	117
Mónica Arto Blanco	
8. ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA DE ESCRITURA COLABORATIVA EN EL AULA DE LENGUAS EXTRANJERAS	133
Paula López Rúa	
9. LEER FILOSOFÍA. INNOVACIÓN EDUCATIVA EN HUMANIDADES	151
Delmiro Rocha Álvarez	
10. LA EXPERIMENTACIÓN SONORA COMO RECURSO METODOLÓGICO EN LA FORMACIÓN MUSICAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA ..	163
Isabel Romero Tabeayo	
11. LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE COMO CONTEXTO PARA PROMOVER EL SENTIDO NUMÉRICO Y LOS AFECTOS HACIA LAS MATEMÁTICAS.....	181
Cristina Lois-Prados / Dolores Rodríguez Vivero / Pablo González Sequeiros	
12. ENSEÑANZA DE PRIMEROS AUXILIOS Y SOPORTE VITAL BÁSICO A FUTUROS MAESTROS MEDIANTE EL USO DE UN SCAPE ROOM EDUCATIVO ...	201
Rubén Navarro-Patón / Marcos Mecías-Calvo	
13. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN EL ALUMNADO DE TFG: UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN.....	213
Anastasiia Ogneva	
EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN EN LAS TITULACIONES DE MÁSTER	
14. APROXIMACIÓN A LA FUNCIÓN DOCENTE DESDE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL MÁSTER EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	233
Xesús Ferreiro Núñez	

15. HACIA UNA PROGRAMACIÓN PERSONALIZADA DE LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES: MODELOS DIDÁCTICOS E ITINERARIOS DE APRENDIZAJE ADAPTADOS A DISTINTOS PERFILES MOTIVACIONALES....	249
Juan Sabín	
16. EL LABORATORIO DEL AULA. EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA (HACIA UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE).....	267
Javier López Quintáns	
17. EL VALOR EDUCATIVO DE LAS RUINAS COMO EMOCIÓN HISTÓRICA EN LA FORMACIÓN DE EDUCADORES	285
Eugenio Otero Urtaza / Miguel Cons Ferreiro / Laura García Docampo	
18. UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN ÉTICA Y PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA MATERIA <i>ÉTICA E NATURALEZA</i> DEL MÁSTER DAEN.....	305
Beatriz Fernández Herrero	
19. RECUPERAR LA MEMORIA BIOCULTURAL DE LAS COMUNIDADES RURALES. UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE-SERVICIO SOBRE LOS SABERES ARTESANOS EN RIESGO DE DESAPARICIÓN	321
Ana Cabana Iglesia	

1. Los cuentos digitales como recurso para el desarrollo de la educación emocional en la infancia: una experiencia universitaria de aprendizaje-servicio

PABLO CÉSAR MUÑOZ CARRIL / MARÍA LIDIA PLATAS FERREIRO

Departamento de Pedagogía y Didáctica

Universidad de Santiago de Compostela

RESUMEN

El Aprendizaje-Servicio (ApS) se erige como una metodología innovadora que propicia el acercamiento entre la teoría y la práctica, potenciando la adquisición de aprendizajes por parte de los estudiantes mientras que estos realizan un servicio a la comunidad. Partiendo de esta base, durante el curso 2023-24 se puso en marcha en la Universidad de Santiago de Compostela el proyecto ApS titulado: “Desarrollo de la educación emocional en la infancia a través de la creación de cuentos interactivos y audiovisuales”, en el que los alumnos y las alumnas del Grado de Maestra/o de Educación Infantil crearon cuentos digitales cuyos ejes narrativos pivotaban en torno al desarrollo de competencias socioemocionales. Estos materiales se facilitaron a los centros colaboradores para su uso en las aulas de infantil.

A lo largo del presente texto se describe la experiencia llevada a cabo y se analiza el nivel de satisfacción del alumnado participante. Los resultados obtenidos revelan la utilidad de implementar acciones curriculares mediante metodologías activas como al ApS.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje-Servicio; Formación del profesorado; Educación Infantil; Cuentos; Emociones.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la Educación Superior, el **Aprendizaje-Servicio (ApS)** se ha convertido en una metodología activa de gran calado y relevancia para la adquisición de aprendizajes basados en modelos competenciales como el que se propugna en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Desde un punto de vista docente, esta metodología resulta especialmente útil en el proceso de formación de quienes van a ser futuras maestras y maestros, ya que brinda a los estudiantes la posibilidad de aprender mientras que dan respuesta a las necesidades reales de la comunidad (Ruiz y García, 2019). En este sentido, el ApS ha demostrado ser una valiosa forma para acercar a los estudiantes a contextos interdisciplinarios, abiertos y cercanos a la realidad; siendo numerosas sus bondades, evidenciadas a partir de diversos estudios y experiencias educativas (Corrales Gaitero et al., 2021; Dans y Muñoz Carril, 2023; Dans y Varela, 2021; Muñoz Carril et al., 2021; Naval et al., 2017; Salam et al., 2019).

Tomando como base estos aspectos, en el curso 2023-24 se llevó a cabo en la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Santiago de Compostela un proyecto de innovación basado en ApS en el que los estudiantes del Grado de Maestro/a de Educación Infantil crearon sus propios materiales educativos en forma de cuentos interactivos y digitales cuyo contenido permitiese el desarrollo de una educación emocional entre los menores de los centros que colaboraron en el mencionado proyecto.

OBJETIVOS

El principal propósito de la experiencia innovadora que se describe en el presente capítulo ha sido que los estudiantes universitarios del Grado de Maestro/a de Educación Infantil desarrollasen aprendizajes curriculares mientras ofrecían un servicio a la comunidad, consistente en la elaboración de materiales en forma de cuentos interactivos y audiovisuales que se pusieron a disposición de los centros educativos. Más específicamente, en el marco de la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS) que se describe en las siguientes líneas, se plantearon como **objetivos específicos** en la asignatura de “procesos de mejora y uso de las TIC”, los siguientes:

- Iniciarse en el uso y manejo de diferentes herramientas TIC para la elaboración de cuentos en formato digital.
- Conocer las potencialidades que supone el uso de los cuentos como recurso educativo para trabajar las emociones en educación infantil.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Los cuentos son una excelente herramienta educativa para la transmisión de conocimientos y valores, constituyéndose también como un importante recurso para trabajar con los más pequeños aspectos relacionados

con la inteligencia emocional. Diversos estudios (Fernández-Berrocal y Ruiz, 2008) evidencian la necesidad de inculcar desde la primera infancia conceptos clave relacionados con la convivencia, la empatía, el respeto hacia los demás, etc. En este sentido, la promoción de una educación emocional temprana resulta esencial en el desarrollo y socialización de los niños y las niñas, ya que los capacita para reconocer sus propios sentimientos y los ajenos, y les permite ser competentes en la gestión de sus propias emociones en un clima de relaciones humanas positivas. Tomando en consideración estos aspectos, en el curso 2023-24 se procedió al diseño de acciones educativas innovadoras y materiales (adaptados a la realidad tecnológica actual) que permitiesen el desarrollo de una educación emocional entre los menores, así como contribuir a que el profesorado de Educación infantil, tuviese la oportunidad de autorreflexionar sobre su práctica educativa, analizando sus propias concepciones, prácticas y emociones, con el objetivo de desarrollar procesos de mejora docente.

Para lograr este propósito, se puso en marcha un proyecto de Aprendizaje-Servicio (ApS), titulado: “Desarrollo de la educación emocional en la infancia a través de la creación de cuentos interactivos y audiovisuales”, el cual fue aprobado en primera instancia como “proyecto emergente” y como “proyecto en consolidación” en la VI y VIII convocatorias de proyectos de innovación educativa en ApS de la Universidad de Santiago de Compostela (USC), respectivamente.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

El proyecto de Aprendizaje-Servicio (ApS) se estructuró en **cuatro grandes fases secuenciales e interrelacionadas**, en las que participaron activamente estudiantes del Grado en Maestro/a de Educación Infantil de la Universidad de Santiago de Compostela, adscritos a diversas materias de las Facultades de Formación del Profesorado (campus de Lugo) y Ciencias de la Educación (campus Norte de Santiago de Compostela).

En la FASE 1, desde la materia “Organización y gestión del centro escolar”, se llevó a cabo un **análisis y comprensión de la complejidad de la escuela en su dimensión organizacional**, profundizando en diferentes estilos de enseñanza marcados por las concepciones y emociones de los docentes, así como en aquellas variables que entran en juego en la puesta en marcha de acciones innovadoras como las que se propusieron a través del proyecto ApS. Las reflexiones sobre los aspectos conceptuales trabajados en esta primera fase se facilitaron al alumnado encargado de realizar los cuentos digitales en la tercera fase.

En lo que respecta a la FASE 2, los estudiantes de la asignatura “Escuela inclusiva y necesidades educativas especiales” desarrollaron diversas **infografías** con información relevante que contribuiría a la adaptación de los cuentos a un **formato accesible e inclusivo**. Una selección de las mejores infografías fue entregada en forma de material de apoyo al alumnado participante en la fase 3 de cara a que dispusiesen de información que permitiese un adecuado diseño y producción de los cuentos interactivos y vídeo-cuentos (ver Figura 1).

Figura 1

Ejemplo de infografía elaborada por un grupo de estudiantes de segundo curso de la asignatura “Escuela inclusiva y necesidades educativas especiales” con recomendaciones para el diseño de cuentos accesibles e inclusivos

Cómo crear recursos digitales accesibles e inclusivos
Recursos para todos/as

Accesibilidad
Calidad que persigue la posibilidad de que **todo el alumnado** tenga la **oportunidad** de realizar las actividades propuestas y, por consiguiente, lograr los objetivos marcados.

Inclusión
Proceso responsable de procurar un sistema educativo **equitativo**, en el que se atiende a la **diversidad** y se cubran las **necesidades** de todos/as los discentes, proporcionando los **apoyos** y las **ayudas** precisas.

Recomendaciones

- Información textual**: Diseño, Tipo de letra, Redacción
- Información sonora**: General, Voz, Voz en off
- Información visual**: Apoyo visual, Subtítulos, Vídeo

Aplicaciones recomendadas

- Información textual**: **Word**, **PowerPoint**, **OneDrive**
- Información visual**: **PowerPoint**, **PowerPoint**, **PowerPoint**
- Sonido**: **PowerPoint**, **PowerPoint**, **PowerPoint**

Referencias bibliográficas
Sabela González, Yanna López, Lucía Nieto, Lorena Rodríguez y Melisa Rodríguez

Qué tipo de letra utilizar en tu recurso inclusivo

- La fuente ha de ser clara y fácil de leer. No uses fuente con adornos. *hola*
- Evita usar una fuente en que las letras estén muy juntas. *hola*
- Intenta evitar utilizar letra cursiva en tu recurso. *hola*
- Utiliza letras de un tamaño mínimo de 14. *hola*
- No abuses de las mayúsculas: las minúsculas son más fáciles de leer. **HOLA**
- Intenta utilizar el mismo tipo de letra en todo el documento. *Hola*
- No abuses del subrayado porque dificulta la lectura. hola

Fuente: documento extraído de uno de los grupos de trabajo de la materia “Escuela inclusiva y necesidades educativas especiales”.

En lo que atañe a la FASE 3, los discentes de la materia “Procesos de mejora y uso de las TIC” procedieron, mediante el uso de diversas herramientas digitales, a la **creación de los cuentos basados en emociones**. También se elaboraron propuestas con algunas actividades didácticas a fin de que los centros de Educación Infantil colaboradores pudiesen trabajar desde el aula de infantil los contenidos socioemocionales planteados a través de los cuentos creados.

El desarrollo de esta tercera fase siguió una metodología en la que se combinaron aspectos teórico-prácticos, los cuales se sintetizan a continuación:

- En primer lugar, se llevó a cabo una **presentación acerca del proyecto ApS a realizar**, explicando al alumnado la metodología, sus implicaciones y las actividades a desarrollar.
- A continuación, se facilitó el documento de Fuentes et al. (2022) como punto de partida para disponer de un **marco conceptual común en torno a las competencias socioemocionales**, así como para entender la importancia que implica su estudio, análisis y desarrollo en el ámbito de la Educación Infantil. Dicho documento sirvió de base para entablar un debate en el que se perfilaron reflexiones en torno al equilibrio emocional de los docentes para poder ayudar a su alumnado en su desarrollo socioemocional y algunos ejemplos de actividades en el aula.
- También se procedió a la creación de pequeños **grupos de trabajo**, explicando y mostrando ejemplos sobre numerosos aspectos a considerar en la elaboración de los cuentos digitales (e.g. estrategias visuales y literarias, recursos narrativos, audiovisuales...), así como la ejemplificación de una batería de diferentes **herramientas y aplicaciones TIC** para su creación.
- Otro aspecto que se abordó fueron los **criterios de evaluación**, empleándose para ello una rúbrica (Tabla 1) que se configuró mediante la plataforma Moodle (que forma parte del campus virtual de la USC).

Tabla 1

Criterios de evaluación considerados en forma de rúbrica

Criterios	Descripción	Puntuación
Claridad del Propósito del Proyecto de Cuento Digital	No hay evidencia de un propósito claro en el proyecto y la estructura es difusa.	0 puntos
	El propósito del proyecto es vago o poco específico.	1 punto
	El propósito del proyecto está definido, pero podría ser más claro.	2 puntos
	El propósito del proyecto está claramente definido y es fácilmente comprensible, estando en consonancia con contenidos vinculados a la educación socioemocional.	3 puntos
	El propósito del proyecto es excepcionalmente claro y motiva la participación activa, resultando óptimo para trabajar aspectos directamente relacionados con la educación socioemocional.	4 puntos
Relevancia para la Educación Emocional	El proyecto no demuestra conexión con la educación emocional.	0 puntos
	La relación con la educación emocional es débil o superficial.	1 punto
	Existe una conexión clara con la educación emocional, pero podría ser más profunda.	2 puntos
	La relación con la educación emocional es evidente y bien fundamentada.	3 puntos
	La conexión con la educación emocional es excepcionalmente profunda e innovadora.	4 puntos
Originalidad del Cuento Digital	El cuento digital es una copia de otro(s) cuento(s) ya existentes.	0 puntos
	El cuento digital se basa en otro(s) cuento(s) ya existentes, pero las adaptaciones realizadas respecto al cuento original son mínimas o nulas.	1 punto
	El cuento digital toma como base otro(s) cuento(s), incorporando algunas modificaciones (por ejemplo, imágenes diferentes a las originales del cuento, ligeras adaptaciones a la historia).	2 puntos
	El contenido del cuento digital es de elaboración propia o bien toma como base otro(s) cuento(s), incorporando modificaciones sustanciales (por ejemplo, imágenes diferentes, adaptaciones elaboradas...).	3 puntos
	El contenido del cuento digital es de elaboración propia, siendo una producción original.	4 puntos

1. Los cuentos digitales como recurso para el desarrollo de la educación emocional en la infancia...

Criterios	Descripción	Puntuación
Creatividad del Cuento Digital	La creatividad en el cuento digital elaborado es prácticamente inexistente.	0 puntos
	Hay elementos creativos en el cuento, pero la innovación es limitada.	1 punto
	La creatividad en el cuento digital elaborado es notable, pero podría ser más original.	2 puntos
	El cuento digital muestra una gran creatividad y nivel de innovación, por ejemplo, en aspectos de índole narrativa, técnica, visual, etc.	3 puntos
	La creatividad en el cuento digital es excepcional, destacando su originalidad y enfoque único.	4 puntos
Integración de Contenidos Emocionales	Los contenidos emocionales no están integrados en los cuentos.	0 puntos
	Hay intentos de integrar contenidos emocionales, pero son poco efectivos.	1 punto
	La integración de contenidos emocionales es aceptable, pero podría mejorarse.	2 puntos
	El cuento integra de manera efectiva contenidos emocionales de acuerdo con el desarrollo infantil.	3 puntos
	La integración de contenidos emocionales es excepcional, demostrando una comprensión profunda y sensible.	4 puntos
Accesibilidad de los Cuentos Digitales	Los cuentos digitales no son accesibles o son difícilmente comprensibles.	0 puntos
	La accesibilidad del cuento es limitada y puede dificultar su comprensión.	1 punto
	El cuento es accesible, pero podrían mejorarse aspectos para una comprensión más fácil.	2 puntos
	El cuento digital es fácilmente accesible y comprensible para los estudiantes.	3 puntos
	La accesibilidad del cuento digital es excepcional, asegurando la comprensión y participación inclusiva.	4 puntos

Criterios	Descripción	Puntuación
Diseño y Funcionalidad del Cuento Digital	El diseño y funcionalidad a la hora de navegar por el cuento es escaso o deficiente, no pudiendo visualizarse adecuadamente.	0 puntos
	El diseño y funcionalidad a la hora de navegar por el cuento es regular, resultando muy mejorable.	1 punto
	El diseño y funcionalidad a la hora de navegar por el cuento es adecuado, pudiendo visualizarse de forma correcta.	2 puntos
	El diseño y funcionalidad a la hora de navegar por el cuento es muy bueno (ej. tipo de fuentes empleadas, colores, nivel de interactividad, etc.).	3 puntos
	El diseño y funcionalidad a la hora de navegar por el cuento resulta excepcional.	4 puntos
Recursos Visuales Empleados en el Cuento	Los recursos empleados (imágenes, gráficos, etc.) no tienen la calidad suficiente o no son los más adecuados.	0 puntos
	Los recursos empleados tienen una calidad mejorable.	1 punto
	Los recursos empleados resultan adecuados y tienen buena calidad.	2 puntos
	Los recursos empleados resultan adecuados, tienen buena calidad y la mayoría son de elaboración propia.	3 puntos
	Los recursos empleados son excepcionales, tienen muy buena calidad y son de elaboración propia.	4 puntos
Texto y Audio	El texto no se visualiza adecuadamente o el audio no se escucha correctamente.	0 puntos
	Apenas existe una combinación de elementos textuales y/o auditivos, incorporándose efectos, música de fondo, voz en off, entonación de los personajes, etc.	1 punto
	Existe una buena combinación de elementos textuales y/o auditivos, incorporándose efectos, música de fondo, voz en off, entonación de los personajes, etc.	2 puntos
	Existe una muy buena combinación de elementos textuales y/o auditivos, incorporándose efectos, música de fondo, voz en off, entonación de los personajes, etc.	3 puntos
	Existe una excelente combinación de elementos textuales y/o auditivos, incorporándose efectos, música de fondo, voz en off, entonación de los personajes, etc.	4 puntos

1. Los cuentos digitales como recurso para el desarrollo de la educación emocional en la infancia...

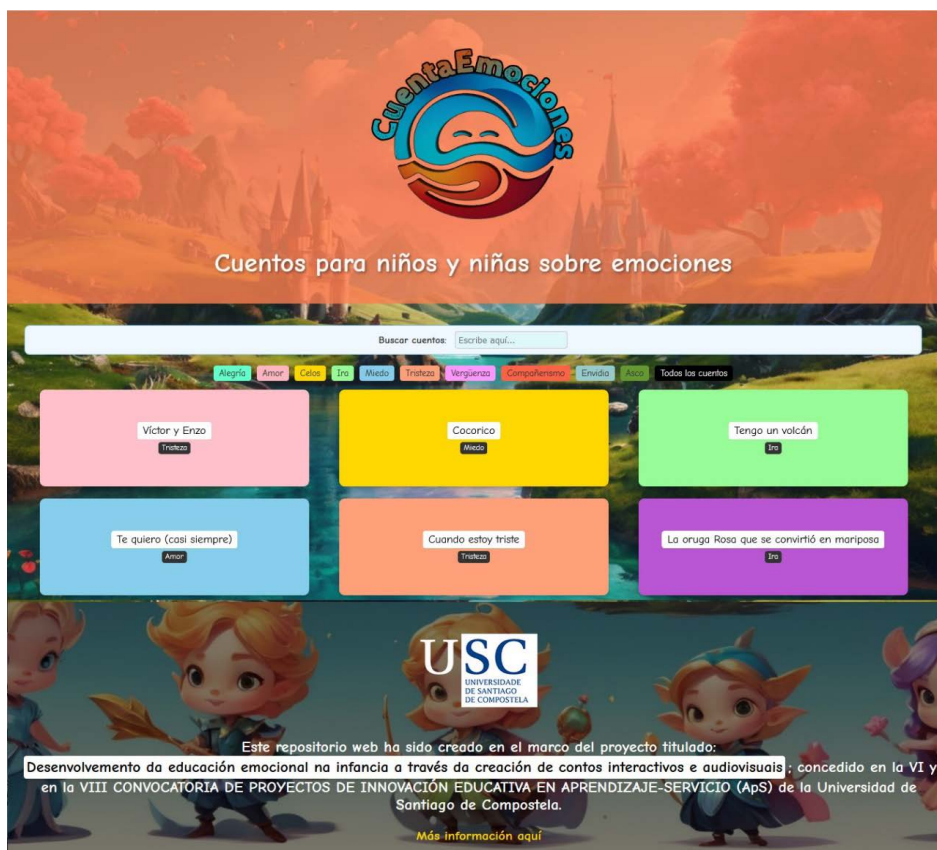
Criterios	Descripción	Puntuación
Diseño Pedagógico de las Actividades Didácticas	No se desarrollaron actividades didácticas propuestas para trabajar los contenidos del cuento.	0 puntos
	El diseño pedagógico de las actividades propuestas es muy limitado y no aborda completamente las necesidades de aprendizaje relacionadas con las emociones.	1 punto
	El diseño pedagógico de las actividades propuestas aborda algunas necesidades de aprendizaje vinculadas con las emociones, pero hay áreas de mejora.	2 puntos
	El diseño pedagógico de las actividades propuestas es bastante adecuado y bien estructurado, cubriendo la mayoría de las necesidades de aprendizaje relacionadas con las emociones.	3 puntos
	El diseño pedagógico de las actividades propuestas es excepcional y bien estructurado, cubriendo muchas de las necesidades de aprendizaje relacionadas con las emociones.	4 puntos

Fuente: elaboración propia.

Finalmente, tras la creación y evaluación de los diversos cuentos, se llevó a cabo una FASE 4 en la que el coordinador del proyecto ApS creó un **repositorio web** (ver Figura 2) que contenía una selección de los mejores cuentos interactivos y audiovisuales, (clasificados por emociones) y que se pusieron a disposición de los centros de educación infantil participantes.

Figura 2

Repositorio web con una selección de cuentos digitales



Fuente: elaboración propia (<https://grupomestura.net/cuentos>).

EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

Tras la finalización del proyecto ApS, se solicitó la colaboración de los 75 estudiantes de la materia “Procesos de mejora y uso de las TIC” de la Facultad de Formación del Profesorado de la Facultad del Profesorado del campus de Lugo de la USC que participaron en el diseño y creación de los cuentos digitales, a fin de cubrir un cuestionario en línea (adaptado de Santos y Lorenzo, 2018) que permitiese identificar su nivel de satisfacción con la experiencia de innovación desarrollada.

El instrumento utilizado se estructuró en dos grandes bloques, estando el primero de ellos vinculado con aspectos sociodemográficos, mientras que

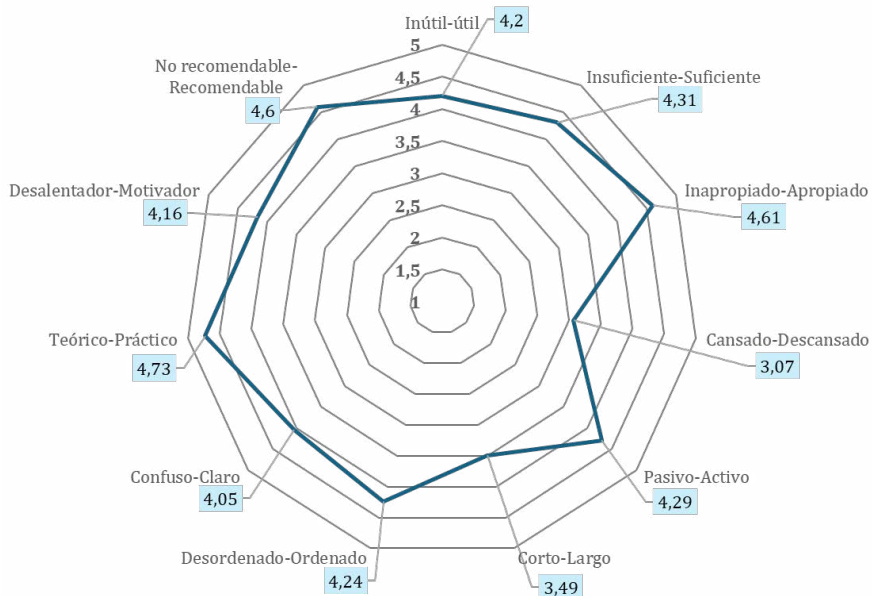
el resto de los apartados adheridos al segundo bloque seguían una escala Likert de 5 puntos con diferencial semántico y organizados en un total de **seis dimensiones**, a saber:

- Dimensión 1: opinión general del alumnado sobre el proyecto ApS.
- Dimensión 2: tareas/actividades del proyecto ApS con relación a la asignatura “Procesos de mejora y uso de las TIC”.
- Dimensión 3: servicio realizado.
- Dimensión 4: aprendizajes adquiridos.
- Dimensión 5: implicación del profesorado durante el ApS.
- Dimensión 6: implicación del alumnado en el proyecto ApS.

En general, tal y como se aprecia en la Figura 3, la **opinión del alumnado sobre el proyecto ApS** (dimensión 1), ha sido muy positiva, oscilando las puntuaciones promedio entre 3,07 y 4,73.

Figura 3

Puntuaciones medias relativas a la dimensión 1 vinculada a la opinión general del alumnado sobre el proyecto ApS

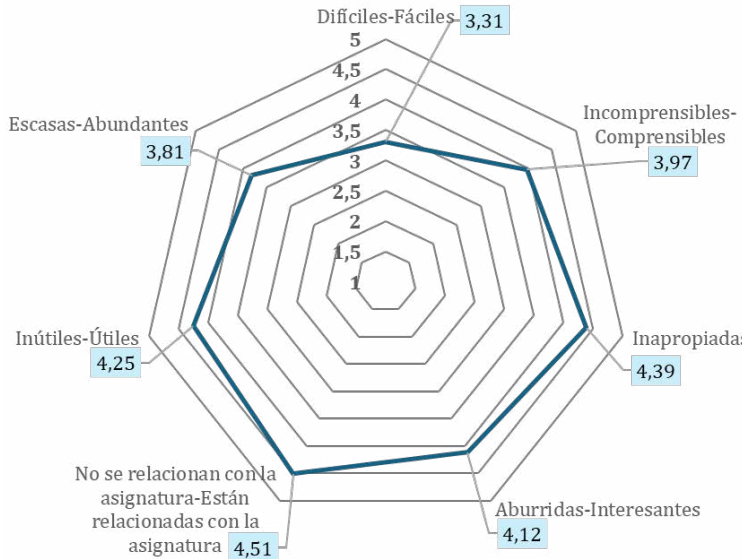


Por otra parte, las puntuaciones medias obtenidas en la dimensión 2 sobre las **tareas/actividades del proyecto ApS en relación con la asignatura “procesos de mejora y uso de las TIC”** (ver Figura 4) han sido elevadas,

particularmente en lo que respecta a la adecuación del proyecto propuesto en relación con las competencias y contenidos a desarrollar en la materia (M=4.39), a su relación con la asignatura (M=4.51) y a su utilidad (M=4.25).

Figura 4

Puntuaciones medias de la dimensión 2 sobre tareas/actividades del proyecto ApS con relación a la asignatura "procesos de mejora y uso de las TIC"

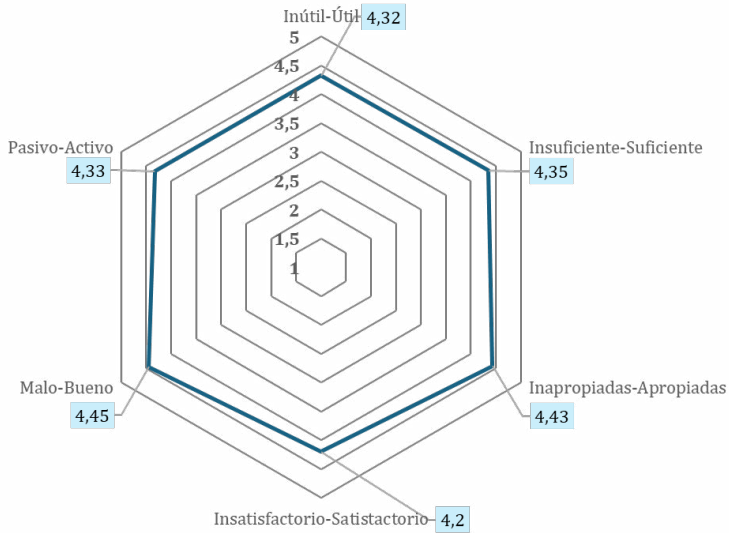


En lo que respecta al **servicio realizado** (dimensión 3), la percepción de los estudiantes ha sido altamente positiva, obteniéndose medias elevadas, lo que revela el alto grado de utilidad, suficiencia, satisfacción, nivel de adecuación y participación activa en el proyecto ApS (ver Figura 5).

1. Los cuentos digitales como recurso para el desarrollo de la educación emocional en la infancia...

Figura 5

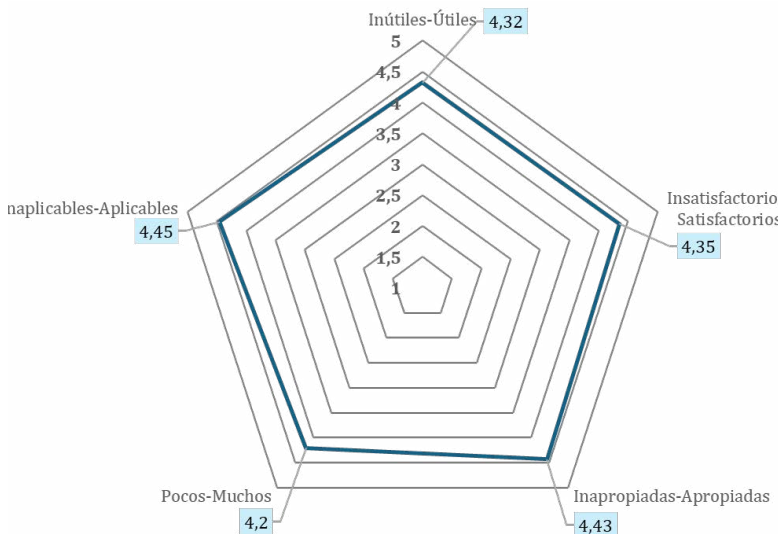
Puntuaciones medias de la dimensión 3 acerca del servicio realizado



Los datos obtenidos en la dimensión 4 sobre los **aprendizajes adquiridos** resultaron altamente satisfactorios, tal y como se aprecia en la Figura 6.

Figura 6

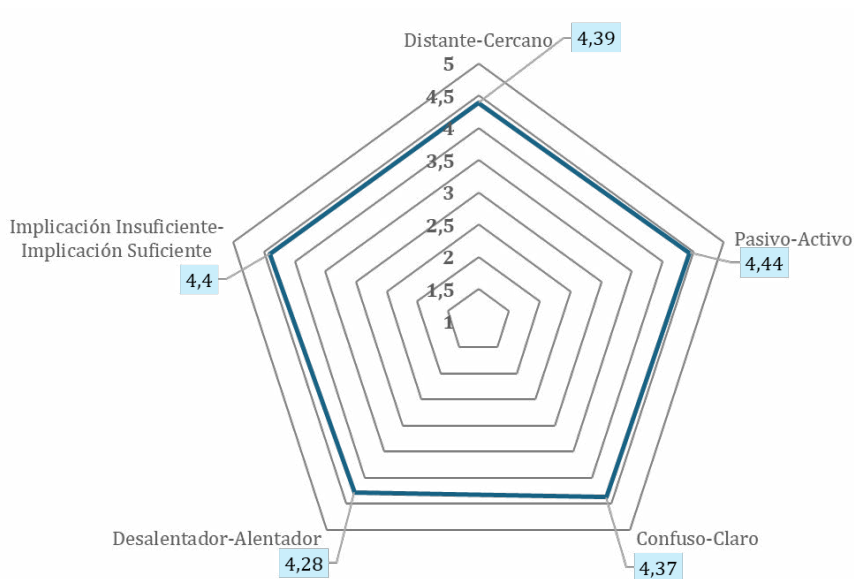
Puntuaciones medias de la dimensión 4 relativa al tipo de aprendizajes adquiridos



Los estudiantes también valoraron muy positivamente **la implicación del profesorado** durante el proceso de realización del ApS, considerando dicha implicación como “suficiente” (M=4.4); “alentadora” (M=4.28); “clara” (M=4.37); “activa” (M=4.44) y “cercana” (M=4.39).

Figura 7

Puntuaciones medias de la dimensión 5 relativa a la implicación del profesorado durante el ApS

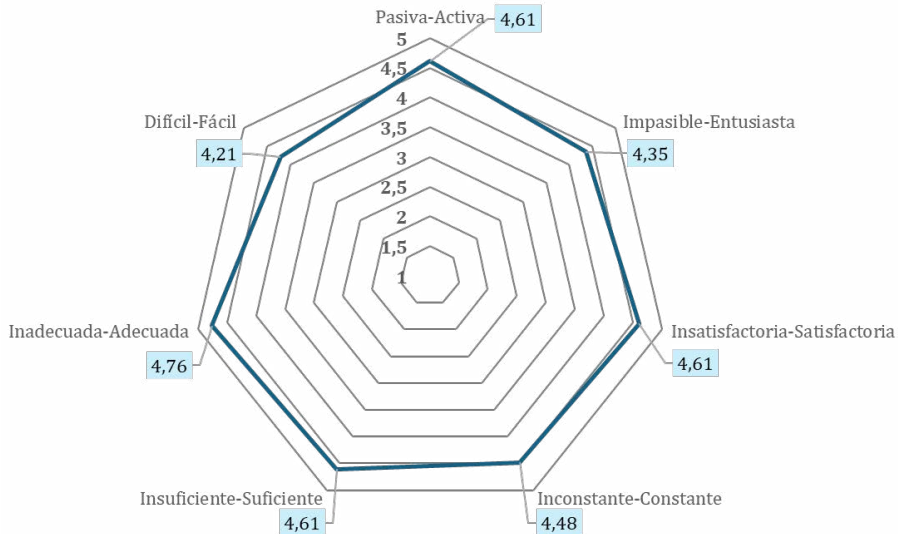


En lo que se refiere a la dimensión 6 sobre la **implicación del propio alumnado** en el proyecto ApS (Figura 8), los estudiantes otorgaron puntuaciones medias muy altas, todas ellas superiores a 4.2.

1. Los cuentos digitales como recurso para el desarrollo de la educación emocional en la infancia...

Figura 8

Puntuaciones medias de la dimensión 6 relativa a la implicación del alumnado en el proyecto ApS



CONCLUSIONES

La experiencia de innovación educativa basada en la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS) descrita en este capítulo ha supuesto la creación de cuentos digitales orientados al desarrollo de competencias socioemocionales en la Educación infantil, lo que permitió a los estudiantes universitarios integrar de manera efectiva el aprendizaje teórico con la práctica aplicada en un contexto real.

Los estudiantes del Grado de Maestro/a de Educación Infantil que participaron en el proyecto no sólo adquirieron competencias técnicas e instrumentales a través del uso de herramientas digitales para la creación de cuentos, sino que también profundizaron en el entendimiento y aplicación de conceptos fundamentales vinculados a la educación emocional. Además, el enfoque basado en ApS contribuyó al desarrollo de una experiencia educativa holística, donde la teoría aprendida en las aulas fue puesta en práctica al diseñar materiales educativos que respondieron a necesidades reales de los centros educativos colaboradores, realizándose de esta manera un servicio a la comunidad.

Por otra parte, el proyecto demostró ser un mecanismo eficaz para trabajar las competencias socioemocionales, ya que los futuros docentes

tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de la educación emocional en el desarrollo infantil y sobre cómo integrar estas competencias a través de la creación de cuentos interactivos y audiovisuales accesibles e inclusivos.

Finalmente, cabe señalar que una de las principales fortalezas del proyecto fue su enfoque interdisciplinar, que supuso la colaboración entre distintas asignaturas. Esta integración permitió abordar el proyecto desde diversas perspectivas, enriqueciendo el proceso de aprendizaje y fomentando el desarrollo de competencias tanto específicas como transversales. Además, la estructura en fases secuenciales del proyecto permitió un seguimiento y evaluación continua, asegurando la coherencia y profundidad en el aprendizaje.

REFERENCIAS

- Corrales Gaitero, C., Herrera Segarra, J., y Erazo Ortega, P. (2021). Aprendizaje-Servicio virtual en tiempos de emergencia sanitaria: una experiencia de refuerzo académico de docentes en formación. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 78, 99-113. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.78.2153>
- Dans Álvarez de Sotomayor, I., y Varela Portela, C. (2021). Digitalización, compromiso y resiliencia. Proyecto de aprendizaje-servicio con futuros docentes. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 78, 85-98. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.78.2233>
- Dans Álvarez de Sotomayor, I., y Muñoz Carril, P.C. (2023). Prácticas transformadoras en la formación inicial del profesorado mediante Aprendizaje-Servicio. En R. Ruiz (Ed.), *La alfabetización mediática y digital en el currículum. Propuestas didácticas transformadoras* (pp. 99-107). Dykinson.
- Fernández-Berrocal, P., y Ruiz Aranda, D. (2008). La Inteligencia emocional en la Educación. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 6(2), 421-436. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v6i15.1289>
- Fuentes, E., Abal, N., Dans, I., Platas, L., Souto, A. y Muñoz, P. (2022). *Emociones y educación emocional: bases teóricas y propuestas para el desarrollo de un Proyecto de ApS*. Documento policopiado. Santiago de Compostela: Departamento de Pedagogía y Didáctica.
- Muñoz Carril, P.C., Platas Ferreiro, M.L., y Abal Alonso, N. (2021). Análisis del nivel de satisfacción del alumnado universitario en un proyecto ApS (Aprendizaje-Servicio) sobre la prevención de conductas de riesgo con el móvil. En O.J. Zambrano Valdivieso, A. Adá Lameiras, y Vidal Auladell,

1. Los cuentos digitales como recurso para el desarrollo de la educación emocional en la infancia...

- F. (Coords.). *Actualizando las lecturas de las temáticas clásicas* (pp. 298-308). Tirant.
- Naval, C., Arbués, E., Costa, A., y Vereá, N. (2017). El Aprendizaje-Servicio en el Practicum III de los Grados de Magisterio. Aportaciones de los alumnos. En F. Carrillo-Rosúa, J.L. Arco-Tirado, F. Fernández-Martín (Eds.). *Investigando la mejora de la enseñanza universitaria a través del Aprendizaje Servicio* (pp. 509-516). Editorial Universidad de Granada.
- Ruiz, M. y García, J. (2019). *Aprendizaje-Servicio. Los retos de una evaluación*. Madrid: Narcea.
- Salam, M., Awang Iskandar, D.N., y Ibrahim, D.H.A. (2019). Service learning in higher education: a systematic literature review. *Asia Pacific Education Review*, 20, 573-593. <https://doi.org/10.1007/s12564-019-09580-6>
- Santos, M. A., y Lorenzo, M. (2018). *Guía para la institucionalización del aprendizaje-servicio en la Universidad de Santiago de Compostela*. Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad de Santiago de Compostela.