



Cuentos para Niños y Niñas de 0 a 3 Años

Propuestas educativas creativas, sensoriales y emocionales

MANUAL DIDÁCTICO

EDUCACIÓN INFANTIL 0-3 AÑOS

¿Qué es StoryBot?

Este manual didáctico ha sido diseñado especialmente para la etapa de **0 a 3 años**, teniendo en cuenta las necesidades emocionales, sensoriales, motrices y cognitivas propias de la primera infancia. El recurso principal es el **robot cuentacuentos StoryBot**, que convierte cada cuento en una experiencia mágica, inmersiva y altamente motivadora.



Narración interactiva

Cuentos narrados con luces, sonidos y movimiento para captar la atención del alumnado.



Música y expresión

Canciones, ritmos y danza libre integrados en cada propuesta didáctica.



Exploración sensorial

Texturas, temperaturas, colores y materiales para estimular todos los sentidos.



Educación emocional

Identificación y expresión de emociones en un entorno seguro y cálido.



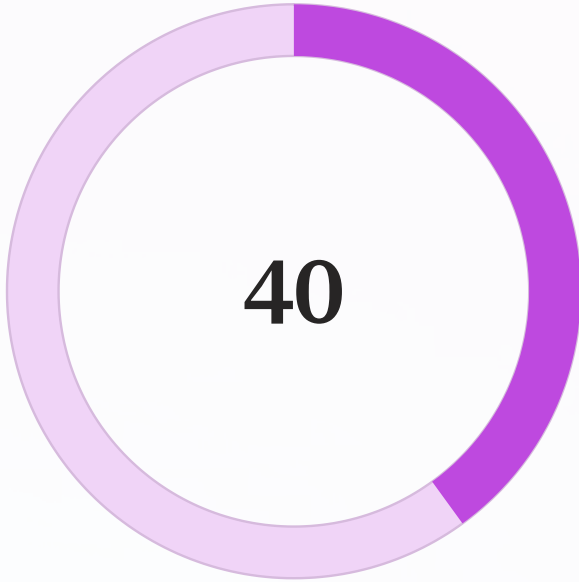
Cuentos incluidos

Propuestas completas con actividades, materiales y evaluación.



Actividades por cuento

Incluyendo experiencia final WOW en cada propuesta.



Minutos por sesión

Duración aproximada de cada propuesta completa.



La Rana Mariana

Manual Didáctico

0 A 3 AÑOS

40-50 MINUTOS

JUEGO SENSORIAL · MOVIMIENTO · DRAMATIZACIÓN

Una aventura en el estanque llena de saltos, colores y emociones. StoryBot narra la historia de Mariana mientras el aula se transforma en un mágico estanque verde.



Ambientación del aula

Luces verdes suaves · Nenúfares decorativos · Huellas de rana · Sonidos de naturaleza y agua · Telas verdes y azules · Rincón sensorial



Objetivos principales

Favorecer la escucha activa · Estimular el movimiento corporal · Potenciar la coordinación motriz · Trabajar emociones básicas · Desarrollar la imaginación · Favorecer la interacción social



La magia del estanque

Asamblea con StoryBot, luces verdes y pompas de jabón



Saltamos como Mariana

Circuito motor con aros, huellas y nenúfares de goma EVA



Caja sensorial del estanque

Bandejas con agua, gelatina verde, esponjas y piedras suaves



Las emociones de Mariana

Tarjetas de colores, espejo infantil y música suave



Creamos nuestra rana gigante

Mural colectivo con pintura de dedos y materiales decorativos



Juego de la rana

Lanzamiento de pelotas a la boca de una rana de cartón



Careta de rana + Experiencia WOW

Decoración de caretas y lluvia mágica de burbujas final



🌟 **Experiencia Final WOW:** Apagar las luces, música relajante, StoryBot ilumina el aula y una máquina de burbujas llena el espacio mientras los niños bailan libremente. Un cierre emocional y memorable.



El País de las Pulgas

Manual Didáctico

0 A 3 AÑOS

40-50 MINUTOS

JUEGO SENSORIAL · MÚSICA · DRAMATIZACIÓN

El aula se convierte en el **País Mágico de las Pulgas**, decorado con alfombras de colores, globos, luces LED y música divertida. Una propuesta llena de ritmo, color y movimiento.

Objetivos didácticos

- Reconocer colores básicos
- Explorar texturas diversas
- Desarrollar coordinación motriz
- Potenciar ritmo y música
- Favorecer el juego social

Competencias desarrolladas

- Comunicación lingüística
- Competencia motriz y emocional
- Expresión artística y corporal
- Competencia sensorial
- Competencia musical y rítmica
- Atención y observación



Escucha con StoryBot

El alumnado escucha el cuento en asamblea. StoryBot usa luces y sonidos para representar las emociones y aventuras de las pulgas. La docente realiza preguntas sencillas: ¿De qué color era la pulga? ¿Qué hacía la pulga aventurera?



Pulgas bailarinas

Los niños llevan pompones de colores en la ropa. Cuando la educadora dice un color, buscan amigos del mismo color, bailan juntos y saltan como pulgas. Actividad de socialización y reconocimiento de colores.



Caja sensorial: cosquillas

Caja con pelotas suaves, plumas, telas, esponjas y pompones. El alumnado explora libremente para experimentar sensaciones similares a las cosquillas de una pulga. ¿Es suave o rugoso? ¿Hace cosquillas?



Clasificación de colores

Las pulgas son representadas por pelotas de colores (azul, rojo, amarillo, verde). El alumnado clasifica las pelotas en cajas del mismo color, ayudando a las pulgas a encontrar su lugar. Individual o en pequeños grupos.



Mini disco de las pulgas

El alumnado escucha y canta "La Pulga Aventurera" con movimientos corporales, saltos y gestos. Bailan, saltan, giran e imitan movimientos. Finaliza con un pequeño baile grupal lleno de alegría.



Experiencia Final WOW — "La lluvia mágica de las pulgas bailarinas": Luces cambiantes, pompones de colores

cayendo, confeti suave, globos y burbujas. Los niños bailan, saltan, persiguen burbujas y abrazan globos gigantes. StoryBot se despide: "Gracias por visitar el País Mágico de las Pulgas."



Marcelina en la Cocina

0 A 3 AÑOS

40-50 MINUTOS

JUEGO SIMBÓLICO · SENSORIAL · MOVIMIENTO

El aula se transforma en "**La cocina mágica de Marcelina**", decorada con manteles, gorros de chef, utensilios grandes, frutas gigantes y luces cálidas. Una propuesta que despierta el interés por los alimentos y los hábitos saludables.



Escucha del cuento

StoryBot narra el cuento con luces y sonidos.
Preguntas: ¿Qué cocina Marcelina? ¿Qué alimentos aparecen?

1

2



Pequeños chefs

Cada niño decora su gorro de chef con gomets, pegatinas y pintura de dedos. Juego simbólico de cocineros.



Cocina sensorial

Mesas con harina, pasta cocida, gelatina, arroz coloreado y frutas blandas para exploración libre.

3

4



Pizzas gigantes

Creación colectiva con masa de cartón e ingredientes de velcro. Clasificación de alimentos y juego cooperativo.



Batucada de cocina

Con ollas, sartenes y cucharas de madera: crear ritmos, seguir música, tocar rápido y lento. StoryBot acompaña con luces.

5

6



Gran fiesta final

Desfile con gorros, baile colectivo, foto grupal y entrega de diplomas de "Pequeño Chef".



Indicadores de evaluación

- Participación e interés en las actividades
- Atención durante la narración
- Interacción con iguales
- Manipulación de materiales sensoriales
- Expresión verbal y corporal



Atención a la diversidad

- Adaptación de materiales según necesidades
- Uso de apoyos visuales y gestuales
- Respeto de los ritmos individuales
- Espacios tranquilos para menor estimulación
- Refuerzo positivo individualizado



La Ratita Presumida

Manual Didáctico

0 A 3 AÑOS

40-50 MINUTOS

DRAMATIZACIÓN · SENSORIAL · EMOCIONES

El aula se transforma en "**La casa encantada de la Ratita Presumida**", con espejos, lazos gigantes, luces suaves, música elegante y alfombra roja. Una propuesta que acerca al alumnado al mundo de los cuentos tradicionales.



Escucha con StoryBot

Cuento narrado con luces y sonidos. ¿Qué encontró la ratita? ¿Cómo iba vestida? ¿Qué animales aparecían?



Buscamos sus cosas

Objetos escondidos por el aula: lazo, cola, escoba. Los niños los buscan, los tocan y los colocan a la ratita.



El desfile mágico

Con música elegante, sombreros, collares y complementos. Desfile sobre la alfombra roja con fotografías pedagógicas.



Monedas brillantes

Búsqueda sensorial de monedas grandes de juguete escondidas en cajas de colores. Clasificación visual y manipulación.



Teatro de animales

Imitación de gato, perro, gallo y ratita con máscaras, marionetas y sonidos. Dramatización libre y expresión corporal.



Espejo emocional

Los niños observan sus expresiones en espejos irrompibles: alegría, sorpresa, sueño, tristeza. Trabajo de emociones básicas.



Experiencia Final WOW: StoryBot aparece con luces y música suave. Los niños realizan un pequeño desfile final sobre la alfombra roja. Cada niño recibe una medalla simbólica, una pegatina brillante y un aplauso grupal. La experiencia finaliza con baile, fotografías y despedida musical de los personajes del cuento.



Manual Didáctico

0 A 3 AÑOS

40-50 MINUTOS

SENSORIAL · MOVIMIENTO · RELAJACIÓN

El aula se convierte en **"El bosque de los ositos"**, con luces cálidas, sonidos de bosque, cojines suaves, huellas de oso y una casita sensorial. Una propuesta que trabaja emociones, rutinas cotidianas y exploración sensorial.



Escucha del cuento con StoryBot

El alumnado escucha el cuento en asamblea. StoryBot usa luces y sonidos para representar las emociones. Preguntas: ¿Quién entró en la casa? ¿Dónde durmió Ricitos? ¿Quién vivía allí?



La sopa mágica

Exploración de bandejas con agua tibia, fría y caliente simulada, esponjas y cucharones. La docente verbaliza: caliente, frío, suave, mojado. Estimulación sensorial de temperaturas.



Camino de osos

Circuito motor: gatear, caminar, esconderse, saltar cojines y dormir como ositos. Con música, sonidos de osos y cambios de velocidad en el recorrido.



Dormimos como los ositos

Dramatización de la familia de osos con mantas, cojines y música suave. Los niños imitan: dormir, despertar, estirarse y bostezar.



Relajación del bosque + WOW final

Música suave, luces tenues, respiraciones guiadas y abrazos de peluche. StoryBot se ilumina en azul. Cierre con medallas, pegatinas de osito y despedida musical del bosque encantado.



Evaluación

- Participa en las actividades
- Mantiene la atención durante el cuento
- Explora materiales sensoriales
- Sigue consignas sencillas
- Expresa emociones y movimientos

Instrumentos: observación directa, registro anecdótico, fotografías pedagógicas.



Atención a la diversidad

- Adaptación de materiales y espacios
- Apoyos visuales y gestuales
- Respeto a los diferentes ritmos
- Participación flexible
- Refuerzo positivo individualizado

Metodología del Manual

Todas las propuestas del manual comparten una base metodológica común, diseñada para respetar y potenciar el desarrollo integral del alumnado de 0 a 3 años.



Aprendizaje vivencial

Los niños y niñas aprenden explorando, tocando, moviéndose y experimentando. El cuerpo y los sentidos son los principales instrumentos de conocimiento en esta etapa.



Juego libre y guiado

Las actividades combinan momentos de exploración espontánea con dinámicas acompañadas por el adulto, respetando los tiempos y ritmos individuales de cada niño.



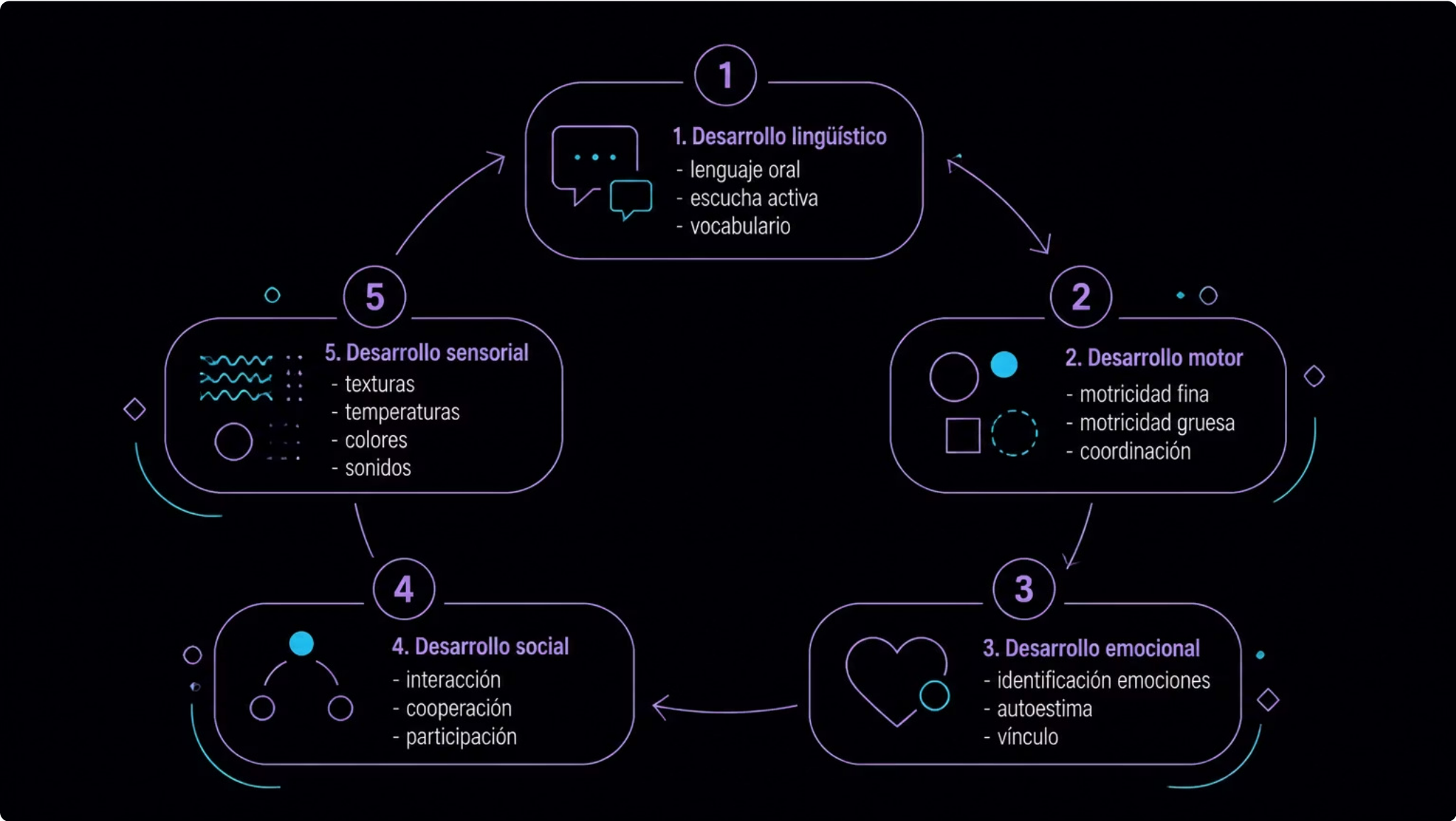
Estimulación multisensorial

Se trabajan luces, sonidos, texturas, movimiento, música, colores y emociones de forma integrada en cada propuesta, favoreciendo conexiones neurológicas ricas y significativas.



Educación emocional

Cada cuento favorece la identificación de emociones, la expresión afectiva, la seguridad emocional, la autoestima y el vínculo positivo con el entorno y los iguales.



✨ Propuestas Extra y Recursos Complementarios

Además de los cinco manuales de cuentos, el proyecto StoryBot incluye propuestas complementarias que enriquecen la experiencia educativa y crean recuerdos duraderos para el alumnado.

📖 Pasaporte del Cuento

Cada niño tendrá un pequeño pasaporte personal donde irá acumulando pegatinas, sellos y recompensas emocionales tras cada cuento vivido. Un recurso motivador que celebra el progreso y la participación.

📷 Foto Recuerdo

Creación de un photocall temático con disfraces y un mural de recuerdos. Las fotografías pedagógicas documentan el aprendizaje y se convierten en un recuerdo emocional para las familias.

💡 Experiencias Luminosas

Uso de linternas, mesas de luz, tubos LED, estrellas luminosas y proyector de colores para crear ambientes mágicos e inmersivos que potencian la atención y la imaginación.

🎵 Experiencias Musicales

Canciones propias, sonidos ambientales, instrumentos suaves, danza libre y juegos de ritmo integrados en cada propuesta para estimular el desarrollo musical y la expresión corporal.

🌈 Atención a la Diversidad — Compromisos del Manual

🟪 **Pictogramas y apoyos visuales** en todas las actividades para facilitar la comprensión y la anticipación de rutinas.

🟪 **Adaptación sensorial** de materiales según las necesidades individuales del alumnado, con alternativas accesibles.

🟪 **Participación flexible** que respeta los diferentes ritmos, capacidades y momentos emocionales de cada niño y niña.

🟪 **Acompañamiento individualizado** con refuerzo positivo constante y espacios tranquilos para quienes necesiten menor estimulación.

🟪 **Materiales manipulativos grandes** y seguros, adaptados a las características motrices de la etapa de 0 a 3 años.

🌟 Conclusión Final

🌟 *En la primera infancia... aprender debe sentirse como magia.* 🌟

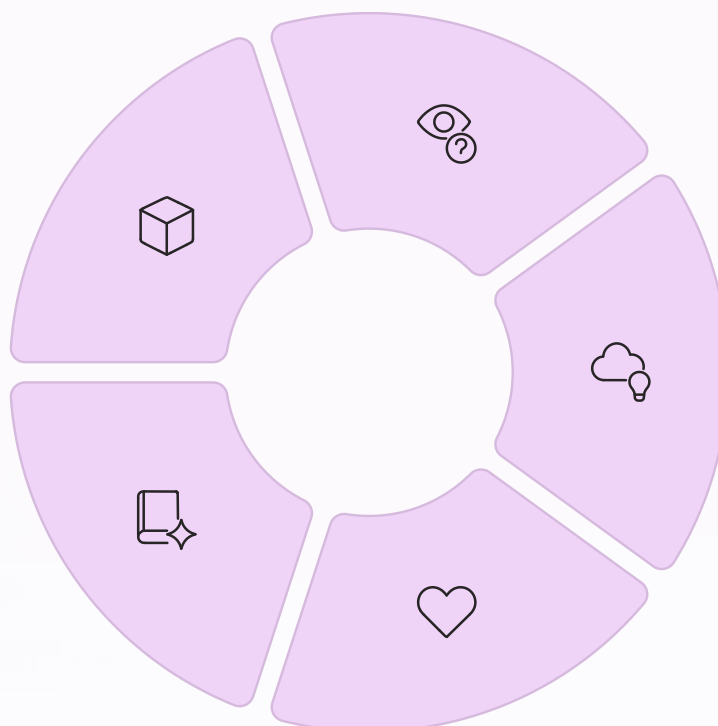
Este manual convierte cada cuento en una experiencia educativa mágica, inmersiva y emocionalmente significativa. Las propuestas están diseñadas para que los niños y niñas de 0 a 3 años jueguen, exploren, imaginen, se emocionen y aprendan mediante experiencias reales.

🌟 Juegan

El juego es el motor del aprendizaje en la primera infancia.

📖 Aprenden

Mediante experiencias reales, sensoriales y significativas adaptadas a su etapa.



🔍 Exploran

La curiosidad natural se convierte en aprendizaje significativo.

💭 Imaginan

Los cuentos abren mundos posibles y desarrollan el pensamiento creativo.

💖 Se emocionan

Las emociones son el puente entre la experiencia y el aprendizaje duradero.

5

Cuentos mágicos

La Rana Mariana · El País de las Pulgas ·
Marcelina en la Cocina · La Ratita
Presumida · Ricitos de Oro

5

Experiencias WOW

Un cierre emocional e inmersivo para cada
propuesta didáctica.

8

Áreas de desarrollo

Lingüística · Motriz · Emocional · Social ·
Sensorial · Artística · Musical · Cognitiva

El uso de **StoryBot** transforma el aprendizaje en una aventura llena de luz, música, movimiento, creatividad y emoción. Porque cuando los niños y niñas se sienten seguros, queridos y estimulados, el aprendizaje florece de manera natural y poderosa.