



Plan de la lección

Reimaginando los cuentos
de hadas: Todos tienen un
lugar en la historia

2025

www.makeuin.eu



Co-funded by
the European Union

Plan de la lección MAKE U IN

Si tiene alguna pregunta sobre este documento o el proyecto del que procede, póngase en contacto con:

Birgit Kahler

FabLab München e.V.

Gollierstraße 70/Eingang E, Erdgeschoß, 80339 München, Germany

Correo electrónico: birgit@fablab-muenchen.de

La redacción de este documento finalizó en agosto de 2025

Página web del proyecto: www.makeuin.eu/

MAKE U IN es un proyecto Erasmus+ de asociaciones a pequeña escala en educación escolar (KA210-SCH)

Número de proyecto: KA210-BY-24-12-247490

Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresadas son las de su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la National Agency im Pädagogischen Austauschdienst. Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la ayuda pueden ser responsables de los mismos.

Este documento ha sido creado gracias a la colaboración de toda la asociación MAKE U IN: FabLab München e.V. (DE) -coordinador del proyecto, UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE (PL), Mindleap S.L. (ES).

Este documento está bajo una licencia creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Plan de lección

Título de la lección	Reimaginando los cuentos de hadas: Todos tienen un lugar en la historia
Duración	2–3 horas
Métodos y estrategias de enseñanza	• Narración interactiva con ayudas visuales y sensoriales • Colaboración en grupos pequeños con roles flexibles • Exploración práctica utilizando materiales tanto de baja como de alta tecnología • Planificación visual guiada con plantillas, cómics e íconos • Múltiples formas de participación, expresión y compromiso
Resultados de aprendizaje	• Aprender los elementos básicos de la narración (personaje, escenario, trama) • Aprender a usar herramientas creativas (bolígrafos 3D, arcilla, papel o herramientas digitales) • Colaborar respetuosamente con los compañeros y compartir ideas de diversas maneras • Aprender a crear una animación en stop motion corta que refleje la amabilidad y el sentido de pertenencia
Pasos a seguir	1. Introducción (5-10 minutos) • Introducir el tema de la lección: Reimaginar un cuento clásico de hadas de una manera más inclusiva y significativa • Involucrar a los estudiantes preguntándoles: “¿Quién suele ser el héroe en los cuentos de hadas?”, “¿Qué haría que una historia sea más justa o acogedora?” • Compartir cuentos en audio, libros ilustrados o videos de cuentos de hadas reimaginados Adaptación para la inclusión:

	• Opciones de cuentos con apoyo visual: Cenicienta, Aladino, Caperucita Roja, etc. • Disponibilidad de formatos multilingües o en audio • Tableros de emociones y tarjetas de discusión con frases para comenzar • Calendario visual para toda la sesión • Permitir objetos para manipular (fidget) o opciones de asiento para mayor comodidad 2. Contenido principal Paso 1 – Elegir y reimaginar el cuento de hadas (15-20 minutos) • Divide la clase en grupos pequeños. • Pide a cada grupo que elija un cuento de hadas conocido y decida juntos: a. ¿Qué será diferente en tu versión? (¿nuevo escenario, nuevos rasgos de los personajes, nuevo final?) b. ¿Cómo hará tu historia que todos se sientan vistos o incluidos? Adaptación para la inclusión: • Hojas de planificación con íconos y frases para comenzar • Plantillas de cómic para estudiantes que prefieren dibujar en lugar de escribir • Herramientas de dictado por voz o ayuda de un compañero para escribir • Usar marionetas o tarjetas impresas de personajes para la lluvia de ideas Paso 2 – Diseñar personajes y construir el mundo (40–60 minutos) • Pide a los grupos que creen personajes usando las siguientes opciones: a. Tinkercad (modelado 3D) con apoyo del docente o archivos iniciales preelaborados b. Bolígrafos 3D con plantillas o contornos
--	--

	c. Figuras de arcilla, cartón o papel con elementos táctiles y texturas variadas d. Complementos flexibles: gafas, hiyabs, audífonos, prótesis, tonos de piel, etc. • Pide a los grupos que creen el escenario utilizando las siguientes opciones: a. Accesorios o fondos cortados con láser (puentes, bosques, edificios) b. Dioramas de cartón o papel con texturas y rampas c. Materiales reciclados o naturales (tela, corcho, ramitas) para mayor libertad creativa Adaptación para la inclusión: • Plantillas visuales y táctiles • Tareas grupales según intereses y habilidades (constructor, colorista, actor de voz, ayudante de ideas) • Herramientas adaptadas: tijeras grandes, agarres, lápices táctiles, velcro para sujetar partes • Espacios de trabajo tranquilos y concentrados con pausas sensoriales opcionales Paso 3 – Dar vida a la historia (20–30 minutos) • Mostrar a los estudiantes cómo usar Stop Motion Studio o una aplicación similar en tablet o teléfono para animar la historia reimaginada. • Pedir a los grupos que: a. tomar fotos cuadro por cuadro para mostrar movimiento b. añadir sonido: música, voz en off o subtítulos c. finalizar el video con un mensaje personalizado como: “Todos
--	--

	tienen un lugar en nuestra historia.” Adaptación para la inclusión: • Trípodes o soportes caseros para facilitar los retos de motricidad fina • Ritmo flexible: permitir tiempo extra o pausas entre las tomas • Grabar voces en off en lugar de escribir • Usar stickers de emojis o subtítulos escritos para narrar las escenas 3. Conclusión / Revisión • Pide a cada grupo que presente sus animaciones. • Pide a los estudiantes que reflexionen usando las siguientes preguntas: a. “¿Qué cambió en su versión de la historia?” b. “¿Quién fue el héroe esta vez?” c. “¿Qué hicimos para asegurarnos de que todos se sintieran incluidos?” Adaptación para la inclusión: • Tarjetas de emojis para mostrar sentimientos • Dibujar una escena favorita de la animación del grupo • Grabar un mensaje de voz corto: “Me gustó cuando...” • Escribir unas palabras o decorar una página de reflexión • Opciones de reflexión privada para estudiantes que prefieran no compartir en voz alta
Materiales y recursos requeridos	Herramientas tecnológicas: • Tablets/teléfonos con Stop Motion Studio • Computadoras con Tinkercad (opcional) • Impresoras 3D y filamento (si están disponibles)

	• Bolígrafos 3D y plantillas • Cortadora láser (con software como Inkscape o archivos prediseñados) Herramientas de manualidades y creación: • Arcilla, cartón, papel, pegamento, tijeras, retazos de tela • Pegatinas, limpiapipas, ojos móviles, envases reciclados • Tarjetas visuales para la creación de personajes • Kits o cajas para dioramas Herramientas de accesibilidad: • Tijeras adaptadas, agarres de espuma, herramientas con mango grande • Tiras de oraciones, organizadores gráficos, paneles de cómic • Plantillas de personajes prehechas con detalles inclusivos • Grabadoras de voz o dispositivos de comunicación aumentativa y alternativa (CAA) • Tableros visuales de vocabulario Recurso adicional: • https://cdn-learn.adafruit.com/downloads/pdf/paper-craft-zoetrope-with-circuit-python.pdf
Técnicas de evaluación	Presentación de animaciones: Los estudiantes presentan las animaciones que crearon, ya sea en grupos o individualmente, según el tamaño del grupo. Se debe poner énfasis en su capacidad para explicar el proceso de animación y la historia o concepto detrás de ella. Trabajo en grupo y colaboración: Se evalúa qué tan bien colaboran los estudiantes en sus roles asignados (por ejemplo, diseñador, creador). Se valora la comunicación, cooperación y el apoyo mutuo. Es importante asegurarse de que todos los miembros del grupo participen

	activamente, aporten ideas y cumplan con sus responsabilidades. Producto final (animación): Se evalúa la animación basándose en la creatividad y originalidad. Aunque el producto final es importante, se debe prestar igual atención al proceso: cómo los estudiantes abordaron el diseño, probaron sus ideas y superaron desafíos. Esto asegura que se valore el esfuerzo, la colaboración y la resolución de problemas involucrados en la creación de la animación, junto con el resultado final.
Consideraciones éticas	Inclusividad y accesibilidad • Diseñar tareas multimodales (visual, táctil, verbal) para diversos tipos de aprendizaje. • Ofrecer opciones sobre cómo los estudiantes participan en cada parte de la actividad. Respeto por diversas habilidades • Fomentar la colaboración entre compañeros con roles que permitan que todos brillen (por ejemplo, diseñador, creador). Responsabilidad digital y ecológica • Usar materiales reciclados o reutilizados cuando sea posible. • Compartir el trabajo de forma segura y con consentimiento. • Guardar o reutilizar materiales para futuros espacios makers. Fomento de un comportamiento positivo • Promover la amabilidad, paciencia y trabajo en equipo. • Intervenir ante conductas excluyentes y fomentar el apoyo inclusivo entre compañeros.