



# GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2022/2023

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

**Un viaje ilustrado: una propuesta educativa para  
Educación Infantil**

An illustrated trip: an educational proposal for Early  
Childhood Education

Autora: Eva Peral García

Directora: Leticia Fernández Santiago

Fecha: junio 2023

V.ºB.º Director /a

V.ºB.º Autor/a

# ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	3
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	6
<b>1. El álbum ilustrado en Educación Infantil</b> .....	6
a. Álbumes ilustrados y competencia intercultural .....	8
b. Selección y análisis de seis álbumes ilustrados .....	9
Europa: “Esto es Londres (Sasek, Miroslav) .....	10
África: “La sorpresa de Nandi” (Browne, Eileen).....	11
Asia: “El monstruo de Mongolia” (Ganbaatar, Ichinnorov) .....	13
América: “Biblioburro: una historia real de Colombia” (Winter, Jeanette).....	14
Antártida: “Un día en la Antártida (Bailey, Ella) .....	16
Oceanía: “Tiddalick” (Roennfeldt, Robert) .....	18
<b>2. Metodologías activas en las aulas de Educación Infantil</b> .....	19
a. Metodologías activas y su contribución al desarrollo afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado de Educación Infantil .....	20
i. El papel de la Literatura Infantil para fomentar el desarrollo del alumno.....	21
<b>OBJETIVOS DEL TRABAJO</b> .....	23
Objetivos generales .....	23
Objetivos específicos .....	23
<b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA</b> .....	24
Justificación .....	24
Contexto .....	25
Saberes básicos y competencias .....	25
Metodología .....	30
Desarrollo de actividades y secuenciación .....	31
Adaptaciones curriculares .....	42
Evaluación.....	43
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	47
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	49
<b>ANEXOS</b> .....	52
Anexo 1 .....	52
Anexo 2 .....	59
Anexo 3 .....	61
Anexo 4 .....	62
Anexo 5 .....	70

Anexo 6 .....	72
Anexo 7 .....	73
Anexo 8 .....	74
Anexo 9 .....	77
Anexo 10 .....	80
Anexo 11 .....	81

Nota: Durante todo el trabajo se hace uso del lenguaje masculino de forma genérica para referirnos a individuos de ambos géneros con el fin de facilitar la lectura del mismo.

## RESUMEN

---

Este trabajo presenta una propuesta didáctica para Educación Infantil que utiliza álbumes ilustrados como herramienta clave para trabajar la competencia intercultural en educación. La propuesta surge de reconocer la capacidad de los álbumes ilustrados para transmitir valores y promover la comprensión de diferentes culturas. El objetivo principal es fomentar el aprendizaje y valoración de la diversidad cultural utilizando los álbumes como medio de aproximación a distintos lugares del mundo. El proyecto se basa en metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación, para involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Se exploran aspectos teóricos y se describe el diseño y desarrollo del proyecto, incluyendo objetivos, actividades y recursos utilizados. También se abordan aspectos metodológicos y organizativos para su implementación en el aula de 4 años considerando las necesidades del alumnado.

**Palabras claves:** *álbum ilustrado, interculturalidad, metodologías activas, Educación Infantil.*

## ABSTRACT

---

This paper presents a didactic proposal for Early Childhood Education that uses illustrated albums as a key tool to work on intercultural skills in education. The proposal arises from recognizing the ability of picture books to convey values and promote understanding of different cultures. The main objective is to encourage learning and appreciation of cultural diversity using the albums as a means of approaching different parts of the world. The project is based on active methodologies, such as Project Based Learning and gamification, to actively involve students in their learning process. Theoretical aspects are explored and the design and development of the project is described, including the objectives, activities and resources used. Methodological and organizational aspects are also addressed for its implementation in the 4-year-old grande group, considering the needs of the students.

**Keywords:** *illustrated album, interculturality, active methodologies, Early Childhood Education.*

## INTRODUCCIÓN

---

En la actualidad, la educación se enfrenta al desafío de formar personas capaces de comprender y valorar la diversidad cultural en un mundo cada vez más globalizado. En este contexto, los álbumes ilustrados se presentan como una valiosa herramienta para trabajar valores y, específicamente, la competencia intercultural en el ámbito educativo. Este Trabajo de Fin de Grado surge con el propósito de diseñar una propuesta didáctica para Educación Infantil que integre los álbumes ilustrados como recursos clave en la enseñanza de la interculturalidad.

El objetivo principal de esta propuesta es promover el aprendizaje y la comprensión de diferentes culturas, utilizando los álbumes ilustrados como medio de aproximación a distintos lugares del mundo. Se busca no solo transmitir información sobre los aspectos geográficos, históricos y culturales de diferentes países, sino también fomentar actitudes de respeto, apertura y valoración de la diversidad cultural.

La propuesta didáctica se basa en un proyecto integral en el que los alumnos participan activamente en su propio proceso de aprendizaje. A través de una combinación de juegos, dramatizaciones y actividades interactivas, los alumnos explorarán los álbumes ilustrados y desarrollarán una comprensión más profunda de las distintas culturas representadas en ellos.

En este trabajo, se presenta la fundamentación teórica sobre la importancia de la competencia intercultural en la educación, así como el rol de los álbumes ilustrados como recurso pedagógico en este contexto. Igualmente, se reflexiona sobre las metodologías activas en el desarrollo integral del niño. También se describe detalladamente el diseño y desarrollo del proyecto, incluyendo los saberes básicos, competencias, las actividades propuestas y los recursos utilizados.

Asimismo, se abordan los aspectos metodológicos y organizativos necesarios para implementar la propuesta en un aula, considerando las características y necesidades del alumnado. En este caso, se contextualiza dentro del marco de la realidad educativa de la Comunidad de Cantabria durante el curso 2022/2023, concretamente en el nivel de 4 años. Además, se presentan adaptaciones curriculares y posibles estrategias de evaluación para medir el impacto de la propuesta en el desarrollo de la competencia intercultural de los estudiantes.

En definitiva, este trabajo tiene como finalidad ofrecer una propuesta didáctica innovadora que aproveche el potencial de los álbumes ilustrados para trabajar la interculturalidad en el contexto educativo. Se espera que esta propuesta contribuya al desarrollo de habilidades interculturales, fomentando actitudes de respeto, empatía y valoración de la diversidad cultural, así como, potenciar un interés y gusto por la literatura.

## MARCO TEÓRICO

---

### 1. El álbum ilustrado en Educación Infantil

---

Actualmente el álbum ilustrado ha adquirido una gran importancia en la Literatura Infantil, llegando a considerarse un género literario en sí mismo, debido a sus características específicas (Hoster y Gómez, 2013). No obstante, como bien indica Álvarez Cagigas (2016), aún sigue siendo un recurso desconocido, que, habitualmente, se confunde con el cuento tradicional.

Según Bosch (2012): “Un álbum es una narración de imágenes secuenciales fijas e impresas, afianzadas en la estructura del libro, cuya unidad es la página, la ilustración es primordial y el texto puede ser subyacente” (p. 75). Esta descripción se puede ampliar con la definición de Gutiérrez García (2002), donde se señala que la imagen y el texto del álbum ilustrado guardan una relación directa, siendo el texto dependiente de las ilustraciones para poder crear un significado.

Teniendo en cuenta estas ideas, se puede establecer una diferencia entre los cuentos o libros con imágenes, donde las ilustraciones únicamente acompañan al texto o no existe ninguna interconexión entre imagen y texto (Cubillos, 2017).

Además, a diferencia de otros géneros, el álbum ilustrado presenta una evolución diferente, siendo un medio relativamente novedoso en España. En los años 90 apenas existían editoriales ni autores a nivel nacional que publicarían álbumes ilustrados, pues suponía mayor inversión económica en su fabricación, frente a otros tipos de libros. Esto, a su vez, provocaba que fuese complicado encontrarlos en el mercado y a un precio accesible (Álvarez Cagigas, 2016). Sin embargo, debido a la competitividad de las editoriales, surge la necesidad de producir y crear materiales más atractivos, lo que provoca que muchas editoriales se especialicen en álbum ilustrado o se creen colecciones especificadas en el álbum. Este aumento de producción, así como de conocimiento sobre qué es un álbum ilustrado ha hecho que este recurso abarque más temáticas y disciplinas, llegando al público infantil, juvenil e incluso adulto (Lapeña Gallego, 2013).

Cabe destacar que, como bien indica De Amo Sánchez-Fortún (2005), es el público infantil quien guarda mayor relación con este género, pues las características del álbum favorecen la formación de la competencia lectora correspondiente a la etapa de Infantil y apoyan las necesidades de los pequeños lectores.

Cubillos (2017) señala que para los niños el acercamiento y la iniciación a la lectura debe ser desde una literatura asociada a los intereses de la infancia (juguetes, colores, animales, sonidos...) y cercana a sus experiencias y entorno. Frente a estas necesidades, se observa que el álbum ilustrado a través de su estética narra historias y/o transmite emociones, del mismo modo que ofrece una función pedagógica muy significativa, puesto que interactuar con un álbum ilustrado implica la participación activa y constante del lector (De Amo Sánchez-Fortún, 2005).

Esta participación por parte del lector se debe a que, en este recurso, tanto la ilustración como el texto son importantes y es necesario crear una relación entre ambos. Esto da la posibilidad de crear múltiples interpretaciones de una misma fuente, facilitando que el lector pueda vincular el contenido del álbum con sus intereses o entorno, generando, a su vez, una lectura más significativa (Cubillos, 2017).

De acuerdo con Cubillos (2017) y De Amo Sánchez-Fortún (2005), el hecho de relacionar imagen y texto fomenta la aproximación al código escrito y al visual. Asimismo, la integración de ambos códigos favorece el proceso de decodificación lectora y, sobre todo, el proceso de comprensión lectora. Además, favorece las capacidades estratégicas, ya que es necesario imaginar o interpretar, puesto que en este tipo de obras la información no es explícita y tienen un carácter abierto. Mier y Santamaría (2016) también determinan que el álbum ilustrado es un recurso fundamental para la adecuada alfabetización visual, debido a que para la comprensión de estas obras es necesario unas habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Con esta información, se puede concluir que el álbum ilustrado se trata de un recurso didáctico fundamental para la formación lectora en Educación Infantil, pues brinda todas las herramientas para formar lectores competentes. Asimismo,

es un medio que da la posibilidad de generar con el alumnado una relación enriquecedora y de disfrute con la lectura, pues facilita la vinculación entre la lectura y los intereses del menor, al igual que incentiva una participación activa. Además, al ser un género que está creciendo en los últimos tiempos es accesible para todos.

#### a. Álbumes ilustrados y competencia intercultural

La escuela, del mismo modo que proporciona conocimientos académicos básicos, también transmite hábitos, valores y actitudes, es decir, una cultura, sobre la que se apoya la convivencia de toda la comunidad educativa (Junta de Andalucía, 2006; Tejerina, 2008). Para la formación en estos valores y creencias se debe tener en cuenta nuestra sociedad actual, la cual es multicultural en todos los aspectos (Besalú, 2002).

El hecho de vivir en una sociedad multicultural no significa únicamente que en nuestras aulas haya presencia de alumnado de distintos orígenes, sino que un aspecto fundamental para el aprendizaje y formación de futuros ciudadanos competentes es la educación intercultural para todo el alumnado. De acuerdo con Besalú (2002), se define educación intercultural como “una educación para y en la diversidad cultural [...] que no tiene por objetivo promover el relativismo cultural, sino el reconocimiento de la relatividad y desacralización de todas las culturas” (p. 146).

Asimismo, la educación intercultural favorece la construcción de una sociedad más equitativa y con unos valores colectivos donde se prioriza el pluralismo que, a su vez, enriquece la identidad propia (Tejerina, 2008).

Concretando la función que tiene la escuela, respecto a la multiculturalidad, Bañón (2007) señala que, los espacios educativos son un pilar fundamental en el desarrollo de los procesos multiculturales sociales, ya que existen aspectos ideológicos y simbólicos muy relevantes, entre ellos destacan los recursos, materiales y estrategias en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Acorde con Tejerina (2008), un recurso adecuado para tratar la educación en valores, y con ello la interculturalidad, es la literatura, debido a que tiene una

capacidad socializadora y puede transmitir códigos de conducta, ya que proporciona conocimientos e información del mundo, desde diferentes visiones; pudiendo plantear dilemas morales, temas sociales problemáticos o conflictivos, con diferentes grados de complejidad y presentados de formas diferentes. Esto provoca que los lectores tengan la oportunidad de conocer ideas enfrentadas, ideas relatadas desde diferentes experiencias..., en suma, la literatura ofrece un medio de reflexión y pensamiento crítico, esencial para la competencia intercultural.

Teniendo esto en cuenta, así como el punto desarrollado anteriormente, se puede deducir que, dentro de la literatura, el álbum ilustrado es una herramienta muy enriquecedora para trabajar la interculturalidad principalmente por su carácter abierto, no se trata de medio dirigido y rígido, sino que fomenta la creatividad e imaginación, lo que favorece que un mismo álbum ilustrado pueda ir evolucionando según los factores sociales y culturales del entorno, así como de las necesidades de la sociedad. Además, da la posibilidad de trabajar la educación emocional y la percepción visual y literaria. Estas competencias hacen que el lector tenga una mayor capacidad para afrontar al mundo en el que vive, incluyendo los cambios de su cultura y sociedad (Mier y Santamaría, 2016)

Por ello, se observa que el álbum ilustrado dentro del aula de Educación Infantil, además de ser un buen recurso para la competencia lectora, como se ha mencionado anteriormente, se trata también de un excelente material para la educación en valores, y concretamente, la interculturalidad, ya que tiene la capacidad de ofrecer un contenido que represente las sociedades y las culturas desde un enfoque abierto, que permite la reflexión e interpretación propia.

#### **b. Selección y análisis de seis álbumes ilustrados**

A continuación, se expone y analiza una serie de álbumes ilustrados que por sus características permiten descubrir la cultura de diferentes países y su diversidad. Cada álbum seleccionado representa un país perteneciente a cada continente, de manera que distintas partes del mundo con culturas y ambientes muy diferentes sean representadas.

Se analizan los elementos formales del álbum, su formato, así como los aspectos literarios: temas, argumentos y personajes con el fin de conocer todo el potencial del álbum y sus posibilidades como recurso para trabajar en Educación Infantil.

### **Europa: “Esto es Londres (Sasek, Miroslav)**

“Esto es Londres” se trata de un álbum ilustrado escrito e ilustrado por Miroslav Sasek. Es una obra original, publicada en 1959, que muestra los lugares más emblemáticos de la ciudad de Londres, así como sus curiosidades. Entre ellas se destacan Piccadilly Circus, National Gallery, el Big Ben, el Palacio de Buckingham o el Tower Bridge.

Este álbum ilustrado es una excelente herramienta de introducción de la ciudad de Londres, ya que la narrativa aporta información histórica, geográfica y cultural. Esto, junto a su presentación lúdica y atractiva fomenta que los niños comprendan la riqueza y diversidad de esta ciudad, así como quieran aprender más sobre Londres.

Respecto al formato del álbum ilustrado, se trata de un libro cuyo tamaño es de 22 x 31 cm, con una forma rectangular vertical. En la portada se puede ver el dibujo de la Guardia del Rey (*The King’s Guard*) que ocupa la mayor parte de la superficie, en la zona superior aparece el nombre del autor y el título, y en la zona lateral izquierda la editorial (*Nórdica Infantil*) (Véase [Ilustración 17](#)).

En la segunda página aparece el prólogo donde se contextualiza la obra y se señala que pertenece a la colección “Esto es”, formada por álbumes ilustrados de otras ciudades. A continuación, aparece la página legal.

La voz narrativa es únicamente la del narrador, que está en segunda persona lo que provoca que el lector se sienta aludido y exista una conexión directa entre el lector y la narración. (p. ej. “*Pero no tienes de qué preocuparte*” (p.7))

Respecto al lenguaje, como es propio del álbum ilustrado, existe una interacción entre el lenguaje escrito (el texto) y el simbólico (las ilustraciones). La relación entre ambos lenguajes construye un mensaje estéticamente atractivo y a su vez educativo. El autor hace uso de un formato de página simple, donde la ilustración

y el texto no tiene continuidad y tiene significado por sí mismo. No obstante, también emplea el formato de página doble con un criterio estético para mostrar los ambientes urbanos (Gutiérrez García, 2002).

El texto aparece tanto en la parte inferior, como superior de la página, con un tamaño y tipografía neutros, de manera que la atención del lector recaee en las ilustraciones que abarcan la zona central de la página.

Respecto al fondo, se observa que es blanco en el espacio del texto y en algunas ilustraciones, lo que favorece la concentración en la escena y resalta los elementos (p. ej. ilustración de la Policía Metropolitana, véase [Ilustración 18](#)). Por otro lado, en otras páginas el fondo tiene color para favorecer los escenarios (p. ej. vista general de la ciudad, véase [Ilustración 19](#)).

El estilo de las ilustraciones se puede clasificar en ingenuismo, pues se trata de un arte simplificado y amable con colores vibrantes (Moral, 2018).

### **África: “La sorpresa de Nandi” (Browne, Eileen)**

“La sorpresa de Nandi” narra la historia de dos niñas africanas, Nandi y Tindi que son muy amigas. Nandi decide llenar una cesta de frutas y regalársela a Tindi, que vive en otro poblado. Durante el trayecto la niña está pensando cuál será la fruta favorita de su amiga y sin que se dé cuenta los animales del lugar modifican el contenido de la cesta, siendo el resultado final una grata sorpresa para ambas amigas.

Este álbum está escrito e ilustrado por Eileen Browne, siendo una historia completamente original. Además de tratarse de una obra que trata el valor de la amistad, a través de sus ilustraciones también muestra paisajes, fruta y animales propios del lugar (África meridional). Esto da la oportunidad a tomar contacto con la diversidad y riqueza del continente.

Se presenta en un formato rectangular horizontal, con unas dimensiones de 23,5 x 19 cm. Presenta unas hojas duras de manera que sea manejable para los niños.

En la portada aparece la autora, el título y la editorial en la zona superior; en la zona central aparece la ilustración de Nandi con la cesta de frutas (Véase [Ilustración 20](#)). En la primera página se encuentran unas líneas de agradecimiento que dedica la autora a todas las personas que le han ayudado en el proceso de creación del álbum. Seguidamente, está la página legal. En la contraportada, se puede observar una breve bibliografía sobre Eileen Browne, la autora; y también se proponen otros títulos de la colección.

Los personajes que aparecen en el álbum son Nandi como protagonista de la historia, Tindi y los animales (mono, avestruz, cebra, elefante, jirafa, antílope, loro gris y cabra). Las voces narrativas que se presentan son la del narrador, en tercera persona (p. ej. “*Nandi puso siete deliciosas frutas dentro de una cesta para su amiga Tindi*”), y los diálogos de Nandi y Tindi (p. ej. “*Te traje una sorpresa*”), destacando el monólogo de Nandi.

Respecto al tiempo y al espacio, la historia transcurre en el camino entre dos poblados africanos.

En cuanto al lenguaje, se trata de un álbum que presenta muy poca cantidad de texto y la mayoría de información se obtiene de las ilustraciones. Todas estas presentan gran cantidad de detalles y colores vibrantes, que captan la esencia de los paisajes y animales del África meridional. Del texto cabe destacar el monólogo de Nandi, durante el trayecto al poblado de su amiga, donde va describiendo las cualidades de cada una de las frutas que lleva. La relación entre el lenguaje escrito y el simbólico es esencial para comprender el contenido de la obra, ya que lo que va mencionado Nandi se complementa con la ilustración de cada fruta y animal. Predomina el uso de un formato de página simple, únicamente se emplea el formato de doble página en el momento en el que las dos amigas se encuentran (Véase [Ilustración 21](#)).

El texto se ubica en la parte inferior de la página y de forma alterna (una página presenta el texto junto a la ilustración, la siguiente solo presenta una ilustración). Tiene un tamaño y tipografía neutros, provocando que el lector centre su atención en la ilustración, ubicada en el centro de la imagen.

El fondo de la página es blanco y enmarca las ilustraciones. El hecho de ser un color neutro hace que se favorezca la concentración en la escena.

Las ilustraciones de los personajes principales se pueden clasificar en realismo, ya que se utiliza una perspectiva y proporción apropiada (Moral, 2018).

### **Asia: “El monstruo de Mongolia” (Ganbaatar, Ichinnorov)**

Este álbum ilustrado está escrito por Ichinnorov Ganbaatar e ilustrado por Bolormaa Baasansuren. Se basa en una leyenda de las estepas de Mongolia, donde un terrible monstruo llamado Mongas atacó y saqueó una aldea de Mongolia. Ante este suceso Gonan, un niño con fuerza extraordinaria, va en busca del monstruo. Durante el trayecto se encuentra con diferentes retos y obstáculos que debe superar.

Esta historia es una gran herramienta para trabajar cuestiones como la lucha entre el bien y el mal, la solidaridad, la valentía, así como las leyendas en general y de Mongolia en particular, mostrando sus paisajes y tradiciones.

El álbum presenta un formato rectangular vertical, con unas dimensiones de 23,4 x 25,4 cm. En la zona central de la portada aparece Mongas (el monstruo) y Gonan (el niño) enfrentados cara a cara. El título se localiza en la zona superior izquierda, al igual que el autor e ilustradora. En la parte inferior aparece la editorial (*Ekaré*) (Véase [Ilustración 22](#)). En la primera página se encuentra la página legal del álbum. En la página final se encuentra el epílogo donde se contextualiza el origen de la leyenda de Mongolia y cuál es su influencia en la actualidad. Además, hay una breve bibliografía sobre el autor e ilustradora.

Los personajes principales de la obra son Gonan, un niño con una fuerza sobrenatural y Mongas un terrible monstruo. También aparecen otros personajes como la familia de Gonan. Las voces narrativas que aparecen son la del narrador, en tercera persona (p. ej. “*Gonan siguió su camino*”), y los diálogos de los personajes.

En cuanto al espacio y tiempo, la historia transcurre en diferentes zonas de Mongolia, durante varios días de travesía.

Al igual que el resto de álbumes ilustrados, existe una interacción entre el lenguaje escrito y el simbólico. Con la relación de ambos lenguajes el lector comprende el mensaje de la obra de una forma más completa y estimulante. Se hace uso tanto del formato de página simple (véase [Ilustración 23](#)), como de la página doble, esto responde en ocasiones al criterio estético del autor y en otras ocasiones, se da debido a la continuidad de la acción (p. ej. Abrirse paso en una montaña a través de un túnel. Gracias al formato de doble página se aprecia cómo avanza. Véase [Ilustración 24](#)) (Gutiérrez García, 2002).

Respecto a la ubicación del texto, se distingue mucha variedad, pudiéndose encontrar en la zona superior de la página, inferior o central. Esta variedad también se aprecia en el fondo de la página, donde se pueden observar páginas donde el fondo es blanco y favorece la concentración en la escena y los elementos (p. ej. Ilustración de Gonan cargando peso cuando era un bebé, véase [Ilustración 25](#)). Y también se observa páginas donde el fondo tiene color, favoreciendo los escenarios (p. ej. Vista de la aldea destruida, véase [Ilustración 26](#)). Por otro lado, la tipografía sí que sigue una uniformidad, siendo siempre de color negro y con una fuente neutra, permitiendo, así, que la atención recaiga en las ilustraciones con vibrantes.

El estilo de las ilustraciones se clasifica en medieval romántico, ya que se pueden apreciar ilustraciones con ausencia de perspectiva, simultaneidad de diversas escenas y formas sencillas (Moral, 2018).

### **América: “Biblioburro: una historia real de Colombia” (Winter, Jeanette)**

Se trata de una obra escrita e ilustrada por Jeanette Winter. Cuenta la historia de Luis Soriano, un maestro colombiano que se dio cuenta de que muchos niños de áreas remotas no tienen acceso a libros. Por ello, decidió llevar la biblioteca a ellos, creando un sistema en que cargaba los libros en burros y los llevaba a las comunidades más alejadas. Esta iniciativa es real, comenzó en el año 2000 con una colección de 70 libros que progresivamente, gracias a donaciones, ha ido aumentando.

La autora ha querido reflejar esta experiencia con el fin de visibilizar la labor de este maestro y apoyar la importancia de los libros, la lectura, la educación y el acceso al aprendizaje. Para lograr esto de una forma atractiva y entretenida, en el álbum se representa cómo surgió la idea y cómo es un día de Luis Soriano, sus viajes a través de las montañas, los obstáculos que encuentra, así como, cuál es la reacción de los niños cuando le ven llegar con sus libros, destacando, así, la importancia de la educación y la lectura en la primera infancia. A su vez, también muestra los paisajes del lugar y las características de las aldeas aisladas (su entorno, viviendas, ...).

Según su forma, se presenta en un formato cuadrado de 21 x 21 cm. En el centro de la portada se muestra a Luis Soriano con sus burros transportando los libros. Asimismo, se representa el espacio por el que transitan, lleno de vegetación y animales, siendo muestra del entorno donde actúa el Biblioburro. En la zona superior se localiza el título donde se destaca la palabra “Biblioburro” presentándola con mayúsculas y mayor tamaño. En la zona inferior aparece el nombre de la autora (Véase [Ilustración 27](#)). En las siguientes páginas se encuentra la página legal y una dedicatoria de la autora. En la última página se aporta más información sobre la veracidad de este relato, aportando datos más concretos (año de creación, ubicaciones donde se hace uso del Biblioburro, cómo ha evolucionado, etc.)

Los personajes que aparecen en el álbum son Luis Soriano, Diana (su mujer), sus burros, llamados Alfa y Beto y los niños de las aldeas que va a visitar. Las voces narrativas son las del narrador en tercera persona (p. ej. “*Luis tira de las riendas de Beto*”), y los diálogos de los personajes.

Respecto al tiempo y al espacio, la historia transcurre principalmente en la casa de Luis, en el trayecto y en las aldeas alejadas del norte de Colombia, durante un día.

Tanto el lenguaje escrito como el simbólico son muy importantes para la comprensión de la historia. El lenguaje escrito se caracteriza por oraciones cortas y simples, no obstante, este no está presente en todas las páginas. El lenguaje simbólico (ilustraciones) se caracteriza por ser muy coloridas y detalladas, lo que facilita mostrar las emociones y sentimientos de los

personajes, como por ejemplo la emoción de los niños (Véase [Ilustración 28](#)). Predomina el uso del formato de doble página ya que este facilita la representación de los escenarios donde transcurre la historia, así como, aporta continuidad a las acciones que se van desarrollando (Gutiérrez García, 2002).

En cuanto al texto, en función de la página, se puede localizar en la zona central, superior o inferior. Se destaca su función ilustrativa, pues la forma del texto acompaña a la forma de las ilustraciones (p. ej. El texto se representa de una forma curva, resaltando, así, las domas de las montañas ilustradas, véase [Ilustración 29](#)). Por otro lado, en los diálogos de los personajes destaca el uso puntual de bacadillos donde se integra el texto de los personajes (Véase [Ilustración 30](#)). La tipografía se representa con un tamaño y color neutro en un fondo también neutro (blanco o negro), favoreciendo la concentración y atención en las ilustraciones.

Como se ha mencionado anteriormente, las ilustraciones son muy coloridas, detalladas y presentan formas simples, por lo que se clasifica en un estilo naif o ingenuismo (Moral, 2018).

### **Antártida: “Un día en la Antártida (Bailey, Ella)**

“Un día en la Antártida” es un álbum escrito e ilustrado por Ella Bailey. Se trata de una historia original que relata cómo es la vida de un polluelo pingüino en la Antártida, cómo se alimenta, se desplaza, cómo es su hábitat...

Es un excelente recurso para conocer los paisajes helados de la Antártida y aprender sobre su fauna, pues se muestra más de 30 especies de animales que viven en el continente, distinguiendo entre aves, peces y mamíferos. Las ilustraciones detalladas de Bailey junto a la estructura que presenta la obra, con un ritmo constante, hacen que el lector mantenga la atención y fomente el interés hacia este continente.

El álbum tiene un tamaño de 24,5 x 27,5 cm, presentando un formato rectangular vertical. En la zona superior de la portada aparece el título, en la inferior la autora y la editorial (*Ediciones SM*) y en la zona central se presenta al personaje principal de la historia, el polluelo de pingüino, en su hábitat (Véase [Ilustración](#)

[31](#)). En las guardas se ilustran una gran variedad de animales de la Antártida, que posteriormente aparecerán en la historia. Posteriormente, se encuentra la página legal.

La única voz narrativa presente es la del narrador, en tercera persona (p. ej. “*El pequeño atraviesa la zona de anidamiento*”). El personaje principal, como se ha mencionado anteriormente, es el polluelo de pingüino, aunque el resto de fauna que aparece representada también tiene gran relevancia para crear las escenas y contextos que vive el protagonista.

En cuanto al tiempo y al espacio, la historia transcurre durante un día en la Antártida.

Para la comprensión completa de la obra es necesario vincular el lenguaje escrito con las ilustraciones. El lenguaje escrito es sencillo, con vocabulario y conceptos relacionados con la Antártida, como por ejemplo el nombre de algunos animales; estos términos son aclarados a través del contexto que representan las ilustraciones, reforzando, así, el significado de las palabras y la comprensión de la historia.

El texto, dependiendo de la página, se puede observar en la zona superior, inferior o central presentándose junto a las ilustraciones. Tiene un tamaño y tipografía neutra en minúscula, no obstante, ciertos acontecimientos se narran representando las letras en mayúscula, con el fin de aportar más emoción y dinamismo a esa escena.

El fondo del texto y de algunas ilustraciones es blanco, lo que favorece la concentración en la escena y los elementos (p. ej. Ilustración de lobos marinos). Sin embargo, en su mayoría, el fondo de las imágenes presenta color y corporeidad con el fin de evocar los paisajes. Esto se refuerza con el uso de un formato de página doble, que permite mostrar los ambientes de una forma más detallada (Véase [Ilustración 32](#)).

El estilo de las ilustraciones se puede clasificar en arte pop, debido a que las ilustraciones tienen una tendencia artística irónica y transgresora (Moral, 2018).

## **Oceanía: “Tiddalick” (Roennfeldt, Robert)**

Este álbum ilustrado, escrito por Robert Roennfeldt, está basado en una historia popular del folclore aborigen australiano, que se ha ido transmitiendo de generación en generación. La historia narra cómo una rana gigante, llamada Tiddalick, se bebió toda el agua, provocando que el resto de animales y plantas se quedasen sin nada. Para poder recuperar el agua los animales deben reunirse e idear un plan: hacerla reír hasta que los escupa. Para ello necesitarán trabajar en equipo.

A través de este cuento popular, los aborígenes buscaban una explicación para las épocas de sequía y de lluvias. Actualmente, además de introducirse en la cultura de Australia, conocer su diversidad y la riqueza del país, este recurso es de gran interés para conocer la importancia del trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Se presenta en un formato cuadrado con unas dimensiones de 19 x 19 cm. La portada tiene el fondo blanco con una gran ilustración de Tiddalick (la rana) en el centro, el título está en la zona superior y el nombre del autor en la zona inferior de la izquierda (Véase [Ilustración 33](#)). En la última página se localiza la página legal, así como, una breve bibliografía del autor.

Los personajes a destacar son: la gran rana Tiddalick y los animales que intentan resolver el conflicto. Estos son representados por fauna autóctona de Australia (wombat, cucaburra, canguro, emú, lagarto de cuello con volantes y la anguila). Las voces narrativas que aparecen son la del narrador en tercera persona, y las intervenciones de los personajes.

Respecto al espacio, la historia se desarrolla en Australia, no obstante, no se define el tiempo.

Como en los álbumes analizados anteriormente, existe una relación entre el lenguaje escrito y las ilustraciones, siendo necesario interrelacionarlos para una comprensión provechosa y estimulante de la obra. Se emplea el formato de página doble que permite mostrar de forma más detallada los ambientes de Australia. Asimismo, permite apreciar la continuidad de las acciones que se van

desarrollando (p. ej. Cómo se mueve la anguila y cuál es la reacción del resto de animales. Véase [Ilustración 34.](#)) (Gutiérrez García, 2002).

El texto se localiza en la zona superior de la página, presenta un tamaño y tipografía neutros, haciendo que la atención del lector se dirija a las ilustraciones. Además, para fortalecer esto, el texto siempre se encuentra en la página izquierda, sobre un fondo de color neutro.

Las ilustraciones presentan una tendencia artística irónica y expresiva por lo que se puede clasificar en un estilo de arte pop. (Moral, 2018).

## **2. Metodologías activas en las aulas de Educación Infantil**

---

De acuerdo con Luelmo (2018), las metodologías activas son cada vez más importantes en el sistema educativo español, desde Educación Infantil hasta Educación Superior. Se definen como aquellos métodos, técnicas y estrategias de enseñanza centrados en el papel activo del alumno en su proceso de aprendizaje. Para esto, las metodologías activas deben estar basadas en contenidos de interés para el alumnado y el aprendizaje debe ser significativo. Asimismo, se plantea aprender a través de la manipulación del contenido y transformación del material. En cuanto al tiempo y el espacio, se propone flexibilizarlos en función del ritmo y necesidades de los estudiantes.

Las metodologías activas presentan estas características ya que tienen su origen en la Escuela Nueva, cuyos principios se centran en respetar la individualidad del niño, basarse en sus intereses y desarrollar las potencialidades del menor desde lo manual, intelectual, social y estético. Además, se busca que el alumnado sea capaz de organizarse, así como trabajar en grupo desde la cooperación (Luelmo, 2018).

Como señala Del Carmen (2000), en Educación Infantil el grupo se caracteriza por la heterogeneidad, pues existen muchas diferencias tanto en el nivel de su desarrollo como en su experiencia familiar, no obstante, el hecho de que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje, permite respetar sus ritmos y necesidades, así como, ofrece una atención personalizada; esto es

fundamental para la Atención a la Diversidad. Siguiendo el Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, se puede determinar que las metodologías activas son un elemento fundamental para garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada y la puesta en práctica de mecanismos de flexibilización que se planea en sus principios pedagógicos.

Hay muchas metodologías que se pueden clasificar como activas, ya que cumplen las características mencionadas anteriormente. Entre ellas, Luelmo (2018) destaca: el Contrato de Aprendizaje, la Lección Magistral Participativa, la Técnica Expositiva, la Simulación, el Aprendizaje a través de Casos, el Aula Invertida, el Aprendizaje por Proyectos, el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje a través de Portfolios.

#### a. Metodologías activas y su contribución al desarrollo afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado de Educación Infantil

De acuerdo con Luelmo (2018), se puede observar que, a través del propósito principal de las metodologías activas (el papel activo del estudiante en su proceso de aprendizaje), estas contribuyen al desarrollo global del alumnado.

Las metodologías activas fomentan el desarrollo de las estrategias metacognitivas, debido a que es imprescindible la reflexión del alumno para su aprendizaje, así como desarrollar una capacidad de planificación, autoevaluación y marcar unos objetivos.

Por otro lado, también se trabaja la interacción con el entorno, se aprende desde problemáticas reales del contexto. Además, es esencial la interacción entre pares; intercambiar experiencias y opiniones, resolver y gestionar conflictos, trabajar la capacidad de escucha, así como habilidades sociales. A través de este trabajo cooperativo también se adquiere autonomía y estrategias necesarias para planificar y evaluar.

Es importante tener en cuenta el papel de la evaluación, ya que para aplicar estas metodologías se plantea un método continuo, donde se evalúe el proceso.

Para que esta sea más completa es relevante que se proponga una co-evaluación y autoevaluación, de forma que el alumnado aprenda y tenga la responsabilidad de evaluar a sus compañeros y así mismos, observado sus puntos fuertes y puntos a mejorar.

Concretando el tipo de metodología activa, vamos a destacar el *Trabajo por proyectos*. Para esta metodología es esencial el trabajo cooperativo, pues es necesario que el alumnado se coordine para abordar un problema y alcanzar objetivos comunes. Según señalan Orozco y Moriña (2020), se trata de un método que se ajusta a Educación Infantil, ya que permite que los niños se sientan representados con las temáticas que se abordan, pues estas no surgen de un libro de texto, sino de los interés y preocupaciones cotidianos del alumnado, esto hace que los conocimientos sean significativos, pues tienen una aplicación en su vida.

A partir de un mismo proyecto se trabajan diferentes áreas como el desarrollo sensorial, la imaginación, organización, capacidades comunicativas verbales, estrategias de ensayo-error, anticipación, colaboración, coordinación propia y con los demás, previsión de resultados y roles (Del Carmen, 2000).

Otro tipo de metodología activa es la *Gamificación*, la cual consiste en emplear el juego como vehículo de aprendizaje. En Educación Infantil, este método favorece la motivación por el conocimiento, la autonomía y la socialización entre iguales (Orozco y Moriña, 2020).

#### i. El papel de la Literatura Infantil para fomentar el desarrollo del alumno

Cubillos (2017) define la lectura como una de las cuatro habilidades comunicativas del ser humano, por ello es necesario que desde la infancia se comience a generar gusto por leer, llegando a establecerse como un hábito. La Literatura Infantil permite fomentar esto, ya que es un medio que da lugar a la exploración y a la imaginación, lo que satisface las curiosidades que los niños presentan de forma innata. De acuerdo con Mier y Santamaría (2016), tiene un gran valor para desarrollar la personalidad, creatividad y juicio crítico.

La Literatura Infantil también tiene un papel muy importante en el desarrollo de la autonomía del pensamiento, ya que las representaciones por imágenes dan lugar a interpretaciones propias y a generar resúmenes de las acciones. Asimismo, con la interpretación de ilustraciones y texto se favorece el proceso de comprensión (Gutiérrez García, 2002). También se trata de un recurso imprescindible para ampliar el vocabulario y desarrollar su lenguaje y expresión (Mier y Santamaría, 2016).

Según De Amo Sánchez-Fortún (2005), otro aspecto del desarrollo en el que se ve favorecido el niño gracias a la Literatura infantil es en promover una ruptura cognitiva para modificar los esquemas mentales del niño. Esto se debe a que en un primer lugar los niños pueden relacionar la obra literaria con sus conocimientos previos, lo que genere un aprendizaje significativo.

Otra área fundamental que se trabaja a través de la literatura es la emocional, pues ayuda a establecer vínculos afectivos entre la obra, sus personajes y el niño; contribuye a que los niños entiendan sus emociones y las del otro (empatía). Además, si el momento de la lectura es compartido (niño- adulto) se favorece la relación afectiva, ya que puede ser la oportunidad para generar un espacio tranquilo y de interés para el menor que potencia la confianza y comunicación (De Amo Sánchez-Fortún, 2005 y Mier y Santamaría, 2016).

Como bien señalan Hoster y Gómez (2013), es importante saber que para poder optar a estos beneficios tanto el contexto escolar como el familiar debe ir incorporando diferentes textos, prepararlos con anticipación y dedicarles un tiempo y espacio exclusivo para su uso, con el fin de fomentar hábitos de lectura.

## OBJETIVOS DEL TRABAJO

---

### Objetivos generales

El objetivo principal que se plantea en este trabajo es:

- Diseñar una propuesta didáctica para trabajar la interculturalidad a través de los álbumes ilustrados.

### Objetivos específicos

Como objetivos específicos se destacan:

- Establecer la literatura infantil como hilo conductor de la propuesta.
- Fomentar el interés y la curiosidad por la lectura a través de actividades lúdicas y atractivas.
- Fomentar el gusto por la literatura a través de la creación de historias propias o la dramatización de historias conocidas.
- Desarrollar la comprensión del concepto de interculturalidad a través de actividades lúdicas.
- Fomentar la empatía y el respeto hacia otras culturas a través de la lectura compartida de los álbumes ilustrados.
- Promover la creatividad y la expresión artística a través de la creación de dibujos e historias inspiradas en diferentes culturas.
- Trabajar en equipo para crear proyectos que muestren la interculturalidad.
- Evaluar su propia comprensión y apreciación de la interculturalidad.

## PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

---

### Justificación

---

La inclusión de la interculturalidad en el currículo educativo es cada vez más necesaria en nuestra sociedad globalizada y diversa y así está plasmado en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. La escuela desde la etapa de Educación Infantil es un espacio óptimo para fomentar valores de respeto, tolerancia y comprensión hacia otras culturas, y para que los niños se familiaricen con la diversidad cultural y aprendan a convivir con ella de manera positiva.

Como medio para tratar temas transversales como la diversidad cultural, la inclusión, la igualdad o la solidaridad se encuentran los álbumes ilustrados, que son un recurso didáctico muy útil en Educación Infantil, ya que permiten al alumnado adquirir conocimientos de una manera lúdica y visual, al mismo tiempo que desarrollan su creatividad e imaginación.

Por otro lado, las metodologías activas, y concretamente el Aprendizaje basado en Proyectos y la gamificación, son también fundamentales en la Educación Infantil, ya que permiten a los niños aprender de manera experiencial y significativa a través de la exploración, la experimentación, la comunicación y la cooperación. El juego es una actividad natural y espontánea en la infancia, y puede ser utilizado como un recurso pedagógico para trabajar aspectos como la socialización, la empatía, el respeto a las normas y la resolución de conflictos, entre otros.

Por todo ello, la utilización de álbumes ilustrados y metodologías activas para trabajar la interculturalidad en Educación Infantil se justifica por su eficacia pedagógica, su adaptabilidad a las necesidades y características de los niños de esta edad y su contribución al desarrollo de valores y habilidades sociales clave para la convivencia en una sociedad cada vez más diversa y plural.

## Contexto

---

El proyecto se ha destinado a un grupo de 2º ciclo de Educación Infantil, concretamente a el nivel de 4 años. El grupo está formado por diez alumnos (5 niñas y 5 niños). Cabe destacar que un alumno precisa de una técnico socio-sanitario debido a que muestra un nivel de autonomía y madurez inferior al resto del grupo, siendo necesario acompañarle en actividades de la rutina, como ir al baño o ponerse el babi.

Todos ellos tienen personalidades diferentes y presentan distintos ritmos de actividad, no obstante, en general, se trata de un grupo muy cohesionado, curioso, inquieto y con una gran imaginación, que disfrutan mucho con las actividades lúdicas, mostrándose siempre participativos.

## Saberes básicos y competencias

---

Para definir los saberes básicos, competencias específicas y los criterios de evaluación del segundo ciclo de Educación Infantil se toma como base el Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

A continuación, se definen los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación de cada área, establecidas por el Decreto, y se relacionan con competencias didácticas de la propuesta de intervención. (En el [Anexo 1](#) se muestran tablas complementarias (*Tabla 5, Tabla 6, Tabla 7*) donde se recoge esta información de una forma más visual).

Respecto al área *Crecimiento en Armonía*, se destaca la competencia específica de:

4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

Así como, sus correspondientes criterios de evaluación. Esto, en la propuesta didáctica, se concreta en la competencia de:

- Desarrollar la empatía y el respeto a través del juego, tareas cooperativas y la Literatura Infantil.

Los saberes básicos a destacar son:

A-. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- o El juego libre como actividad propia para el bienestar, aprendizaje y disfrute. Juegos exploratorios, sensoriales y motores. Los juegos de reglas. Juegos y/o deportes tradicionales de nuestra Comunidad Autónoma.

B-. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- o Desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. Participación activa en tareas de equipo y valoración de las aportaciones de los miembros del grupo.

D-. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- o Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- o La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.

Del área Descubrimiento y Exploración del Entorno se aborda la competencia específica de:

2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Así como, sus correspondientes criterios de evaluación. En la propuesta didáctica se precisa en la siguiente competencia:

- Interpretar y conocer otras culturas a través del juego y la manipulación.

En cuanto a los saberes básicos que se abordan de esta área, se subrayan los siguientes:

B-. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad

- Pautas y actitudes para la indagación en el entorno. Iniciación al método científico: imágenes, mapas, itinerarios, cuadernos de campo, etc.
- Estrategias y técnicas de investigación del entorno: ensayo error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda guiada en distintas fuentes de información.
- Autorregulación en la realización de tareas y actividades.
- Intercambio de ideas, propuestas y búsqueda creativa de soluciones.
- Participación en la toma de decisiones, análisis de los resultados, conclusiones y coevaluación del proceso.

C-. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto

- Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.

En relación al área de Comunicación y Representación de la Realidad, se abordan las siguientes competencias específicas, junto a sus correspondientes criterios de evaluación:

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Estas competencias específicas son representadas en la propuesta didáctica a través de las siguientes competencias didácticas:

- Ser capaz de dialogar con el resto de compañeros para expresar sus opiniones en las tareas cooperativas.
- Relacionar los contenidos de los álbumes ilustrados con su entorno.
- Expresar aprendizajes sobre otras culturas a través de diferentes lenguajes (oral, plástico, corporal...)
- Colaborar activamente en los juegos planteados, tomando como referencias los álbumes trabajados previamente.
- Manifestar interés y respeto por otras culturas.

Los saberes básicos que se plantean son:

A-. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo. Elementos de comunicación verbal y no verbal.
- Comunicación interpersonal: establecimiento de vínculos, comprensión de expresiones emocionales y reacción ante ellas.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico. Participación en situaciones comunicativas mostrando actitudes de igualdad y respeto.

B-. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses. Modelos de referencia.

C-. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- Uso del lenguaje oral en situaciones cotidianas.
- Ampliación del vocabulario y uso adecuado del mismo en contextos reales y funcionales.
- Desarrollo de competencias narrativas. La construcción de recuerdos personales y el desarrollo de la memoria.

- Participación activa en conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.

#### D-. Aproximación al lenguaje escrito.

- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas.
- Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.
- Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números.
- Situaciones de lectura individual y/o acompañada a través de modelos lectores de referencia.

#### E-. Aproximación a la educación literaria.

- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.
- Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos.
- Respeto y cuidado de los libros y cuentos.
- Aproximación al uso de la biblioteca como fuente de información y disfrute.

#### G-. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.

#### H-. El lenguaje y la expresión corporales.

- Juegos de expresión corporal y dramática.

#### I-. Alfabetización digital.

- Iniciación en el uso de algunas aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: disfrute, comunicación y reconocimiento del entorno.

- Aproximación a la lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

## Metodología

---

El planteamiento metodológico que se propone se fundamenta en los siguientes principios:

- Principio basado en el aprendizaje significativo: consiste en activar conocimientos previos y relacionarlos con el nuevo conocimiento. Este tipo de aprendizaje, frente a un aprendizaje meramente literal, favorece la comprensión de los aprendices, pues implica integrar los nuevos aprendizajes en la propia estructura de conocimientos (Rivas Navarro, 2008).
- Principio metodológico de actividad: según Luelmo (2018), la exploración, experimentación y manipulación son aspectos clave para la adquisición de conocimientos en las metodologías activas.
- Principio lúdico: como bien indica Vallejo (1990), el juego es una herramienta de aprendizaje muy valiosa, ya que es la actividad más global, que permite un desarrollo armónico e integral, pues el niño aprende sobre la conciencia de sí mismo, de los otros y sobre entorno físico y social en el que vive.
- Principio de socialización: se favorece la interacción de las propuestas pedagógicas para que los alumnos aprendan unos con otros y, de esta manera, vayan aprendiendo normas, valores y actitudes que sean de utilidad para adquirir autonomía para participar en la vida social (Rodríguez, 2010).
- Principio de personalización: se actúa desde la flexibilidad, planteando distintas propuestas que se ajustan y pueden ser adaptadas según las necesidades del alumnado, de manera que todos tengan oportunidades para aprender (Pastor, 2018).

Teniendo en cuenta la información aportada en el marco teórico, se puede concluir que estos principios están relacionados con las metodologías activas, ya que estas se centran en el alumno como protagonista de su proceso de aprendizaje y portador de conocimientos. Asimismo, se busca desarrollar todas las áreas (manual, cognitivo, social, emocional y artística). Todo ello a través de tiempos y espacios flexibilizados y adaptados a las necesidades y ritmos del alumnado, así como a su contexto.

Concretamente, la propuesta se desarrolla empleando las estrategias metodológicas de Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación, ya que es necesario que el grupo trabaje de forma cooperativa para lograr el objetivo de explorar e investigar diferentes culturas. Igualmente, son necesarias la imaginación, organización, colaboración, expresión y comunicación, así como el juego. Es en este último factor donde se aplica la estrategia de la gamificación, pues es el juego junto a los álbumes ilustrados los principales vehículos de aprendizaje, que van a fomentar y fundamentar los saberes básicos y competencias planteadas.

Siguiendo a Ventura y Hernández (2008), trabajar a través de proyectos implica una funcionalidad, significatividad y debe ser un aprendizaje contextualizado donde se investigue sobre temáticas reales, que guarden conexión con el alumnado. Es por esto que se plantea trabajar la interculturalidad, pues se trata de una característica fundamental en nuestra actual sociedad, en la cual el niño es partícipe. También se insiste en el trabajo a través de los álbumes ilustrados, ya que se trata de un recurso de interés para los infantes y forman parte de su día a día en el centro escolar o en sus hogares.

### **Desarrollo de actividades y secuenciación**

---

Si bien es cierto que, como indica Ventura y Hernández (2008), el Aprendizaje basado en Proyectos se caracteriza por su flexibilidad en cuanto tiempos y actividades, también se deben tener en cuenta ciertas fases que sirven de guía para planificar las etapas de un proyecto.

En primer lugar, la motivación, cuyo objetivo principal es captar la atención del alumnado. Posteriormente, se plantea una fase donde se pretende conocer las ideas y conocimientos previos del alumnado sobre la temática. La siguiente fase es la definición del proyecto donde se señalan los materiales necesarios, fuentes de información que se van a necesitar, así como, la manera en la que se va a organizar toda la información recopilada. Asimismo, cabe destacar una evaluación continua a lo largo de todo el proceso (Ventura y Hernández, 2008).

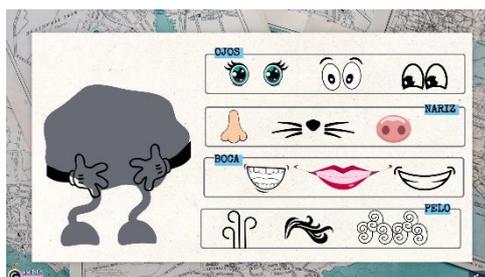
Estas fases serán de guía para secuenciar esta propuesta didáctica, no obstante, se debe tener en cuenta el papel del juego como elemento clave para el aprendizaje dentro del desarrollo del proyecto.

## SEMANA 1

### Sesión I: "Nuestro compañero de aventuras" (Motivación)

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- Se propone en gran grupo crear un "compañero" que nos ayude a aprender más a través de la aplicación *Genial.ly*. El alumnado, de forma cooperativa, puede personalizarlo a su gusto y ponerle un nombre (Véase [Anexo 2](#)).



#### RECURSOS:

- Materiales: Ordenador y Pizarra Digital Interactiva (Pdi)
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

### Sesión II: "¡Vamos a ver el mundo!" (Motivación/Ideas Previas)

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **1ª Fase:** En gran grupo se muestra un mapamundi con iconos/imágenes representativas de cada lugar (Véase [Anexo 3](#)). Se dedica un tiempo para observarlo.
- **2ª Fase:** En gran grupo se responden preguntas y plantean otras como *¿En qué lugar estamos nosotros? / ¿Qué otros lugares conocemos? / ¿Conocemos algunas de las imágenes que aparecen? / etc.*



- **3ª Fase:** Vamos a buscar a nuestro nuevo “compañero” para que nos enseñe nuevas cosas en relación al mapamundi y los nuevos lugares. No obstante, descubrimos que nuestro “compañero” se ha escapado ¿Dónde estará?

#### RECURSOS:

- Materiales: Ordenador y Pizarra Digital Interactiva (Pdi)
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

## SEMANA 2

### Sesión III: “Primera carta: Europa”

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **1ª Fase:** Recibimos una carta (Véase [Anexo 4](#)) de nuestro “compañero”, la cual nos indica que debemos hacer para poder encontrarlo:

*“Saludos amigos, mi viaje ha comenzado,  
por el mundo me he aventurado,  
para encontrarme debéis esforzaros,  
y las pistas seguir, para no equivocaros.*

*Consultad el mapamundi sin falta,  
para no perderos en la búsqueda larga,  
y si seguís mis rastros con perspicacia,  
seguro que daréis con mi presencia con audacia”.*

La primera pista es:

*“En el noroeste de Europa inicié mi caminar,  
donde un gran reloj puedo mirar y la guardia real me puede cuidar”*

Teniendo en cuenta las pistas, el alumnado debe observar el mapamundi y localizar el lugar, en este caso Londres.

- **2ª Fase:** Lectura del álbum ilustrado “Esto es Londres”, en gran grupo, para conocer con mayor profundidad las características y cultura del lugar.
- **3ª Fase:** Formar dos grupos, los cuales deberán superar dos juegos relacionados con el álbum ilustrado.

- JUEGO 1: Las diferencias.

Se muestran una ilustración original del álbum ilustrado, frente a otra igual en la que se han realizado 5 cambios. El alumnado tratará de localizar estos cambios (Véase [Anexo 5](#)).

- JUEGO 2: Monumento de la ciudad.



Con un mapa de la ciudad de Londres, el alumnado debe ir situando los diferentes monumentos y edificios que han ido apareciendo en el álbum (Véase [Anexo 5](#)).

Ambos grupos deben superar los dos juegos, convirtiéndose así en “Turistas de Europa” (Véase [Anexo 9](#)). No obstante, nuestro “compañero” ha huido a un nuevo lugar.

#### RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro “compañero”, mapamundi, álbum ilustrado “Esto es Londres”, ilustraciones con 5 diferencias (Juego 1), mapa de Londres para completar (Juego 2) y medalla “Turistas de Europa”.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

#### Sesión IV: “Sorpresa en África”

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

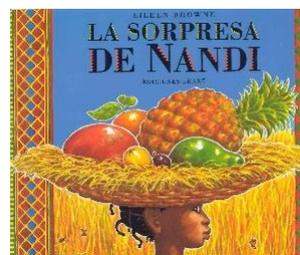
- **1ª Fase:** Tras su paso por Europa, nuestro “compañero” nos vuelve a enviar una carta (Véase [Anexo 4](#)) señalando su nueva ubicación.

*“Me he ido a un continente en el sur del mundo,  
un lugar donde el sol está siempre profundo.  
El clima es cálido, con altas temperaturas,  
un ambiente que provoca sudor y locuras.*

*Los monos saltan,  
las cebras cabalgan,  
y las jirafas alargan sus cuellos con elegancia,  
una vista que quita el aliento con su extravagancia”.*

Teniendo en cuenta las pistas, el alumnado debe observar el mapamundi y localizar el lugar, en este caso en continente africano.

- **2ª Fase:** Lectura del álbum ilustrado “La sorpresa de Nandi”, en gran grupo, para conocer ciertas características del lugar, especialmente su fauna y flora.
- **3ª Fase:** Formar dos grupos, los cuales deberán superar dos juegos relacionados con el álbum ilustrado.



- JUEGO 1: Las frutas favoritas.

Teniendo en cuenta el desarrollo del álbum, el alumnado debe intentar unir las frutas que aparecen en la historia con el personaje que se las lleva (Véase [Anexo 6](#))

- JUEGO 2: Frutas misteriosas

En una caja o bolsa opaca se introducen las diferentes frutas que han sido descritas en el álbum (Plátano, mandarina, aguacate, piña...). El alumnado, sin mirar, debe seleccionar una y tratar de adivinar cuál es, así como, describir sus características (olor, textura, sabor, color...).

- JUEGO 3: Brocheta refrescante

Usando las frutas empleadas en el juego 2, en gran grupo, se elabora unas brochetas de fruta, donde además de fomentar una alimentación saludable, se comentan, al igual que en álbum ilustrado, cuál es la fruta favorita de cada alumno, sus características en cuanto a sabor...

Ambos grupos deben superar los tres juegos, convirtiéndose así en “Amigos de África” (Véase [Anexo 9](#)). Y una vez más, nuestro “compañero” ha huido a un nuevo lugar.

RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro “compañero”, mapamundi, álbum ilustrado “La sorpresa de Nandi”, Escena para relacionar animal y fruta (Juego 1), bolsa opaca y diferentes frutas (Juego 2 y 3), palillos de brocheta (Juego 3) y medalla “Amigos de África”.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

### SEMANA 3

#### Sesión V: “Viajando a la Antártida”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

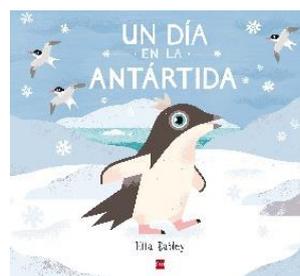
- **1ª Fase:** Nuestro “compañero” nos envía una carta (Véase [Anexo 4](#)) con más pistas para revelar su nuevo paradero.

*“Me he cansado del calor, de sudar a cada instante,  
y decidí partir al polo sur, lejos del sol abrasante.  
El frío aquí es enorme, pero mi cuerpo lo aguanta,  
al ver los paisajes blancos que la vista encanta.*

*Pingüinos caminan con gracia y destreza,  
orcas nadan libres en el agua fría con belleza,  
focas descansan en el hielo con tranquilidad,  
un mundo blanco y puro, que asombra en su totalidad”.*

Teniendo en cuenta las pistas, el alumnado debe observar el mapamundi y localizar el lugar, en este caso la Antártida

- **2ª Fase:** Lectura del álbum ilustrado “Un día en la Antártida”, en gran grupo, para conocer ciertas características del lugar, especialmente sus paisajes y fauna.
- **3ª Fase:** Formar dos grupos, los cuales deberán superar dos juegos relacionados con el álbum ilustrado.



- JUEGO 1: Little Coopération

“Little Coopération” es un juego de mesa de Djeco diseñado para niños de 2 a 5 años. Es un juego de cooperación ambientado en la Antártida, donde sus protagonistas son animales propios del lugar (pingüino, oso polar...) Y que son comunes a los que aparecen en “Un día en la Antártida”. El juego consiste en que todos los animales puedan atravesar un puente sin que este se derrumbe (Véase [Anexo 7](#)).

- JUEGO 2: Encajando el paisaje

A partir de una ilustración del álbum ilustrado, la docente crea un puzle que el alumnado debe lograr hacer (Véase [Anexo 7](#)).

Ambos grupos deben superar los dos juegos, convirtiéndose en “Investigadores de la Antártida” (Véase [Anexo 9](#)), pero nuestro “compañero” ha vuelto a huir.

RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro “compañero”, mapamundi, álbum ilustrado “Un día en la Antártida”, “Little Coopération” de Djeco (Juego 1), puzle de la ilustración seleccionada (Juego 2) y medalla “Investigadores de la Antártida”.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

**Sesión VI: “Catatas y cuentos desde América”**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **1ª Fase:** Recibimos la siguiente carta (Véase [Anexo 4](#)) con nuevas pistas:

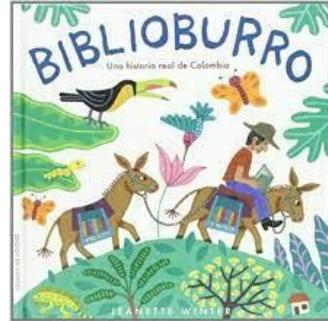
*“Me lo paso muy bien recorriendo el mundo,  
viajando a lugares lejanos, a cada rincón profundo.  
Ahora estoy en el segundo continente más grande,  
que en tres regiones se divide, de manera muy importante.*

*En el sur me encuentro, en un país de belleza singular,  
con una bandera de amarillo, azul y rojo que puedo mirar.*

*Su cultura es rica y diversa,  
y la gente es acogedora,  
siempre lista a ofrecer su gentileza”.*

Teniendo en cuenta las pistas, el alumnado debe observar el mapamundi y localizar el lugar, en este caso América, concretamente, Colombia.

- **2ª Fase:** Lectura del álbum ilustrado “Biblioburro: una historia real de Colombia”, en gran grupo, para conocer la realidad del país y su diversidad.
- **3ª Fase:** Formar dos grupos, los cuales deberán superar dos juegos relacionados con el álbum ilustrado.



- JUEGO 1: Preparamos los cuentos

Representa una de las escenas del álbum, el alumnado deberá preparar cestos con cuentos: Un cesto deberá estar ordenado según el tamaño de los cuentos, otro por colores y el tercero según el número que aparezca en el lomo del cuento

- JUEGO 2: Nuevos paisajes

Tomando como referencia las ilustraciones y paisajes que aparecen en el álbum (Véase [Anexo 8](#)), el grupo intentará crear un mural inspirado en el álbum utilizando diferentes materiales como pinturas, rotuladores, papel pinocho, tijeras, pegamento, algodón...

Ambos grupos deben superar los dos juegos, convirtiéndose, así, en “Caminantes de América” (Véase [Anexo 9](#)). Nuestro “compañero” continúa su viaje.

RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro “compañero”, mapamundi, álbum ilustrado “Biblioburro: una historia real de Colombia”, Tres cestas y libros de diferentes tamaños, colores y numerados (Juego 1), papel continuo, papel pinocho, pinturas, pegamento, tijeras, rotuladores, etc. (Juego 2) y medalla “Caminantes de América”.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

**SEMANA 4**

Sesión VII: “Leyendo en Asia”

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

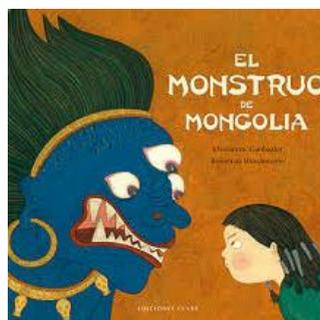
- **1ª Fase:** Tras viajar por América, nuestro “compañero” envía otra carta (Véase [Anexo 4](#)) con pistas sobre su nueva ubicación.

*“Estoy en el continente más grande y poblado del mundo,  
donde la historia se respira en cada rincón profundo.  
La estepa se extiende por su inmensidad,  
y paisajes increíbles cautivan la mirada con su claridad.*

*El panda, símbolo de paz y conservación,  
y el tigre de Bengala, un animal en extinción.  
Cada ciudad es única, cada lugar tiene su encanto,  
un mundo fascinante que me tiene cautivado y en alto”.*

Teniendo en cuenta las pistas, el alumnado debe observar el mapamundi y localizar el lugar, en este caso Mongolia, Asia.

- **2ª Fase:** Lectura del álbum ilustrado “El Monstruo de Mongolia”, en gran grupo, para conocer la cultura y tradiciones del país.
- **3ª Fase:** Formar dos grupos, los cuales deberán superar dos juegos relacionados con el álbum ilustrado.



- JUEGO 1: Final alternativo.

Tras haber leído el álbum ilustrado y leer su final, cada grupo deberá pensar en un final diferente, pudiendo realizar los cambios que consideren.

- JUEGO 2: ¡A actuar!

Tomando como referencia el final alternativo que han pensado, cada grupo hará una pequeña representación de su final.

Ambos grupos deben superar los dos juegos, convirtiéndose así en “Historiadores asiáticos” (Véase [Anexo 9](#)). Una vez más, nuestro “compañero” se ha ido a un nuevo lugar.

### RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro “compañero”, mapamundi, álbum ilustrado “El monstruo de Mongolia” y medalla “Historiadores asiáticos”.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

### Sesión VIII: “Riéndonos en Oceanía”

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **1ª Fase:** Nuestro “compañero” envía, una vez más, otra carta (Véase [Anexo 4](#)) para revelar su ubicación.

*“Casi acaba mi viaje, pronto llegaré a mi hogar,  
en el hemisferio sur he vivido una aventura sin par.  
El continente más pequeño, rodeado de agua y coral,  
un lugar lleno de encanto, de color y de naturaleza sin igual.*

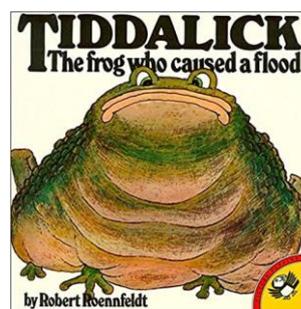
*He visto canguros saltando en la pradera,  
y emús corriendo con su gracia verdadera.  
Las playas son de ensueño, el mar de un azul cristalino,  
un paraíso en la tierra que es difícil olvidar en el camino”.*

Teniendo en cuenta las pistas, el alumnado debe observar el mapamundi y localizar el lugar, en este caso Australia

- **2ª Fase:** Lectura del álbum ilustrado “Tiddalick”, en gran grupo, para conocer la cultura y folklore de Australia.
- **3ª Fase:** Formar dos grupos, los cuales deberán superar dos juegos relacionados con el álbum ilustrado.

- JUEGO 1: El lago.

Se trata de un juego cooperativo donde el grupo debe intentar llevar a todos los animales (wombat, cucaburra, canguro, emú, lagarto de cuello con volantes y la anguila) a beber a un lago, antes de que



llegue la rana Tiddalick. Para esto, los jugadores deben lanzar el dado y levantar unas tarjetas. Si en la tarjeta aparece el animal lo podrá llevar al lago. Si en la tarjeta aparece Tiddalick, esta avanzará una casilla acercándose más al lago.

Si los jugadores consiguen todos los animales antes de que llegue Tiddalick al lago, todos ganan. Si Tiddalick llega primero, ella gana.

- JUEGO 2: Comediantes

En cada grupo se nombrará a un miembro con el rol de Tiddalick. El resto de integrantes del grupo, al igual que en el álbum, deberá intentar hacerlo reír con chistes, bailes, historias...

Ambos grupos deben superar los dos juegos, convirtiéndose así en “Exploradores de Oceanía” (Véase [Anexo 9](#)). Por última vez, nuestro “compañero” ha huido a un nuevo lugar.

RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro “compañero”, mapamundi, álbum ilustrado “Tiddalick”, tablero, tarjetas y dado (Juego 1) y medalla “Exploradores de Oceanía”.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado

## SEMANA 5

### Sesión IX: "El último viaje"

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- **1ª Fase:** Finalmente, nuestro "compañero" nos da la última pista para poder encontrarlo (Véase [Anexo 4](#)).

*"Mi viaje se ha terminado,  
ha sido divertido los juegos que hemos realizado.  
Nos lo hemos pasado muy bien,  
¡qué momento tan bonito!  
Ahora os entrego medallas,  
¡un premio merecido!*

*Para encontrarme, debéis buscar en la clase.  
En un lugar donde guardáis cosas importantes,  
Allí estaré esperando, con una sonrisa radiante".*

Esta vez el alumnado debe buscar por el aula hasta encontrar una ilustración del "compañero", la cual pueden pintar y personalizar, y un diploma con todas las medallas que han ido consiguiendo durante las sesiones.

- **2ª Fase:** Tras encontrar las ilustraciones y diploma de cada niño, en gran grupo, se tratará de realizar una historia, recordando los lugares que han ido viendo, los álbumes ilustrados y sus correspondientes juegos. Esta historia será narrada por el alumnado y escrita por el docente.
- **3ª Fase:** El alumnado, de forma individual, elaborará distintas ilustraciones que representen la historia que han creado.

Finalmente, esta historia junto a las ilustraciones formará parte de un recurso más para utilizar en la biblioteca del aula.

#### RECURSOS:

- Materiales: Carta de nuestro "compañero" y sus ilustraciones, diplomas con medallas, papel y pinturas/rotuladores.
- Espaciales: el aula
- Personales: docente y alumnado.

### Sesión X: "¡A escena!"

Tomado como referencia la historia que han creado en la anterior sesión, el alumnado, de forma grupal, realizará una representación teatral de esta.

- **1ª Fase:** Se reparten los diferentes personajes de la historia a cada alumno. A continuación, el alumnado deberá seleccionar/crear los disfraces o complementos que consideren que representan a sus respectivos personajes.
- **2ª Fase:** Se representará la obra de teatro en un espacio diferente al aula (salón de actos) con el fin de contextualizar la actividad en un espacio más significativo y motivar al alumnado.

**RECURSOS:**

- Materiales: Historia realizada en la Sesión IX y disfraces/ material representativo de cada personaje.
- Espaciales: aula (1ª fase) salón de actos (2ª fase).
- Personales: docente y alumnado.

Para realizar estas propuestas se interviene dos veces por semana, alternando los días, con el fin de garantizar, por un lado, un tiempo entre cada propuesta que favorezca la interiorización de los aprendizajes y, por otro lado, una continuidad.

A continuación, se muestra un ejemplo (Tabla 1) en el calendario del mes de mayo del curso 2022/2023, donde se presenta la programación de las nueve sesiones.

**Tabla 1**

*Calendario con la programación.*

Mayo 2023						
L	M	X	J	V	S	D
1	2 Sesión I	3	4 Sesión II	5	6	7
8	9 Sesión III	10	11 Sesión IV	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

	Sesión V		Sesión VI			
22	23 Sesión VII	24	25 Sesión VIII	26	27	28
29	30 Sesión IX	31 Sesión X				

Respecto a la temporalización de cada sesión, como bien señala el Aprendizaje basado en Proyectos, se tratan de propuestas muy flexibles donde lo principal es adaptarse al ritmo del alumnado, con lo cual no existe un tiempo concreto y limitado. Al igual que el anterior calendario, se trata de un recurso orientativo que podrá ser revisado y adaptado a medida que avanza el proyecto.

### **Adaptaciones curriculares**

---

A continuación, se presentan una serie de recursos y estrategias para llevar a cabo esta propuesta y que todo el alumnado pueda adquirir las mismas competencias y saberes básicos, a través de diferentes vías, según sus necesidades de aprendizaje.

Para ello, se toma como referencia Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Este modelo didáctico apuesta por intervenciones educativas donde todo el alumnado tenga las mismas oportunidades a través de diseños curriculares flexibles donde se tenga en cuenta la diversidad (Pastor, 2018). El modelo DUA plantea tres principios para orientar la práctica educativa, los cuales se tienen en cuenta para diseñar esta propuesta didáctica.

En primer lugar, proporcionar múltiples medios para la implicación, esto guarda relación con la motivación e implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje. Para ello, es importante plantear opciones que permitan captar el interés, en este caso, se propone crear un “compañero” personalizable, de tal forma que, los estudiantes tienen la posibilidad de elegir. Asimismo, en cada sesión, tras acabar los juegos, se proporciona una medalla como refuerzo positivo, que fomenta mantener el esfuerzo y la persistencia. Esto también

impulsa la colaboración y el sentimiento de grupo, así como, ofrece a los estudiantes una respuesta sobre el avance en su formación.

Otro principio es proporcionar múltiples formas de presentar la información, esto hace referencia a todos los recursos y acciones que se emplean para asegurar que cada alumno pueda tener acceso a los contenidos e información.

En este caso los álbumes ilustrados tienen una gran importancia, ya que su variedad de formato, ilustraciones, texto... hacen que la información se presente de forma diversa, siendo más accesible, pues, además, presentan diferentes opciones de lenguaje para decodificar la información.

Finalmente, el principio de proporcionar múltiples medios para la acción y la expresión señala las diferentes opciones de interactuar con la información, siendo importante aportar diferentes medios para expresar los aprendizajes y ejercitar las funciones ejecutivas. Para presentar esta variedad de opciones se plantean juegos muy diversos, como la dramatización, expresión plástica o expresión oral. De tal forma que el alumnado dispone de diferentes medios para expresar sus aprendizajes.

Como se ha podido comprobar, tanto los recursos principales (álbumes ilustrados) que ofrecen una gran variedad de representaciones, como las metodologías activas que se emplean (Aprendizaje basado en Proyectos y Gamificación), las cuales permiten la flexibilización y la personalización, son factores fundamentales en la creación de una propuesta basada en el DUA y sus principios.

## **Evaluación**

---

Siguiendo las características de evaluación de la metodología basada en proyectos, se propone una evaluación formativa, es decir, se realiza un seguimiento durante todo el desarrollo de la propuesta didáctica. Asimismo, este seguimiento requiere un registro individualizado y grupal a través de la observación directa por parte del docente. Para facilitar esta labor se propone el siguiente registro anecdótico (Tabla 2).

### **Tabla 2**

*Registro anecdótico.*

Registro anecdótico	
Alumno/a:	Fecha:
Observador:	Lugar:
Anécdota:	
Interpretación:	
Sugerencias de actuación:	

Cabe destacar que también se tiene en cuenta los criterios de evaluación que determina el Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria (señalados en la Tabla 1, Tabla 2 y Tabla 3). Igualmente, es fundamental la autoevaluación por parte del docente, pues como señala Martínez- Izaguirre et al. (2018), esto es un recurso para la mejora y el desarrollo profesional. Para ello, se propone la elaboración de un diario de aula donde se tome nota de sus intervenciones de manera detallada y reflexiva. Cuenta con el apoyo de la siguiente tabla de registro (Tabla 3):

**Tabla 3**

*Autoevaluación docente*

	1 bajo	2 insuficiente	3 Suficiente	4 bueno	5 Óptimo
Diseño y preparación del material y espacio.					
Cumplimiento de objetivos propuestos.					
Interés suscitado.					

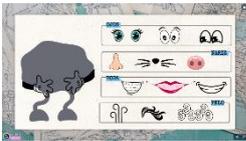
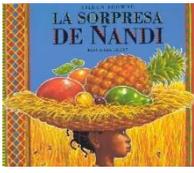
Adecuación de la propuesta.					
Explicación y exposición de los juegos a realizar.					
Media					

Por otro lado, es importante la evaluación del alumnado, pues se trata de una forma más de fomentar su participación activa en su proceso educativo. Asimismo, se trata de un recurso de gran valor para la mejora de la calidad de la educación, ya que la opinión y respuesta del alumnado es de utilidad para hacer ajustes y modificaciones en futuras intervenciones. Igualmente, promueve la autorreflexión y la responsabilidad.

Además de tener en cuenta sus valoraciones expresadas de forma oral, se propone la siguiente tabla (Tabla 4) donde puedan expresar su valoración de cada sesión a través de un código de colores:

**Tabla 4**

*Evaluación del alumnado.*

	Sesión I	Sesión II	Sesión III	Sesión IV	...
					
ALUMNO 1					
ALUMNO 2					
...					
Código:					

- No me ha gustado
- Regular
- Me ha gustado
- Me ha gustado mucho

Finalmente, también se propone que, tras finalizar cada sesión, el alumnado realice una autoevaluación, con el fin de que vayan tomando conciencia sobre su propio aprendizaje y reflexionen sobre lo que han hecho y cómo lo han hecho. Para ello, se ha diseñado un pasaporte (Véase [Anexo 10](#)) que, de forma individual, permite que cada alumno señale lo que han aprendido en cada sesión, cuánto le ha gustado y su participación.

## CONCLUSIÓN

---

En conclusión, se considera que esta propuesta didáctica tiene potencial para lograr sus objetivos, ya que la conjunción de álbumes ilustrados con metodologías activas en Educación infantil para trabajar la interculturalidad presenta una serie de beneficios significativos. Al combinar estas dos herramientas, se crea un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que fomenta el desarrollo integral de los niños y promueve la comprensión y el respeto hacia diferentes culturas.

En primer lugar, los álbumes ilustrados ofrecen un punto de partida visualmente atractivo y emocionalmente estimulante para abordar temas interculturales. Los seis álbumes ilustrados que se han seleccionado presentan imágenes coloridas y detalladas que captan la atención de los niños, despertando su curiosidad y motivándolos a explorar y comprender las diferentes culturas representadas en las historias. Las ilustraciones no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también generan empatía y promueven la identificación con personajes de distintos orígenes culturales.

Además, al combinar los álbumes ilustrados con metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación, se fomenta la participación activa y el protagonismo de los niños en su propio proceso de aprendizaje. A través de este proyecto relacionado con la interculturalidad, los niños tienen la oportunidad de investigar, explorar y descubrir diferentes culturas de manera práctica y significativa, ya que tienen la oportunidad de realizar actividades creativas, como dramatizaciones o creaciones plásticas inspiradas en las historias de los álbumes, lo que les permite experimentar y expresar sus ideas y emociones de manera activa y lúdica.

La combinación de álbumes ilustrados y metodologías activas también promueve el trabajo cooperativo y la colaboración entre el alumnado. Al abordar temas interculturales a través del proyecto, se crea un entorno propicio para el intercambio de ideas, la comunicación y el respeto mutuo. Los niños pueden trabajar juntos para resolver problemas, compartir conocimientos y enriquecer su comprensión de las diferentes culturas representadas en los álbumes. Esto no

solo fortalece sus habilidades sociales, sino que también fomenta una actitud abierta y respetuosa hacia la diversidad cultural.

La principal debilidad que presenta este trabajo es que no se ha llevado a cabo en un contexto real. Es importante reconocer la necesidad de poner la propuesta didáctica en la práctica para evaluar con mayor precisión sus puntos fuertes y débiles. La experiencia directa permitirá detectar aspectos que podrían mejorarse y ajustar la propuesta según las necesidades y características específicas de los alumnos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- Álvarez Cagigas, I. (2016). *El álbum ilustrado como recurso didáctico en la Educación Secundaria* (Trabajo de Fin de Master). Universidad de Cantabria, Santander. Recuperado de: [https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/10447/Alvarez\\_Cagigas/aslsabel.pdf?sequence=1](https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/10447/Alvarez_Cagigas/aslsabel.pdf?sequence=1)
- Bañón Hernández, A. (2007). Los medios de comunicación en las sociedades multiculturales. Apuntes para la reflexión. En E. Soriano Ayala (coord.), *Educación para la convivencia intercultural*. Madrid: La Muralla, S. A.
- Besalú, X. (2002). *Diversidad cultural y educación*. Madrid: Síntesis.
- Burnett Tylor, E. (1975). La ciencia de la cultura. En J. Kahn, *El concepto de cultura: textos fundamentales*. Barcelona: Anagrama.
- Bosch, E. (2012). ¿Cuántas palabras pueden tener un álbum ilustrado sin palabras? *Conos: Revista de Estudios sobre lectura*, (8), pp, 75-88. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2591/259124566007.pdf>
- Cubillos, P. A. (2017). La importancia del libro álbum en la educación inicial. *Infancias Imágenes*, 16(1), 144-146.
- De Amo Sánchez- Fortún, J. (2005). El papel del álbum en el desarrollo del intertexto lector. *Campo Abierto*, 28, 61-80.
- Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Del Carmen. La organización del currículum de educación infantil en clave de atención a la diversidad. En Alcuía, R., Gavilán, P., Gimeno Sacristán, J., Giné, N., López Rodríguez, F., y Montón, M. (2000). *Atención a la diversidad* (1a ed.). Venezuela: Editorial Laboratorio Educativo.

- Gutiérrez García, F. (2002), Cómo leer el álbum ilustrado. *CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil* (15), pp. 13-21.
- Hoster, B. y Gómez, A. (2013). Interpretación de álbumes ilustrado como recurso educativo para la competencia literaria y visual. *Red Visual* (19). pp. 65-76. ¿Recuperado de [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/57719/redvisual19\\_06\\_hoster-gomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/57719/redvisual19_06_hoster-gomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Junta de Andalucía. Conserjería para la Igualdad y Bienestar Social. (2006). *Educación Infantil e Interculturalidad*. Granada. Recuperado de: <https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/descargar.aspx?id=1440&tipo=documento>
- Lapeña Gallego, G. (2013). Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el álbum ilustrado. *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil* (11). pp. 81-92. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4679230>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Luelmo del Castillo, M. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Encuentro* 27, 4-21.
- Martínez-Izaguirre, M., de Eulate, C. Y. Á., y Villardón-Galleg, L. (2018). Autoevaluación y reflexión docente para la mejora de la competencia profesional del profesorado en la sociedad del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (56).
- Mier Pérez, L. y Santamaría Fernández, S. (2016). El álbum ilustrado en primaria, un recurso para la adquisición de la L2. *Lenguajes y textos*. (44) pp.31-38.
- Moral, S. (2018). La ilustración en la literatura infantil: Una aportación en primera persona. *Valladolid, España*.

- Orozco, I., y Moraña, A. (2020). Estrategias metodológicas que promueven la inclusión en educación infantil, primaria y secundaria. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(1), 81-98.
- Pastor, C. A. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje un modelo didáctico para proporcionar oportunidades de aprender a todos los estudiantes. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (374), 21-27.
- Rivas Navarro, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Comunidad de Madrid. Consejería de Educación. Viceconsejería de Organización Educativa.
- Rodríguez, M. S. R. (2010). Proceso de socialización en educación infantil. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 34, 1-10.
- Tejerina Lobo, I. (Coord.) (2008). *Leer la interculturalidad. Una propuesta didáctica para la ESO desde la narrativa, el álbum y el teatro*. (pp. 60-62). Santander: Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria. Recuperado de: [https://www.educantabria.es/docs/info\\_institucional/publicaciones/2008/Leer\\_la\\_interculturalidad.pdf](https://www.educantabria.es/docs/info_institucional/publicaciones/2008/Leer_la_interculturalidad.pdf)
- Vallejo, A. (1990). El juego. En VV.AA. "Educar a los tres años". Madrid: Ministerio de Educación
- Ventura, M., y Hernández, F. (2008). La organización del currículum por proyectos de trabajo. *El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Gráo.

## ANEXOS

### Anexo 1

**Tabla 5**

*Área 1: Crecimiento en Armonía.*

<b>ÁREA 1: Crecimiento en Armonía</b>		
Competencias específicas	Competencias didácticas	Criterios de evaluación
<p>4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p>	<p>- Desarrollar la empatía y el respeto a través del juego, tareas cooperativas y la Literatura Infantil</p>	<p>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.</p> <p>4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.</p> <p>4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.</p>

		4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.
<b>Saberes básicos</b>		
A-. El cuerpo y el control progresivo del mismo.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ El juego libre como actividad propia para el bienestar, aprendizaje y disfrute. Juegos exploratorios, sensoriales y motores. Los juegos de reglas. Juegos y/o deportes tradicionales de nuestra Comunidad Autónoma.</li> </ul>		
B-. Desarrollo y equilibrio afectivos.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. Participación activa en tareas de equipo y valoración de las aportaciones de los miembros del grupo.</li> </ul>		
D-. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.</li> <li>○ La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.</li> </ul>		

**Tabla 6**

*Área 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno.*

<b>ÁREA 2: Descubrimiento y Exploración del Entorno</b>		
Competencias específicas	Competencias didácticas	Criterios de evaluación
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del	- Interpretar y conocer otras culturas a través del juego y la manipulación.	2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

<p>pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>		<p>2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.  2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.  2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.  2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.  2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>
<b>Saberes básicos</b>		
<p>B-. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pautas y actitudes para la indagación en el entorno. Iniciación al método científico: imágenes, mapas, itinerarios, cuadernos de campo, etc.</li> <li>○ Estrategias y técnicas de investigación del entorno: ensayo error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda guiada en distintas fuentes de información.</li> <li>○ Autorregulación en la realización de tareas y actividades.</li> <li>○ Intercambio de ideas, propuestas y búsqueda creativa de soluciones.</li> <li>○ Participación en la toma de decisiones, análisis de los resultados, conclusiones y coevaluación del proceso.</li> </ul>		
<p>C-. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.</li> </ul>		

**Tabla 7**

*Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad.*

<b>ÁREA 3: Comunicación y Representación de la Realidad</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Competencias didácticas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	- Ser capaz de dialogar con el resto de compañeros para expresar sus opiniones en las tareas cooperativas.	1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual. 1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos. 1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	- Relacionar los contenidos de los álbumes ilustrados con su entorno.	2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

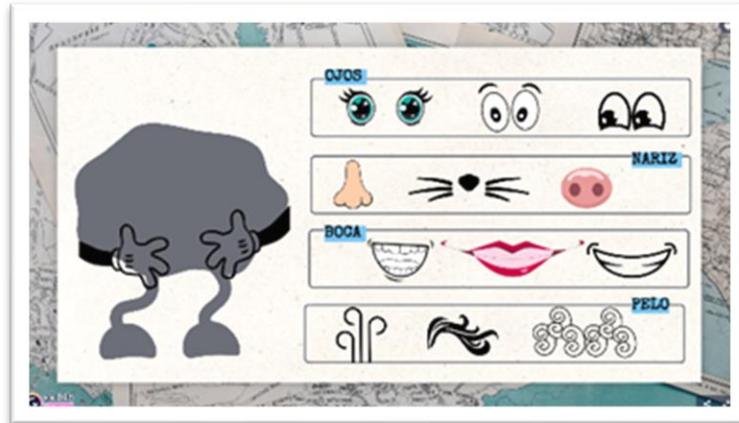
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>	<p>- Expresar aprendizajes sobre otras culturas a través de diferentes lenguajes (oral, plástico, corporal...)</p>	<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.  3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.  3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.  3.4. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.  3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.  3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.  3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.</p>
<p>4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.</p>	<p>- Colaborar activamente en los juegos planteados, tomando como referencias los álbumes trabajados previamente.</p>	<p>4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.  4.2. Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.  4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.</p>
<p>5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus</p>	<p>- Manifestar interés y respeto por otras culturas.</p>	<p>5.1. Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.  5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.</p>

estrategias comunicativas y su bagaje cultural.		5.4. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo. 5.5. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.
<b>Saberes básicos</b>		
<p>A-. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Repertorio comunicativo. Elementos de comunicación verbal y no verbal.</li> <li>○ Comunicación interpersonal: establecimiento de vínculos, comprensión de expresiones emocionales y reacción ante ellas.</li> <li>○ Convenciones sociales del intercambio lingüístico. Participación en situaciones comunicativas mostrando actitudes de igualdad y respeto.</li> </ul>		
<p>B-. Las lenguas y sus hablantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Repertorio lingüístico individual.</li> <li>○ La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses. Modelos de referencia.</li> </ul>		
<p>C-. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Uso del lenguaje oral en situaciones cotidianas.</li> <li>○ Ampliación del vocabulario y uso adecuado del mismo en contextos reales y funcionales.</li> <li>○ Desarrollo de competencias narrativas. La construcción de recuerdos personales y el desarrollo de la memoria.</li> <li>○ Participación activa en conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li> </ul>		
<p>D-. Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas.</li> <li>○ Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.</li> <li>○ Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo.</li> <li>○ Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números.</li> <li>○ Situaciones de lectura individual y/o acompañada a través de modelos lectores de referencia.</li> </ul>		
<p>E-. Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.</li> </ul>		

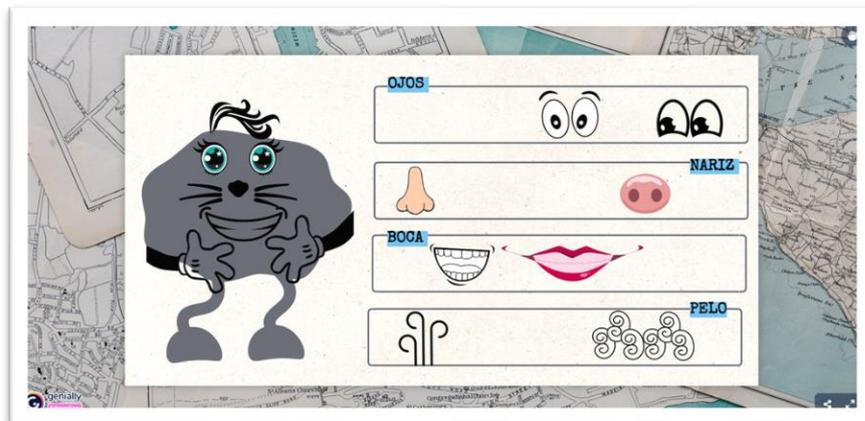
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.</li> <li>○ Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos.</li> <li>○ Respeto y cuidado de los libros y cuentos.</li> <li>○ Aproximación al uso de la biblioteca como fuente de información y disfrute.</li> </ul>
<p>G-. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.</li> </ul>
<p>H-. El lenguaje y la expresión corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Juegos de expresión corporal y dramática.</li> </ul>
<p>I-. Alfabetización digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Iniciación en el uso de algunas aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: disfrute, comunicación y reconocimiento del entorno.</li> <li>○ Aproximación a la lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.</li> <li>○ Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.</li> </ul>

Sesión I: “Nuestro compañero de aventuras”

- Posibles diseños de nuestro “compañero” que se pueden crear a través de [Genial.ly](http://Genial.ly).



*Ilustración 1: Plantilla base*



*Ilustración 2: Diseño 1*

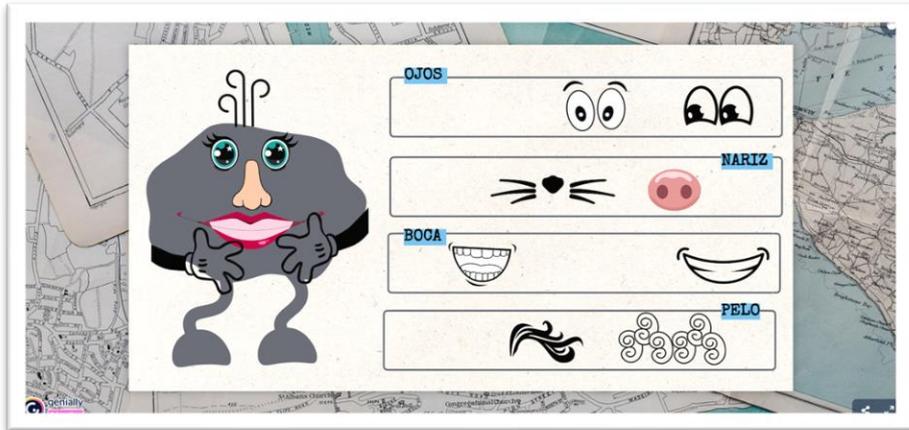


Ilustración 3: Diseño 2

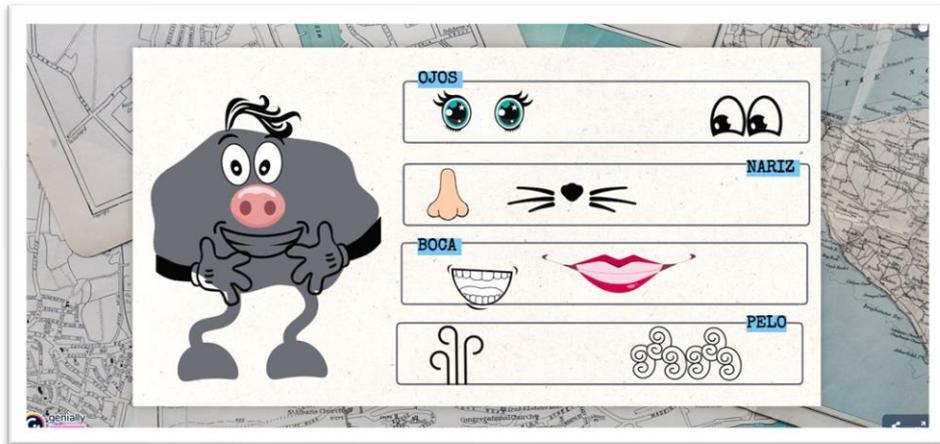


Ilustración 4: Diseño 3

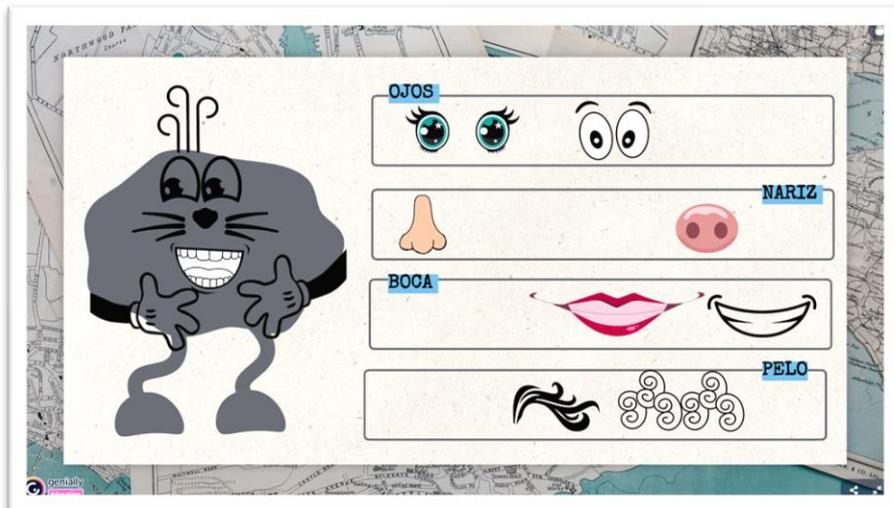


Ilustración 5: Diseño 4

Sesión II: “¡Vamos a ver el mundo!”



Ilustración 6: Mapamundi

- A continuación, se presenta las cartas que va recibiendo el alumnado a lo largo de la propuesta didáctica (Como ejemplo se muestra la imagen un “compañero” y su nombre aleatorio).



# CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO. NUEVO COMPAÑERO DE 4 AÑOS**

Dirección: **DESCONOCIDA**

Saludos amigos, mi viaje ha comenzado,  
por el mundo me he aventurado,  
para encontrarme debéis esforzaros,  
y las pistas seguir, para no equivocaros.

Consultad el mapamundi sin falta,  
para no perderos en la búsqueda larga,  
y si seguís mis rastros con perspicacia,  
seguro que daréis con mi presencia con audacia

Primera pista:

En el noroeste de Europa inicié mi caminar,  
donde un gran reloj puedo mirar y la guardia real me puede cuidar



Ilustración 7: Carta Sesión III



## CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO**

Dirección: **DESCONOCIDA**

**Me he ido a un continente en el sur del mundo,  
un lugar donde el sol está siempre profundo.**

**El clima es cálido, con altas temperaturas,  
un ambiente que provoca sudor y locuras.**

**Los monos saltan,  
las cebras cabalgan,  
y las jirafas alargan sus cuellos con elegancia,  
una vista que quita el aliento con su extravagancia**



*Ilustración 8: Carta Sesión IV*



## CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO**

Dirección: **DESCONOCIDA**

Me he cansado del calor, de sudar a cada instante,  
y decidí partir al polo sur, lejos del sol abrasante.

El frío aquí es enorme, pero mi cuerpo lo aguanta,  
al ver los paisajes blancos que la vista encanta.

Pingüinos caminan con gracia y destreza,  
orcas nadan libres en el agua fría con belleza,  
focas descansan en el hielo con tranquilidad,  
un mundo blanco y puro, que asombra en su totalidad.



*Ilustración 9: Cata Sesión V*



# CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO**

Dirección: **DESCONOCIDA**

Me lo paso muy bien recorriendo el mundo,  
viajando a lugares lejanos, a cada rincón profundo.  
Ahora estoy en el segundo continente más grande,  
que en tres regiones se divide, de manera muy importante.

En el sur me encuentro, en un país de belleza singular,  
con una bandera de amarillo, azul y rojo que puedo mirar.

Su cultura es rica y diversa,  
y la gente es acogedora,  
siempre lista a ofrecer su gentileza



Ilustración 10: Carta Sesión VI



## CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO**

Dirección: **DESCONOCIDA**

**Estoy en el continente más grande y poblado del mundo,  
donde la historia se respira en cada rincón profundo.**

**La estepa se extiende por su inmensidad,  
y paisajes increíbles cautivan la mirada con su claridad.**

**El panda, símbolo de paz y conservación,  
y el tigre de Bengala, un animal en extinción.**

**Cada ciudad es única, cada lugar tiene su encanto,  
un mundo fascinante que me tiene cautivado y en alto.**



*Ilustración 11: Carta Sesión VII*



# CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO**

Dirección: **DESCONOCIDA**

Casi acaba mi viaje, pronto llegaré a mi hogar,  
en el hemisferio sur he vivido una aventura sin par.  
El continente más pequeño, rodeado de agua y coral,  
un lugar lleno de encanto, de color y de naturaleza sin igual.

He visto canguros saltando en la pradera,  
y emús corriendo con su gracia verdadera.  
Las playas son de ensueño, el mar de un azul cristalino,  
un paraíso en la tierra que es difícil olvidar en el camino



*Ilustración 12: Cara Sesión VIII*



# CARTA OFICIAL



Nombre: **LUCHO**

Dirección: **DESCONOCIDA**

Mi viaje se ha terminado,  
ha sido divertido los juegos que hemos realizado.

Nos lo hemos pasado muy bien,

¡qué momento tan bonito!

Ahora os entrego medallas,

¡un premio merecido!

Para encontrarme, debéis buscar en la clase.

En un lugar donde guardáis cosas importantes,

Allí estaré esperando, con una sonrisa radiante



Ilustración 13: Carta Sesión IX

## Anexo 5

- A continuación, se presenta el material necesario para realizar el “Juego 1: Las diferencias” y el “Juego 2: Monumentos de la ciudad” de la Sesión III: “Primera carta: Europa”.

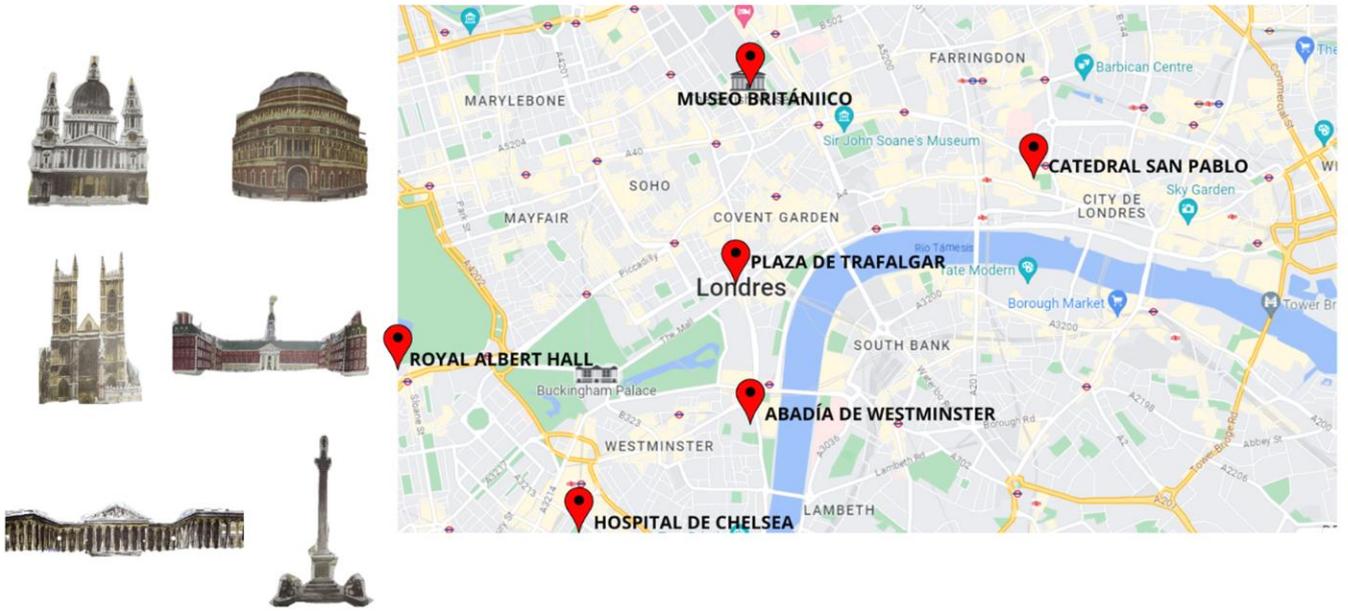
### JUEGO 1: ENCUENTRA LAS 5 DIFERENCIAS DEL MUSEO BRITÁNICO



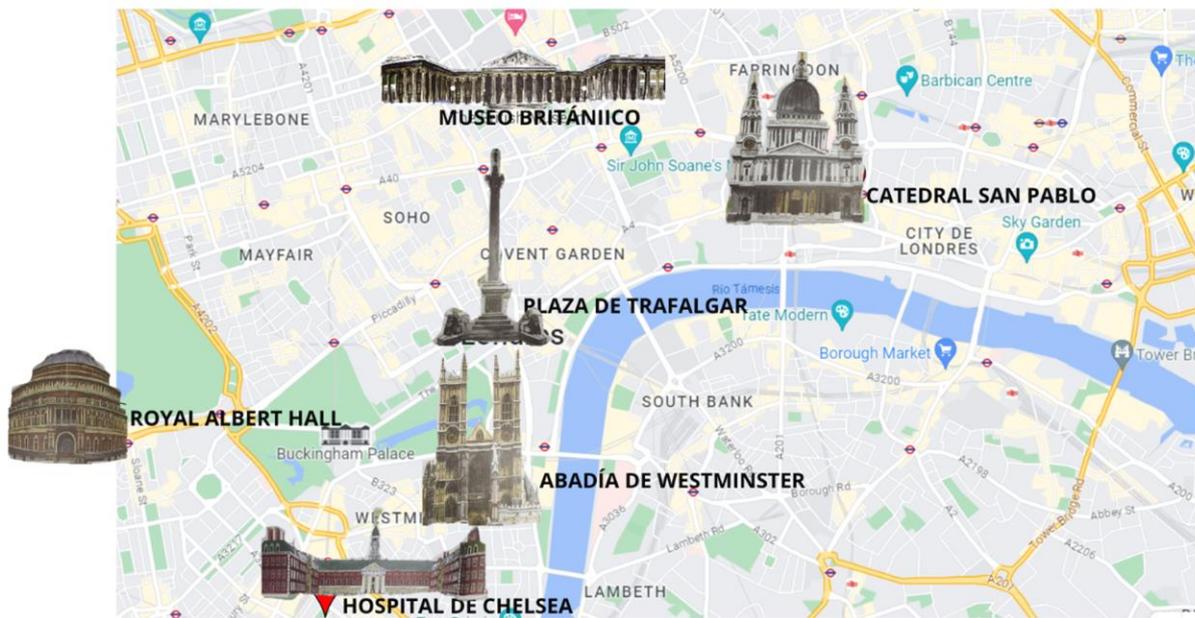
### JUEGO 1: SOLUCIÓN



## JUEGO 2: SITÚA LOS SIGUIENTES EDIFICIOS DE LONDRES EN EL MAPA DE LA CIUDAD



## JUEGO 2: SOLUCIÓN



## Anexo 6

- A continuación, se presenta el material necesario para realizar el “Juego 1: Las frutas favoritas” de la Sesión IV: “Sorpresa en África”.



- A continuación, se presenta el material necesario para realizar el “Juego 1: *Little Coopération*”, así como un enlace para poder acceder a más información sobre el juego, y el material para “Juego 2: Encajando el paisaje”, accesible a través del enlace. Juegos correspondientes a la Sesión V: “Viajando a la Antártida”



Ilustración 14: Juego 1: [Little Coopération](#)

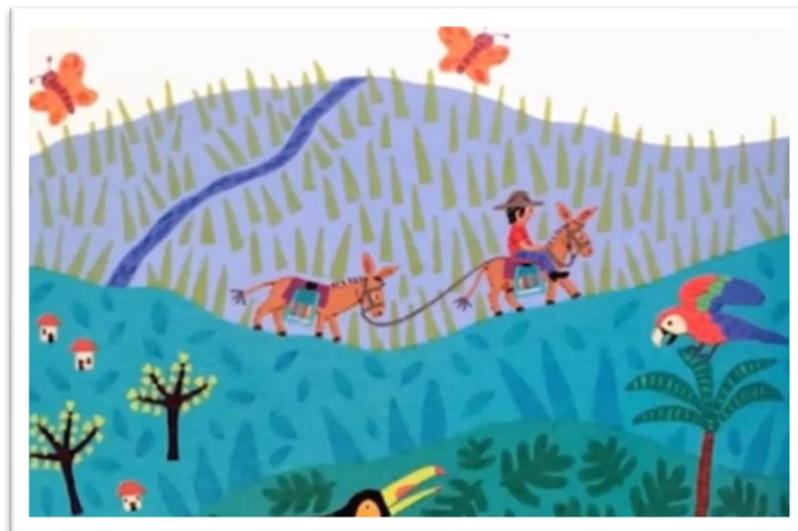
“Juego 2: Encajando el paisaje”: Acceder a través de <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0411c5c73799>



Ilustración 15 y 16: “Encajando el paisaje” desde la aplicación [Jigsawplanet.com](https://www.jigsawplanet.com)

- A continuación, se presentan posibles ilustraciones del álbum Ilustrado “*Biblioburro: una historia real de Colombia*” de Jeanette Winter, que se pueden tomar como referencia para el “Juego 2: Nuevos paisajes” de la Sesión VI: “Catas y cuentos desde América”







- A continuación, se presentan las medallas que el alumnado va ganando a lo largo de la propuesta.







Pasaporte de autoevaluación del alumnado.



<p><b>PASAPORTE</b></p> <p>FOTO</p> <p>NOMBRE: _____</p> <p>FRECHA DE NACIMIENTO: _____</p> <p>CLASE: _____</p> <p>FIRMA: <input type="text"/></p>	<p>PAÍS/LUGAR: _____</p> <p>CUENTO: _____</p> <p>ME HA GUSTADO: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆</p> <p>ME PARTICIPADO: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆</p> <p>HE APRENDIDO: _____</p> 
--	---

En este anexo se presentan imágenes que acompañan y refuerzan el análisis de los álbumes ilustrados del apartado "[Selección y análisis de seis álbumes ilustrados](#)"

## 1. Europa: "Esto es Londres (Sasek, Miroslav)

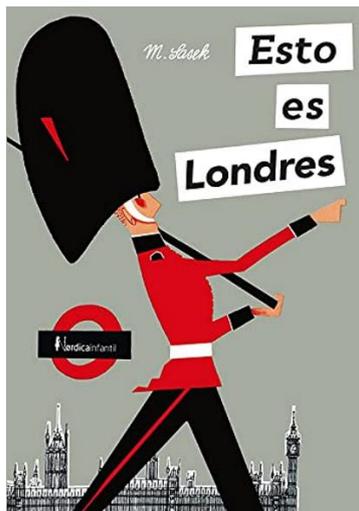


Ilustración 17. Portada "Esto es Londres" (fondo blanco)



Ilustración 18. Policía Metropolitana

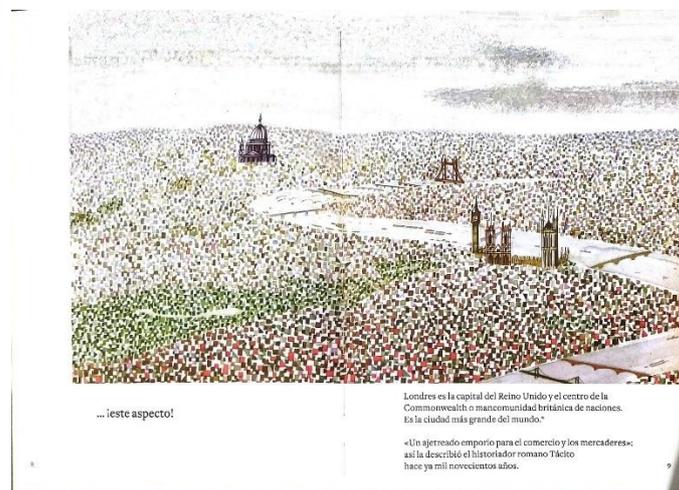


Ilustración 19. Vista general de la ciudad (fondo con color)

## 2. África: "La sorpresa de Nandi" (Browne, Eileen)

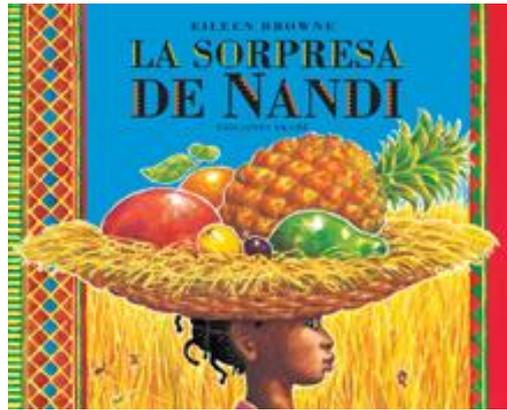


Ilustración 20. Portada "La sorpresa de Nandi"

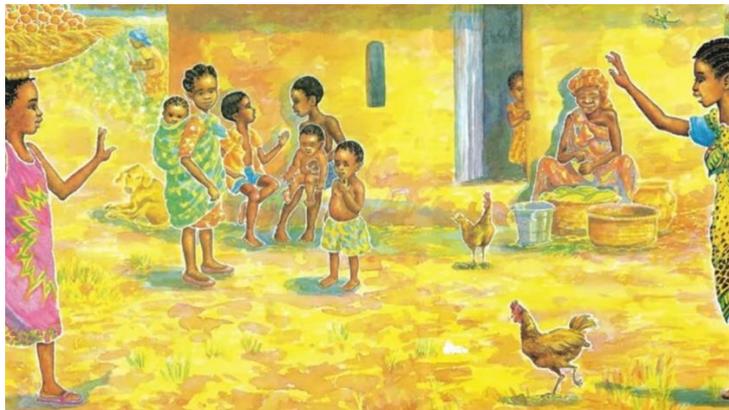


Ilustración 21. Encuentro entre Nandi y Tindi (doble página)

### 3. Asia: "El monstruo de Mongolia" (Ganbaatar, Ichinnorov)

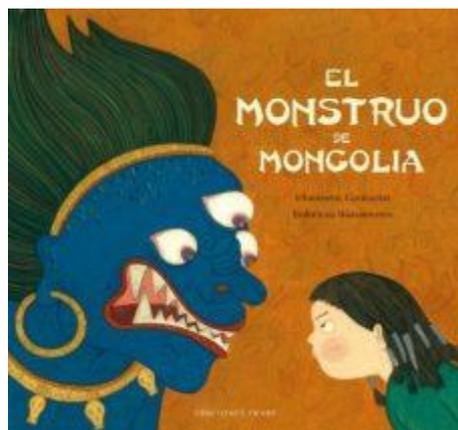


Ilustración 22. Portada "El monstruo de Mongolia"

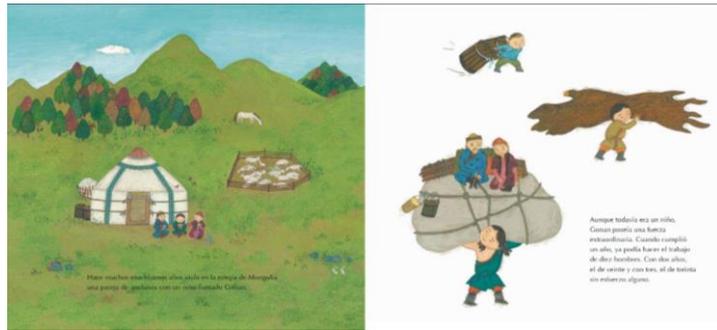


Ilustración 23. Páginas con formato simple



Ilustración 24. Avance en la montaña (formato doble página)

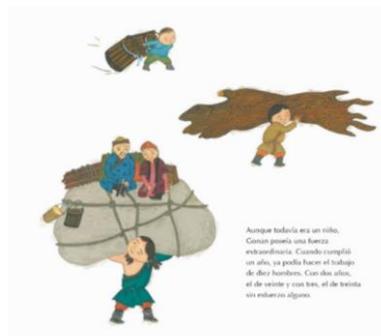


Ilustración 25. Gonan cuando era un bebé (fondo blanco)

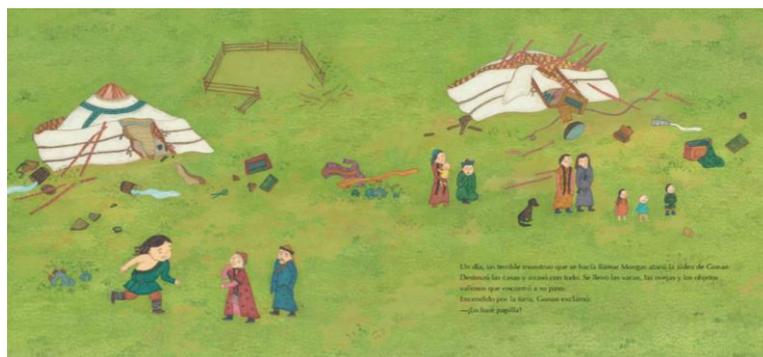


Ilustración 26. Aldea destruida (fondo con color)

#### 4. América: “Biblioburro: una historia real de Colombia” (Winter, Jeanette)

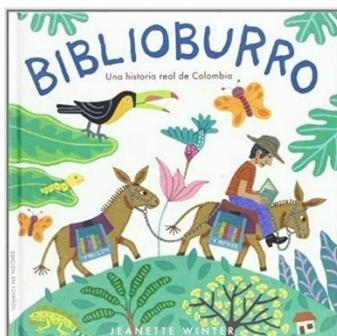


Ilustración 27. Portada "Biblioburro: una historia real de Colombia"

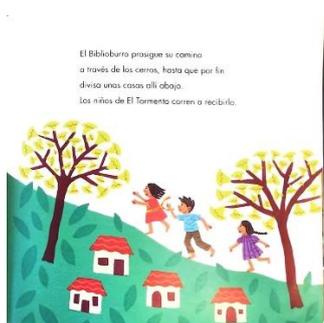


Ilustración 28. Emoción de los niños la ilustración

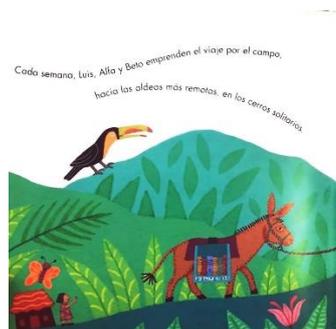


Ilustración 29. Colocación del texto curva acompañando la ilustración

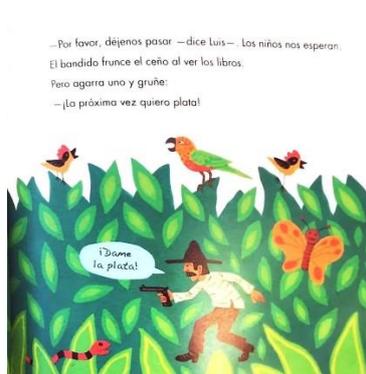


Ilustración 30. Diálogo en bocadillo

## 5. Antártida: "Un día en la Antártida (Bailey, Ella)



Ilustración 31. Portada "Un día en la Antártida"



Ilustración 32. Paisaje (formato doble página)

## 6. Oceanía: "Tiddalick" (Roennfeldt, Robert)

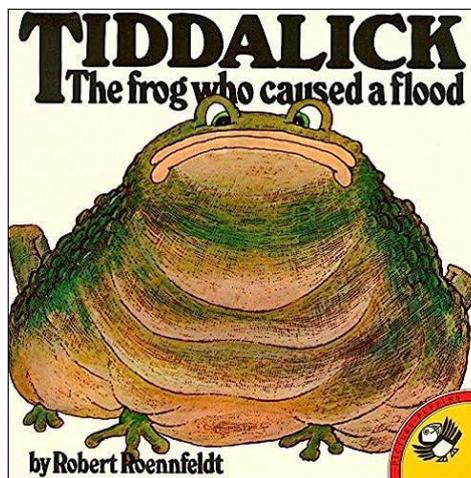


Ilustración 33. Portada "Tiddalick"

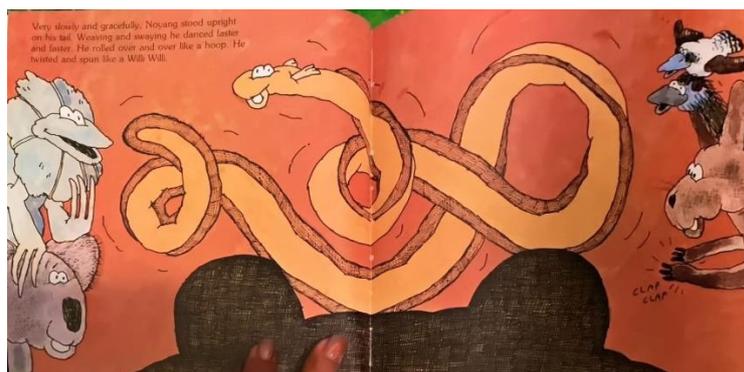


Ilustración 34. Movimiento de la anguila (formato doble página)