



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**Creación de álbumes ilustrados. Una
propuesta didáctica para segundo ciclo de
Educación Primaria.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Elena De Marcos Quintela
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Área:	Educación Artística
Director/a:	Juan Román Benticuaga
Fecha:	01/07/2024

Resumen

(Mínimo 150 - 200 palabras)

Este trabajo de final de grado es una propuesta de programación didáctica para realizar con los alumnos y alumnas de segundo ciclo de Educación Primaria en la que descubrir las características de los álbumes ilustrados y crear obras propias con el objetivo de favorecer su desarrollo integral y adquirir las diferentes competencias que marca la legislación a través de la Educación Artística.

Se decide trabajar con el álbum ilustrado por su auge actual, además, es un recurso que nos permite acercarnos al lenguaje visual y artístico de manera muy amena y conectar con los intereses de niños y niñas, finalmente, si la selección de obras se hace correctamente, nos ofrece la posibilidad de contactar y apreciar ilustraciones y obras de gran belleza y calidad literaria y artística. De este modo no solo estimulamos el desarrollo de la creatividad y de la imaginación, sino que se favorece también el interés por la lectura.

Para lograr el objetivo de este trabajo se ha diseñado una secuencia de actividades que combinan propuestas de trabajo en equipo e individual para promover la participación de los alumnos en la construcción de su conocimiento y aprendizaje.

Palabras clave: (Máximo 5 términos clave)

Educación Artística, Educación Primaria, arte, álbum ilustrado y dibujo.

Agradecimientos

A mi familia, humana y animal, por siempre estar a mi lado y apoyarme a lo largo de estos años de estudio.

A mi director del tfg Juan Román Benticuaga por sus consejos, saber hacer y empatía durante la elaboración de este trabajo.

Índice de contenidos

1.	Introducción	8
2.	Objetivos del trabajo	10
3.	Marco Teórico.....	11
3.1.	La Educación Artística	11
3.2.	Imaginación, dibujo y creatividad infantil y su importancia para el desarrollo	12
3.3.	El álbum ilustrado	15
	A diferencia de otro tipo de formatos dentro de la literatura, el álbum ilustrado presenta unas características que se han considerado óptimas y que han propiciado la elección de este recurso para llevar a cabo este proyecto de programación de aula: .	15
4.	Contextualización	16
4.1.	Características del entorno.....	16
4.2.	Descripción del centro	17
4.3.	Características del alumnado	18
5.	Propuesta de programación didáctica de aula.....	18
5.1.	Título	18
5.2.	Fundamentación legislativa curricular	19
5.3.	Destinatarios.....	19
5.4.	Objetivos didácticos.....	19
5.5.	Saberes básicos.....	20
	Matemáticas:	21
	Conocimiento del medio natural, social y cultural:.....	21
5.6.	Competencias clave y competencias específicas	21
5.7.	Metodología	23

5.8. Temporalización	24
5.9. Sesiones y/o actividades.....	24
Matemáticas:	26
Conocimiento del medio natural, social y cultural:.....	26
5.10. Organización de espacios de aprendizaje	35
5.11. Recursos humanos y materiales	36
5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje	37
5.13. Sistema de Evaluación	38
5.13.1. Criterios de evaluación.....	38
Matemáticas:	39
Conocimiento del medio natural, social y cultural:.....	39
5.13.2. Instrumentos de evaluación.....	40
6. Conclusiones	43
7. Consideraciones finales	44
8. Referencias Bibliográficas.....	46
9. Anexo	48

Índice de tablas

Tabla 1.....	24
Tabla 2.....	25
Tabla 3.....	38
Tabla 4.....	40
Tabla 5.....	41
Tabla 6.....	42

Índice de figuras

Figura 1.....	19
Figura 2.....	41
Figura 3.....	42

1. Introducción

En este TFG se presenta una programación didáctica de aula en la que se propone a los alumnos del segundo ciclo de Educación Primaria trabajar en la creación de sus propios álbumes ilustrados con el fin de que desarrollen las diferentes competencias clave recogidas en el currículo de Educación Primaria. La Educación artística, tal y como queda reflejado en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria dentro de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), involucra las dimensiones sensorial, intelectual, social, emocional, afectiva, estética y creativa, y promueve el desarrollo de la inteligencia, el pensamiento creativo y visual, así como el descubrimiento de las posibilidades derivadas de la recepción y la expresión culturales. Y debe favorecer: la experimentación, la expresión y la producción artística de forma progresiva a lo largo de los tres ciclos. También se establecen las siguientes cuatro competencias específicas:

1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.
2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Así pues, se considera que la elección del tema, la creación por parte de los alumnos de sus propios álbumes ilustrados resulta adecuada ya que tiene en cuenta las diferentes competencias mencionadas, tanto las competencias clave como las competencias específicas del área. A través de esta propuesta no solo deberán explorar su creatividad y habilidades artísticas, si no que desarrollarán otras tales como planificar y llevar a cabo un proyecto, aprender a trabajar en equipo y combinar este trabajo con el individual, realizar una maqueta

física de su álbum ilustrado, uso de la tecnología y herramientas digitales, desarrollo del lenguaje, etc.

Cabe destacar que la elección del álbum ilustrado se ha tomado considerando que hoy está en auge: muchos artistas apuestan por trabajar a través del álbum ilustrado por el énfasis que en él adquieren las ilustraciones, ya que, a diferencia de los cuentos ilustrados tradicionales, en los que la ilustración solo acompañaba el texto y nos contaba aquello que ya podíamos leer, en el libro-álbum imagen y texto funcionan como una unidad inseparable, esto significa que parte de la información de la historia la cuentan las imágenes y sin ellas no comprendemos el significado total de la obra.

Así pues, esta situación nos ha llevado a que actualmente encontramos en el mercado una gran variedad de trabajos de gran calidad que nos ofrecen la posibilidad de apreciar y acercarnos a diferentes tipos de estéticas y técnicas artísticas a nuestros alumnos (Maurice Sendak, Sara Fanelli, Rebeca Luciani, Eric Carle, etc.) y que nos permiten trabajar al mismo tiempo el lenguaje oral, visual y escrito, así como favorecer el desarrollo de la imaginación, la fantasía y la creatividad, entre otros. Aunque por otro lado, también supone un reto mayor para el docente en lo que hace referencia a la elección del tipo de obras, ya que esta situación de auge de la literatura infantil en general hace que se produzcan una gran cantidad de obras de todo tipo, por lo que debemos aprender a valorar qué tipo de obras realmente pueden resultar más adecuadas e interesantes a nivel estético por su belleza y valor de las ilustraciones, que realmente resulten motivadoras para el público al que va dirigido, que posean calidad literaria etc., tal y como pone de manifiesto por ejemplo, Teresa Colomer cuando habla de las características de la Literatura Infantil y Juvenil, del papel del mediador literario y de la importancia de la selección del tipo de obras.

2. Objetivos del trabajo

- Diseñar una programación didáctica de aula dirigida a niños y niñas de segundo ciclo de Educación Primaria, en la que diseñar, planificar y crear sus propios álbumes ilustrados para favorecer su desarrollo integral y adquirir competencias clave mediante la Educación Artística.

Objetivos Específicos

- Analizar, a través del marco teórico, la importancia de la imaginación, el dibujo y la creatividad de los niños en el desarrollo y como la Educación artística favorece el aprendizaje transversal y globalizado.
- Revisar la adecuación del álbum ilustrado como recurso atendiendo a sus características.
- Diseñar una secuencia de actividades variadas y motivadoras, adecuadas a la edad de los alumnos, que fomenten la adquisición de las diferentes competencias clave a través de un proyecto de creación artística.

3. Marco Teórico

3.1. La Educación Artística

Según el currículo de Educación Primaria, una de las áreas en torno a las que trabajar es el área de la Educación Artística, tradicionalmente relegada a un papel secundario, pero que ahora está cada vez más presente y tomando más relevancia por los beneficios que aporta para el desarrollo de niños y niñas y de las personas en general. Aunque es cierto que cuando hablamos de Educación Artística esta engloba diferentes disciplinas, música, danza, etc. el presente trabajo se centrará en el uso y creación mediante el lenguaje visual y plástico para desarrollar todas las competencias clave, entendiendo que esta nos permite desarrollar no solo la creatividad o habilidades artísticas, sino que es posible trabajar de manera transversal, adquirir diferentes habilidades y conocimientos y fomentar así el desarrollo integral de los niños y niñas.

Varios autores, desde diferentes campos, reflexionan sobre la importancia y beneficios de enseñar y aprender mediante el arte. En este sentido, por ejemplo, Read en su obra *Educación por el arte* (1982) entiende el arte como «un modo de integración —el modo más natural para los niños— y como tal, su material es la totalidad de la experiencia. Es el único modo que puede integrar cabalmente la percepción y el sentimiento» (Read, 1982, p.80).

El arte y la creación son habilidades innatas en las personas y que están intrínsecamente ligadas al desarrollo individual y colectivo. La humanidad se expresa a través de imágenes desde la prehistoria, y no ha dejado de hacerlo nunca. No solo eso, si no que como señala John Berger: «la vista llega antes que las palabras. El niño mira y ve antes de hablar» (2000, p13).

Si tenemos en cuenta no solo esto, sino que vivimos en un período dominado por lo visual en su máximo esplendor en donde la imagen ha adquirido un papel relevante en casi todos los ámbitos de la sociedad, publicidad, televisión, redes sociales, películas, cómics, vídeos, etc., resulta evidente que es necesario educar desde lo visual para que los niños y niñas comprendan que una imagen es una representación de la realidad, que es capaz de transmitir conocimientos y que nos permite comunicarnos a través de ella constituyendo un tipo de lenguaje con su propia gramática y por lo tanto es necesario desarrollar una serie de competencias que les permita analizarlas. Por ello será indispensable que el docente posea

una buena formación en esta área y una serie de cualidades que favorecerán su labor docente las cuáles según Berrocal, Caja y González Ramos (2001, p.75) son las siguientes:

- Sensible
- Curioso
- Observador
- Reflexivo
- Creativo
- Imaginativo
- Provocador
- Colaborador

En definitiva, educar mediante el arte permite desarrollar la creatividad, aprender a observar el entorno, hacerse preguntas y dar respuestas diferentes, así aprendemos a apreciar y valorar el pensamiento creativo y la capacidad de imaginar. Es una manera de adentrarse en la fantasía, por ejemplo, pudiendo conectar muy bien con los intereses y curiosidad de niños y niñas aumentando así su motivación. Por otro lado, permite respetar los ritmos de aprendizaje y desarrollo, ya que, a diferencia de otros conocimientos, en lo artístico hay más margen para la libertad y experimentación, además, se da valor a la diferencia, comprendiendo que existen diferentes ritmos en cuánto a la evolución de cada uno en su aprendizaje y que aprender es un proceso que requiere trabajo y constancia, siendo los niños y niñas quienes deban controlar su propio aprendizaje participando de manera activa en este. Porque si algo requiere la creación artística es precisamente la implicación y participación directa para lograr conseguir el objetivo propuesto, sea un cuadro, una escultura, una obra individual o colaborativa, implicando no solo un desarrollo mental y un trabajo de imaginación, sino también un trabajo manual de experimentación con los materiales y técnicas que culmina finalmente con la creación de la obra.

3.2. Imaginación, dibujo y creatividad infantil y su importancia para el desarrollo

En primer lugar, es necesario definir qué es lo que entendemos nosotros por imaginación. Para ello se toma como referencia a Vygotsky (1930), el cuál expuso lo siguiente en relación con este tema:

El cerebro no sólo es un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, sino que también es un órgano combinador, creador; capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos. Si la actividad del hombre se limitara a reproducir el pasado, él sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente. Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente. A esta actividad creadora del cerebro humano, basada en la combinación, la psicología la llama imaginación o fantasía.

Como destacaba en su obra *La imaginación y el arte en la infancia (1930)*, aunque suele asociarse la imaginación y la fantasía con lo irreal y se le da poco sentido práctico, si entendemos la imaginación como base de esta actividad creadora se observa que, sin ella, sin esta capacidad de proyectar ideas, de imaginar nuevos escenarios, la historia de la humanidad no sería la que es, ni el desarrollo artístico cultural, ni científico, ni tecnológico, etc. Todo lo que se crea y, por lo tanto, casi todo lo que nos rodea, a excepción del medio natural, es fruto de la imaginación y de esta capacidad creadora que poseemos. Es por ello por lo que se apuesta por llevar a cabo una propuesta vinculada al desarrollo de la imaginación en los niños y niñas a través de la Educación artística y la Literatura Infantil. Y, Se decide trabajar utilizando el recurso el álbum ilustrado precisamente por esta facilidad de introducirnos en el ámbito de la imaginación y la fantasía a través de sus ilustraciones de gran calidad y belleza.

Tras esta reflexión sobre el papel tan importante que juega la imaginación, destacar que está muy vinculada a la experiencia, y, por lo tanto, su capacidad imaginativa aumenta a medida que ofrecemos más vivencias diferentes a niños. Por ello hay que propiciar que vivan experiencias variadas, observar diferentes puntos de vista, apreciar el valor de aquello diferente incluso del error, etc., dando pie a este desarrollo y fortalecimiento de sus capacidades.

Por otro lado, es indiscutible la vinculación que tiene la imaginación y la fantasía con el dibujo infantil ya que:

Para ellos, el dibujo nunca es una copia de la realidad, sino una forma de expresar su manera de relacionarse con el mundo, una constante actividad de descubrimiento de nuevas

formas de representar para expresar, en cada momento de su desarrollo evolutivo, su interpretación de los elementos que conforman su entorno. Caeiro, M (2018, p. 243).

Dentro del análisis del dibujo de los niños se observa que existen diferentes enfoques, pero el más relevante para el campo de la educación es el enfoque evolutivo desarrollado por autores como Luquet o Lowenfeld. En su obra *El desarrollo de la capacidad creadora* (1980), Lowenfeld, expone el conjunto de fases o etapas por las que transcurre la evolución del dibujo infantil según la edad y momento evolutivo en el que se encuentran los niños y niñas.

Las distintas etapas que define son:

- Etapa del garabateo: comprendida en torno a los 1.5 años y los 4 años.
- Etapa pre-esquemática: A partir de los 4 y hasta aproximadamente los 7 años.
- Etapa esquemática: Entre los 7 hasta alrededor de los 9 años

Y finalmente, la etapa en la que es probable que se estén iniciando los alumnos y alumnas a los que va dirigida la propuesta:

- Etapa del amanecer del realismo: De los 9 a los 12 años.

Como profesionales de la docencia es indispensable comprender y conocer en qué momento se encuentran los niños y niñas y adaptar así el nivel de las propuestas a las capacidades expresivas que poseen.

Una de las grandes dificultades con las que actualmente tropieza la enseñanza del dibujo, y la expresión plástica en general, es el desconocimiento que existe en un amplio sector del profesorado de la evolución del lenguaje gráfico del escolar, de sus etapas y de las diferencias individuales en el gusto y la capacidad expresiva de cada niño o niña. (Sáinz, 2011, p. 195).

A continuación, se destacan aquellas características que se consideran más relevantes dentro de esta etapa:

- Ampliación de los temas que tratan los niños y niñas a través de sus dibujos y de la complejidad de estos.
- Se aprecia la intención del niño o la niña por hacer dibujos más cercanos a la realidad, mostrando una mayor preocupación por la precisión de las formas y colores, la importancia de los detalles, etc. En este sentido, se vuelve más consciente de sus habilidades y por lo tanto algo más crítico con su propia obra.

- Se abandonan las formas geométricas para la representación de la figura humana y empieza a aparecer una línea continua para representar las formas. Los distintos elementos son reconocibles, de manera que si dibuja una nariz fuera de una cara entendemos que es una nariz.
- Aparece una mayor noción y preocupación por las proporciones dentro de la composición y se abandona el esquema frontal característico de etapas anteriores
- El tratamiento del color que hace es más complejo, ampliando la gama de colores que utiliza y aprendiendo a jugar con las distintas tonalidades para crear sensación de profundidad, por ejemplo. Pese a esto, es cierto que el tratamiento del color seguirá siendo principalmente plano.
- Referente al tratamiento de la composición y el espacio, aparece la línea del horizonte y el uso del plano con lo que la complejidad en sus creaciones aumenta apareciendo elementos que se encuentran delante de otros y jugando con los tamaños para crear sensación de profundidad.

3.3. El álbum ilustrado

A diferencia de otro tipo de formatos dentro de la literatura, el álbum ilustrado presenta unas características que se han considerado óptimas y que han propiciado la elección de este recurso para llevar a cabo este proyecto de programación de aula:

Para empezar, es necesario destacar la relación especial que en el álbum el texto y las ilustraciones establecen a diferencia de otro tipo de formatos. En el libro-álbum, el texto y la ilustración comparten la carga narrativa, por lo que si queremos comprender el significado de la obra será necesario leer el conjunto como una unidad indivisible. *Podemos decir que las ilustraciones en el álbum contribuyen a la creación de significados, al ayudar a entender la historia y a comprenderla de una manera más completa y enriquecedora que si solo se leyera el texto* (Colomer, 2002). En este sentido Martin Salisbury (2005) explica en su libro “La ilustración de libros infantiles” que:

en el libro-álbum, la relación entre palabras e imágenes es muy especial y a veces muy compleja. Los papeles de las unas y las otras deben ser meditados y equilibrados, de modo que lo que aportan se complementen y no sea redundante. (pág.84).

Así mismo destaca que:

en realidad el público <<lee>> las imágenes mientras escucha la banda sonora, y aprende a llenar los huecos entre ambas cosas para disfrutar a fondo del libro. Cuanto más sofisticado se vuelve el libro-álbum, mayor importancia adquiere este proceso en la lectura, y en el consiguiente desarrollo intelectual e imaginativo del niño. La importancia para ese desarrollo es algo cuyo valor sólo ha empezado a comprenderse en los últimos tiempos.
(pág75)

Por su parte Maurice Sendak, ilustrador de “Dónde viven los monstruos” entre otros muchos libros, define el álbum ilustrado y la relación que la palabra y la imagen establecen como un *poema visual*. Por este papel principal que adquieren las ilustraciones, se aprecia que estas están muy trabajadas y poseen una gran belleza y calidad estética, siendo muchos los artistas que actualmente deciden trabajar con este formato concibiéndolo como una obra de arte. Es por esto por lo que, se ha considerado idóneo para lograr los diferentes objetivos establecidos en esta propuesta, como, por ejemplo:

- Iniciarse en la construcción de propuestas visuales.
- Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones plásticas y visuales.
- Conocer profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales.

Finalmente, se ha tenido presente el auge en el que se encuentra el álbum ilustrado, así como la literatura infantil y juvenil en general. Esto supone que en el mercado haya propuestas que nos permitan acercarnos a grandes artistas que trabajan con técnicas y nos ofrecen propuestas visuales diferentes entre sí: pintura o ilustración, a través del collage, ilustraciones creadas con herramientas digitales, pop-ups, etc. Aunque no se debe pasar por alto que esta situación puede suponer un reto mayor para el docente en cuánto es la selección de los álbumes adecuados, teniendo que valorar las obras, siendo necesario que aprenda a apreciar y valorar las ilustraciones atendiendo también a su calidad literaria.

4. Contextualización

4.1. Características del entorno

El centro se encuentra en la ciudad de Barcelona, en el distrito de Horta-Guinardó, concretamente en el barrio del Guinardó:

Se trata del tercer distrito más grande de la ciudad, situado entre el barrio de “Gràcia” y “Nou Barris”, y se caracteriza por ser un distrito con muchas cuevas y pendientes debido a los distintos parques y montañas cercanas: el Turó de la Rovira, Collserola, o, por ejemplo, el Parc del Guinardó en el mismo barrio en el que se encuentra el centro. Por lo tanto, el Guinardó se caracteriza por ser un barrio con acceso a zonas verdes y con una situación privilegiada ya que, por su altura, también se ve el mar. Además, encontramos zonas de interés histórico y cultural como el Hospital de Sant Pau i la Santa Creu, el Parc Armengol o las baterías antiaéreas que se utilizaron durante la Guerra Civil en lo alto de la montaña. Es una zona de tradición agrícola, aún se conserva alguna edificación de la época como el Mas Guinardó, aunque con los años ha sufrido dos grandes transformaciones, la más importante tuvo lugar alrededor de los años 60, convirtiéndolo en la zona residencial que es actualmente. Hay varios centros escolares, públicos, privados y concertados, así como bibliotecas, casals de barri, centros deportivos y otras infraestructuras públicas y de carácter social.

Al ser un barrio residencial su tejido social es diverso: lo forman familias con niños, gente joven y mucha gente mayor que ha vivido aquí toda la vida. En relación con la inmigración si nos fijamos en las estadísticas la población que principalmente se ha trasladado al barrio en los últimos años se trata de gente proveniente sobre todo de América Latina, Italia y en los últimos años China.

En los últimos años el nivel de turismo ha aumentado y ha causado problemas por la subida que esto ha conllevado en el precio de las viviendas y otros derivados de la masificación de espacios y transportes públicos para acceder a estos.

Pero en general, se trata de un barrio de convivencia tranquila en el que no se perciben grandes conflictos.

4.2. Descripción del centro

Para llevar a cabo este trabajo se propone un hipotético centro público situado en el barrio del Guinardó, de una sola línea, en el que se imparten las etapas de Educación Infantil y Primaria. El centro cuenta con todas las infraestructuras necesarias, aunque como ocurre en varios centros de la zona se trata de un colegio ya centenario y ha necesitado algunas reformas, tiene zonas verdes en su interior, así como diferentes patios y una zona de juegos infantil con arenero, además se encuentra muy cercano al parque. Con respecto a los espacios

interiores, tiene un espacio cubierto para realizar educación física, un taller de arte donde realizar propuestas de educación visual y plástica, una sala de música, cocina propia y un comedor grande además del resto de aulas.

Desde sus inicios, es un centro que se caracterizó por una educación activa donde el arte, el dibujo, la danza y la música, la educación física y el acceso a la naturaleza han estado muy presentes sin dejar de lado el resto de las áreas.

4.3. Características del alumnado

El grupo al que va dirigida esta propuesta didáctica se trata de la clase de 4º del segundo ciclo de Educación Primaria. Está formado por 25 niños y niñas de entre 9 y 10 años. Son 14 niños y 11 niñas con las edades distribuidas a lo largo del año, aunque hay un mayor número de alumnos y alumnas nacidos a finales de año.

En el grupo hay diferentes ritmos de aprendizaje: tres de los alumnos tienen medidas por dificultades con la lectoescritura. Al inicio de este curso llegaron dos alumnos nuevos que, aunque se han integrado bien con sus compañeros, presentan dificultades con el idioma vehicular, el catalán. Por otro lado, uno de los alumnos tiene un diagnóstico de TEA, pero puede seguir las propuestas con normalidad y por ahora no tiene asignada persona de apoyo en el aula, aunque es necesario tener esto presente, ya que en ocasiones hay situaciones que le incomodan y en las que hay que ser flexibles.

Se trata de un grupo bastante bien avenido, en el que, aunque es cierto que existen diferencias entre alumnos y alumnas y surgen algunos conflictos, estos se suelen resolver mediante diálogo o con la ayuda del docente como mediador si es necesario.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

A continuación, se describe la programación didáctica de aula dirigida a los alumnos de 4º de Primaria en la que se propone diseñar, planificar y crear sus propios álbumes ilustrados para favorecer su desarrollo integral y adquirir competencias clave mediante la Educación Artística.

5.1. Título

Esta programación de aula lleva por título:

Creadores de historias e ilustradores de la fantasía.

Una propuesta para llevar a cabo nuestro propio álbum ilustrado.



Figura 1. Fuente de elaboración propia

5.2. Fundamentación legislativa curricular

- La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, LOMLOE
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- DECRET 175/2022, de 27 de setembre de 2022, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica.

5.3. Destinatarios

Como ya se ha mencionado anteriormente el grupo al que se dirige esta propuesta se trata de la clase de 4º de Primaria, un grupo formado por 25 niños y niñas de entre 9 y 10 años.

5.4. Objetivos didácticos

Los siguientes objetivos didácticos han sido seleccionados teniendo en cuenta aquello que se determinan el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria dentro de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)

Al llevar a cabo esta propuesta didáctica los niños y niñas podrán:

- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.

- Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones plásticas y visuales.
- Conocer profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales.
- Utilizar recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales.
- Iniciarse en la construcción de propuestas visuales.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma.
- Desarrollar hábitos de lectura.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo

5.5. Saberes básicos

Los saberes básicos que se van a trabajar han sido extraídos del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria dentro de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), y son los siguientes:

Educación Artística:

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual
- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación.
- Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales.
- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales.
- Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales.
- Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas

Lengua castellana y Literatura:

- Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.

Lengua extranjera:

- Estrategias básicas de uso común para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, a partir de valores ecosociales y democráticos.

Matemáticas:

- Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

Conocimiento del medio natural, social y cultural:

- Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.

5.6. Competencias clave y competencias específicas

En el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria dentro de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) se establecen las diferentes competencias clave y específicas que se deben desarrollar a lo largo de la enseñanza de la Educación Primaria. En la presente programación de aula se desarrollarán las siguientes:

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística:

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

Competencia Digital:

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

Competencia emprendedora:

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia plurilingüe:

CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

Competencia en conciencia y expresión culturales:

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería:

STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.

Competencia ciudadana:

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Competencias específicas:

Educación Artística

CE 1: Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

CE 3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

CE 4: Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en

la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Lengua Castellana y Literatura

CE 8: Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de interacción literaria.

Matemáticas:

CE8: Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables. (Pendiente de revisión)

CE5: Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

CE 3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

5.7. Metodología

Se propone una metodología que pone en el centro la Educación Artística como vehículo para transmitir conocimientos y desarrollar las competencias clave especificadas en el currículo de Educación Primaria.

Por otro lado, se basa en el trabajo en equipo, promoviendo que aprendan a colaborar unos con otros respetando sus diferencias y aprovechando las habilidades y capacidades de sus miembros. De este modo, se diseña un conjunto de actividades que combinan las propuestas colaborativas e individuales bajo un objetivo común: elaborar un álbum ilustrado de manera grupal.

El papel del docente es el de un guía, aunque en las primeras sesiones se hacen propuestas más dirigidas en las que se presenta la información, se ha tratado de plantear una batería de actividades donde promover la participación de los alumnos en la construcción de su conocimiento de manera activa y directa a través de la búsqueda y contraste de la información, la creación manual y la experimentación directa con los distintos materiales y técnicas.

5.8. Temporalización

Esta unidad se desarrollará en 7 sesiones organizadas entorno a la asignatura de Educación Visual y plástica que se celebra los martes en dos sesiones de 45min seguidas, o sea, 1h30min. Si hubiese que ampliar el número de sesiones, existe flexibilidad para utilizar alguna de las horas de biblioteca o lengua por la conexión que la propuesta comparte con estas áreas. Se realizará en marzo y abril finalizando el proyecto cerca de la fecha de Sant Jordi, de manera que podemos enlazarlo con la festividad.

Tabla 1. Cronograma

LUNES	SESIÓN 1	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LUNES	SESIÓN 2	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LUNES	SESIÓN 3	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
SEMANA SANTA				
LUNES	SESIÓN 4	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LUNES	SESIÓN 5	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LUNES	SESIÓN 6	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LUNES	SESIÓN 7	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES

Tabla 1. Fuente de elaboración propia.

5.9. Sesiones y/o actividades

Tabla 2. *tabla sesiones y actividades.*

<p>Unidad Programación</p> <p>Área: Educación Artística</p>	<p>TÍTULO</p> <p><i>Creadores de historias e ilustradores de la fantasía.</i></p> <p><i>Una propuesta para llevar a cabo nuestro propio álbum ilustrado.</i></p>	<p>TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)</p> <p>7 sesiones de 1.30 minutos los martes.</p> <p>7 semanas durante los meses de marzo hasta abril.</p>
<p>Objetivos didácticos/aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas. • Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones plásticas y visuales. • Conocer profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales. • Utilizar recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales. • Iniciarse en la construcción de propuestas visuales. • Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma. • Desarrollar hábitos de lectura. • Desarrollar las competencias tecnológicas básicas. • Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo 		
<p>Saberes básicos</p>		
<p>Educación Artística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual • Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación. • Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales. • Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales. • Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales. • Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas <p>Lengua castellana y Literatura:</p>		

<ul style="list-style-type: none"> Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra. <p>Lengua extranjera:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estrategias básicas de uso común para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, a partir de valores ecosociales y democráticos. <p>Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana. <p>Conocimiento del medio natural, social y cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave (Infantil) /Perfil salida (Primaria)
<p>Educación Artística</p> <p>CE 1: Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.</p> <p>CE 3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p> <p>CE 4: Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la</p>	<p>1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés y estableciendo relaciones básicas entre ellas.</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas básicas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.</p>	<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender: CPSAA3.</p> <p>Competencia emprendedora: CE3.</p> <p>Competencia en conciencia y expresión culturales: CCEC4.</p> <p>Competencia en comunicación lingüística: CCL4.</p> <p>Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería: STEM3.</p> <p>Competencia ciudadana: CC2.</p> <p>Competencia digital: CD1.</p> <p>Competencia plurilingüe: CP3.</p>

<p>noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p> <p>Lengua Castellana y Literatura</p> <p>CE 8: Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de interacción literaria.</p> <p>Matemáticas:</p> <p>CE8: Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p> <p>CE5: Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p> <p>Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural</p>	<p>4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.</p> <p>4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.</p> <p>4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.</p> <p>Lengua Castellana:</p> <p>8.2 Producir, de manera acompañada, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, recreando de manera personal los modelos de dados, en distintos soportes y completándolos con otros lenguajes artísticos.</p> <p>Matemáticas:</p> <p>8.2 Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias</p>	
--	---	--

<p>CE 3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>5.1 Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propios.</p> <p>Conocimiento del Medio Natural y Social:</p> <p>3.1 Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p>	
<p>Instrumentos de Evaluación</p>		
<p>Evaluación inicial – Actividad ¿Qué es un álbum ilustrado?</p> <p>Evaluación procesual – Mediante la observación del desarrollo de las distintas propuestas</p> <p>Evaluación final – Lista de cotejo autoevaluación, coevaluación, exposición del producto final y el propio producto final.</p>		
<p>Medidas de inclusión educativa individualizadas (ejemplo de actividades de refuerzo y ampliación)</p>		
<p>Flexibilidad en los tiempos para llevar a cabo la propuesta, de manera que se respeten los diferentes ritmos de trabajo y creación.</p> <p>Con relación a los alumnos con dificultades en la lectoescritura, algunos aún presentan dificultades para leer letras en minúscula según la tipografía elegida, por lo que se preparan materiales de apoyo escritos en mayúsculas.</p> <p>La creación de grupos se hace considerando las capacidades, habilidades y ritmos, para que se apoyen unos en otros y se ayuden teniendo en cuenta sus fortalezas y debilidades.</p> <p>Muro interactivo: en este espacio, además de información de consulta, se propondrán actividades, vídeos y material que servirá de apoyo, para que los alumnos y alumnas puedan acceder a él durante el desarrollo de toda la propuesta, en el aula y en sus casas con sus familias.</p>		

<p>Descripción Actividades</p> <p>Sesión 1: Aula</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo• Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.• Conocer profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales. <p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales.• Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual <p>Presentación: Recibimos la visita de los alumnos de 6º y nos cuentan su propuesta</p> <ul style="list-style-type: none">• Formación de los grupos de trabajo: A lo largo del desarrollo de la unidad de programación será necesario trabajar en grupo, para ello crearemos grupos de manera que sean equilibrados. Cada grupo rellenará un plan de equipo, una hoja en la que se marcan unos objetivos grupales y también individuales, deciden el nombre de su equipo de trabajo junto con un pequeño logo que los representa. (20 min)• ¿Qué sabemos y como son los álbumes ilustrados? Primero darán respuesta por equipos a unas preguntas por escrito planteadas, las tabletas para consultar un muro interactivo con información sobre los álbumes ilustrados. Proponemos crear un rincón destinado al álbum ilustrado y para ello los animamos a que traigan sus propias recomendaciones para la próxima sesión, pueden ser álbumes que tengan en propiedad o bien de la biblioteca del barrio. (30 min)• Contactamos con un artista: Tenemos algunas dudas acerca de qué pasos debemos seguir en la creación	<p>Recursos:</p> <p>Sesión 1:</p> <p>Personales: docente</p> <p>Espaciales: aula</p> <p>Materiales:</p> <p>Actividad 1:</p> <p>Fichas de plan de equipo</p> <p>Material de dibujo, lápices y rotuladores para la creación del logo.</p> <p>Actividad 2:</p> <p>Pdi</p> <p>Ficha preguntas sobre el álbum ilustrado.</p> <p>Tabletas digitales.</p> <p>Actividad 3:</p> <p>Ordenador y pdi</p> <p>Actividad 4:</p> <p>Material juego creativo</p> <p>Material de dibujo: lápices y rotuladores.</p> <p>Sesión 2:</p> <p>Personales: docente</p> <p>Espaciales: aula</p> <p>Materiales:</p> <p>Actividad 1:</p> <p>Ordenador y pdi.</p> <p>Actividad 2:</p>
--	--

<p>de un álbum ilustrado, planificación, y qué aspectos debemos tener en cuenta. Se nos ocurre que tal vez podemos contactar con un ilustrador o ilustradora. Enviamos un email que creamos de manera conjunta todo el grupo a Albert Arrayás proponiéndole hacer un pequeño streaming en los próximos días para plantear algunas preguntas y que nos explique su experiencia personal. (5 min aprox.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego artístico: Hemos visto que en los álbumes la palabra y el dibujo van de la mano. Para empezar a despertar nuestra creatividad vamos a realizar un juego creativo. Por equipos recibirán una palabra de 5 letras, por ejemplo, PASTA, cada miembro del equipo deberá dibujar otra palabra que empiece con la letra que le ha tocado: Patata, Abeja, Sillón, Tarta, Azul. Y crear una pequeña frase o historia inventada que contenga las cinco palabras: El señor Patata y la señora Abeja estaban celebrando su cumpleaños en el sillón comiendo una deliciosa tarta azul. (20 minutos) <p>Sesión 2: Aula</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar hábitos de lectura. • Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo • Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma. <p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana. • Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales. • Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual <p>Actividades:</p>	<p>Ficha para escribir las preguntas</p> <p>Actividad 3:</p> <p>Álbumes ilustrados</p> <p>Actividad 4:</p> <p>Pdi y álbumes ilustrados</p> <p>Actividad 5:</p> <p>Pasteles al óleo</p> <p>Sesión 3:</p> <p>Personales: docente</p> <p>Espaciales: taller de arte</p> <p>Materiales:</p> <p>Actividad 1:</p> <p>Proyector o pdi</p> <p>Actividad 2:</p> <p>Material de creación: papel, rotuladores, cartulinas de colores, lápices, tijeras y pegamento.</p> <p>Actividad 3:</p> <p>Material para crear bocetos: papeles, rotuladores y lápices.</p> <p>Sesión 4:</p> <p>Personales: docente</p> <p>Espaciales: taller de arte</p> <p>Materiales:</p> <p>Actividad 1: Material de creación artística pinturas, ceras, rotuladores, lápices, etc., papel de 370gr para las ilustraciones finales.</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none">• Respuesta del artista: Leemos la respuesta del artista todos juntos en el proyector. Contestamos concretando una visita virtual durante la próxima sesión. (5 minutos)• Planificación de dudas y preguntas: Tenemos que planificar qué cosas nos gustaría preguntarle al artista. ¿Cómo se crea un álbum ilustrado? ¿Qué debemos tener en cuenta? Cada grupo habla y escribe qué preguntas le gustaría hacer y las ponemos todas en común. (30 minutos)• Exposición de los álbumes: Los alumnos que han traído álbumes ilustrados los presentan al grupo.• Visionado de los álbumes: Analizamos de manera conjunta algunas de las ilustraciones de los álbumes. A continuación, dejamos un tiempo para que de manera libre miren y lean.• Juego creativo: creamos personajes utilizando formas geométricas. <p>Sesión 3: Taller de arte</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conocer profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales.• Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.• Iniciarse en la construcción de propuestas visuales. <p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación.• Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.• Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales.• Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas <p>Actividades:</p>	<p>Sesión 5:</p> <p>Personales: docente</p> <p>Espaciales: taller de arte</p> <p>Materiales:</p> <p>Actividad 1:</p> <p>Papel GVARRO 370gr</p> <p>Material de creación según la técnica elegida por cada equipo: collage, gouache, acuarela, pasteles al óleo, técnica mixta, etc.</p> <p>Sesión 6:</p> <p>Personales: docente y docente de informática</p> <p>Espaciales: Sala de informática y aula</p> <p>Materiales:</p> <p>Ordenadores, programas de diseño y maquetación. Impresora y papel de cierta calidad con mayor gramaje que los 90gr que pesa una hoja común para un correcto resultado</p> <p>Sesión 7:</p> <p>Personales: docente</p> <p>Espaciales: Aula o espacio polivalente</p> <p>Materiales:</p> <p>Fichas coevaluación y evaluación.</p>
--	---

- Visita del artista: Conectamos vía online con el artista a través de una videollamada para realizar las distintas preguntas y que nos explique su experiencia personal como ilustrador. (20min)
- juego creativo: Cada equipo escribe en un papel el nombre de 3 animales, en otro papel 3 formas geométricas, por ejemplo: redonda, cuadrado, triángulo, y finalmente 3 palabras al azar, por ejemplo, amarillo, taza y nubes. Los recortan, doblan y mezclan los papeles en 3 botes diferentes. A continuación, una mano inocente saca uno de cada, por ejemplo: Perro / amarillo / redonda y dejamos unos minutos para hacer un dibujo: ej.: dibujar un perro amarillo con una composición redonda o dibujar un perro solo utilizando redondas amarillas, tienen total libertad para a partir de esas 3 palabras crear lo que quieran, finalmente veremos todas las obras. 10 minutos por propuesta (30min)
- Empezamos a inventar nuestra historia en grupo: Por equipos, considerando las recomendaciones del artista sobre qué aspectos debemos considerar y como se hace un proyecto de estas características, cada grupo empezará a trabajar en su propuesta. Para ello disponen de hojas donde pueden escribir la historia y realizar bocetos, para que empiecen a trabajar texto e imagen juntos. (40min)

Sesión 4: Taller de arte

Objetivos:

- Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones plásticas y visuales.

Saberes básicos:

- Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.

<ul style="list-style-type: none">• Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajando en nuestro álbum: Repasamos los pasos y aspectos a considerar para su elaboración. Así mismo, recordamos qué técnicas podemos utilizar para realizar nuestra propuesta. Cada equipo debe organizarse para seguir trabajando tanto en la producción de la historia como de las ilustraciones. <p>Sesión 5: Taller de Arte</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.• Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones plásticas y visuales. <p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales.• Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajando en nuestro álbum: creación de la portada, contraportada y guardas del álbum. <p>Sesión 6: Aula y sala de informática</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales.• Desarrollar las competencias tecnológicas básicas. <p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales.	
--	--

<ul style="list-style-type: none">• Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">• Digitalización de las obras: Escaneado de la portada y contraportada, Realizar pequeños retoques y añadir de manera digital el texto necesario, por ejemplo, agradecimientos. Esta actividad se desarrollará en el aula de informática. Una vez impreso el material para la creación de la maqueta los grupos se trasladarán al aula para poder montarla.• Creación de la maqueta: cada grupo deberá montar manualmente su maqueta. Para ello se pueden ayudar utilizando las maquetas de muestra que previamente el docente ha preparado.• Preparación de las presentaciones de los álbumes: Explicamos a los alumnos que, al igual que los artistas presentan sus libros en las librerías, nosotros haremos una presentación sobre nuestros álbumes ilustrados. Por lo que deberán preparar una pequeña exposición en la que explicarán cómo han creado su obra, los pasos que han seguido, como se han organizado y qué técnica han utilizado. <p>Sesión 7:</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma.• Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones plásticas y visuales. <p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación.• Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales.	
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. • Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de los álbumes: Cada equipo realiza su exposición de la obra delante del resto de compañeros los cuáles al final podrán, si lo desean, realizar una ronda de preguntas. • Coevaluación y autoevaluación: Cada equipo rellena su ficha de coevaluación y a continuación cada miembro realiza también su propia autoevaluación. Al finalizar entregan el álbum, el portfolio y las fichas de evaluación al docente. 	
Situaciones de aprendizaje	
<p>Situación de aprendizaje:</p> <p>Nos visitan con una propuesta de los alumnos y alumnas de ciclo superior que se encargan de gestionar la biblioteca:</p> <p><i>Alumnos y alumnas de 4º, los compañeros y compañeras de 6º necesitamos vuestra colaboración para la ampliación de la biblioteca. Hemos abierto una nueva sección de literatura creada por los alumnos y alumnas y pensamos que no pueden faltar vuestras obras.</i></p> <p><i>Aprovechando el interés que causan los álbumes ilustrados ¿Podrías participar creando vuestros propios álbumes ilustrados para la biblioteca? De este modo entre todos participamos y creamos el proyecto de la biblioteca, fomentando así la creatividad, la imaginación y el interés por la lectura.</i></p>	

Tabla 2. Fuente de elaboración propia.

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

Los espacios en los que se realizará esta unidad de programación serán el aula, el taller de arte y la presentación de los álbumes será en un espacio polivalente.

La decisión de empezar la propuesta en el aula se debe a que es un lugar más adecuado para organizar el espacio en grupos de trabajo que permitan a los alumnos sentarse juntos. Además, se dispone de una pdi con la que poder llevar a cabo las presentaciones de la propuesta y se aprovecha el espacio para poder crear un rincón destinado al álbum ilustrado para fomentar así el hábito lector y el interés de los alumnos.

Por otro lado, las actividades propias de creación se desarrollan en el taller de arte porque, como es lógico, es más fácil crear en un espacio destinado y diseñado para ello. En el taller los alumnos tienen mayor autonomía ya que tienen al alcance los distintos materiales y herramientas para producir sus creaciones.

También se propone utilizar el espacio de informática para realizar actividades referidas a la digitalización de la obra, maquetación, etc., ya que allí podremos encontrar las herramientas necesarias para llevarlas a cabo.

5.11. Recursos humanos y materiales

En relación con los recursos humanos, en primer lugar, debemos destacar la figura del docente que acompañará esta propuesta de creación de un álbum ilustrado, por lo general, este será el encargado de guiar las diferentes propuestas de manera que servirá de referente para resolver las dudas y acompañar el proceso de aprendizaje, por ello es importante el papel que juega y debe poseer una buena formación en la materia. Por otro lado, para socializar el aprendizaje, tenemos como agente externo la figura del artista con el que realizaremos una entrevista vía online para que nos apoye durante el desarrollo de la propuesta, contándonos de primera mano la profesión de ilustrador y como se crea o planifica el diseño de un álbum ilustrado. De este modo conectamos el aprendizaje que desarrollamos en el aula con el contexto de la realidad, otorgándole así un mayor valor.

Finalmente, contaremos también con el apoyo del docente de informática, el cual nos apoyará durante el proceso de digitalización de las obras y su posterior impresión.

Referente a los materiales, se ha elegido combinar el trabajar mediante las tic para fomentar su control y conocimiento siempre haciendo hincapié en su buen uso, entendiendo que son herramientas de apoyo al aprendizaje, con materiales de creación manual artística que permitan decidir a cada grupo qué técnica van a utilizar en la producción de su álbum y adaptarse así a sus intereses respetando sus distintos ritmos de desarrollo. Por otro lado, es

evidente que, dado que se trata de una propuesta en la que iniciarse en la creación de sus propias obras, los materiales de creación artística no pueden faltar. Se ha apostado por dejar libertad creativa para que cada grupo elija el tipo de técnica con la que se sienten más cómodos trabajando, siempre que se trate de una de las técnicas que ya conocen y que podemos llevar a cabo en el aula, aunque dejando esa libertad para la experimentación.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

Primero, hay que destacar que desde el inicio del diseño de esta propuesta se ha tratado de elaborar una secuencia de actividades que permitan adaptarse a los ritmos, habilidades y capacidades de los alumnos y alumnas, para que el trabajo se pueda realizar sin necesidad de realizar grandes adaptaciones o actividades paralelas. Por eso se decidió trabajar con equipos elaborados por el docente, para que estos sean equilibrados y se tengan en cuenta las fortalezas y debilidades de los alumnos, entre otras cosas, para favorecer el aprendizaje tutorizado entre iguales. Igualmente, aunque se planificó un conjunto de 7 sesiones para realizar la propuesta, se es flexible en cuanto a ampliar este número de manera que se pueden utilizar horas de otras áreas vinculadas al proyecto para desarrollarlo de manera satisfactoria. En segundo lugar, se propone crear un muro interactivo en el que los alumnos puedan consultar si lo desean la información que allí se encuentra, de manera que sirva de apoyo para quienes necesiten un refuerzo. En este muro también se propondrán actividades y juegos creativos de ampliación que permitirán a los alumnos seguir explorando y trabajando, ya sea en el espacio del aula o en sus casas con sus familias.

Finalmente, atendiendo a las necesidades de aquellos alumnos y alumnas con dificultades en la lectura de letras minúsculas se ha elaborado un material de apoyo en el que aparecen los textos y fichas, que son de elaboración individual, utilizando ambos tipos de letra, mayúscula y minúscula, de manera que estos puedan ser autónomos durante la realización de las distintas propuestas. Aunque nunca deben olvidar que disponen de sus compañeros de equipo para apoyarse en ellos y en última instancia siempre podrían consultar con el docente.

5.13. Sistema de Evaluación

La evaluación se va a llevar a cabo en tres momentos:

Al inicio de la propuesta mediante la actividad ¿Qué sabemos y como son los álbumes ilustrados? Así, con preguntas, conoceremos qué conocimientos previos poseen los alumnos y alumnas.

A lo largo del desarrollo de las diferentes propuestas mediante la observación, los diferentes juegos creativos y propuestas podremos observar el grado de implicación, participación e interés de los niños y niñas.

Finalmente, al terminar la propuesta, con el producto creado, es decir el álbum ilustrado, así como la presentación que llevarán a cabo de este nos permitirán realizar una evaluación final. Además, como es habitual al finalizar un proyecto por equipos, los grupos harán una coevaluación y una autoevaluación comprobando con la hoja de plan de equipo si logran los objetivos propuestos, individuales y grupales.

En paralelo el docente reflejará en el diario de aula los sucesos que considere más relevantes, si surgen conflictos, grado de motivación, posibles mejoras, etc.

5.13.1. Criterios de evaluación

Tabla 3. Criterios de evaluación

Objetivos Didácticos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Competencias clave (Infantil) o Descriptores perfil salida (Primaria)
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas. Desarrollar interés y valorar tanto el proceso como el producto final en producciones 	Educación Artística	Educación Artística:	CPSAA3.
	CE 1	1.2	CE3.
	CE 3	3.1	CCEC4.
	CE 4	3.2	CCL4.
	Lengua Castellana y Literatura	4.1	STEM3.
	CE 8	4.2	CC2.
	Matemáticas	4.3	CD1.
	CE5	Lengua Castellana:	CP3.
	CE8	8.2	
	Conocimiento del Medio Natural y Social:	Matemáticas:	
CE3	5.1		
	8.2		

<p>plásticas y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales. • Utilizar recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales. • Iniciarse en la construcción de propuestas visuales. • Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma. • Desarrollar hábitos de lectura. • Desarrollar las competencias tecnológicas básicas. • Desarrollar hábitos de trabajo 		<p>Conocimiento del Medio Natural y Social:</p> <p>3.1</p>	
Saberes básicos			
<p>Educación Artística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual • Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación. • Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales. • Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales. • Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales. • Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas <p>Lengua castellana y Literatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra. <p>Lengua extranjera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias básicas de uso común para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, a partir de valores ecosociales y democráticos. <p>Matemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana. <p>Conocimiento del medio natural, social y cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 			

individual y de equipo	
------------------------	--

Tabla 3. Fuente de elaboración propia.

5.13.2. Instrumentos de evaluación

En este apartado se presentan los diferentes instrumentos que se han planteado para la evaluación.

En primer lugar, como ya se ha expuesto, a modo de evaluación inicial se plantea una actividad en la que podremos descubrir los conocimientos previos de los alumnos y alumnas a través de un conjunto de preguntas.

A lo largo de toda la unidad de programación se observará el progreso del grupo, su grado de participación, motivación hacia la propuesta, etc. Además, durante las diferentes actividades los alumnos irán creando materiales, bocetos, pequeñas experimentaciones, fichas, etc., que recogerán en un portfolio y que servirán de apoyo para la evaluación. Al terminar la propuesta, cada grupo presentará su álbum ilustrado terminado y tanto el producto final como su exposición serán tenidas en cuenta para la evaluación.

Finalmente, acabadas las presentaciones de los álbumes, los grupos se reunirán para realizar una coevaluación con una lista de cotejo en la que todos los miembros del grupo valorarán el trabajo del resto de sus compañeros considerando los objetivos que establecieron en el plan de equipo. A continuación, llevarán a cabo una autoevaluación mediante otra lista de cotejo y, para terminar, se reunirán con el docente y por equipos le facilitarán el portfolio, el álbum terminado y las listas de cotejo para que éste pueda terminar la evaluación.

Tabla 4. Ficha de coevaluación:

Rellena la siguiente ficha de manera conjunta valorando el trabajo de los miembros de todo el grupo. Píntalo con color verde si creéis que la persona lo ha hecho muy bien, en naranja si consideráis que lo ha hecho bien pero aún puede mejorar y en rojo si el grupo considera que es un aspecto en el que la persona debe esforzarse y trabajar más en otra ocasión.

Miembros del equipo:						
Participa activamente en todas las propuestas.						
Colabora con los compañeros aportando ideas.						
Ayuda a los compañeros que lo necesitan.						
Respeto y escucha a sus compañeros de equipo.						
Ha conseguido los objetivos marcados por el grupo						

Tabla 4. Fuente de elaboración propia.

También disponen de un espacio para dejar constancia de otros aspectos que ellos consideren relevantes o a destacar.



Figura 2. Fuente de elaboración propia

Tabla 5. Ficha de autoevaluación:

Rellena la siguiente ficha de autoevaluación.	
¿Cómo valoras tú tu participación a lo largo de la propuesta?	
Nombre:	
He participado de forma activa en todas las propuestas	

He colaborado con mis compañeros aportando ideas	
He respetado las distintas opiniones de los miembros del grupo	
Me he apoyado en mi grupo cuando he necesitado ayuda	
He conseguido el objetivo individual que me propuse al inicio de esta propuesta en el plan de equipo	

Tabla 5. Fuente de elaboración propia.



Figura 3. Fuente de elaboración propia

Tabla 6. *Tabla orientativa instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje*

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
1. Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas orales y por escrito
2. Autoevaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas por escrito
3. Coevaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas por escrito
4. Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas por escrito
5. Porfolio	<ul style="list-style-type: none"> • Material elaborado durante la propuesta y producto final.
6. Presentación del álbum	<ul style="list-style-type: none"> • Oral

Tabla 6. Fuente de elaboración propia.

6. Conclusiones

Para concluir con este trabajo de final de grado, en primer lugar, se va a analizar si tras la elaboración de esta propuesta de programación didáctica se lograron los objetivos planteados:

Para empezar, se considera que se ha logrado conseguir el objetivo general a través del que se articula la propuesta a través de la secuencia de actividades diseñadas para ello:

Diseñar una programación didáctica de aula dirigida a niños y niñas de segundo ciclo de Educación Primaria, en la que planificar, diseñar y crear sus propios álbumes ilustrados para favorecer su desarrollo integral y adquirir competencias clave mediante la Educación Artística

En este sentido, se han planteado actividades organizadas en sesiones, donde se empieza con actividades de análisis y reflexión, de contacto con artistas, a continuación de experimentación artística y, finalmente, actividades de creación del producto final y presentación de la propuesta.

A continuación, referente a los objetivos específicos, a través del marco teórico se han presentado y reflexionado sobre las características que motivaron la elección del álbum ilustrado y que sustentan por qué es un recurso idóneo para realizar esta propuesta, concluyendo que, la relación establecida en el álbum entre texto e imagen es única, además, su situación actual hace que encontremos muchos artistas trabajando a través de este soporte con lo es ideal para acercarnos al lenguaje visual y artístico a través de sus ilustraciones, siempre que las obras se hayan seleccionado correctamente atendiendo a cuestiones literarias y artísticas. Por otra parte, se han destacado los beneficios que aporta la Educación artística, así como la importancia del desarrollo de la creatividad, del dibujo infantil y de la imaginación para el crecimiento integral de los alumnos y alumnas atendiendo al mismo tiempo a todo aquello que se estipula en el currículo de Educación Primaria.

Tras el diseño y elaboración de esta propuesta, aunque no se ha realizado en un aula y no se ha comprobado su viabilidad y aspectos que se deben mejorar, según la experiencia propia, una de las mayores dificultades que se pueden dar es la falta de confianza de algunos alumnos en sus habilidades creativas, creyendo que no son buenos dibujando o creando, afectando a su motivación cuando participan en estos proyectos. Para tratar de contrarrestar esto, se

proponen los juegos creativos para desbloquear la creatividad, y se ha apostado por el trabajo en equipo para que aprendan a utilizar sus fortalezas y a apoyarse en sus compañeros cuando tengan dificultades. Otra de las posibles limitaciones es los distintos ritmos de trabajo y creación que pueden tener los diferentes grupos de trabajo, por ello, pese a que se ha programado un conjunto de sesiones y actividades, se ha mencionado ya en las medidas de atención individualizada que se tratará de ser flexible dejando un mayor tiempo para llevar a cabo las propuestas en el caso que esto sea necesario.

7. Consideraciones finales

Para terminar con este trabajo quiero destacar que haber podido unir en una misma programación didáctica los dos ámbitos en los que me he formado, la educación y el arte, concretamente la ilustración infantil, de una manera satisfactoria y que considero que realmente puede resultar una propuesta motivadora para los alumnos y alumnas, me ha hecho sentir bastante realizada y me ha parecido una buena manera de dar cierre al grado, aunque por supuesto también ha sido un reto. Tras la realización del trabajo creo que queda patente que la Educación Artística es un área que nos permite un aprendizaje transversal y un aprendizaje significativo y que educar en el arte tiene una gran cantidad de beneficios.

En la propuesta he intentado aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante el grado junto con mi experiencia personal, tanto previa a través de realizar talleres como la conseguida a lo largo de los períodos de prácticas, por eso he intentado apostar por una propuesta de trabajo cooperativo y tener presente que siempre se debe ser flexible en cuánto a nuestra programación y los diferentes ritmos de aprendizaje que conviven en el aula. Por otro lado, he tratado de socializar el aprendizaje contactando con un artista de manera que los niños y niñas comprendan que existen muchos trabajos vinculados al mundo de la creación y de las artes, y así, dar el reconocimiento que la Educación Artística no ha tenido.

Considero que es importante romper con el estigma que muchos alumnos y alumnas tienen sobre sus habilidades artísticas, creyendo que son malas, y que por ello es necesario llevar a cabo propuestas que impliquen la experimentación directa con diferentes técnicas y materiales, juegos artísticos para desbloquear la creatividad y aprender a valorar no solo el

producto final, sino también el propio proceso de creación, animándolos a seguir evolucionando cada uno a su ritmo.

8. Referencias Bibliográficas

Berger, J. (2000) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Berrocal M, Caja J, González Ramos, J. M^a (2001). *Educación la mirada, la mano y el pensamiento*.

En Caja, J. (Coord), Berrocal, M. Fernández Izquierdo, F.C. Fosati, A. González Ramos, J.M^a, Moreno F.M. Segurado, B. *La educación visual y plástica hoy. Educación la mirada, la mano y el pensamiento*. Barcelona: GRAÓ.

Educación artística: competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. (s. f.).

| Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/educacion-artistica/criterios-evaluacion-segundo-ciclo.html>

Colomer, T. (dir.) (2002): *Siete llaves para valorar historias infantiles*. Madrid: Fundación

Germán Sánchez Ruipérez. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/651148898/COLOMER-Teresa-Dir-Siete-Llaves-Para-Valorar-Las-Historias-Infantiles>

Colomer. T *Una nueva crítica para el nuevo siglo*. CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil,

ISSN 0214-4123, Año nº 15, Nº 145, 2002. Extraído de

https://prensahistorica.mcu.es/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=2000609175

El guinardó. (2018, 13 junio). Horta - Guinardó. [https://ajuntament.barcelona.cat/horta-guinardo](https://ajuntament.barcelona.cat/horta-guinardo/ca/el-districte-i-els-seus-barris/el-guinardo)

[ca/el-districte-i-els-seus-barris/el-guinardo](https://ajuntament.barcelona.cat/horta-guinardo/ca/el-districte-i-els-seus-barris/el-guinardo)

Horta-Guinardó. (2023, 28 diciembre). Horta - Guinardó.

<https://ajuntament.barcelona.cat/horta-guinardo/es>

https://prensahistorica.mcu.es/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=2000609175

Lowenfeld, V. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelsuz. S. A.

Read 1982 *Educación en el arte*. Barcelona. Ediciones Paidós

Sáinz, A. (2011). *El arte infantil, conocer al niño a través de sus dibujos*. Madrid: Eneida.

Salisbury, Martin. (2005) *Ilustración de libros infantiles*. Editorial Acanto, S.A.

Vygotsky. S. (1930) *Imaginación y el arte en la infancia*

9. Anexo

Ficha Plan de equipo:

Plan de equipo	Fecha de inicio: _____
	
Nombre del equipo: _____	
Miembros: _____ _____	
Objetivos grupales: • • • • •	

Fuente de elaboración propia

Plan de equipo

**creadores
de historias
e ilustradores
de la fantasía**

Objetivos individuales:

-
-
-
-
-

Fuente de elaboración propia

Plan de equipo

**creadores
de historias
e ilustradores
de la fantasía**

¡Ha llegado el momento de crear el logo de vuestro equipo!

Fuente de elaboración propia