



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Literatura escrita por niños: El arte de escribir e ilustrar sus propias historias

Trabajo fin de grado presentado por:
Titulación:
Modalidad de propuesta:
Director/a:

María Cristina Gil Salvatierra
Grado Maestro Primaria
Unidad Didáctica
Alfredo Blanco Martínez

Ciudad
[Seleccionar fecha]

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se plantea una Unidad Didáctica dedicada a la escritura e ilustración de cuentos a través del uso de técnicas para potenciar la creatividad narrativa y la aplicación *Stop Motion* para su ilustración. Se profundiza sobre el arte de escribir, siendo la Lengua, el Arte, las TIC y el trabajo colaborativo los cuatro pilares básicos del mismo. A lo largo del trabajo se presentan los objetivos del mismo, el marco teórico en el que revisa la bibliografía sobre los pilares mencionados, además de la creatividad y la fantasía; la contextualización explicando las características del entorno y del alumnado y la propuesta de Unidad Didáctica de manera detallada. Finalmente, se incluye un apartado de conclusiones en el que se realiza una reflexión sobre el trabajo presentado y las competencias desarrolladas a lo largo del Grado y como consecuencia de la elaboración de este trabajo.

Palabras clave: Literatura, escritura, ilustración, imagen digital, *Stop Motion*, Unidad Didáctica, trabajo cooperativo, creatividad narrativa.

ABSTRACT

This final assignment lays out a Didactic Unit dedicated to the tale's writing and illustration through the use of certain techniques to develop the creative narrative and the *Stop Motion* application to illustrate the stories. This task goes into detail about the art of writing, being the Language, the Arts, the Information and Communication Technologies and the collaborative work the for basic pillars of itself. It includes its objectives, the theoretical frame making a review of the bibliography about the four main pillars, the fantasy and creativity at school; the contextualization explaining the school environment and student's characteristics and the detailed Didactic Unit proposal. Finally, there is a conclusion about the final assignment and the competences and abilities developed as a consequence of the elaboration of this final task.

Key Words: Literature, writing, illustration, image digital, Stop Motion, Didactic Unit, cooperative work, narrative creativity.

*«La imaginación es más importante que el conocimiento.
El conocimiento es limitado. Cuando me examino
a mí mismo y mis formas de pensar, llego a la conclusión de que
el regalo de la fantasía ha significado más para mí que mi talento
para absorber el conocimiento».*

Albert Einstein

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 JUSTIFICACIÓN	2
2. OBJETIVOS DEL TFG: GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	4
2.1 OBJETIVO GENERAL	4
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1 MARCO LEGISLATIVO Y CURRICULAR	5
3.2 ORIGEN Y CONCEPTO DE LOS TÉRMINOS CREATIVIDAD Y FANTASÍA	5
3.3 LA CREATIVIDAD Y LA FANTASÍA EN LA ESCUELA	6
3.4 LITERATURA ESCRITA POR NIÑOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA	7
3.4.1. Técnicas para potenciar la creatividad narrativa	7
3.5 LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA ESCUELA.....	9
3.6 EL TRABAJO COOPERATIVO COMO METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CREATIVAS.	11
4. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	13
4.1 CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO	13
4.2 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO	14
5. PROPUESTA UNIDAD DIDÁCTICA.....	15
5.1 TÍTULO DE LA UNIDAD	15
5.2 PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	15
5.3 COMPETENCIAS Y OBJETIVOS	15
5.3.1 Competencias.....	15
5.3.2 Objetivos didácticos.....	17
5.4 CONTENIDOS.....	18
5.5 ACTIVIDADES	19
5.6 RECURSOS.....	28
5.7 CRONOGRAMA	28
5.8 DISEÑO DE LA EVALUACIÓN	29
6. CONCLUSIONES	32
7. CONSIDERACIONES FINALES	35
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
9. ANEXOS	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Objetivos del aprendizaje cooperativo.....	13
--	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Competencias trabajadas en la Unidad Didáctica.....	17
Tabla 2. Contenidos trabajados del área de Lengua Castellana y Literatura.....	19
Tabla 3. Contenidos trabajados del área de Educación Artística.....	19
Tabla 4. Grupos de trabajo y técnicas de creatividad narrativa.....	26
Tabla 5. Recursos.....	29
Tabla 6. Horario semanal asignatura Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica.....	29
Tabla 7. Planificación Sesiones Unidad Didáctica.....	30
Tabla 8. Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje Evaluables.....	31

1. INTRODUCCIÓN

Según el Decreto Foral 60/2014, de 16 de julio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Educación primaria en la Comunidad Foral de Navarra, el actual aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integrador.

Se parte de una visión interdisciplinar y de una mayor autonomía en la metodología didáctica del docente para ser capaz de diseñar procesos de aprendizaje que posibiliten la aplicación de los conocimientos aprendidos en las distintas áreas.

Respecto a la finalidad y objetivos de la Etapa de Educación Primaria, según el Artículo 3 del Decreto Foral citado, la finalidad de la Educación Primaria es facilitar al alumnado los aprendizajes de la lectura, la escritura, el sentido artístico y la creatividad entre otros.

Por otro lado, y en relación con esta Unidad Didáctica, uno de los objetivos de la etapa es “Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, desarrollando la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales” (p. 3).

En este Trabajo de Fin de Grado se profundiza sobre el arte de escribir, siendo la Lengua, el Arte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el trabajo colaborativo los cuatro pilares básicos del mismo. Todo ello orquestado de una forma dinámica e integradora a través del diseño de una Unidad Didáctica, elaborada desde un enfoque constructivista y creativo para el alumnado de tercero de Educación Primaria.

En las siguientes páginas se presenta la justificación del tema seleccionado, el objetivo general y los específicos de la propuesta de Unidad Didáctica, la pertinente revisión bibliográfica sobre el tema en cuestión destacando la importancia de trabajar de manera transversal la creatividad y la fantasía en el aula de Educación Primaria, a través del trabajo cooperativo y la relevancia de la asignatura de Educación Plástica y Visual. También se incluye la contextualización de la propuesta en la que se explican las características del centro y del alumnado al que va dirigida la misma. El documento continúa con el diseño completo de la Unidad Didáctica, las conclusiones del mismo y finalmente las consideraciones finales sobre lo aprendido a lo largo de todo el grado y las referencias bibliográficas.

1.1 JUSTIFICACIÓN

Me encuentro ante un folio en blanco. ¿Qué escribo? ¿Por dónde empiezo?

En el colegio siempre me entregaban los folios escritos. Además, no soy creativa, no haré bien este trabajo. (Elaboración propia).

Esta es la clase de pensamiento que ronda por la cabeza de algunos adultos, que en su día fueron niños educados en el paradigma de los contenidos y bajo metodologías tradicionales pasivas en las que el profesor poseía el saber, tomaba las decisiones y se hacía escuchar.

El cambio en el paradigma educativo acontecido en los últimos años, ha dejado atrás un aprendizaje tradicional, centrado en la reproducción de contenidos y caracterizado por una metodología única y pasiva, evolucionando hasta llegar al paradigma de la acción, que introduce estrategias y métodos didácticos variados y complementarios que tratan de implicar más al alumno en su propio proceso de aprendizaje, convirtiéndose el profesor en facilitador del mismo.

La presente Unidad Didáctica se diseña según esta nueva concepción del proceso de enseñanza, en la que el aprendizaje es acción exclusiva del alumno.

Para ello, el primer objetivo será el de implicar al alumnado en un escenario y dentro de una narración que otorgará al aprendizaje un valor significativo con un claro desafío, la escritura e ilustración de sus propios cuentos. Haciendo uso de una metodología operativa y participativa, se aspira a que la Unidad Didáctica se convierta en una experiencia de aprendizaje memorable, en la que la capacidad para crear y disfrutar no están reñidas con el esfuerzo y la garantía del aprendizaje y adquisición de los contenidos y competencias pertinentes.

La concepción de la creatividad es otro de los puntos importantes que justifican la necesidad de este trabajo ya que tradicionalmente, se ha considerado que solo algunos individuos como pintores, inventores o escritores poseían esta capacidad. Pero, ¿qué es la creatividad?, ¿es posible desarrollarla?

Esta propuesta de Unidad Didáctica nace del interés por defender que la creatividad no es una capacidad que poseen únicamente cierto tipo de personas, sino que por el contrario, la creatividad, así como la imaginación y la fantasía deben trabajarse en las aulas para poder llegar a desarrollar esta cualidad en todas las personas.

En relación con la literatura escrita por los niños, existen diversas opiniones. De acuerdo con Jiménez Fernández (2015):

Algunos piensan que esa literatura no contiene calidad literaria suficiente y solo gusta a los adultos —y no a los propios niños—, sobre todo porque nos dejamos llevar por la sensibilidad o el interés hacia todo aquello que crean los pequeños. Quizá su capacidad literaria está sometida a ciertas reservas, pero no así su capacidad creativa, su espontaneidad y su imaginación, por lo que habría que estimular este tipo de producciones en el aula (p. 147).

Por otro lado, en nuestra sociedad existen todavía una serie de creencias erróneas y prejuicios sobre la asignatura de Educación Artística, que este trabajo pretende evitar. La Expresión Plástica y Visual no es una asignatura diferente al resto, ya que posee contenidos objetivamente evaluables, no es solamente para los alumnos con aptitudes artísticas y no consiste en hacer manualidades sin ningún otro fin educativo.

Este trabajo también se desarrolla con la motivación personal y profesional de romper con esas creencias erróneas sobre esa asignatura y ejemplificar el potencial y la transversalidad de dicha materia.

En palabras de Valenciano-Plaza (2006):

La creación artística y plástica es un mundo muy especial tanto para el niño como para el adulto. Las imágenes, la forma de percibir las e interpretarlas y los sentimientos que despiertan juegan un papel muy importante en nuestra vida, por lo que es necesaria una adecuada formación plástica desde la infancia (p. 11).

Con todo lo aportado y con la intención de ofrecer una propuesta aglutinadora de todas estas ideas, se diseña esta Unidad Didáctica para ser impartida en las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística con el objetivo de que los alumnos escriban e ilustren sus propias historias haciendo uso de su creatividad, fantasía e imaginación.

También se incluye el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como elemento transversal según el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y por considerar que las mismas deben estar presentes en nuestra práctica docente, como un recurso y una herramienta imprescindible para la alfabetización digital y visual y al considerarse las TIC motores de aprendizaje.

2. OBJETIVOS DEL TFG: GENERAL Y ESPECÍFICOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar mediante el presente Trabajo de Fin de Grado son los que se indican a continuación.

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta de Unidad Didáctica innovadora integrando Arte, Literatura y Educación Plástica y Visual dirigida a alumnos de 3º de Educación Primaria, que fomente y de visibilidad a la literatura escrita por niños y las artes visuales.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar una revisión teórica y bibliográfica sobre la creatividad, el trabajo cooperativo, la Educación Plástica y la literatura escrita por niños, analizando su aplicación en la etapa de Educación Primaria.
- Planificar actividades concretas relacionadas con la escritura e ilustración de historias para el alumnado de 3º de Educación Primaria, para fomentar y dar visibilidad a la literatura escrita por niños y las artes visuales.
- Mostrar recursos y técnicas para fomentar la fantasía y el desarrollo de la creatividad cultivando la expresión lingüística.
- Ampliar la visión sobre la importancia de la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales en la educación para potenciar la creatividad, imaginación y otras conductas artísticas.
- Propiciar el uso de las TIC en la literatura infantil y en la Educación Plástica y Visual.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 MARCO LEGISLATIVO Y CURRICULAR

La presente propuesta de Unidad Didáctica se enmarca en la actual Ley Orgánica 8/2013, para la mejora de la calidad educativa y el Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria a nivel estatal.

A nivel de Comunidad Autónoma, la propuesta se basa en el DECRETO FORAL 60/2014, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Educación primaria en la Comunidad Foral de Navarra.

Para lograr que el aprendizaje basado en competencias sea realmente transversal, dinámico e integral, se debe partir de una visión interdisciplinar y de una mayor autonomía en la metodología didáctica, diseñando situaciones de aprendizaje que posibiliten la aplicación de los conocimientos aprendidos en las distintas áreas, de ahí la importancia de llevar a cabo proyectos interdisciplinares, motivo por el cual la presente Unidad Didáctica se aborda en colaboración de dos áreas, por un lado, Lengua Castellana y Literatura, del bloque de áreas troncales, y Educación Artística del bloque de áreas específicas.

3.2 ORIGEN Y CONCEPTO DE LOS TÉRMINOS CREATIVIDAD Y FANTASÍA

Tal y como se ha introducido en el apartado de la justificación se considera que la creatividad debe potenciarse en la escuela, a continuación, se hace una breve revisión bibliográfica sobre la misma y sobre la fantasía.

El término creatividad es un sustantivo derivado del latín *creare*. Al tratarse de un concepto multidisciplinario utilizado por profesionales de distintas ramas, a lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que se han dado.

Según Guerrero Armas (2009),

Para unos, la creatividad es el arte de buscar, probar, combinar de formas diferentes los conocimientos e informaciones de todo tipo; para otros, el pensamiento creativo, es el pensamiento innovador, exploratorio, atraído por lo desconocido, lo indeterminado; y hay quien cree, que la creatividad es la tendencia natural a la realización personal (p. 2).

Marín R. y De La Torre (1991) proponen otra visión de creatividad aplicable a muy diversos campos, por cotidianos o simples que nos puedan parecer. Para estos autores algo valioso en el campo de la creatividad sería sencillamente algo que sea diferente, no existente, que logra cumplir aspiraciones y necesidades.

Respecto al concepto de fantasía, tan necesaria la hora de inventar historias, según Jiménez Fernández (2015) “la palabra «fantasía» viene del griego *Phantasos*, personaje mitológico hijo del Sueño y encargado de producir las visiones mientras los mortales duermen. Se relaciona también con la facultad de imaginarse cosas inexistentes” (p.123).

Son numerosos los autores que se han preocupado por el estudio de la fantasía a lo largo de los años, según Jiménez Fernández (2015), algunos ejemplos son los siguientes:

- Para Tolkien, poeta y escritor, la fantasía es un derecho de toda persona, pues gracias a ella encontramos libertad y satisfacción.
- Einstein llegó a la conclusión de que la fantasía había significado más para él que su talento para absorber el conocimiento.
- Freud identificó la fantasía como la base del juego de los niños y en el arte de los adultos.

3.3 LA CREATIVIDAD Y LA FANTASÍA EN LA ESCUELA

Por lo tanto, sabiendo que la dimensión creativa ha sido y es centro de estudio, y que adquiere cada vez más relevancia y valor en el mundo actual, y que posiblemente así seguirá siendo en el futuro, la escuela debe dar respuesta a esta exigencia, convirtiéndose en una escuela creativa, diseñando proyectos y utilizando metodologías que permitan a los alumnos adquirir esta capacidad.

En su libro *Gramática de la fantasía*, Rodari explica que las palabras “imaginación” y “fantasía”, pertenecieron durante mucho tiempo a la historia de la filosofía. Por ello, no debemos sorprendernos si la imaginación en nuestras escuelas ha estado anestesiada durante años, priorizando la atención y de la memoria.

Contrariamente a lo que popularmente se pueda pensar, la capacidad creativa no es patrimonio de los “artistas” sino que es una capacidad que pueden desarrollar todas las personas. Es conveniente que como docentes comencemos a cultivar la creatividad en nuestros alumnos desde edades tempranas, así como el respeto a la inventiva en todas las actividades que se produzcan en la situación educativa. Para iniciar el aprendizaje de la creatividad el profesor debe ser él mismo creativo, (...) abierto a todo tipo de técnicas y medios que ayuden al proceso de aprendizaje.

3.4 LITERATURA ESCRITA POR NIÑOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

El lenguaje es un medio de comunicación y de expresión y, como tal, es base de la creatividad.

Los docentes tenemos el poder de despertar el placer por la lectura y proponer la escritura de cuentos a nuestro alumnado como un juego creador y divertido.

Juego y fantasía van de la mano durante la infancia y responden a la necesidad de los niños de no conformarse con su propia vida e imaginar y explorar otros mundos en el que los únicos límites los pone su imaginación.

¿Podemos considerar a los niños creadores de literatura? ¿Sería verdadera literatura la creada por los propios niños? Las respuestas a estas preguntas pueden diferir entre los expertos de la Literatura Infantil y Juvenil, sin embargo, Jiménez Fernández (2015) comenta que desde el punto de vista docente, se deberían tener en cuenta esas creaciones como un tipo de más de literatura.

Lo más sencillo sería afirmar que literatura infantil es solo la creada para niños, considerándolos únicamente como receptores de obras literarias, pero no es así. Esa sería una postura pasiva, contraria a la actividad, creatividad e imaginación innatas en el niño. El niño es de por sí creativo e imaginativo y la literatura es uno de los medios para dar rienda suelta a esa imaginación y creatividad, con la que también se pueden manifestar sentimientos y emociones. (Jiménez Fernández, 2015, p.127).

El ejercicio de la imaginación está muy presente en la literatura. La imaginación es una fuente de contenidos, de risa, de alegría y de satisfacción, que permite a los alumnos superarse y hacer las cosas como desean, sin que se les tache por ejemplo de estar distorsionando la realidad en sus cuentos.

3.4.1. Técnicas para potenciar la creatividad narrativa

En relación a cómo potenciar la creatividad narrativa, existen varias opciones. Jiménez Fernández (2015) explica que para crear o inventar historias, podemos hacer uso de la improvisación. Sin embargo, considera que se lograrán mejores resultados si esta tarea se planifica utilizando lo que se ha denominado “*metodología para crear*”.

Según Ceballos (2013) también podemos inspirarnos gracias a vivencias, experiencias, imágenes o emociones que pueden provenir de la escucha de cuentos e incluso abrir la puerta de la imaginación y la creatividad gracias a los sueños que el niño ha tenido.

La inspiración también puede provenir de otras experiencias vividas como excursiones o paseos al aire libre: el olor de las flores en primavera, el sol de verano, los animales del zoo que se convierten en protagonistas de sus creaciones...

Una vez encontrada la inspiración, disponemos de ciertos mecanismos muy útiles para inventar y dejar volar la imaginación. Rodari, (en Jiménez Fernández (2015), p. 127), convencido de que la creatividad no es algo exclusivo de artistas sino que puede y debe fomentarse en la escuela, comenzó a escribir y divulgar una serie de técnicas para inventar historias, convirtiéndose en el padre de la escritura creativa. En su libro *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias* (1996), ofrece varias de esas técnicas para potenciar la creatividad narrativa, también recogidas en Jiménez Fernández (2015), entre ellas se destacan las siguientes:

- **Binomio fantástico:** se crea una historia a partir de dos palabras inconexas. Se trata de que los niños dicten palabras al azar sin que otros las escuchen. Gracias a este procedimiento surgen palabras que en principio no tienen relación, como rana y zapato, que activan la imaginación y la fantasía y que enlazadas con una preposición y artículos pueden dar lugar al título de una nueva historia: «Una rana en mi zapato» / «El zapato de la rana» ...
- **Hipótesis fantástica:** se trata de una técnica en la que se crea una historia partiendo de la pregunta: *Qué ocurriría si...* Para formular esa pregunta se eligen al azar un sujeto y un predicado. Por ejemplo, libro y hablar. ¿Qué ocurriría si de repente el libro que estamos leyendo se pone a hablar?...
- **Transformando historias o los cuentos al revés:** pese a que los niños suelen ser conservadores en cuanto a historias se refiere, cuando un cuento como podría ser el de Pinocho, ya no tiene mucho que decirles, están dispuestos a darle un giro y transformar la historia, cambiando el final, modificando la conducta de uno de los personajes, etc. las opciones son casi infinitas. Por ejemplo, Pinocho es un niño obediente, que nunca miente, buen hijo y el Grillo parlante le provoca para cometer fechorías. Aceptan el nuevo punto de vista que renueva el interés en la historia misma.
- **Caperucita Roja en helicóptero:** esta técnica consiste en darle al alumnado algunas palabras con las que deberán inventar una historia. Cinco palabras, por ejemplo, “niña”, “conejo”, “país”, “agujero”, “sombrerero”, que sugieren el clásico de Alicia en el País de las Maravillas. La sexta rompe la serie: por ejemplo, “slime”. Un material viscoso con el que los alumnos están acostumbrados a jugar y que es muy atractivo para ellos. A través de este ejercicio-juego se puede medir la capacidad de los niños para reaccionar frente a un elemento nuevo, para absorber la palabra dada en la historia conocida. Un experimento de invención es bueno cuando los niños se divierten con él.
- **Qué ocurre después:** aún terminado el cuento, existe siempre la posibilidad de un “después”. Tras la lectura de un cuento, conocemos a los personajes, su comportamiento, las relaciones entre sí y son capaces de jugar a imaginar que ocurre con los personajes al final del cuento. ¿El lobo feroz no vuelve a casa de los tres cerditos nunca?

- **Ensalada de cuentos:** en esta técnica los personajes de diferentes cuentos conviven en un encuentro fantástico. Los alumnos pueden utilizar personajes de cuentos que ya conozcan para crear una nueva historia. Por ejemplo: una mañana por los pasillos del convento, Fray Perico se encuentra con una bella dama, su nombre es Blancanieves y va acompañada por tres cerditos...

Existen algunas condiciones que favorecen el desarrollo de la capacidad creadora y que deben ser tenidas en cuenta por los docentes a la hora de realizar actividades como las propuestas en esta Unidad Didáctica, entre ellas se destacan: ser respetuosos con las preguntas e ideas que presentan los estudiantes y hacerles ver que sus ideas son valiosas.

Si queremos llevar a cabo una pedagogía de la expresión creadora, se deben favorecer la libertad y la comunicación, crear un ambiente cómodo y de confianza, y en definitiva, como en cualquier otra actividad, creer en las posibilidades del alumnado.

En este trabajo, el maestro se transforma en un animador y promotor de la creatividad. Ya no es aquel que transmite un saber acabado, sino un adulto que trabaja con el alumnado para expresar y desarrollar los hábitos de la creación y de la imaginación en sus alumnos e incluso en sí mismo.

Al realizar este tipo de trabajos, el alumnado pasa de ser un “consumidor” a un creador y productor de valores y de cultura.

3.5 LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA ESCUELA

¿Cómo fueron las clases de Educación Plástica y Visual que la mayoría de los adultos recibimos?

Buena parte de nosotros diría que fueron manualidades, actividades en las que se creaban objetos para decorar el colegio en Navidades, Halloween, o para regalar en fechas señaladas como el Día del Padre o San Valentín.

Actualmente, éste área sigue siendo entendida de manera muy simplificada por el alumnado, las familias e incluso los docentes y los gobiernos encargados de diseñar las leyes educativas, entendiendo que la Educación Artística o plástica consiste en recortar, pintar y dibujar.

La concepción social de la Educación Artística está basada en una serie de prejuicios históricos sobre esta disciplina. Echando la vista atrás, comprendemos el por qué.

En los inicios de la filosofía occidental Platón rechaza de manera enérgica las representaciones visuales en sí mismas. Destierra al productor de imágenes y, debido a su desprecio por ellas, las desvincula del proceso educativo.

Por otro lado, en el mundo antiguo, las artes vulgares eran aquellas que hacían intervenir el trabajo físico y el pago. En este momento comienza la marginación de dicha disciplina, que acabará por convertirse en histórica y llegar hasta nuestros días.

Actualmente el campo de conocimientos, desarrollo de competencias, destrezas y valores que son propios de esta materia son más amplios, diversos y de gran importancia para la sociedad de la Cultura Visual en la que viven inmersos nuestros alumnos.

La Educación Artística incluye diversas metodologías, recursos y sistemas para la creación de imágenes y objetos. Entre ellas podemos encontrar las técnicas más tradicionales, de las que no hay que olvidarse, y otras más actuales como el Arte Contemporáneo o el uso de las TIC, videojuegos, el tratamiento digital de fotografías y vídeos entre otros.

Bravo Figueroa (2009), señala que los alumnos que viven en ambientes estimuladores, como podrían ser aquellos en contacto con la naturaleza o inmersos en un ambiente cultural adecuado, cuentan con más posibilidades de desarrollar su sensibilidad que aquellos rodeados de un medio monótono. En consecuencia, este autor también defiende la conveniencia de proporcionar al alumnado el máximo posible de oportunidades de contactar con la realidad de forma directa o mediática desde los primeros cursos escolares.

Si bien la naturaleza y la cultura son motores que ayudan a elaborar ideas creativas, esto no significa que los alumnos vayan a ser capaces de sensibilizarse y de reaccionar frente a la realidad, expresándose, por sí mismos, sin un trabajo de sensibilización previo.

La Educación Artística a través de la actividad educativa del área de Expresión Plástica y Visual se ocupa de la formación, desarrollo y educación de las experiencias estéticas que propician el desarrollo de la actitud estética, la sensibilidad hacia los valores estéticos de los objetos y sucesos de nuestro entorno.

Por otro lado, muchas de las vivencias y experiencias de nuestros alumnos están ligadas al consumo de imágenes. Las TIC, uno de los pilares de esta Unidad Didáctica, permiten a este área trabajar el tratamiento de la imagen digital a través de la técnica *Stop Motion*. Se trata de una técnica de animación que permite aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de fotografías sucesivas, cuyo resultado es un vídeo.

Para esta experiencia se ha seleccionado el Software de Windows *Movie Maker*. Un programa de uso sencillo para el alumnado y que con unos simples pasos permite crear y editar tus propios montajes de vídeo con transiciones y efectos. Para el desarrollo de esta experiencia, además de la herramienta *Movie Maker*, para crear un vídeo a través de la técnica *Stop Motion* serán necesarios otros recursos TIC como cámaras digitales y ordenadores.

Del mismo modo que las TIC forman parte de nuestra vida cotidiana, y de la de nuestros alumnos, debemos incluirlas de manera natural en la escuela.

Uno de los principales movimientos dentro de la Educación Artística es el aprendizaje para la Cultura Visual. La Educación Artística para la Cultura Visual busca tener en cuenta la capacidad de todas las culturas para producir arte, el uso de herramientas de creación de imágenes propias de nuestro presente y la inclusión del arte y productos visuales contemporáneos. Las artes nos ofrecen la posibilidad de materializar lo creado por la imaginación, propiciando la unión de distintas disciplinas y la creación de actividades prácticas relacionadas con las inquietudes y gustos del alumno, tal y como se presenta en esta Unidad Didáctica gracias a la unión entre literatura y creación artística.

En esta Unidad Didáctica se pretende que los alumnos representen aquello que han imaginado, aquello con lo que han fantaseado y que han expresado lingüísticamente, pretendiendo conseguir una experiencia de aprendizaje memorable.

3.6 EL TRABAJO COOPERATIVO COMO METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CREATIVAS.

Existe el convencimiento de que la educación ha de preparar para la vida y ha de estar ligada a los ideales democráticos; por consiguiente, se considera vital que para conseguirlo, el proceso de enseñanza aprendizaje se articule a través de la estructura cooperativa.

En una sociedad como la de hoy en día, que empuja a las personas a competir con sus semejantes, en lugar de mantener una competencia sana consigo mismos o luchar por conseguir unos objetivos comunes, el uso del aprendizaje cooperativo en las aulas se muestra como una de las claves para la mejora de las relaciones sociales.

Por otro lado, y teniendo en cuenta que actualmente nuestra labor docente se desarrolla en aulas multiculturales, según Linares Garriga (s.f.), se hace necesario hablar de la educación en la solidaridad, cooperación y colaboración entre el alumnado, que en un futuro no tan lejano serán ciudadanos de pleno derecho capaces desarrollar estos comportamientos, adquiridos gracias al trabajo cooperativo en las aulas, en sus comunidades.

Aunque el objetivo de este Trabajo de Fin de Grado no es ahondar en la teoría o investigaciones sobre el aprendizaje cooperativo sí se pretenden explicar algunas ideas sobre el aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo se puede definir como una estructura de trabajo en la que a través de la interacción, el intercambio de información y la evaluación del trabajo realizado, el alumnado consigue alcanzar objetivos que de manera individualista o competitiva no conseguirían alcanzar.

De los tres tipos de grupos de aprendizaje que distinguen los hermanos Johnson, grupos formales, grupos informales y grupos de base cooperativos, será el primero, grupos formales, el tipo de agrupamiento seleccionado para desarrollar esta propuesta de Unidad Didáctica.

Los grupos formales de aprendizaje cooperativo funcionan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase. Los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros de grupo completan la tarea asignada.

Se considera que el aprendizaje cooperativo es conveniente por los siguientes motivos (Johnson et al. 1994):

1. Se produce un rendimiento más elevado y una mayor productividad por parte de todos los alumnos (ya sean de alto, medio o bajo rendimiento) y motivación intrínseca.
2. Se dan relaciones positivas entre los alumnos, espíritu de equipo y relaciones solidarias.
3. Mayor salud mental: esto incluye el desarrollo social, integración, autoestima, capacidad de enfrentarse a la adversidad y las tensiones, entre otros.

Para Linares Garriga (s.f.), estos son algunos de los objetivos del Aprendizaje Cooperativo.

1. Superar la interacción discriminatoria.
2. Favorecer el establecimiento de relaciones de amistad, aceptación y cooperación, necesario para superar prejuicios y desarrollar la tolerancia.
3. Favorecer una actitud más activa hacia el aprendizaje.
4. Incrementar el sentido de la responsabilidad.
5. Desarrollar la capacidad de cooperación.
6. Desarrollar las capacidades de comunicación.
7. Favorecer el proceso de crecimiento del alumno y del profesor.

Figura 1. Objetivos del aprendizaje cooperativo. (Elaboración propia)

El rol de docente en la metodología de trabajo cooperativo consiste en ayudar al alumnado a expresarse, a comunicarse, a tomar decisiones y solucionar los posibles conflictos que puedan surgir a lo largo del trabajo.

En cuanto a la evaluación en el trabajo cooperativo y según los hermanos Johnson, un error muy frecuente no dar al alumnado el tiempo suficiente para reflexionar sobre su cooperación. Los estudiantes aprenderán en la medida en que reflexionan sobre lo acontecido.

Se debe dejar a los alumnos un tiempo para poder reflexionar sobre las cosas que el grupo hizo bien durante el trabajo conjunto, pensar en algo concreto que hizo cada miembro para contribuir a la eficacia del grupo y decirles qué fue, pensar en aquello que no se hizo bien y que se debería mejorar y finalmente, calificar tanto su propio desempeño en el grupo como el del grupo en general.

4. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

4.1 CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

El Colegio de Educación Primaria al que va dirigida esta propuesta se trata de un centro mixto concertado en el que se imparte Educación Infantil, Primaria y ESO.

Está situado en el centro urbano de la ciudad de Tudela, en el extremo sur de la Comunidad Foral de Navarra. La localidad cuenta con una población aproximada de 35.400 personas.

Tudela es la capital de la Ribera. La comarca de la Ribera y Tudela han sido históricamente agrícolas, aunque la implantación de empresas multinacionales en los alrededores de Tudela trajo consigo la creación de polígonos industriales en los años 60 y 70 del siglo XX.

Respecto a la oferta en educación y cultura de la zona, Tudela cuenta con varios centros públicos y concertados de Educación Infantil y Primaria, tres Institutos de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Universidad Pública y UNED, además de otros como la Escuela Oficial de Idiomas, Escuela de Música, teatros, etc.

En general se trata de una ciudad mediana, con una población joven y activa con una situación socioeconómica óptima, cuya primera lengua es el Castellano.

La escuela está formada aproximadamente por cuatrocientos cincuenta alumnos en la etapa de Educación Primaria, distribuidos en tres líneas desde P1 hasta sexto de primaria, cuyas clases están formadas por aproximadamente veintiocho alumnos por aula.

El centro dispone de aulas específicas para las asignaturas de Educación Plástica y Educación Musical, además del pabellón para Educación Física, biblioteca, sala de interioridad, laboratorio y aulas para tutorías, aulas polivalentes y salas reducidas para grupos de apoyo. Existen varios patios en los que se dividen las clases de las distintas etapas educativas.

Respecto a los recursos TIC, el centro cuenta con dos aulas de Informática además del “aula móvil” que consta de dieciséis portátiles mini y diez tablets. Hay un ordenador portátil fijo en cada aula, junto con una Pizarra Digital Interactiva.

Existe servicio de comedor y de acogida matinal, a la vez que diversas actividades extraescolares. La participación de los padres en el centro es muy activa a través del AMPA.

4.2 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

La propuesta de Unidad Didáctica ha sido diseñada para ser impartida en la clase de 3ºA formada por once niños y trece niñas. En general, se trata de un grupo abierto y colaborador, acostumbrado al trabajo en grupos cooperativos, cuya motivación por el aprendizaje es elevada y muestra una actitud positiva hacia el aprendizaje, los docentes y el centro educativo.

Desde que los alumnos empiezan la etapa en 1º de Educación Primaria, en principio se mantienen en el mismo grupo –clase hasta terminar la etapa, es decir, tienen los mismos compañeros de clase desde 1º hasta 6º de Primaria. Sin embargo, el actual grupo 3ºA no se formó en 1º. En el 2º curso se sucedieron algunos problemas entre alumnos y por ese motivo se decidió cambiar a algunos alumnos de clase, formándose el actual grupo de 3ºA, que ha resultado ser el mejor grupo de este curso de Educación Primaria por el clima de aula, comportamiento, trabajo diario y resultados académicos.

El nivel de participación de los alumnos en la clase es elevado. Levantan continuamente la mano para salir a la pizarra, leer en voz alta, dar su opinión, contar sus vivencias, reflexiones, corregir actividades o responder a las cuestiones planteadas por los docentes. Se tiene en cuenta su opinión, gustos e intereses para el diseño de los proyectos y actividades. Esta participación también está presente en la organización del aula y en el reparto de las tareas y funciones que los responsables semanales y de cada grupo deben realizar, como pueden ser subir y bajar las persianas, apagar o encender las luces, guardar los materiales a algún compañero en caso de ausencia, recogida y cuidado de materiales, etc.

El clima del aula y la convivencia en la misma es muy bueno y cuidado. Desde el inicio del curso y en el momento en el que se crean los grupos de trabajo cooperativo, se presta atención al clima general del aula y del grupo. Los grupos de trabajo y el grupo-clase reflexionan en ciertas actividades sobre cómo es el clima de trabajo, qué aspectos deben mantener por ser correctos y aquello que deben mejorar como equipo.

En el grupo-clase hay seis niños con necesidades específicas de apoyo educativo, aunque ninguno de ellos tiene adaptaciones curriculares significativas o muy significativas. Cuatro de ellos salen una vez a la semana con la logopeda del centro para trabajar la lectoescritura. Cinco de ellos acuden a un aula de apoyo con otra docente del centro para realizar el PRE (Plan de Refuerzo Educativo). Son aquellos alumnos que han pasado al tercer curso con algunas asignaturas del curso anterior suspendidas.

5. PROPUESTA UNIDAD DIDÁCTICA

5.1 TÍTULO DE LA UNIDAD

Los creacuentos en Ilustrolandia.

5.2 PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Esta Unidad Didáctica implica a dos áreas de la Educación Primaria, Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica y Visual. Son dos los centros de interés presentes en la misma, por un lado, la escritura de cuentos, y por otro, la ilustración de los mismos a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como elemento transversal.

Tanto la producción de cuentos como el uso de la imagen son importantes puesto que aparecen contemplados en los contenidos curriculares sobre comunicación escrita, educación literaria y educación audiovisual.

Para trabajar estos contenidos de manera lúdica y atractiva para el alumnado, se han diseñado una serie de actividades en las que se destaca el uso de varias técnicas propuestas por el maestro Giani Rodari en su libro *Gramática de la fantasía* para impulsar la creatividad narrativa. Por otro lado, teniendo en cuenta que nos hallamos inmersos en la era digital, se incluye el uso de la animación *Stop Motion* para ilustrar los cuentos.

A través de las distintas actividades se pretende que los alumnos hagan uso de su creatividad e imaginación, que se sientan autores, disfruten del proceso y se sientan satisfechos con el producto final, que será resultado del trabajo reflexivo en grupos cooperativos, la interdependencia positiva y el trabajo activo y participativo por parte de todo el grupo clase.

Las estrategias metodológicas utilizadas para el desarrollo de las actividades se enmarcan en la base del modelo constructivista del paradigma educativo, centrando el aprendizaje en el alumno, partiendo de los conocimientos previos y del contexto real del alumnado para conseguir un aprendizaje realmente significativo, anclado en la experiencia y la acción para conseguir un aprendizaje memorable.

5.3 COMPETENCIAS Y OBJETIVOS

5.3.1 Competencias

De acuerdo con el Decreto Foral 60/2014,

Las competencias suponen una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en

prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales (p. 2).

En el Artículo 8 de la citada ley educativa, se establece que las competencias a adquirir por el alumno serán las siguientes:

- 1- Comunicación lingüística.
- 2- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3- Competencia digital.
- 4- Aprender a aprender.
- 5- Competencias sociales y cívicas.
- 6- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7- Conciencia y expresiones culturales.

De estas siete competencias clave, serán seis las trabajadas en esta propuesta de Unidad Didáctica. La contribución a cada una de ellas se detalla en el siguiente cuadro.

Tabla 1. Competencias trabajadas en la Unidad Didáctica.

CC₁. Comunicación lingüística (CCL)	• Garantizada a través de los diversos contenidos desarrollados a lo largo de la unidad didáctica y que se especifican más adelante (ver apartado 5.4).
CC₂. Competencia digital (CD)	• Uso de aplicaciones informáticas. • Creación de contenidos. • Tener la curiosidad y la motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.
CC₃. Aprender a aprender (CPAA)	• Conocimiento de la disciplina y el contenido concreto de la tarea. • Estrategias de planificación, supervisión y evaluación de la tarea y el proceso que se ha llevado a cabo. • Motivarse para aprender. • Tener la necesidad y la curiosidad de aprender. • Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje. • Tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.
CC₄. Competencias sociales y cívicas (CSC)	• Saber comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos y mostrar tolerancia en el trabajo en grupo.

	• Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas del trabajo cooperativo. • Participar de manera constructiva en las actividades. • Participar en la toma de decisiones democráticas en grupo.
CC₅. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)	• Capacidad de análisis, planificación y organización de la tarea. • Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas. • Saber comunicar, presentar, representar y negociar. • Hacer evaluación y auto-evaluación. • Actuar de forma creativa e imaginativa. • Tener iniciativa, interés, proactividad e imaginación.
CC₆. Conciencia y expresiones culturales (CEC)	• Conocer la herencia cultural literaria. • Aplicar diferentes habilidades de pensamiento, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético a través de la literatura y la ilustración. • Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. • Se capaz de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño del proyecto.

Tabla número 1. Elaboración propia.

5.3.2 Objetivos didácticos

Se pretende que el alumnado adquiriera los siguientes objetivos durante el desarrollo de la Unidad Didáctica:

- Reconocer la estructura y elementos de los cuentos.
- Utilizar la lengua oral y escrita para reproducir y producir cuentos de forma coherente, cohesionada y adecuada.
- Dar a conocer al alumnado distintas técnicas para inventar historias, favoreciendo y potenciando la imaginación, creatividad y fantasía.
- Inventar, modificar y escribir cuentos aplicando la estructura y elementos de los mismos.
- Manipular y experimentar con distintos materiales para ilustrar los relatos.
- Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para ilustrar los cuentos a través del tratamiento digital de la imagen.

- Promover una actitud de trabajo en equipo, responsabilidad, tolerancia y respeto, participando activamente, valorando y apreciando el trabajo de todos los compañeros de clase.

5.4 CONTENIDOS

Tal y como se ha explicado en la justificación de la presente propuesta, esta Unidad Didáctica se diseña para ser impartida en las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística por lo que los contenidos a trabajar pertenecen a las dos áreas. Para la consecución de la propuesta será necesaria la colaboración del o de la docente que imparta la asignatura de Educación Plástica y Visual.

Tabla 2. Contenidos trabajados del área de Lengua Castellana y Literatura.

Lengua Castellana y Literatura	
Bloque 2. Comunicación escrita: Leer y Escribir. Leer.	Lectura de textos como fuente de información, de diversión y disfrute. Estrategias para la comprensión lectora de cuentos: Título. Ilustraciones. Estructura y elementos del cuento.
Bloque 2. Comunicación escrita: Leer y Escribir. Escribir.	Producción de narraciones que incluyen descripciones. Estrategias para la aplicación de las normas en la producción de textos. Estrategias para mejorar la escritura y la cohesión de texto (planificación, redacción del borrador, revisión, reescritura). Aplicación de las normas ortográficas básicas y signos de puntuación. Acentuación. Caligrafía. Orden y limpieza.
Bloque 4. Educación Literaria	El texto literario como fuente de comunicación, de placer, de juego, de entretenimiento, de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas, de aprendizaje, y como medio de organizarse y resolver problemas de la vida cotidiana. Textos de género narrativo: cuentos.

Tabla número 2. Elaboración propia.

Tabla 3. Contenidos trabajados del área de Educación Artística.

Educación Artística.	
Bloque 1. Educación Audiovisual.	Imagen digital.

Tabla número 3. Elaboración propia.

5.5 ACTIVIDADES

Las actividades resultan imprescindibles en el proceso educativo. El alumno aprende realmente sólo cuando las realiza. A través de su realización, de la acción, el alumno adquiere conocimientos, habilidades y actitudes.

Para la elección y diseño de las actividades se han tenido en cuenta algunos criterios como su adecuación a la madurez del alumno, que promuevan el aprendizaje activo por parte del alumno y partan de su entorno, que posibiliten su revisión, crítica y perfeccionamiento y sean variadas y realistas, entre otros aspectos.

A continuación, se detalla de manera ordenada la relación de actividades a realizar en la Unidad Didáctica.

Actividad 1 “Sueños para jugar”: motivación del alumnado y presentación de la Unidad.

Materiales

No se necesita ningún material para el desarrollo de esta sesión.

Espacio y distribución del grupo

Normalmente el alumnado está organizado en el aula por grupos de trabajo. En esta actividad les pido que nos reunamos todos en asamblea frente a la pizarra, sentados en el suelo y la docente se posiciona frente a ellos sentada en una silla.

Número de sesiones

Una sesión de 45 minutos.

Metodología

- La profesora comienza la sesión entrando en el aula algo inquieta y comenta a los alumnos lo que le ocurre:

Buenos días a todos, ¡os tengo que contar lo que me ha sucedido esta noche porque no me lo puedo quitar de la cabeza!

Estaba yo durmiendo tan tranquila cuando de repente, he comenzado a soñar, ¡y ha sido todo muy extraño! Esto es lo que he soñado, ¡¡atentos!!

Venía yo una mañana de primavera tan tranquila al colegio, los pajarillos cantaban y el sol brillaba. Me extrañaba un poco de no cruzarme con ningún alumno, ni profesores ni familiares en la entrada del colegio, tampoco había nadie en la sala de profesores...Y al entrar en clase, ¡sorpresa!, ¡en vuestras sillas estaban sentados unos pequeños marcianos en lugar vuestro! ¡Qué susto!

¡Me ha sonado el despertador y ya no sé cómo terminaba el sueño! Soy incapaz de dejar esta historia así, ¿cómo creéis vosotros que seguiría?

- A continuación, se empieza a dar a los alumnos el turno de palabra para que empiecen a fantasear y cuenten cómo seguirían ellos ese sueño. Se dirige el debate con algunas preguntas como: *¿De dónde vendrían estos pequeños marcianos?, ¿cómo os los imagináis?, ¿qué idioma hablarían?, pero y vosotros... ¿dónde estabais?, ¿cómo sería el fin de este sueño?, ¿vosotros habéis tenido sueños tan extraños como el mío?, ¿os imagináis como seguirían vuestros sueños?*
- Se van escuchando las versiones que dan los alumnos, sus experiencias, etc. Se cierra el debate y se les pregunta: *¿qué creéis que hemos estado haciendo durante este rato?, ¿qué hemos utilizado para seguir el sueño?* Las palabras esperadas serían: fantasear, imaginar, creatividad, inventar, etc.
- Se pregunta a los alumnos si les gusta hacer esto, inventar, fantasear, imaginar, etc. y que si les gustaría convertirse en autores de historias como las que hemos ido creando entre todos. Se espera que muestren entusiasmo y digan que sí y a continuación se les explica en qué consistirá la Unidad Didáctica al completo.

Actividad 2 “Expertos”: Estructura y elementos de los cuentos

Material

- Pizarra Digital
- Programa informático Cmap Tools
- Cuento breve: “Un robot para las vacaciones” (Anexo I).

Espacio y distribución del grupo

Se alterna el trabajo en grupo cooperativo de cuatro alumnos mediante las técnicas de “lápices al centro” y “folio giratorio”, con el trabajo en gran grupo al poner en común las ideas de cada grupo y completar el mapa conceptual.

Número de sesiones

Dos sesiones de 45 minutos.

Metodología

Retomando lo visto en la última sesión, se les explica a los alumnos que para convertirse en autores de cuentos, primero deberán convertirse en expertos de ese género narrativo y que para ello, vamos

a explorar el cuento titulado “*Un robot para las vacaciones*” para conocer la estructura y elementos de los cuentos.

Se proyecta en la PDI el cuento y la profesora lo lee en voz alta a los alumnos. Una vez leído se comenta con los alumnos el cuento, qué les ha parecido, etc., y comienza la labor de expertos a través del trabajo cooperativo utilizando la técnica de “*folio giratorio*” y “*lápices al centro*”, y la destreza de pensamiento denominada “*las partes y el todo*”. En este caso, el todo es el cuento y las partes serían la estructura y los elementos del cuento.

Se entrega a cada grupo de trabajo cooperativo una ficha con la plantilla de un mapa conceptual que deben ir completando.

Por un lado, la técnica de “*lápices al centro*” consiste en que todos los miembros del grupo deben dejar sus lápices en el centro de la mesa y a continuación pensar y debatir qué deben escribir en la primera casilla del esquema. Por otro lado, la técnica “*folio giratorio*” consiste en que todos los miembros del grupo deben escribir una parte del esquema y pasar la ficha al compañero de al lado para que continúe, y así sucesivamente.

Con la ayuda y preguntas del docente, que va completando en la PDI el mapa conceptual, se va desgranando el cuento y descubriendo su estructura y elementos. Una vez finalizado, se entrega una copia a cada alumno.

Como se puede observar, el objeto de conocimiento no se entrega al alumno, sino que es él mismo quien lo va elaborando, por lo tanto, el mapa conceptual final es el resultado del trabajo del alumno junto con la guía del docente. Se trata de una actividad exigente, por lo que se estima una duración de dos sesiones ya que exige cierto esfuerzo por parte del alumno y para ello necesita contar con tiempo suficiente para pensar, debatir y reflexionar.

En el Anexo II se incluye un ejemplo de cómo podría quedar el mapa conceptual.

Actividad 3 “Ronda de Expertos”: Fijación y aplicación.

Materiales

- Cuento y ficha “Experto”.

Espacio y distribución del grupo

El alumnado está sentado en sus grupos de trabajo cooperativo pero las exposiciones se realizan en gran grupo.

Número de sesiones

1 sesión de 45 minutos

Metodología

En la sesión inmediatamente anterior se pide a los alumnos que como trabajo para casa elijan un cuento breve que tengan en casa y que ya hayan leído para completar la “Ficha de Experto” sobre ese relato (Anexo III). En esta sesión los alumnos voluntarios y otros seleccionados por el docente saldrán con su ficha a explicar al resto de la clase la estructura y elementos de su cuento.

La ficha será recogida por la docente para su evaluación y calificación.

Actividad 4 “Transformando Cuentos”

Materiales

- Ficha instrucciones
- Folios
- Lápices y rotuladores de colores.

Espacio y distribución del grupo

El alumnado está dispuesto en mesas por grupos de trabajo cooperativo de máximo cuatro alumnos para facilitar el trabajo cooperativo.

Número de sesiones

Dos sesiones de 45 minutos.

Metodología

- La sesión se iniciará con un breve recordatorio de la estructura y elementos de los cuentos.
- Se retoma el cuento “Un robot para las vacaciones”, comentando con los alumnos quienes eran las personas, qué ocurría en la historia y como era el final. Se preguntará a los alumnos si les gusta el final del cuento, qué hubiesen hecho ellos de encontrarse a un robot, etc.
- Con las ideas que van surgiendo, se propone a los alumnos que en su grupo cooperativo transformen la historia, reescriban el cuento e ilustren alguna de las escenas del relato transformado.
- Se entrega a cada grupo la ficha “Transformando cuentos” (Anexo IV) con las instrucciones a seguir y dos folios, uno para utilizarlo como borrador y otro para reescribir el cuento.
- Una vez que los grupos hayan reescrito la historia y la hayan ilustrado, la deberán leer a sus compañeros y será recogida por la docente para su evaluación y calificación.

Actividad 5 “Autores e Ilustradores de Cuentos”

Materiales

- PDI
- Ficha “Borrador Nuestro Cuento”
- Ficha “Nuestro Cuento”
- Varios: Cartulinas de colores, rotuladores, lápices de colores, plastilina, juguetes, témperas, pinceles, etc.
- Dos cámaras digitales
- Ordenador portátil

Espacio y distribución del grupo

Desde la primera hasta la cuarta sesión se trabajará en el aula habitual del grupo-clase.

La quinta y séptima sesión se desarrollarán en el aula de Educación Plástica por su amplitud y para trabajar más cómodamente con los materiales.

La octava y novena sesión tendrán lugar en el aula de Informática.

Se crearán seis grupos de trabajo, de cuatro alumnos cada uno.

Número de sesiones

Se realizarán un máximo de nueve sesiones de 45 minutos.

Metodología

Se explicará a los alumnos que se van a convertir en escritores e ilustradores de sus propios cuentos.

En primer lugar, deberán inventarse un cuento por grupo utilizando unas técnicas desarrolladas en el punto 3.4.1.

En segundo lugar, se utilizará la técnica *Stop Motion* para ilustrar sus cuentos y para ello, habrán de crear los materiales necesarios (escenario, personajes, objetos, etc.) para hacer las fotografías y finalmente montar el vídeo con el software Movie Maker. Gracias a la técnica *Stop motion* es posible aparentar el movimiento de objetos estáticos a través de una sucesión de imágenes. Se trata de un recurso educativo que ofrece múltiples posibilidades con las que hacer más motivador y completo el aprendizaje.

El modo profesional es unir 24 *frames* cada segundo, sin embargo, en esta Unidad Didáctica bastará con 4 o 5 *frames* por segundo, generándose un movimiento suficiente para que el resultado sea bueno y el alumnado aprenda y disfrute.

Respecto a los materiales necesarios para ilustrar la historia, existe una gran variedad: plastilina, cartulina para dibujar los lugares en los que se desarrolla la acción, personajes y objetos dibujados y recortados, materiales reciclados, objetos caseros, juguetes, etc.

El alumnado ya ha trabajado la descripción y el diálogo por lo que pueden incluir fragmentos de estos tipos de textos en sus cuentos.

En todo momento se debe proveer al alumnado con las pautas y ejemplos necesarios para realizar el trabajo de cada sesión. Además, durante el desarrollo de todas las sesiones, las docentes deberán ir pasando por las mesas de los grupos revisando el trabajo realizado, hablando con los alumnos, resolviendo los posibles conflictos que puedan surgir y todo aquello que consideren necesario para guiarlos en el proceso y tomar nota del trabajo realizado para la evaluación continua.

La flexibilidad debe estar presente durante todo el proceso, es decir, se debe permitir modificar ciertos detalles del cuento, estructura o elementos del mismo durante la elaboración del mismo. La historia podría tomar un rumbo ligeramente distinto al previsto en las primeras sesiones pero sin que ello suponga un retroceso en el trabajo realizado. El alumnado debería comunicar esos cambios a la docente para valorar si están a tiempo de realizarse o no.

Se debe utilizar la técnica de trabajo cooperativo “folio giratorio” para que todos los alumnos escriban, revisen lo que han escrito otros y vayan pensando en los escenarios y materiales que van a necesitar para ilustrar su relato.

Las familias del alumnado son invitadas a participar en la Actividad 5 “Autores e Ilustradores de Cuentos” a partir de la cuarta sesión para ayudar con la creación de los materiales, realización de fotografías y montaje del vídeo.

A continuación, se detalla el desarrollo de la actividad en cada sesión de trabajo.

1ª Sesión:

- Se distribuirá a los alumnos en seis grupos de trabajo cooperativo de cuatro alumnos cada uno. Serán grupos heterogéneos.
- Se explicará en qué va a consistir la actividad al completo, desde la escritura del cuento pasando por la creación de los materiales y su ilustración a través de la técnica *Stop Motion*.
- Se preguntará a los alumnos sobre la estructura que debe tener el cuento y los elementos que se deben encontrar en él, para posteriormente proyectar esta información en la PDI con el mapa conceptual creado en la segunda sesión.
- Se explicará al alumnado que dependiendo del tamaño de su letra, el cuento debe tener una extensión mínima de una cara de folio y máximo dos; y por otro lado, que tengan en cuenta

que deberán crear los escenarios y personajes que aparecen en su relato, y que por lo tanto, no deberían ser muchos para facilitar el trabajo posterior.

2ª Sesión:

- Ante todos los alumnos, se asignará a cada grupo una técnica de Giani Rodari y se les explicará en qué consiste para que la puedan aplicar. A continuación se ejemplifican las posibilidades:

Tabla 4. Grupos de trabajo y técnicas de creatividad narrativa.

GRUPO	TÉCNICA	PROCEDIMIENTO
Grupo 1	Cuentos al revés	Se pide al grupo que elija un cuento que conozcan todos y que lo transformen. Puede ser un cuento clásico o cualquier otro que hubiesen leído en clase. Por ejemplo, Pinocho es un niño obediente, que nunca miente, buen hijo y el Grillo parlante le provoca para cometer fechorías.
Grupo 2	Hipótesis fantástica	Se pide al grupo que cree una historia a partir de la pregunta: <i>¿Qué ocurriría si...?</i> Un miembro del grupo elige al azar un sujeto y otro miembro elige una acción. Por ejemplo, libro y hablar. ¿Qué ocurriría si de repente el libro que estamos leyendo empieza a hablar?
Grupo 3	“Caperucita Roja en helicóptero”	Se da al grupo las siguientes palabras: niña, conejo, país, agujero, sombrerero, que sugieren el clásico de Alicia en el País de las Maravillas. La sexta rompe la serie: por ejemplo, “impresora 3D”.
Grupo 4	¿Qué ocurre después	Se pide al grupo que elija un cuento que conozcan todos y que lo transformen. Puede ser un cuento clásico o cualquier otro que hubiesen leído en clase. Deberán imaginar que ocurre con alguno de personajes al terminar el cuento. Por ejemplo: ¿El lobo feroz no vuelve a casa de los tres cerditos nunca?
Grupo 5	Ensalada de cuentos	Se pide al grupo que elija como máximo tres personajes de cuentos que ya conozcan para crear una nueva historia en la que sean los protagonistas. Por ejemplo: una mañana por los pasillos del convento, Fray Perico se encuentra con una bella dama, su nombre es Cenicienta...
Grupo 6	Binomio fantástico	Se pide a dos alumnos del grupo que digan cada uno una palabra sin que ninguno sepa qué palabra ha seleccionado el otro. De este azar pueden surgir palabras como rana y zapato, que enlazadas con una preposición y artículos formarán el título de su cuento: «Una rana en mi zapato» / «El zapato de la rana» ...

Los alumnos podrán traer los cuentos seleccionados al aula o hacer una visita a la biblioteca del centro o a la municipal para tomarlos prestados. La docente asesorará y guiará a los alumnos en sus elecciones.

- Durante el resto de la sesión se deja que en cada grupo aporten sus ideas, opiniones, opciones, etc. para comenzar con la escritura del cuento en la próxima sesión. La docente va pasando por las mesas de los grupos para escuchar sus ideas y guiarlos.

3ª Sesión:

Los grupos deben trabajar en el borrador del cuento. Todos los miembros del grupo deben aportar sus ideas para poco a poco ir perfilando el inicio, desarrollo y final del cuento, así como los personajes, el lugar, el tiempo, escenarios y materiales para la ilustración, etc. Al finalizar esta sesión los grupos deben haber escrito el borrador y al menos la introducción del cuento.

4ª Sesión

La cuarta sesión se dedicará a finalizar el borrador del cuento, la escritura del desarrollo y final del mismo. Cada grupo debe entregar el borrador y el cuento a la docente para su revisión.

5ª Sesión

Tras la revisión de los borradores y los cuentos escritos por cada grupo la docente comentará brevemente con ellos los aspectos más positivos, puntos a mejorar o aquello que considere necesario.

Se comienza a trabajar en la creación de los materiales para la ilustración del relato, empezando por los escenarios y continuando con los personajes y objetos necesarios.

6ª Sesión

Se continúa con la creación de los materiales para ilustrar la historia. A medida que se van creando, las docentes van pasando por las mesas de trabajo de los distintos grupos para ayudarles a fotografiar las distintas escenas del cuento y éstas se encargan de descargar las imágenes en el ordenador, creando una carpeta para cada grupo e indicando el orden de cada imagen. Los miembros de cada grupo se deben responsabilizar de traer al aula los materiales de casa que pudiesen utilizar.

7ª Sesión

En esta séptima sesión los grupos deben terminar de crear los materiales y hacer las fotografías necesarias.

8ª Sesión

Esta sesión se desarrolla íntegramente en el aula de Informática. Se asigna un ordenador a cada grupo de alumnos. En el ordenador deben encontrar la carpeta con todas las fotografías que han ido realizando y que las docentes habrán descargado previamente y el software informático *Movie Maker*.

El uso del programa es sencillo, no obstante, el montaje del vídeo debe realizarse de manera muy guiada y pauta por las docentes. Una de ellas se colocará en el ordenador del profesor proyectando la pantalla de su ordenador para guiar en los pasos y la otra deberá ir pasando por los distintos grupos para resolver posibles problemas.

En primer lugar se deben cargar las fotografías en el orden correcto.

En segundo lugar, incluir el título del cuento añadiendo el color deseado al fondo y el tipo de letra y los créditos, que deben incluir el nombre del colegio, nombre y apellido de los miembros del grupo, curso y año escolar. Se debe mostrar a los alumnos cómo editar el texto y el fondo de los créditos.

A continuación los grupos deben comenzar a incluir el texto en los distintos *frames* y seleccionando la duración para cada uno.

9ª Sesión

Esta sesión también se desarrolla íntegramente en el aula de Informática. Los grupos deben continuar incluyendo el texto del cuento de manera abreviada en los distintos *frames* y seleccionando la duración y animación deseada para cada uno.

10ª Sesión

Los grupos deben terminar de montar el vídeo en el aula de informática. Las docentes supervisarán el montaje pasando por los distintos grupos y revisarán el resultado final antes de mostrarlo al resto de la clase.

Finalmente, una vez en el aula-clase cada grupo proyectará su cuento para toda la clase y contará cómo ha sido su experiencia en general aplicando las técnicas creativas, elaborando los materiales necesarios, haciendo fotografías y montando el vídeo.

Difusión de la Actividad

Si existe la posibilidad, es importante difundir el resultado del esfuerzo de los alumnos y de los docentes. Se podría realizar una difusión interna, para otros docentes por ejemplo y difusión externa, para las familias y la comunidad en general. La difusión de los resultados mejora la implicación, la autoestima y al mismo tiempo mejora el contacto con las familias, aumentando el nivel de transparencia en nuestro trabajo. Del mismo modo, la visibilización de nuestro trabajo y centros educativos.

Se podría crear un vídeo resumen de las experiencias contadas por los alumnos, lo que han aprendido, aquello con lo que han disfrutado, cómo ha sido el trabajo en grupo, etc. para que tanto las familias como el resto de la comunidad educativa pudiesen ser partícipes del trabajo realizado.

5.6 RECURSOS

A continuación, se resumen los recursos tanto humanos como ambientales utilizados durante el desarrollo de la Unidad Didáctica, los materiales y las herramientas tecnológicas utilizadas en la misma.

Tabla 5. Recursos.

Humanos	Profesora Lengua Castellana y Literatura, Profesora Educación Plástica y Visual, familiares del alumnado u otros docentes interesados.
Ambientales	El aula-clase donde se lleva a cabo la actividad diariamente, aula de Educación Plástica, biblioteca y aula de Informática.
Materiales	Cuento infantil: “Un robot para las vacaciones”, cuentos, fichas de trabajo, fichas de trabajo, cartulinas, rotuladores, tijeras, pegamento, ceras, folios, etc.
Tecnológicos	Pizarra Digital (ordenador y proyector), programa informático Cmap Tools, cámara digital, trípode, ordenadores y software Movie Maker.

Tabla número 5. Elaboración propia.

5.7 CRONOGRAMA

Las siguientes tablas presentan la información sobre la distribución de las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica en el horario semanal, así como una posible programación de las actividades, sesiones y sus hipotéticas fechas de realización.

La duración efectiva de las clases es de 45 minutos por lo que la dedicación semanal a la Unidad Didáctica sería de 4 horas y 30 minutos aproximadamente. Se realizaría en el tercer trimestre, en el mes de abril.

Tabla 6. Horario semanal asignatura Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNTES
P	A	T	I	O
		LENGUA		
LENGUA			LENGUA	
C	O	M	E	R
	LENGUA			
			ED. PLÁSTICA	LENGUA

Tabla 6. Elaboración propia.

Tabla 7. Planificación Sesiones Unidad Didáctica.

ACTIVIDAD	NÚMERO DE SESIONES	FECHA DE REALIZACIÓN
Actividad 1 “Sueños para jugar”	1	9 de abril
Actividad 2 “Expertos”	2	10 y 11 de abril
Actividad 3 “Ronda de Expertos”	1	12 de abril
Actividad 4 “Transformando Cuentos”	2	12 y 13 de abril
Actividad 5 “Autores e Ilustradores de Cuentos”	10	16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25 y 26 de abril

Tabla número 7. Elaboración propia.

5.8 DISEÑO DE LA EVALUACIÓN

La evaluación constituye una de las tareas más importantes del profesor. Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado debe ser continua, global, formativa y personalizada.

Se exige que la evaluación no se dé sólo al final del proceso, es decir, que no se evalúe sólo el resultado, sino que la acción evaluadora requiere atender también al proceso y a la evolución de los aprendizajes.

Por otro lado, la recogida de información puede ser no sólo de datos objetivos, sino que también cabe incluir valoraciones cualitativas tales como la opinión de los alumnos.

De los diferentes sistemas de evaluación, en la presente Unidad Didáctica se utilizarán los siguientes:

- **Heteroevaluación:** es la evaluación del alumno realizada por las docentes.
- **Autoevaluación:** al realizarse la mayor parte de la Unidad Didáctica a través del trabajo cooperativo, la autoevaluación permitirá a los distintos grupos realizar una reflexión a través de una ficha sobre el trabajo realizado y evaluarse a sí mismos como grupo. Este tipo de evaluación proporciona protagonismo y autonomía al alumno. (Ver Anexo VI).
- **Autoevaluación del profesor:** para aprender de lo que se hace es necesario que también el profesor evalúe su propia actuación. A través de la observación y opinión de los alumnos, así como autocrítica de su propia actuación, se podrá ir puliendo y mejorando todos los aspectos implicados en el proceso.

En función de su temporalización, se realizarán tres tipos de evaluación:

- **Evaluación inicial o de diagnóstico:** tiene el objetivo de conocer la situación de los alumnos en el momento concreto en que se realiza la evaluación, a fin de recoger la información necesaria para personalizar la acción educativa. Durante la segunda sesión de la Unidad Didáctica en la que los alumnos deben trabajar sobre la estructura y elementos de

los cuentos se observan sus respuestas y se realiza un breve análisis global del grupo para detectar los conocimientos previos.

- **Evaluación formativa o continua:** la acción evaluadora debe convertirse en una actitud continua del maestro para estudiar el avance progresivo de los alumnos hacia los objetivos propuestos. Entre las técnicas que la llevan a cabo, en esta Unidad Didáctica se realizará una observación continua de las actividades, recogida de fichas de trabajo realizadas tanto individualmente como en equipo y preguntas orales individuales y colectivas.
- **Evaluación final o sumativa:** es aquella que trata de evaluar los resultados tras el proceso de enseñanza-aprendizaje para comprobar el grado de adquisición de los objetivos planteados para la Unidad Didáctica

En esta propuesta los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables serán los siguientes:

Tabla 8. Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje Evaluables.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Es capaz de reconocer la estructura y elementos de los cuentos.	Reconoce la estructura de contenido del texto narrativo. Identifica las características propias del texto narrativo.
Conoce distintas técnicas para inventar historias, favoreciendo y potenciando la imaginación, creatividad y fantasía.	Produce textos sencillos a partir de unas pautas.
Inventa, modifica y escribe cuentos aplicando la estructura y elementos de los mismos.	Produce cuentos sencillos empleando de forma coherente la lengua escrita y la imagen para expresar situaciones comunicativas concretas. Presenta con claridad y limpieza los escritos cuidando: presentación, caligrafía legible, márgenes, organización y distribución del texto en el papel.
Manipula y experimenta con distintos materiales para diseñar la ilustración de los relatos.	Experimenta con distintos materiales y técnicas.
Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para ilustrar los cuentos a	Conoce los pasos básicos para la creación de una película de animación.

través del tratamiento digital de la imagen.	Elabora un story board para un cortometraje de animación.
Muestra una actitud de trabajo en equipo, responsabilidad, tolerancia y respeto, participando activamente, valorando y apreciando el trabajo de todos los compañeros de clase.	Respeto y aplica las normas socio-comunicativas: turno de palabra, participación activa y escucha.

Tabla número 8. Elaboración propia.

Todos los datos sobre la evaluación quedarán recogidos en una rúbrica cuyos descriptores aparecen en el Anexo VII.

6. CONCLUSIONES

Cabe comenzar este apartado de conclusiones resaltando una idea como eje motor de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y que aparece indicado en el Preámbulo I de la Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa: “el alumnado es el centro y la razón de ser de la educación” (p. 97858).

Los docentes debemos tratar a nuestros alumnos y alumnas como lo que son, los adultos del futuro y por lo tanto, lo más valioso que tenemos como sociedad. No encontraremos un niño igual que otro pero todos ellos tienen algo en común, son niños con sueños e ilusiones valiosas y con mucho talento. En este sentido, se deben mantener siempre unas expectativas positivas sobre nuestros alumnos, garantizando la igualdad de oportunidades y creando las condiciones necesarias para estimular su espíritu y el logro de sus aspiraciones.

Los docentes, junto con la imprescindible ayuda de las familias, nos encontramos en una posición privilegiada para motivarlos, desarrollar sus talentos, ayudarles a superar barreras y generar ambiciones, respetando siempre la diversidad existente, inculcando los valores considerados como universales y enseñando con el ejemplo.

Además, no debemos olvidarnos de que si pretendemos estimular el amor y la afición por la literatura, la escritura y la ilustración de cuentos, deberemos predicar con nuestra propia actuación, ya que nuestra motivación y ejemplo influirán decisivamente en la motivación del alumnado.

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una Unidad Didáctica diseñada y pensada para ser desarrollada con alumnos de Tercero de Educación Primaria. En concreto, para el diseño de la misma, he tenido en mente el grupo clase con el que realicé el Prácticum I y II, aunque no se ha puesto en práctica con ellos. No obstante, la secuenciación, metodología elegida y el diseño de las actividades se ha realizado de acuerdo a mi experiencia en prácticas con este grupo, teniendo en cuenta como se trabaja en el aula con alumnos de este grupo de edad, sus gustos, ritmo de trabajo, preferencias y dificultades.

Partiendo de estas premisas, se ha desarrollado una propuesta de Unidad Didáctica lúdica y creativa a la par que exigente por lo demandante que puede ser tanto para el docente como el alumnado.

Aunque la etapa de Educación Primaria está formada por áreas, entre los objetivos de todo docente debe estar el de tratar de trabajar desde la interdisciplinariedad. Esta propuesta se trabaja relacionando los contenidos de dos áreas, Lengua Castellana y Literatura y la Educación Artística, unidas a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Debido al gran desconocimiento de las posibilidades de la asignatura de Educación Plástica y de su didáctica, todavía hoy sigue siendo una de las asignaturas más relegadas en el currículo y el horario escolar.

El objetivo general de este TFG era precisamente diseñar una propuesta de Unidad Didáctica integrando la Literatura y la Educación Plástica y Visual, que fomentase y diese visibilidad a la literatura escrita por niños y las artes visuales. Las expectativas respecto al cumplimiento de ese objetivo han sido cubiertas mediante el diseño de las actividades propuestas en la Unidad Didáctica, para las que ha sido necesario un proceso de investigación y reflexión.

Por otro lado, entre los objetivos específicos se incluía el de mostrar recursos y técnicas para fomentar la fantasía y el desarrollo de la creatividad cultivando la expresión lingüística. Con este propósito se han revisado y aplicado en el diseño de las actividades las técnicas propuestas por Gianni Rodari (1996) en su libro *Gramática de la Fantasía*.

Además de éste último, otro de los objetivos específicos era el de propiciar el uso de las TIC en la literatura infantil y en la Educación Plástica y visual, habiendo sido éstas la herramienta utilizada para la ilustración de los cuentos.

Las TIC son consideradas recursos educativos como podrían ser por ejemplo las fichas, sin embargo, su utilización es también un fin educativo recogido entre las competencias básicas. Los docentes debemos tratar de encontrar el equilibrio entre las herramientas tradicionales y hacer un esfuerzo para no quedarnos obsoletos frente a lo que nos ofrecen los rápidos avances tecnológicos, su gran atractivo y las oportunidades que ofrecen para la innovación educativa, como puede ser en este caso, la aplicación de la técnica de *Stop Motion* mediante el software Movie Maker para llevar a cabo la ilustración de las historias.

Aunque evidentemente las TIC cuentan con ciertos límites como podría ser el individualismo, los maestros debemos saber combinar las tareas colectivas y personales adecuadamente. Pese a que cada vez son más los docentes que utilizan las TIC y las técnicas de trabajo cooperativo en sus aula, todavía existen voces críticas con respecto a la efectividad del trabajo colaborativo. En esta propuesta de Unidad Didáctica se plantea una dinámica de grupo de carácter lúdico, también mediante el uso de las TIC, en la que es necesario concentrarse y seguir cierto orden y disciplina, así como respetar el trabajo de todos los componentes del grupo para obtener un resultado adecuado.

Es cierto que durante el trabajo en grupo se puede apreciar un nivel de bullicio mayor a cuando los alumnos trabajan individualmente, pero el ser humano es comunicativo por naturaleza, y durante el trabajo en grupos cooperativos los alumnos hablan del trabajo que están realizando, aprenden a

comunicar sus opiniones, a utilizar lenguaje asertivo y este tipo de agrupamiento y metodología puede tener efectos muy beneficiosos sobre la formación cívica del alumnado.

Los avances en la investigación educativa en los últimos años han contribuido a cambiar la perspectiva sobre cómo el profesor debe enseñar a sus alumnos, es decir, los avances en el campo educativo han dado lugar a nuevas estrategias didácticas centradas en una metodología más operativa y participativa, en la que el aprendizaje es acción exclusiva del alumno.

Las posibilidades de interdisciplinariedad, el uso de las TIC y el trabajo cooperativo conseguimos potenciar el aprendizaje activo y significativo por parte del alumnado. Este aprendizaje activo, no solo incluye las actividades prácticas o más experienciales, sino también el pensamiento. A través de sencillos esquemas, las rutinas y destrezas de pensamiento como la aplicada en la segunda sesión de esta propuesta ayudan al alumnado a aprender a pensar y en definitiva, a llegar al objeto de conocimiento deseado por ellos mismos y con la guía del profesor, en lugar de haber realizado un “trasvase de contenidos” del profesor al alumno habiendo entregado por ejemplo el esquema de la estructura del cuento hecho.

A través de las actividades prácticas y experienciales en la que el alumno es el protagonista también podemos conseguir que el alumno pase de ser un mero consumidor de información y contenidos, a un creador de los mismos, como en este caso, un creador de sus propias historias.

A través del diseño de esta propuesta se ha pretendido trabajar tres dimensiones, por un lado la apreciativa, para que los alumnos aprendiesen y comprendiesen de qué partes consta un cuento, la productiva, a través de la escritura e ilustración de su propia historia y finalmente, la emocional, para aprender a disfrutar del proceso.

Concluiré este apartado diciendo que gracias a la Libertad de Cátedra, los docentes tenemos la flexibilidad y el derecho de establecer un método de trabajo crítico y personal, por lo tanto, hagamos uso de ese derecho, programemos y planifiquemos con criterio, con ilusión, con formación continua y sin dejar que el miedo al fracaso o al error nos impida avanzar día a día ya que, si nos equivocamos, será porque lo hemos intentado y habremos encontrado un nuevo punto del que partir, con más conocimiento y más experiencia que el día anterior.

7. CONSIDERACIONES FINALES

Finalizaré este trabajo realizando una breve reflexión personal sobre las competencias adquiridas a lo largo del grado.

En primer lugar quisiera explicar cómo decidí realizar el Grado en Maestra de Educación Primaria. El Bachillerato fue una etapa algo complicada académicamente hablando, pese a que lo finalicé satisfactoriamente aprobando el examen de acceso a la Universidad, personalmente no me encontraba capaz para comenzar una carrera universitaria. No contaba con una vocación clara por algo, soy una persona tan curiosa como indecisa y hay pocos temas que no me interesen. Decidí estudiar un Grado Superior de Comercio Internacional porque me gusta mucho aprender idiomas y ese mundo me llamaba la atención. Finalicé mis estudios y comencé a trabajar rápidamente, antes de que estallase la crisis.

Tras varios años trabajando comencé a arrepentirme de no haber estudiado una carrera. Tras pensar mucho sobre ello, tomé la decisión de matricularme en el Grado en Educación Primaria. Mis objetivos eran volver a aprender algo nuevo y darme la oportunidad de demostrarme a mí misma que sí podía.

Ahora, reflexionado sobre todo lo acontecido y aprendido, me doy cuenta de que era mucho más capaz de lo que creía. He estudiado la carrera en cuatro años, trabajando a jornada completa, se me concedió una beca Erasmus+ y pude realizar unas prácticas en un Colegio de Educación Primaria en Irlanda. En mi expediente académico hay seis Matrículas de Honor, Sobresalientes y Notables, pero no son solo meros números, detrás de ellos hay muchas horas de esfuerzo, organización, trabajo diario, constancia y muchas competencias y aprendizajes adquiridos.

Afortunadamente, veo mis objetivos cumplidos por muy variados motivos. En primer lugar, me he demostrado a mí misma que sí podía estudiar una carrera universitaria, y no solo eso, lo he podido hacer sin dejar de trabajar, como consecuencia, mi autoestima y autoconfianza se han visto muy reforzadas. Ahora sé que con esfuerzo e ilusión puedo conseguir todo lo que me proponga. En segundo lugar, he confirmado que la Educación me llama poderosamente la atención y por lo tanto he descubierto una nueva vocación, la enseñanza.

Especialmente durante la realización del Prácticum I y II he sido plenamente consciente de que la UNIR me ha ofrecido una formación de calidad y de acuerdo a las demandas del nuevo paradigma educativo, algo de lo que estoy muy satisfecha.

Pese a que evidentemente todavía no cuento con mucha experiencia, me siento capaz, con ilusión y seguridad para implicarme en el desarrollo de proyectos educativos, innovadores y con aptitudes para aportar soluciones a los problemas.

Por un lado, comencé el Grado sabiendo que ya contaba con algunas competencias importantes que todo docente debe tener, como por ejemplo ser organizada, capaz de trabajar en equipo, empática, tolerante, cercana, humilde y practicar la escucha activa.

No obstante, todo es mejorable y mantengo una competencia sana conmigo misma.

Por otro lado, he adquirido otras competencias como la responsabilidad en mi trabajo como docente y con la educación, entusiasmo por las Nuevas Tecnologías, y pese a que me considero una persona humilde soy exigente con mi trabajo y cuento con la voluntad de mejora continua.

Al realizar este Trabajo de Fin de Grado he podido aplicar todo lo aprendido a lo largo de estos cuatro años y también durante mis prácticas.

A corto plazo me gustaría mejorar mi formación en la resolución de conflictos en el aula, ya que aparecen a diario, rutinas de pensamiento, ya que como profesional de la educación no me gustaría entregar el conocimiento, sino a ayudar a mis alumnos a construirlo, y eso es precisamente lo que permiten estas rutinas bien aplicadas, y técnicas de trabajo cooperativo para formar niños y futuros adultos que sepan trabajar en comunidad, solidarios y capaces de compartir su conocimiento en la sociedad que apela a ese mismo concepto.

En esta reflexión final no querría olvidarme de mi tutora de prácticas, tanto del Prácticum I como del Prácticum II ya que para mí se ha convertido en un claro referente en esta profesión tanto por su desempeño como docente, como por lo que me ha enseñado como persona.

En especial, destacaré tres aspectos; en primer lugar hago míos sus dos objetivos como maestra de Educación Primaria: que los niños quieran venir y vengan contentos al colegio y que tengan ganas de aprender; en segundo lugar, me ha transmitido la importancia de la formación continua y de que no se quede simplemente en un curso, sino tratar de aplicar con los alumnos lo aprendido, quedarme con lo mejor de cada formación y disfrutar de lo que hago; y en tercer lugar, lo que me ha transmitido como docente y compañera, por su capacidad de trabajo en equipo y de compartir sus conocimientos, solidaridad y trato a los alumnos.

Mi formación como docente no termina con este Trabajo de Fin de Grado, sino más bien todo lo contrario, el final de este grado supone para mí un nuevo comienzo con más ilusión si cabe por lo que está por venir y una mayor confianza en mí misma.

Por último, dejaré aquí plasmada la frase que me ha acompañado durante toda la carrera.

“Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado.

Un esfuerzo total es una victoria completa.”

Mahatma Gandhi

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, B., Pellicer, C., Torrejón, J.L. (2013). *Aprender a Emprender. Cómo educar el talento emprendedor*. Recuperado de <https://es.fpdgi.org/upload/proyecto/aprender-a-emprenderesp.pdf>.
- Ayuntamiento de Tudela. (2017). *Ayuntamiento de Tudela*. Recuperado el 29 de octubre de 2017 de <http://www.tudela.es/>
- Bravo Figueroa, D. (2009). *El Desarrollo de la creatividad en la escuela*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/michaelgeovanny/desarrollo-de-la-creatividad-en-la-escuela-delfina-bravo-figueroa>
- DECRETO FORAL 60/2014, de 16 de julio, por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Educación primaria en la Comunidad Foral de Navarra. Boletín Oficial de Navarra, 174, de 5 de septiembre de 2014.
- Acosta J.A. (2013). *El cuento. Estructura y elementos*. Recuperado el 2 de abril de 2018 de <https://es.slideshare.net/nafm89/el-cuento-estructura-y-elementos>
- Educación 3.0. (2017). *Stop Motion en educación. ¡15 ideas para inspirarte y empezar!* <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/stop-motion-educacion-blogs/17973.html>
- García Cuesta, J. (2015). *Expresión Plástica y Visual*. Material no publicado.
- García Cuesta, J. (2017). *Didáctica de la Expresión Plástica y Visual*. Material no publicado.
- Guerrero Armas, A. (2009). La importancia de la creatividad en el aula. Temas para la Educación, volumen 5, 1-7. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Jiménez Fernández, C. M. (2015). *Didáctica de la Literatura en Educación Primaria*. Logroño: Unir Editorial.
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Recuperado de <file:///C:/Users/acer/Downloads/116392798.El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013.

Marín, R., De La Torre, S. (1991). *Manual de creatividad*. Barcelona. Vicens Vives.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Competencias Clave. Recuperado el 24 de marzo de 2018 de <https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-esobachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>

Rodari, G. (1996). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Barcelona: Ediciones del Bronce.

TENAILLE M. y TOUVAY M. (1988). *Un robot pour les vacances*. Recuperado de <https://narrativabreve.com/2014/10/cuento-infantil-un-robot-para-las-vacaciones.html>

Linares Garriga (s.f.). *El aprendizaje cooperativo*. Recuperado de <http://www.um.es/eespecial/inclusion/docs/AprenCoop.pdf>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, 52, de 1 de marzo de 2014.

Universidad Internacional de la Rioja (2014). *Módulo I: Innovación y mejora de la práctica docente*. Material no publicado.

Universidad Internacional de la Rioja (2015). *Tema 8: Qué enseñan las artes y en qué se nota*. Material no publicado.

Universidad Internacional de la Rioja (2018). *Tema 1: Introducción a la aplicación educativa de las tecnologías de la información y la comunicación*. Material no publicado.

Universidad Internacional de la Rioja (2018). *Tema 1: La enseñanza y el aprendizaje de las artes y culturas visuales en la educación*. Material no publicado.

Universidad Internacional de la Rioja (2018). *Tema 2: Creatividad, imaginación, percepción visual y otras conductas artísticas*. Material no publicado.

Gil Salvatierra, M^a Cristina

Universidad Internacional de la Rioja (2014). *Tema 3: Definición, tipos y supuestos científicos de las estrategias didácticas personalizadas*. Material no publicado.

Valenciano-Plaza, J. L. (2006). *Educación Plástica*. Pamplona: Gobierno de Navarra.
Departamento de Educación

9. ANEXOS

Anexo I: Cuento Corto

UN ROBOT PARA LAS VACACIONES, un cuento infantil de Marie Tenaille y Monique Touvay

Era el momento... era el minuto esperado. Por fin el profesor Nikelec, exultante, sabía de qué era capaz el pequeño robot que había construido en su taller.

Lo mira con arrobo y le dice dulcemente.

-Te llamarás Gotou. Te he construido como un ser inteligente. Las conexiones que hay dentro de tu cabeza harán que me obedezcas al sonido de mi voz. Tú sabrás hacer de todo. ¡Serás Gotou el HáceloTodo!

Entonces el pequeño robot, que estaba dotado del don del habla, le dijo a su mentor:

-O.K. de acuerdo.

El robot tenía una voccecita metálica un tanto chillona.

-Me gustaría que me llamas Goto-el Robot -sostuvo la maquinita. Lo encuentro más gracioso, apuntó enseguida.

-Entonces serás Goto –respondió el profesor Nikelec un poco asombrado. No pensaba en que el pequeño robot pudiera discernir y trabajar las opciones. Creyó que sería necesario algún tipo de ajuste, todavía. Pero no lo haría ese día, si no a la mañana siguiente, justo cuando se iniciaban las vacaciones en casi todo el territorio francés. Y dejó al muñeco de metal en el estudio y él se fue al jardín a regar sus claveles.

Pero Goto siguió trabajando su mente. Al escuchar la palabra “vacaciones” su cabeza se llenó de ideas. Después de un momento de reflexión, el pequeño robot se dirigió, con paso decidido, hacia la puerta del taller. Giró el picaporte y salió. El profesor Nikelec estaba tan absorto con sus plantas que no advirtió el movimiento de Goto. En ese momento solo tenía ojos para sus hermosos claveles blancos y rojos.

Pobre profesor Nikelec: En su emoción él también había olvidado poner el cerrojo a la puerta de calle y tampoco escuchó cuando la portezuela del jardín rechinó en el momento en que el robot la abrió para salir.

Este avanzó con rapidez por un camino de tierra. Sus pequeños pies metálicos iban muy rápido, muy rápido. Goto se sentía capaz de seguir caminando y tomar por su cuenta la ruta de las vacaciones. Eso había decidido: irse de vacaciones, solo, sin su inventor.

No tardó en dejar atrás su casa y acercarse a la autopista. En un par de minutos estuvo en una bomba de bencina. De pronto un auto de color rojo se estacionó frente al dispensador de combustible para que llenaran su estanque. El pequeño robot, muy cerca del auto, sin saber por qué, levantó su brazo derecho.

-Mira, un robot que está haciendo dedo (auto-stop) –exclamaron unos niños que iban en el asiento trasero.

-Subámoslo, antes que papá reanude la marcha –propuso uno de ellos.

De un salto Goto se encaramó en el asiento trasero. Ya se había instalado.

-¡Oye! me aplastas. Este es mi lugar –protestó Ludó.

-Shiss, Alec y Cecile hicieron callar a su hermano más pequeño. ¡El robot es nuestro secreto! –dijeron.

-Tranquilo, niños –señaló el padre, quien no se había dado cuenta de nada al retomar la autopista.

Atrás, en el asiento trasero, Ludó, Alec y Cecile cuchicheaban sin parar. Le preguntaban cientos de cosas al robot.

-¿Qué sabes hacer? –preguntó la niña.

-Todo –respondió el muñeco-. Un poco de todo, añadió.

“Eso estará por verse”, pensaron Alec y Cecile



Y para no llamar la atención, Alec propuso:

-¡Mamá! ¿Por qué no jugamos a las preguntas y a las respuestas?

-Buena idea –dijo la señora Mireille.

Y lanzó la primera pregunta:

-¿De qué color es el caballo blanco de Napoleón?

-Rosado –le susurró Goto a Alec en su oreja.

Este repitió la respuesta.

Risas generales, excepto el robot, que se mostraba orgulloso de su intervención.

-¿Cuál es la altura de la torre Eiffel? –preguntó el padre.

-Doscientos trece metros –sopló Goto dentro del oído de Cecile, quien no tardó en hacer suya la respuesta.

-¡Error! –dijo el padre-. La cifra es al revés.

-¿Altura del monte Blanco? –preguntó la mamá.

-Tiene 7.084 metros –aseguró el muñeco, haciendo que sus tres amiguitos se equivocaran.

-Hoy no han acertado ninguna –comentó el padre-. ¿Qué les sucede?

El juego, sin embargo llegaba a su fin.

-Estamos llegando –anunciaron sus padres, y se detuvieron frente a la puerta de un albergue vacacional.

-Niños, advirtió la madre. Descarguen el auto mientras papá y yo vamos a revisar las habitaciones.

-Quédate dentro del auto –le dijeron los niños a Goto-. Que papá y mamá no te vean. Solo nosotros sabremos que estás aquí –señaló Alec.

-O.K. de acuerdo –respondió el muñeco sin estar muy convencido de lo que era conveniente.

Los niños comenzaron a bajar las maletas.

-Es muy divertido –comentaba Cecile.

-Un poco chiflado a veces –dijo Ludó.

-A mí me encanta cómo es –expresó finalmente Alec.

-O.K., de acuerdo –repitió el robot con su pequeña voz metálica, preparándose para actuar.

¡Rayos! De repente, sin que los niños lo pudieran contener, Goto tomó las maletas y volvió a ponerlas dentro del auto. Decididamente todo lo hacía al revés.

-¡Oh, qué es esto! –exclamó la mamá al descubrir la presencia del muñeco.

-¡Un robot doméstico! –señaló sorprendido el padre-. Miren niños; un robot. Apuesto a que nunca habían visto uno así.

Entonces Goto, molesto y malhumorado, empezó a emitir extraños sonidos, algunos como si fueran una alarma de ataque aéreo.

Ante la evidencia, Alec contó la verdad:

-Lo hemos tomado en la gasolinera, cuando estaba haciendo dedo.

-Es nuestro amigo, dijo Ludó.

-Y se llama Goto, reveló Cecile.

-¿Y qué sabe hacer?, inquirieron los padres.

-Él sabe hacer de todo; él hace de todo y comprende todo además, señalaron los niños.

El padre y madre se sintieron cautivados por el robot. Le hablaban y Goto les respondía muy serio y cuidándose de no hacer alguna tontería.

-¿Quieren que haga algo? –preguntó con su voccecita chillona.

-¿Podrías lustrar los zapatos de papá? –preguntó mamá Mireille.

-¡Seguro!, dijo Alec-. Él lo hará.

-¿Y prepararnos unas tostadas? –pidió Ludó.

Goto se adentró en el albergue y se dirigió a la cocina; tenía hambre, pero en lugar de lustrar los zapatos, los puso en el tostador y el pan que encontró lo embetunó con pasta para sacarles brillo a los zapatos.

Todos rieron. Aparecieron vecinos y pasajeros del hotel.

-Pídanme una sola cosa a la vez –exigió el muñeco un poco confundido al ver tanta gente-. Así estoy programado –aclaró.

Los vecinos empezaron a hacer preguntar y a pedir acciones.

Los niños temieron nuevas tonterías.

Un pasajero le solicitó un vaso de agua. Gotó no tardó un minuto en traer el pedido, pero cuando el señor probó el agua, descubrió que era limpiador de pisos.

Alec, Ludó y Cecile acudieron en su ayuda.

-Goto –le dijeron– podrías regar el jergón.

Grave error. El pequeño robó se apoderó de la manguera y comenzó a mojar a todo el mundo, dejándolos empapados. Quedó el desbande.

Entonces, para evitar nuevos errores tomaron a Goto y se lo llevaron a una de las habitaciones. Allí había un televisor encendido y justo en ese momento pasaban una noticia muy importante.

Aparecía en pantalla un señor que decía llamarse Nikelec que hacía un llamado a la audiencia. Goto lo reconoció.

-Mi pequeño robot Goto se ha escapado de mi casa y lo grave es que aún yo no había verificado todas sus conexiones. Puede cometer errores – advirtió–. Sabe hacer de todo, pero le falta un gramo de razón. Si lo ven o lo encuentran, por favor devuélvanmelo a casa. Se lo suplico.

La familia quedó impactada. Goto también se veía preocupado.

-Es necesario devolverlo a su inventor –dijo el padre.

-Es lo mejor, señaló la madre.

Por primera vez en el día los niños estaban de acuerdo. En tres minutos estaban todos arriba del auto.

-¿Te conoces el camino? –preguntó Cecile.

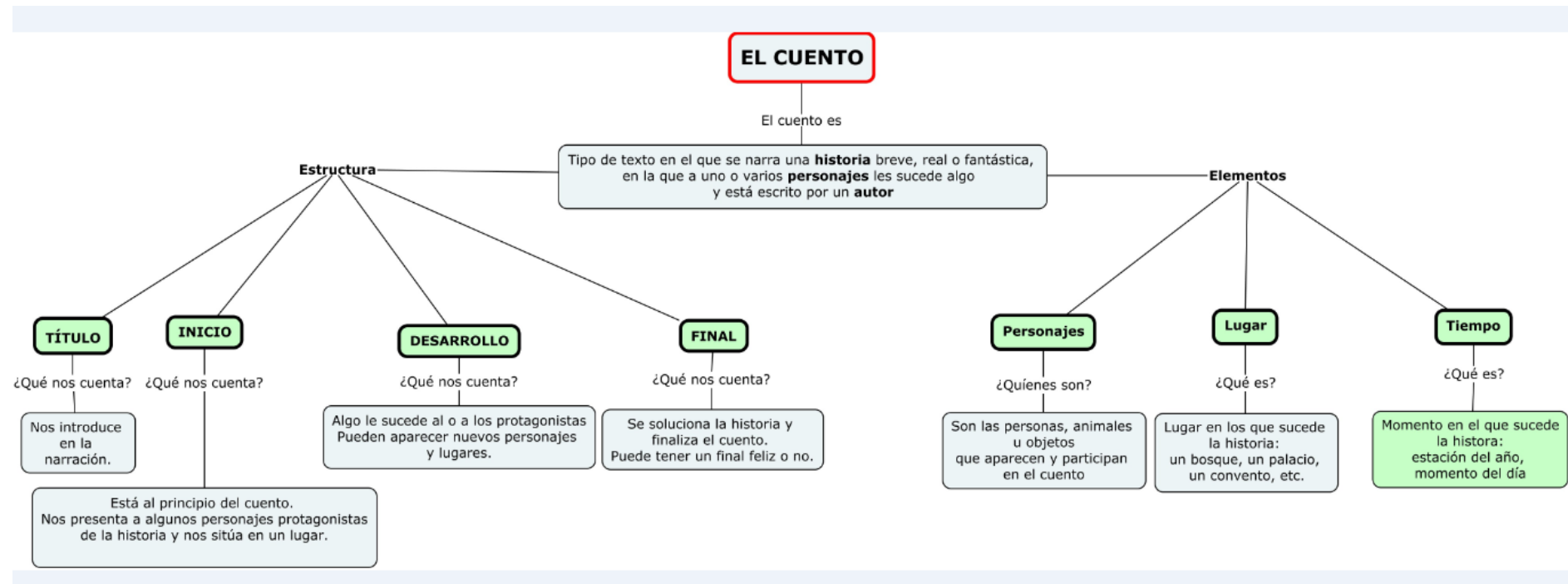
Goto respondió moviendo su cabeza. No le salía el habla.

Una hora después estaban en casa del profesor Nikelec. Cuando el robot bajó el auto, pisoteó los claveles y corrió a los brazos de su padre. Este lo estrechó con cariño. Los niños observaban emocionados.

-Voy de inmediato a corregir las conexiones –advirtió el inventor–. Gracias por traerlo.

En el taller y sin la presencia de testigos, destapó con sumo cuidado la cabeza de su muñeco. Con un alicate especial desconectó los cables que comandaban las múltiples acciones del pequeño robot, esas que conducían a locuras y errores; solo dejó en su lugar los “chips” del habla y del movimiento, y de paso reconectó el cable amarillo, ese que controlaba las emociones de su invento y generaba un sentimiento parecido al amor, en el pecho rígido de Goto.

Anexo II: Mapa Conceptual Estructura y Formato del Cuento



Fuente: Elaboración propia.

Anexo III: Ficha Experto en cuentos

Alumno/a:

Fecha:

EXPERTO EN CUENTOS

A continuación debes completar la información solicitada tal y como hemos aprendido en clase, sobre un cuento que te guste y que ya hayas leído, para convertirte en un verdadero experto.



FICHA TÉCNICA

Título:

Autor:

Estructura

- 1) Resume en una frase el inicio del cuento.**
- 2) Resume en una frase el nudo del cuento.**
- 3) Resume en una frase el desenlace del cuento.**

Elementos

- 1) ¿Quiénes son los personajes del cuento?**
- 2) ¿En qué lugar ocurre la historia?**
- 3) ¿Cuál es el tiempo en el que se desarrolla la historia?**

Fuente: Elaboración propia.

Anexo IV: Ficha “Transformando Cuentos”

TRANSFORMANDO CUENTOS

UN ROBOT PARA LAS VACACIONES, un cuento infantil de Marie Tenaille y Monique Touvy

Era el momento... era el minuto esperado. Por fin el profesor Nikelec, exultante, sabía de qué era capaz el pequeño robot que había construido en su taller.

Lo mira con arrobó y le dice dulcemente.

-Te llamarás Gotou. Te he construido como un ser inteligente. Las conexiones que hay dentro de tu cabeza harán que me obedezcas al sonido de mi voz. Tú sabrás hacer de todo. ¡Serás Gotou el HáceloTodo!

Entonces el pequeño robot, que estaba dotado del don del habla, le dijo a su mentor:

-O.K. de acuerdo.

El robot tenía una vocecita metálica un tanto chillona.

-Me gustaría que me llamas Goto-el Robot -sostuvo la maquinita. Lo encuentro más gracioso, apuntó enseguida.

-Entonces serás Goto –respondió el profesor Nikelec un poco asombrado. No pensaba en que el pequeño robot pudiera discernir y trabajar las opciones. Creyó que sería necesario algún tipo de ajuste, todavía. Pero no lo haría ese día, si no a la mañana siguiente, justo cuando se iniciaban las vacaciones en casi todo el territorio francés. Y dejó al muñeco de metal en el estudio y él se fue al jardín a regar sus claveles.

Pero Goto siguió trabajando su mente. Al escuchar la palabra “vacaciones” su cabeza se llenó de ideas. Después de un momento de reflexión,

¡Es vuestro turno! Os toca la historia... ¡Adelante!

INSTRUCCIONES

1. Tenemos la introducción del cuento. ¿Qué partes nos tenemos que inventar?
2. Haz una **“lluvia de ideas”** con tus compañeros y pensar en las distintas transformaciones que se os ocurren para el cuento. Elegir la que más os gusta y desarrollarla. ¿Habrá nuevos personajes? **¡Ser creativos, fantasear y utilizar vuestra imaginación! ¡No tengáis miedo y recordar respetar las ideas de todos los miembros!** Anotar vuestras ideas en el borrador.
3. Una vez que la nueva trama y desenlace ya están claros, es hora de reescribir el cuento. **¿Cómo se titula?**
4. Utilizaréis la técnica de trabajo cooperativo “folio giratorio” para escribir el nuevo cuento entre todos los miembros del grupo. Mientras unos escriben, otros ayudan con la ortografía.
5. Finalmente, deberéis imaginar una **escena** de esta nueva historia e **ilustrarla** con un **dibujo** a todo a todo color.

Anexo V: Ficha “Borrador Nuestro Cuento”



Ficha Borrador Nuestro Cuento

• **Miembros del grupo:**

• **Técnica:**

• **Título:**

• **Resumen:**

• **Personajes.** Describid cómo son físicamente y sus rasgos personales más importantes.

• **Lugares:**

• **Tiempo:**

A continuación, describid brevemente cada parte de la historia.

• **Inicio:**

• **Desarrollo:**

• **Final:**

A continuación, describid qué ilustraréis en cada parte del cuento y qué materiales necesitaréis.

- **Inicio:**
- **Desarrollo:**
- **Final:**

Fuente: Elaboración propia.

Anexo VI: Ficha “Autoevaluación de Equipo”

Autoevaluación Equipo

Tras el trabajo que habéis realizado en equipo a lo largo de estas sesiones, deberéis reflexionar sobre las siguientes cuestiones y responderlas.

Miembros del equipo:

Fecha:

Proyecto:

- 1) **¿Cómo os habéis sentido trabajando en equipo? ¿Habéis disfrutado? ¿Qué es lo que más difícil os ha resultado y lo que más os gusta de trabajar en equipo? Escribir vuestras impresiones individuales y grupales.**

- 2) **¿Qué es lo que habéis hecho bien individualmente y como grupo?**

- 3) **¿Qué creéis que podéis mejorar individualmente y como grupo?**

- 4) **¿Qué nota os asignaríais como equipo? ¿Por qué?**

Anexo VII: Rúbrica evaluación.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

PUNTOS	2	1	0
FICHA EXPERTO	Selecciono un cuento e identifico correctamente la estructura y los elementos del cuento. Me ofrezco voluntario para explicarlo a los compañeros.	Selecciono un cuento e identifico parte de estructura los elementos del cuento aunque con algún error.	No selecciono ningún cuento y no hago el trabajo de experto.
PUNTOS	2	1	0
TRANSFORMANDO CUENTOS	Se aportan diferentes ideas. Se transforma el relato y la estructura del cuento está clara. Se ilustra.	Se aportan algunas ideas. Aunque se transforma el relato la estructura del cuento no queda muy clara. Se ilustra.	No se realiza la lluvia de ideas, no se completa la estructura del cuento y no se ilustra.
PUNTOS	2	1	0
TRABAJO COOPERATIVO	Trabajo activamente en el grupo e intento incorporar frases asertivas en el diálogo.	Trabajo de manera intermitente en el grupo y no me esfuerzo por incorporar frases asertivas en el diálogo.	No trabajo en grupo, no apporto ideas y utilizo lenguaje agresivo y/o pasivo en el diálogo.
AUTORES E ILUSTRADORES DE CUENTOS			
0 PUNTOS: No se siguen las instrucciones según la técnica asignada. El cuento no presenta la estructura y elementos estudiados. La extensión es demasiado breve. No se trabajan los materiales y las fotografías para la ilustración. No se siguen las instrucciones para el montaje del vídeo y el resultado no presenta una estructura organizada.			
1 PUNTO: Se siguen las instrucciones según la técnica asignada pero el cuento no presenta la estructura y elementos estudiados. La extensión es breve. Los materiales y las fotografías para la ilustración se trabajan insuficientemente. No se siguen las instrucciones para el montaje del vídeo y el resultado es incompleto.			
2 PUNTOS: Se siguen las instrucciones según la técnica asignada y el cuento presenta la estructura y elementos estudiados. La extensión es suficiente. Faltaría algo más de trabajo sobre los materiales y las fotografías para la ilustración. Se siguen las instrucciones para el montaje del vídeo y el resultado es correcto aunque falta algún elemento.			
3 PUNTOS: Se siguen las instrucciones según la técnica asignada y el cuento presenta la estructura y elementos estudiados. La extensión es la correcta. Los materiales y las fotografías para la ilustración son suficientes. Se siguen las instrucciones para el montaje del vídeo y el resultado es correcto.			
4 PUNTOS: Se siguen las instrucciones según la técnica asignada y el cuento presenta la estructura y elementos estudiados. La extensión es la correcta. Los materiales y las fotografías para la ilustración son han sido muy trabajados. Se siguen las instrucciones para el montaje del vídeo y el resultado es elegante.			

Fuente: Elaboración propia.