



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Grado en Maestro en Educación Primaria

**Leer, jugar y comprender: una propuesta de
gamificación para desarrollar estrategias de
comprensión lectora en Segundo de Primaria**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Alicia Delgado Quintana
Tipo de trabajo:	Programación didáctica de aula
Área:	Lengua Castellana y Literatura
Director/a:	Ana Díaz de Diego
Fecha:	24/06/2026

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta didáctica dirigida al alumnado de segundo curso de Educación Primaria, orientada al desarrollo de la comprensión lectora mediante metodologías activas y motivadoras. La intervención se fundamenta en la lectura compartida y la gamificación sin uso de pantallas, tomando como eje la obra *Magic Animals*, de Susanna Isern. A lo largo de la propuesta se trabajan estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, siguiendo el modelo de Solé (1992), así como actividades creativas inspiradas en las aportaciones de Gianni Rodari (1983). La propuesta se desarrolla mediante una narrativa gamificada en la que el alumnado debe superar diferentes retos relacionados con la comprensión del texto, favoreciendo su participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo. Asimismo, se incorporan medidas de atención a la diversidad desde un enfoque inclusivo basado en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Finalmente, se plantea un sistema de evaluación global, continuo y formativo, coherente con los objetivos, competencias y actividades desarrolladas. Se concluye que la combinación de lectura compartida, gamificación y creatividad puede favorecer la motivación del alumnado y contribuir al desarrollo de la comprensión lectora desde un enfoque inclusivo y significativo.

Palabras clave: estrategias de comprensión lectora, lectura compartida, gamificación, creatividad, Educación Primaria.

Agradecimientos

Quiero aprovechar este espacio para agradecer a mi tutora su cercanía, su sentido del humor y la facilidad con la que ha sabido mostrarme sencillez en aquellos momentos en los que yo veía complejidad. Su guía, consejo y acompañamiento han sido fundamentales durante la realización de este trabajo.

También quiero agradecer a mi marido todo el apoyo y la comprensión que me ha ofrecido durante estos meses, asumiendo muchas veces el papel de “papá y mamá” para que yo pudiera dedicar el tiempo que este trabajo requería.

Por último, quiero agradecer a mis hijas su comprensión durante mis momentos de concentración, el interés que han mostrado siempre por mi trabajo y la ilusión con la que han querido poner en práctica muchas de las actividades de la propuesta.

Índice de contenidos

1. Introducción	9
2. Objetivos del trabajo	11
3. Marco Teórico	12
3.1. Comprensión lectora en Educación Primaria	12
3.2. Gamificación en el contexto educativo	14
3.3. Creatividad y pensamiento divergente en el aula	15
3.4. Animación a la lectura en edades tempranas	16
4. Contextualización	20
4.1. Características del entorno.....	20
4.2. Descripción del centro.....	21
4.3. Características del alumnado	21
5. Propuesta de programación didáctica de aula	22
5.1. Título.....	22
5.2. Fundamentación legislativa curricular	22
5.3. Destinatarios.....	23
5.4. Objetivos didácticos	24
5.5. Saberes básicos.....	25
5.6. Competencias clave y competencias específicas	25
5.7. Metodología	27
5.8. Temporalización	28
5.9. Sesiones y/o actividades.....	29
5.10. Organización de espacios de aprendizaje	35
5.11. Recursos humanos y materiales.....	36

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje	36
5.13. Sistema de Evaluación	38
5.13.1. Criterios de evaluación.....	39
5.13.2. Instrumentos de evaluación.....	41
6. Conclusiones.....	42
7. Consideraciones finales.....	44
8. Referencias Bibliográficas	45
9. Anexo.....	48
9.1. Anexo 1: Lista de cotejo	48
9.2. Anexo 2: Evaluación diagnóstica: Textos y preguntas.....	49
9.3. Anexo 3: Carta introducción de la narrativa	53
9.4. Anexo 4: Imágenes de los personajes (camino biblioteca)	54
9.5. Anexo 5: Imágenes del resto de personajes.....	55
9.6. Anexo 6: Mapa en blanco y negro	56
9.7. Anexo 7: Cartas de personajes	56
9.8. Anexo 8: Termómetro	59
9.9. Anexo 9: Dibujos para entregar al final de cada sesión	60
9.10. Anexo: Cartas.....	62
9.11. Anexo 11: Frases de verdadero y falso.....	64
9.12. Anexo 12: Piezas del puzle final	65
9.13. Anexo 13: Mapa en color	66
9.14. Anexo 14: Ficha de autoevaluación.....	67
9.15. Anexo 15: Imágenes con preguntas	68
9.16. Anexo 16: Ficha de frases intrusas	71

9.17.	Anexo 17: ¿Quién dijo qué?	72
9.18.	Anexo 18: Plantillas cómic	73
9.19.	Anexo 19: Ficha de ordenar diálogos	75
9.20.	Anexo 14: Ficha MI OBJETO MÁGICO	76
9.21.	Anexo 21: Huellas y preguntas	77
9.22.	Anexo 22: Imágenes inferencias.....	79
9.23.	Anexo 23: Lista de acontecimientos.....	80
9.24.	Anexo 24: Ficha de autoevaluación final.....	81
9.25.	Anexo 24: Diploma	82
9.26.	Anexo 21: Rúbrica.....	83

Índice de figuras

Figura 1. <i>Temporalización</i>	29
--	----

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Saberes básicos.</i>	25
Tabla 2. <i>Tabla de sesiones y actividades.</i>	32
Tabla 3. <i>Relación entre los elementos curriculares</i>	40
Tabla 4. <i>Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje</i>	41

1. Introducción

La comprensión lectora constituye una competencia fundamental en Educación Primaria, ya que influye directamente en el rendimiento académico del alumnado. Además, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico y la capacidad de reflexión (Rolón y Morantes, 2025). Asimismo, su relevancia trasciende el ámbito escolar, ya que se trata de una competencia imprescindible a lo largo de la vida, necesaria tanto para el aprendizaje continuo como para desenvolverse en situaciones cotidianas, como interpretar información, tomar decisiones o disfrutar de la lectura como fuente de ocio. En este sentido, la comprensión lectora no solo permite acceder al conocimiento, sino también construir significado, relacionar ideas y desarrollar una actitud crítica ante la información, aspectos clave en la formación integral del alumnado. En coherencia con lo anterior, resulta imprescindible trabajarla desde edades tempranas mediante la enseñanza de estrategias específicas. Tal y como señalan Gutiérrez y Calderón (2012), es necesario instruir al alumnado en el uso de estrategias de comprensión antes, durante y después de la lectura, adaptadas a su nivel evolutivo. De este modo, el desarrollo progresivo de estas estrategias implica un aumento en la complejidad de los procesos cognitivos implicados.

En el último informe Programme for International Student Assessment (2022) se pone de manifiesto un descenso significativo en la competencia lectora del alumnado. En el caso de España, los datos reflejan uno de los resultados más bajos de las últimas décadas. Según la Universidad Internacional de La Rioja (2025), esta situación evidencia una tendencia descendente en la capacidad de interpretación de textos, lo que pone de relieve la necesidad de reforzar esta competencia clave.

El interés del presente trabajo surge de la relevancia que la competencia lectora tiene en el desarrollo académico del alumnado de Educación Primaria, así como de la necesidad de implementar metodologías activas que favorezcan su participación en el aula. Estas metodologías permiten que el alumnado adquiera progresivamente herramientas para enfrentarse a distintos tipos de textos. En este sentido, la animación a la lectura se presenta como un recurso clave para fomentar la motivación y el compromiso hacia la lectura desde edades tempranas. Por ello, en esta propuesta, dirigida a segundo curso de Educación Primaria, se propone abordar las dificultades de comprensión mediante la lectura compartida,

guiando al alumnado en la adquisición de estrategias diversas a través de un aprendizaje con sentido.

La metodología seleccionada para potenciar el gusto por la lectura es la gamificación sin uso de pantallas. Esta estrategia busca mantener la atención del alumnado a través de actividades dinámicas y lúdicas. Con ello, se pretende convertir la lectura en una experiencia más significativa y atractiva. Como señalan Rendón Castaño et al. (2026) en su revisión sistemática sobre estrategias de gamificación aplicadas a la lectura y la escritura en Educación Primaria, esta metodología favorece el desarrollo de habilidades lectoras y promueve la participación activa del alumnado. Además, contribuye al desarrollo de la creatividad, competencia que también se pretende potenciar mediante propuestas basadas en las aportaciones de Gianni Rodari, orientadas al desarrollo de la imaginación y el pensamiento divergente.

La intervención se contextualiza en un centro concertado de una sola línea ubicado en una localidad de la Cataluña central, caracterizada por un entorno sociocultural activo en el que destaca el papel de la biblioteca municipal como agente dinamizador de la lectura.

Como recurso principal para esta propuesta, se utilizará el primer libro de la colección *Magic Animals*, escrito por Susanna Isern. La obra combina texto, ilustraciones y elementos de cómic, facilitando la comprensión y la motivación hacia la lectura. Sus capítulos son breves y presentan personajes con los que el alumnado puede identificarse, en un contexto narrativo basado en la aventura, la magia y la amistad. La autora, además de psicóloga, ha desarrollado una amplia trayectoria en literatura infantil y ha sido reconocida internacionalmente con premios como los Moonbeam Children's Book Awards, lo que respalda la calidad de su producción literaria en el ámbito de la literatura infantil.

En síntesis, este trabajo propone una intervención didáctica dirigida al alumnado de segundo curso de Educación Primaria, basada en la gamificación sin pantallas y la lectura compartida, tomando como eje el libro *Magic Animals*. Tiene como objetivos fomentar la comprensión lectora, estimular la creatividad y favorecer la implicación del alumnado mediante actividades lúdicas y colaborativas. Se espera que esta intervención contribuya a acercar la lectura al alumnado de una manera significativa y motivadora, favoreciendo no solo la adquisición de estrategias de comprensión de textos, sino también el disfrute del proceso lector y la toma de conciencia de su propio aprendizaje.

2. Objetivos del trabajo

El objetivo general de esta propuesta es **diseñar una programación didáctica basada en la gamificación sin uso de pantallas y la lectura compartida, orientada a mejorar la comprensión lectora, fomentar el interés por la lectura y desarrollar la creatividad en el alumnado de segundo curso de Educación Primaria.**

Los objetivos específicos que complementan al objetivo general son los siguientes:

- Analizar las principales aportaciones teóricas sobre las estrategias de comprensión lectora, la lectura compartida y los procesos atencionales implicados en el aprendizaje.
- Explorar la gamificación como metodología educativa para fomentar el interés y la participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fundamentar la importancia de la animación a la lectura en el desarrollo del hábito lector en Educación Primaria.
- Incorporar propuestas didácticas que potencien la creatividad y el pensamiento divergente, en consonancia con las aportaciones de Gianni Rodari.

3. Marco Teórico

Para la elaboración del marco teórico se ha realizado una revisión bibliográfica mediante la consulta de bases de datos académicas como Google Scholar y Dialnet. Se han seleccionado artículos científicos, libros y revisiones sistemáticas relevantes en el ámbito de la comprensión lectora, la gamificación, la creatividad y la animación a la lectura en Educación Primaria. Se han priorizado fuentes recientes y pertinentes, así como autores de referencia en el ámbito educativo, como Solé, Snow, Cassany, Colomer, Guilford o Rodari. Esta selección ha permitido construir una base teórica sólida y coherente para la intervención educativa propuesta.

3.1. Comprensión lectora en Educación Primaria

La comprensión lectora, tal y como define Isabel Solé (1992), constituye un proceso complejo que va más allá de la decodificación del texto, ya que implica la construcción de significado por parte del lector. Comprender un texto supone construir aprendizaje, incluso cuando el propósito principal sea el disfrute, lo que evidencia la necesidad de su enseñanza sistemática y progresiva en las primeras etapas educativas.

Catherine Snow (2002) amplía este enfoque al incorporar una perspectiva interactiva y sociocultural. Señala que en la comprensión intervienen el lector, el texto y la actividad dentro de un contexto determinado. Por lo que respecta al lector, este debe disponer de determinadas habilidades cognitivas, así como motivación, conocimientos previos, dominio del vocabulario y estrategias que le permitan abordar el texto eficazmente. Esta perspectiva interactiva refuerza la idea de que la comprensión lectora no depende únicamente del texto, sino de la interacción dinámica entre múltiples variables, consolidando así su carácter interpretativo y constructivo.

Respecto a los procesos cognitivos implicados, la atención desempeña un papel esencial en la comprensión lectora. Permite seleccionar, mantener y procesar la información relevante, evitando la sobrecarga cognitiva. Según Gómez-Veiga et al. (2013), los procesos ejecutivos vinculados a la memoria operativa —como la atención sostenida, la actualización de la información, la inhibición de estímulos irrelevantes y la integración de contenidos— se relacionan con la capacidad de comprender textos en Educación Primaria. Por tanto, el desarrollo sistemático de estas funciones ejecutivas contribuye a la mejora de la competencia lectora desde una perspectiva de adquisición de estrategias e internalización de habilidades.

Tal y como indica Solé, para favorecer el desarrollo de la comprensión lectora, se requiere la enseñanza explícita y secuenciada de ciertas estrategias, organizadas en tres momentos clave: antes, durante y después de la lectura. El objetivo de dicha enseñanza es formar lectores autónomos capaces de enfrentarse a distintos tipos de textos y aprender a partir de ellos.

En lo relativo a las estrategias previas a la lectura, resulta necesario despertar el interés del alumnado para favorecer su implicación inicial en la tarea lectora. Asimismo, se deben activar los conocimientos previos mediante preguntas, comentarios o información contextual, así como fomentar la realización de predicciones y el establecimiento de objetivos de lectura.

Durante la lectura, se promueve la formulación de preguntas, la realización y revisión de predicciones, la identificación de ideas principales, la realización de inferencias y la supervisión de la propia comprensión. Estas estrategias permiten al alumnado interactuar activamente con el texto, ajustar su comprensión en función de las dificultades que puedan surgir, detectar posibles errores de interpretación y mantener un control metacognitivo del proceso lector.

Finalmente, tras la lectura, se desarrollan actividades orientadas a la síntesis, la reflexión y la valoración crítica del contenido, así como a la conexión con otros aprendizajes. Este momento resulta esencial para consolidar la comprensión, ya que permite al alumnado reconstruir globalmente el significado del texto, resumir las ideas principales y comprobar si los objetivos de lectura se han cumplido. Igualmente, se promueve la elaboración de resúmenes, esquemas, representaciones del contenido y opiniones personales que favorezcan la reflexión crítica. Este proceso contribuye a la consolidación de aprendizajes y su carácter duradero.

Dentro de este marco, la lectura compartida se presenta como una estrategia didáctica especialmente eficaz en las primeras etapas educativas. Esta práctica consiste en la lectura conjunta entre el docente y el alumnado, en la que el profesorado guía el proceso mediante preguntas, el modelado de estrategias y el uso de andamiaje. A través de esta interacción guiada, el alumnado no solo mejora su comprensión, sino que también desarrolla habilidades metacognitivas al observar cómo un lector experto aborda el texto.

Diversos estudios han puesto de manifiesto la relación positiva entre la lectura compartida y la mejora de la comprensión lectora. En este sentido, Carrera Vargas et al. (2025) señalan que esta estrategia favorece significativamente la interpretación de los textos, así como la

participación activa del alumnado. Además, su carácter interactivo favorece un aprendizaje más significativo y contextualizado.

Del mismo modo, la lectura compartida contribuye a mejorar la atención y la motivación social hacia la lectura, al generar un espacio de interacción en el que el alumnado puede expresar sus ideas, formular hipótesis y construir significado de manera conjunta. Así se configura como un recurso didáctico relevante para la consolidación de la competencia lectora, especialmente cuando se combina con interacción guiada y diseño lúdico.

3.2. Gamificación en el contexto educativo

La gamificación, en el contexto educativo, se define como “el uso de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012). Esta metodología se fundamenta en la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, como el educativo, con el objetivo de incrementar la motivación extrínseca e intrínseca y el compromiso del alumnado. Entre sus elementos destacan las mecánicas de juego, como puntos y niveles, y la estética, que influye en la implicación. Estos elementos permiten estructurar experiencias de aprendizaje orientadas a la construcción del conocimiento lector.

Este diseño lúdico estructurado se apoya en el pensamiento de juego, entendido como la capacidad de transformar una actividad cotidiana en una experiencia lúdica que integra desafíos, cooperación, competencia, exploración y narrativa. Este enfoque permite generar experiencias significativas más allá de la realización de tareas, favoreciendo la implicación del alumnado. De igual forma, se orienta a motivar la acción, ajustando el nivel de dificultad de los retos para mantener el interés y promover la participación continuada. En este proceso, el alumnado se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, interactuando con el entorno diseñado y desarrollando habilidades cognitivas y sociales.

En relación con sus beneficios en el ámbito educativo, Dichev y Dicheva (2017) señalan que la gamificación tiende a incrementar la participación del alumnado y su implicación con las tareas, especialmente cuando se diseña de manera coherente con los objetivos de aprendizaje. No obstante, estos autores también advierten de la necesidad de seguir profundizando en la investigación empírica, ya que los resultados no siempre son concluyentes y dependen en gran medida del contexto y de la calidad del diseño didáctico.

Por otro lado, Pujolà (2021) destaca que la incorporación de elementos lúdicos en el aula favorece un aprendizaje más significativo, al aumentar la motivación intrínseca del alumnado y promover una mayor implicación en las actividades. A su vez, la gamificación contribuye a generar entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, en los que el alumnado asume un papel protagonista.

En conjunto, estos planteamientos refuerzan la idea de que la gamificación, aplicada de forma adecuada, puede convertirse en una herramienta eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, si bien requiere una planificación rigurosa y fundamentada.

En este sentido, Isabel Solé (1992) destaca el papel del docente como mediador del proceso lector, ya que debe diseñar propuestas que favorezcan la implicación del alumnado y que, al mismo tiempo, respondan a los objetivos educativos planteados. Aunque en el aula es complejo atender a la diversidad de motivaciones e intereses del grupo, estos pueden ser estimulados mediante la selección adecuada de textos y la forma en que estos se presentan. Por ello, cabe señalar que la elección de metodologías activas, como la gamificación, permite favorecer un acercamiento más motivador y significativo a la lectura, al integrar elementos lúdicos que facilitan la participación y el compromiso del alumnado.

En definitiva, la gamificación constituye una metodología activa con gran potencial para reforzar la implicación del alumnado y el desarrollo de la competencia lectora, siempre que se integre de forma coherente con los objetivos de aprendizaje. Su combinación con la lectura y la narrativa la convierte en un recurso especialmente relevante para la animación lectora y permite establecer conexiones con el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

3.3. Creatividad y pensamiento divergente en el aula

La creatividad constituye una capacidad esencial en el desarrollo del pensamiento y del aprendizaje. Ken Robinson (2011) la define como el proceso de generar ideas originales con valor. En educación, la creatividad no se limita a la producción de respuestas novedosas, sino que implica también la capacidad de reinterpretar la realidad, abordar problemas desde diferentes perspectivas y establecer conexiones innovadoras entre conocimientos previos.

El autor defiende además que todas las personas poseen un potencial creativo, aunque este puede verse progresivamente limitado por los sistemas educativos tradicionales, que tienden a homogeneizar el pensamiento y a penalizar el error. Desde esta perspectiva, la creatividad

no debe entenderse como un rasgo fijo, sino como una capacidad que puede desarrollarse mediante la práctica, la estimulación adecuada y entornos de aprendizaje que favorezcan la exploración y la expresión libre, especialmente en la etapa de Educación Primaria, donde la flexibilidad cognitiva y la imaginación desempeñan un papel fundamental.

En esta misma línea, Joy Paul Guilford (1950), en su modelo de la Estructura del Intelecto, vincula la creatividad con el pensamiento divergente, entendido como la capacidad de generar múltiples soluciones a un mismo problema, en contraposición al pensamiento convergente, orientado a una única respuesta correcta. Este tipo de pensamiento se caracteriza por dimensiones como la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, a las que posteriormente se añade la elaboración como componente complementario del proceso creativo. De igual modo, Guilford subraya la importancia de la creatividad como una habilidad altamente valorada en la sociedad, aunque señala que, en el contexto escolar, no solo no se le concede la atención necesaria para su adecuado desarrollo, sino que incluso puede verse inhibida, lo que evidencia la necesidad de fomentarla de manera explícita en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Desde este enfoque, Gianni Rodari (1983) defiende una concepción de la educación basada en la imaginación, el juego lingüístico y la fantasía como herramientas para desarrollar el pensamiento creativo en la infancia. En su obra *Gramática de la fantasía*, propone técnicas como el binomio fantástico o la hipótesis imaginativa, que invitan al alumnado a construir relatos a partir de asociaciones inusuales entre palabras o ideas aparentemente inconexas, fomentando así el pensamiento divergente y la capacidad de inventar múltiples posibilidades narrativas. Estas estrategias fomentan la expresión creativa y el pensamiento divergente en el aula de forma estructurada pero flexible.

En conclusión, la creatividad debe entenderse como una competencia transversal que puede y debe ser estimulada mediante metodologías activas. Bajo esta perspectiva, su desarrollo favorece la construcción del conocimiento y adquiere especial relevancia cuando se vincula con la literatura infantil.

3.4. Animación a la lectura en edades tempranas

La animación a la lectura puede entenderse como el conjunto de estrategias didácticas orientadas a fomentar el interés y el hábito lector del alumnado, transformando la lectura en una experiencia significativa, placentera y compartida (Colomer, 2005). En este sentido, no se

trata únicamente de mejorar la competencia lectora desde una perspectiva instrumental, sino de generar situaciones educativas en las que el alumnado establezca una vinculación personal y significativa con los textos (Cassany, 2006), favoreciendo así el desarrollo de la competencia literaria desde edades tempranas.

Teresa Colomer sostiene que la educación literaria debe basarse en la interacción entre lector, texto y contexto, entendiendo la lectura como un proceso social de construcción de significado, en el que el objetivo no es únicamente leer literatura, sino formar lectores competentes. En esta línea, la autora destaca el papel de la escuela como espacio de mediación cultural, donde el docente actúa como guía en el acceso a los textos y el desarrollo de la competencia lectora. A su vez, subraya la importancia del acercamiento del docente a la literatura como condición para favorecer que el alumnado desarrolle criterios propios de selección, puesto que las lecturas obligatorias, especialmente cuando no van acompañadas de una mediación adecuada, pueden generar mayor rechazo que aquellas elegidas de forma autónoma. Finalmente, defiende la relevancia de la lectura compartida como estrategia didáctica fundamental en las primeras etapas educativas, puesto que permite al alumnado construir significados, apoyándose en la mediación del adulto y en la interacción con sus iguales, lo que facilita la comprensión y la interiorización de estrategias lectoras.

Por su parte, Daniel Cassany concibe la lectura como un proceso activo de comprensión e interpretación, en el que el lector no se limita a decodificar el texto, sino que construye significado a partir de sus conocimientos previos, su contexto sociocultural y sus estrategias cognitivas. Desde una perspectiva que integra los aspectos cognitivos y socioculturales de la lectura, leer implica inferir, relacionar, cuestionar y reconstruir el sentido del texto, lo que convierte al lector en un sujeto activo dentro del proceso comunicativo. Esta visión refuerza la necesidad de plantear en el aula situaciones de lectura funcionales, significativas y cercanas a los intereses del alumnado, que favorezcan la participación y el pensamiento crítico.

En relación con la importancia del desarrollo del hábito lector, diversos estudios señalan que la exposición temprana y sistemática a experiencias positivas de lectura influye directamente en la motivación lectora y en la consolidación de hábitos estables, tanto en el ámbito escolar como en otros contextos de socialización, como el familiar. En este sentido, la lectura en voz alta por parte del docente y la lectura compartida se han identificado como prácticas especialmente eficaces para mejorar la comprensión lectora y aumentar la implicación del

alumnado en la lectura, al favorecer un entorno de aprendizaje guiado y participativo, a través de técnicas como el modelado, el cuestionamiento, la introspección y el andamiaje (Llamazares y Alonso-Cortés, 2016). Este tipo de enfoques suele complementarse con otras propuestas habituales en la mediación literaria a la lectura, como la lectura compartida, la dramatización de textos o el intercambio de recomendaciones literarias entre iguales.

En conjunto, la animación a la lectura no solo contribuye al desarrollo de la competencia lectora, sino que actúa como dimensión cultural y experiencial de dicha competencia, favoreciendo la formación de lectores críticos, autónomos y motivados. En este proceso, el papel del docente resulta esencial como mediador entre el texto y el alumnado, diseñando experiencias lectoras que despierten el interés y favorezcan la comprensión.

En el marco de la normativa educativa vigente, se reconoce la importancia del desarrollo de la competencia lectora como un derecho educativo y eje del enfoque competencial, elemento fundamental para el aprendizaje y la participación activa del alumnado. En este sentido, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE), establece un enfoque competencial en el que la comprensión lectora adquiere un papel relevante en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de las competencias clave. En esta línea, señala que esta debe trabajarse de manera transversal en todas las áreas, así como la necesidad de dedicar un tiempo diario a la lectura.

En desarrollo de esta ley, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, refuerza la importancia de la competencia en comunicación lingüística, destacando la comprensión lectora como elemento clave para el acceso al conocimiento y el desarrollo integral del alumnado. Asimismo, establece entre sus principios pedagógicos el trabajo de la comprensión lectora en todas las áreas del currículo, promoviendo su enseñanza transversal. Del mismo modo, incide en la necesidad de abordar de forma explícita las estrategias de comprensión antes, durante y después de la lectura, en coherencia con los enfoques actuales sobre el proceso lector.

Por su parte, el Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica en Cataluña, incide en la necesidad de formar lectores competentes y autónomos, capaces de comprender, interpretar y reflexionar sobre los textos, así como de

desarrollar progresivamente sus propios itinerarios lectores y ampliar sus intereses literarios. Además, destaca la importancia de promover la participación en prácticas lectoras compartidas, el intercambio de experiencias lectoras y la consolidación del hábito lector, en consonancia con enfoques que conciben la lectura como una práctica social. En coherencia con este planteamiento, la propuesta de intervención basada en la gamificación sin uso de pantallas y la lectura compartida se configura como una herramienta didáctica relevante que contribuye al desarrollo de la competencia lectora, al fomento de la motivación hacia la lectura y a la participación activa del alumnado en el primer ciclo de Educación Primaria.

En síntesis, los aportes teóricos analizados ponen de manifiesto la importancia de abordar la comprensión lectora en Educación Primaria desde un enfoque metodológico integrador, en el que el alumnado participa en la progresión lectora y en la construcción del significado. Así, la gamificación se presenta como una metodología que contribuye a incrementar el interés y la participación activa, generando experiencias de aprendizaje más dinámicas y motivadoras. Asimismo, su integración con propuestas orientadas al desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente, basadas en las aportaciones de Gianni Rodari, permite enriquecer el proceso lector mediante la imaginación y la exploración de nuevas posibilidades narrativas.

En resumen, los enfoques analizados configuran una base teórica coherente para fundamentar una intervención didáctica centrada en la mejora de la comprensión lectora en Educación Primaria. En particular, la combinación de gamificación, lectura compartida y propuestas creativas permite articular un enfoque metodológico que integra motivación, desarrollo competencial y construcción activa del aprendizaje lector.

4. Contextualización

La competencia lectora constituye una herramienta fundamental para la comprensión de la realidad y el aprendizaje a lo largo de la vida. Por ello, resulta imprescindible dotar al alumnado, desde las primeras etapas, de estrategias que favorezcan una comprensión lectora eficaz y un acercamiento significativo a la lectura.

Este trabajo plantea una intervención didáctica dirigida al alumnado de segundo curso de Primaria, orientada a mejorar la comprensión lectora mediante metodologías activas. Se basa en la lectura compartida y la gamificación sin uso de pantallas, tomando como eje la obra *Magic Animals*, de Susanna Isern, e incorporando propuestas creativas inspiradas en Rodari.

La intervención se fundamenta en una concepción de la lectura como un proceso activo, constructivo e interactivo, que requiere la enseñanza explícita de estrategias antes, durante y después de la lectura, así como la mediación docente a través de la lectura compartida y la animación lectora para favorecer el desarrollo del hábito lector.

La necesidad de esta propuesta se justifica en el descenso observado en la competencia lectora y en la importancia de promover metodologías que respondan a los intereses del alumnado y favorezcan su participación.

4.1. Características del entorno

El centro educativo se sitúa en una localidad de tamaño medio de Cataluña central, con una población aproximada de 7.000 habitantes. Se trata de un entorno con servicios básicos adecuados, como instalaciones deportivas, comercios y centro de salud.

La localidad dispone de una oferta sociocultural activa, en la que participan diversas instituciones. Cabe destacar especialmente el papel de la biblioteca municipal, que actúa como agente dinamizador de la lectura mediante la organización de talleres y actividades en colaboración con los centros educativos, contribuyendo al fomento del hábito lector desde edades tempranas.

Desde el punto de vista geográfico, el municipio está rodeado de montañas y naturaleza, lo que facilita la realización de actividades al aire libre y el contacto con el medio. En cuanto al contexto socioeconómico, predomina un nivel medio, con actividad laboral centrada en los sectores industrial y de servicios, además de una tradición vinculada a la minería.

4.2. Descripción del centro

El centro es un colegio concertado de Educación Infantil y Primaria de una sola línea. Dispone de los espacios habituales para el desarrollo de la actividad educativa, así como de recursos materiales adecuados. Asimismo, participa en proyectos comunitarios en colaboración con entidades del entorno, lo que promueve la conexión entre la escuela y su contexto social, así como el desarrollo de valores sociales en el alumnado.

La biblioteca escolar constituye un recurso relevante, ya que facilita el acceso a la lectura y permite el desarrollo de actividades de animación lectora. Además, se destina diariamente un tiempo específico a la lectura individual al inicio de la jornada escolar.

Desde el punto de vista metodológico, el centro promueve metodologías activas, orientadas al desarrollo competencial, lo que facilita la implementación de esta propuesta.

Por otro lado, se trata de un centro de dimensiones reducidas, lo que genera un clima cercano y familiar. Esta característica contribuye a establecer una relación estrecha entre el profesorado y las familias, así como una elevada implicación de estas en la vida del centro y en el proceso educativo del alumnado.

4.3. Características del alumnado

El alumnado del centro educativo presenta un perfil heterogéneo, con diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje. La mayoría ha estado escolarizada en el centro desde la etapa de Educación Infantil, lo que favorece un clima de convivencia positivo.

En cuanto a la diversidad, el centro escolariza alumnado con diferentes necesidades específicas de apoyo educativo; no obstante, no se trata de un centro de escolarización preferente. Entre ellos se encuentran casos con dificultades de aprendizaje, discapacidad intelectual leve o discapacidad auditiva, lo que requiere la aplicación de medidas ordinarias de atención a la diversidad y de metodologías inclusivas que favorezcan la participación de todo el alumnado. Asimismo, se observa la presencia de estudiantes de distintos orígenes culturales, lo que enriquece el contexto educativo y fomenta valores como el respeto.

En este sentido, el centro apuesta por metodologías activas e inclusivas, prestando especial atención a la equidad, la diversidad, el desarrollo integral del alumnado y la atención personalizada, en coherencia con los principios establecidos en la normativa vigente.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

La presente propuesta didáctica se dirige al alumnado de segundo curso de Educación Primaria y tiene como finalidad mejorar la comprensión lectora, fomentar el gusto por la lectura y desarrollar la creatividad mediante una metodología activa. Para ello, se integra la lectura compartida con una propuesta de gamificación sin uso de pantallas, basada en una narrativa motivadora que sitúa al alumnado como protagonista de una aventura en un valle mágico.

La intervención se organiza en una secuencia de sesiones estructuradas en torno a retos, en las que se trabajan estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, junto con actividades dinámicas y propuestas creativas inspiradas en las aportaciones de Gianni Rodari. De este modo, se pretende favorecer un aprendizaje significativo, participativo y adaptado a las características del alumnado, promoviendo su implicación activa en el proceso lector.

5.1. Título

El misterio del Valle de los Magic Animals: ¿te atreves a convertirte en un lector valiente?

5.2. Fundamentación legislativa curricular

La presente propuesta didáctica se fundamenta en la normativa educativa vigente tanto a nivel estatal como autonómico. En primer lugar, se apoya en la **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)**, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación, la cual establece un enfoque competencial del currículo orientado al desarrollo integral del alumnado. En este marco, la comprensión lectora se configura como una competencia clave que debe trabajarse de forma transversal en todas las áreas, así como mediante la dedicación de tiempos específicos a la lectura, favoreciendo el desarrollo de la competencia comunicativa, el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje.

En segundo lugar, se fundamenta en el **Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria**, el cual refuerza la importancia de la competencia en comunicación lingüística y destaca la comprensión lectora como elemento fundamental para el acceso al conocimiento y el aprendizaje. Asimismo, establece entre sus principios pedagógicos el trabajo de la comprensión lectora en

todas las áreas del currículo y la enseñanza explícita de estrategias de comprensión antes, durante y después de la lectura.

En tercer lugar, se enmarca en el **Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica en Cataluña**, el cual concreta el desarrollo curricular basado en competencias clave. Este decreto establece que la Educación Primaria tiene como finalidad la adquisición progresiva de dichas competencias a través de las áreas de conocimiento, destacando la competencia en comunicación lingüística como eje fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, el currículo de lengua en esta etapa subraya la importancia del desarrollo de la comprensión lectora mediante la aplicación de estrategias antes, durante y después de la lectura, la lectura compartida y la progresiva autonomía lectora del alumnado. Se promueve, además, el uso de textos variados y cercanos a los intereses del alumnado, así como la participación en situaciones de lectura significativas que favorezcan la motivación y el gusto por la lectura.

5.3. Destinatarios

La propuesta se dirige a un grupo de 20 alumnos y alumnas de segundo curso de Educación Primaria, con edades comprendidas entre los 7 y los 8 años. En cuanto a la distribución de género, el grupo está compuesto por 12 niños y 8 niñas.

Se trata de un grupo cohesionado, ya que la mayoría del alumnado ha compartido escolarización desde la etapa de Educación Infantil, lo que favorece un clima de aula positivo, relaciones interpersonales estables y una adecuada dinámica de trabajo cooperativo.

En el grupo se encuentra una alumna con discapacidad auditiva que utiliza implantes cocleares, la cual presenta necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE). En su caso, no se requieren adaptaciones curriculares significativas, sino la aplicación de medidas de acceso al currículo, como el apoyo visual de la información, una adecuada ubicación en el aula y una comunicación clara y estructurada por parte del docente.

Asimismo, el grupo cuenta con un alumno de origen marroquí escolarizado en el centro desde la etapa de Educación Infantil, que comprende tanto el catalán como el castellano. No obstante, presenta algunas dificultades en el dominio del vocabulario, por lo que resulta

necesario comprobar su comprensión y reforzar el significado de determinadas palabras para facilitar su plena participación en el aula.

Por otro lado, se identifica un alumno que presenta características compatibles con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), aunque no dispone de diagnóstico clínico. Este alumno presenta dificultades relacionadas con la atención sostenida y el control de la impulsividad, por lo que requiere la aplicación de estrategias metodológicas específicas, como la estructuración de las tareas, el uso de refuerzos positivos y la incorporación de actividades dinámicas.

En términos generales, se trata de un grupo heterogéneo, con distintos ritmos y estilos de aprendizaje, lo que hace necesario el uso de metodologías inclusivas y flexibles que favorezcan la participación activa de todo el alumnado.

5.4. Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos de la presente propuesta se formulan como los logros que se espera que el alumnado alcance como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje planificadas, y se orientan al desarrollo de la comprensión lectora, la atención y la participación en la lectura compartida, la creatividad y la reflexión sobre el propio aprendizaje.

- Aplicar estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura de cada capítulo de Magic Animals.
- Participar en situaciones de lectura compartida resolviendo retos de comprensión lectora mediante dinámicas gamificadas, la expresión de ideas, la formulación de inferencias y el respeto de los turnos de palabra.
- Mantener la atención durante las actividades de lectura compartida respondiendo a preguntas del docente relacionadas con el texto.
- Crear producciones orales y escritas sencillas a partir de propuestas inspiradas en las técnicas de Gianni Rodari.
- Reflexionar sobre el propio aprendizaje utilizando estrategias básicas de autoevaluación al finalizar cada capítulo.

5.5. Saberes básicos

En relación con el Decreto 175/2022, los saberes básicos constituyen el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes propios del área de Lengua Castellana y Literatura, cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas desarrolladas en la presente propuesta didáctica. A continuación, se recogen los saberes básicos trabajados.

Tabla 1. *Saberes básicos.*

Comunicación oral	Comprensión de textos orales de tipología diversa en diferentes formatos y medios, especialmente a través de textos narrativos en situaciones de lectura compartida.
	Interacción oral en situaciones comunicativas diversas, respetando los turnos de palabra y adecuando la expresión al contexto.
Comprensión lectora	Aplicación de estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura (planificación, anticipación, inferencias...), en textos diversos y con acompañamiento, especialmente en textos narrativos trabajados de forma compartida, incluyendo la reflexión guiada sobre el proceso de comprensión.
Expresión escrita	Escritura de textos breves y sencillos a partir de modelos conocidos y analizados, con acompañamiento
Educación literaria	Lectura de obras o fragmentos de literatura infantil adecuados a los intereses del alumnado.
	Reconocimiento de los datos básicos de un libro (autoría, ilustración, editorial, colección), en el contexto de las lecturas de aula, con acompañamiento.

Fuente: Elaboración propia

5.6. Competencias clave y competencias específicas

En relación con las competencias clave establecidas en el Real Decreto 157/2022, la presente propuesta didáctica contribuye al desarrollo de las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**, ya que a lo largo de la propuesta se promueve el uso del lenguaje como herramienta fundamental para la comprensión, la expresión y la interacción. Se participa en situaciones de lectura compartida, diálogo y reflexión, poniendo en práctica estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Asimismo, se favorece el disfrute de la literatura y el desarrollo progresivo de la autonomía lectora.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**, dado que se desarrollan habilidades relacionadas con la autorregulación, la atención y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje. A través de dinámicas de autoevaluación, trabajo cooperativo y seguimiento de retos, se fomenta la toma de conciencia sobre las propias estrategias lectoras y el aprendizaje significativo.

- **Competencia emprendedora (CE)**, puesto que se proponen actividades que estimulan el pensamiento creativo y divergente, especialmente mediante técnicas inspiradas en Gianni Rodari. Se generan ideas originales, se afrontan retos y se buscan soluciones diversas, desarrollando así la iniciativa, la imaginación y la capacidad de tomar decisiones.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**, en la medida en que se favorece el acercamiento a la literatura infantil como manifestación cultural, desarrollando el gusto por la lectura y la interpretación de textos narrativos. Asimismo, mediante actividades creativas inspiradas en Rodari, se promueve la producción de ideas originales y el uso de la imaginación como forma de expresión literaria.

En relación con el Decreto 175/2022 se trabajan las siguientes competencias específicas:

Área de Lengua Castellana y Literatura

- **Competencia específica 2**, ya que se desarrollan estrategias de comprensión lectora a través de la escucha activa y la lectura compartida de los capítulos del libro. Durante las sesiones, se identifican ideas principales, se realizan inferencias, se formulan preguntas y se reconstruye el significado del texto, contribuyendo al desarrollo de una comprensión lectora eficaz
- **Competencia específica 8**, dado que la propuesta fomenta el acercamiento progresivo a la lectura literaria como fuente de disfrute, conocimiento y desarrollo personal. A través de la lectura guiada de un texto narrativo de ficción, se promueve la inmersión en el mundo literario, estableciendo conexiones con los intereses del alumnado y desarrollando hábitos lectores cada vez más autónomos.

Vinculada a la competencia emprendedora

- **Competencia específica 1 (CE1)**, en la que se identifican retos dentro de la narrativa gamificada y se elaboran respuestas o soluciones originales, de forma guiada, mediante estrategias creativas inspiradas en Rodari. A través de estas propuestas, se fomenta la generación de ideas, la exploración de diferentes posibilidades y la valoración de las propias producciones.

5.7. Metodología

La presente propuesta didáctica se fundamenta en un enfoque metodológico activo y participativo, en el que el alumnado se sitúa como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, se promueve un aprendizaje significativo, en el que los nuevos conocimientos se construyen a partir de las experiencias previas del alumnado y se integran en contextos relevantes y motivadores.

La intervención combina la enseñanza explícita de estrategias de comprensión lectora — antes, durante y después de la lectura—, en coherencia con el modelo de Solé (1992), con una propuesta de gamificación sin uso de pantallas, basada en una narrativa motivadora ambientada en el *Valle de los Magic Animals*. Asimismo, se incorporan actividades creativas inspiradas en las aportaciones de Gianni Rodari, orientadas al desarrollo del pensamiento divergente y la expresión.

En este marco, la lectura compartida se entiende como una práctica en la que el docente realiza la lectura en voz alta, guiando al alumnado mediante preguntas, modelando estrategias de comprensión y favoreciendo la participación activa del grupo. A través de este proceso de andamiaje, el alumnado adquiere progresivamente herramientas para comprender el texto, formular hipótesis, realizar inferencias y reconstruir su significado global.

La gamificación se articula mediante una narrativa en la que el alumnado debe superar diferentes retos para avanzar en el recorrido por el valle. El progreso del alumnado se representa mediante un mapa del *Valle de los Magic Animals*, en el que aparecen distintos espacios significativos —como el pueblo, el bosque, el lago, la montaña o el castillo— que se irán descubriendo a medida que se superan los retos. Asimismo, este progreso se visualiza a través de un termómetro que se completa de forma progresiva.

Cada sesión se inicia con la presentación de un sobre con las instrucciones del reto, que orienta la atención del alumnado durante la lectura. Al finalizar la sesión, se entrega un dibujo significativo relacionado con el capítulo siguiente, con el objetivo de generar expectación y favorecer la anticipación. Además, el alumnado recibe una pieza de un puzle que deberá conservar hasta la sesión final, reforzando así la motivación y la continuidad de la experiencia.

En cuanto a la organización del aula, se combinan diferentes formas de agrupamiento en función de la actividad. La lectura compartida se realiza en gran grupo, favoreciendo la interacción guiada, mientras que los retos pueden desarrollarse de forma individual, en pequeño grupo o en gran grupo, en función de sus características. Estas agrupaciones se plantean de manera flexible, procurando el equilibrio y el bienestar del alumnado, así como la participación activa de todos. Por su parte, las actividades de cierre, especialmente las relacionadas con la autoevaluación o el seguimiento del progreso, se realizan de forma individual.

El espacio principal de desarrollo de la propuesta es la biblioteca escolar, que se ambienta con la temática del libro, con el objetivo de generar un entorno inmersivo que favorezca la motivación y el interés por la lectura. Esta ambientación contribuye a reforzar el componente narrativo de la gamificación y a convertir el espacio en un entorno significativo de aprendizaje.

En relación con los recursos materiales, se emplean tanto materiales específicos como cotidianos del entorno escolar. Entre ellos destacan el libro de lectura (*Magic Animals*), los sobres con instrucciones, los objetos motivadores vinculados a cada sesión, las fichas de actividades, el mapa del valle, el termómetro de progreso, las piezas del puzzle, así como materiales de uso habitual como papel, lápices de colores y otros recursos de aula.

Por último, el docente asume un papel de mediador y guía del proceso de aprendizaje, encargado de diseñar las situaciones didácticas, modelar estrategias de comprensión lectora y proporcionar el andamiaje necesario para que el alumnado progrese de forma autónoma. Por su parte, el alumnado adopta un papel activo, participando en la construcción del significado del texto, resolviendo los retos planteados, elaborando producciones creativas y reflexionando sobre su propio proceso de aprendizaje.

5.8.Temporalización

La presente propuesta didáctica se desarrolla a lo largo de 15 sesiones, distribuidas en un periodo aproximado de cinco meses, entre los meses de octubre y febrero.

Las sesiones se llevan a cabo con una periodicidad semanal, coincidiendo con la sesión de Lengua Castellana de los lunes en horario de 11:30 a 13:00, lo que permite disponer de un tiempo amplio y continuado para el desarrollo de las actividades propuestas. No obstante, la

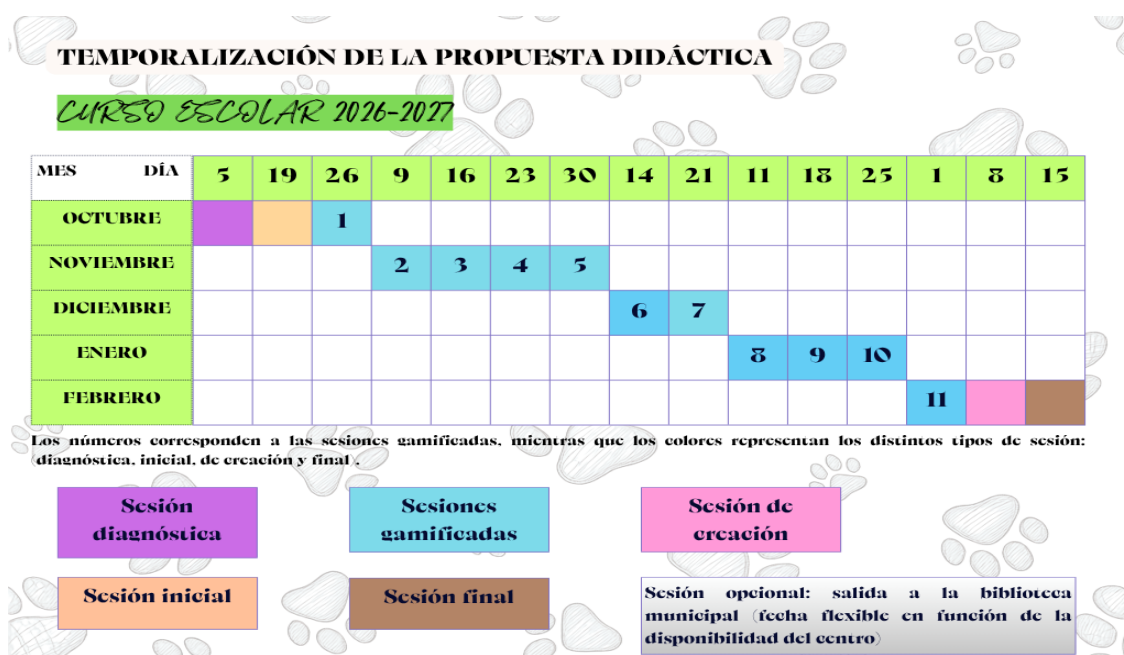
duración efectiva de cada sesión se sitúa en torno a los 75-80 minutos, considerando los tiempos de transición del alumnado tras el recreo, la organización inicial del grupo y el cierre.

Esta distribución temporal facilita la continuidad del proceso de aprendizaje, la consolidación progresiva de las estrategias de comprensión lectora y el mantenimiento de la motivación del alumnado a lo largo de la intervención.

La sesión opcional en la biblioteca municipal se llevará a cabo en función de la disponibilidad del centro y se plantea como una actividad complementaria dentro del periodo de implementación.

Tal y como se observa en la figura 1, la propuesta se desarrolla de manera progresiva, comenzando con una sesión diagnóstica y una sesión inicial, seguida de las sesiones gamificadas y finalizando con una sesión de creación y una sesión final. Asimismo, se contempla una sesión opcional orientada a la transferencia de los aprendizajes.

Figura 1. Temporalización.



Fuente: Elaboración propia

5.9. Sesiones y/o actividades

Estructura de las sesiones

La intervención se organiza en un total de 15 sesiones. De ellas, 11 corresponden a sesiones gamificadas centradas en la lectura de los distintos capítulos del libro, mientras que los 4 restantes tienen un carácter complementario (diagnóstica, inicial, de creación y final).

Las **sesiones gamificadas** siguen una estructura común, lo que proporciona seguridad al alumnado y facilita la interiorización de las rutinas de trabajo. Cada una de estas sesiones se organiza en fases de la siguiente manera:

- **Inicio (activación):** Presentación de un sobre con las instrucciones del reto, junto con el dibujo entregado en la sesión anterior. Asimismo, se observan y comentan las ilustraciones del texto. A partir de estos elementos, se activan los conocimientos previos del alumnado, se formulan hipótesis y se anticipa el contenido de la lectura, favoreciendo una actitud activa desde el inicio de la sesión y trabajando las estrategias previas a la lectura.
- **Recordatorio:** Breve repaso del capítulo anterior con el fin de reforzar la comprensión global de la historia y situar al alumnado en el hilo narrativo, facilitando la conexión entre sesiones.
- **Lectura compartida:** El docente realiza la lectura en voz alta del nuevo capítulo, guiando al alumnado mediante preguntas y modelando estrategias de comprensión lectora durante y después de la lectura. Durante este proceso, se promueve la identificación del significado de palabras desconocidas a partir del contexto o mediante la intervención docente, la formulación de preguntas y la realización de inferencias. Al finalizar la lectura, se reconstruye el significado global del texto mediante la identificación de la idea principal o la elaboración de un breve resumen conjunto.
- **Reto:** Resolución de una actividad relacionada con la comprensión del texto, planteada de forma lúdica y, en la medida de lo posible, con componente manipulativo o de movimiento, con el objetivo de reforzar la comprensión del capítulo y consolidar el uso de las estrategias trabajadas.
- **Actividad (Rodari):** Desarrollo de una propuesta basada en técnicas como el binomio fantástico o la invención de historias, orientada a la elaboración de producciones propias y al fomento del pensamiento divergente.
- **Cierre:** Entrega de un sobre final que contiene una pieza de puzle que el alumnado deberá conservar sin abrir hasta la última sesión. Asimismo, se completa de forma simbólica el progreso en la aventura mediante la sustitución de una parte del mapa (de blanco y negro a

color) y el coloreado individual de un tramo del termómetro, visualizando así la superación del reto. Además, se realiza una breve actividad de autoevaluación que permite al alumnado reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Finalmente, se entrega un dibujo que genere expectación hacia la siguiente sesión.

En todas las sesiones se ponen en juego estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, pero en cada sesión se selecciona un foco prioritario de intervención (por ejemplo, la formulación de hipótesis, la realización de inferencias o la identificación de la idea principal), que es modelado de forma más explícita. De este modo, se favorece un aprendizaje progresivo, sistemático y ajustado al nivel del alumnado.

Sesiones complementarias

Además de las sesiones gamificadas, la propuesta incluye las siguientes sesiones específicas:

- **Sesión diagnóstica:** Se realiza al inicio con el objetivo de conocer el punto de partida del alumnado en relación con la comprensión lectora y el uso de estrategias. Para ello, se proponen pequeñas lecturas acompañadas de preguntas, mientras el docente recoge información mediante una lista de cotejo.
- **Sesión inicial:** Se presenta la dinámica de la propuesta y la narrativa que la acompaña. El alumnado descubre el libro a través de una situación motivadora y es guiado hasta la biblioteca, donde se introduce el *Valle de los Magic Animals*, el mapa y el termómetro de progreso. Asimismo, el docente asume el rol de “enviado especial” dentro de la narrativa.
- **Sesión de creación:** Se desarrolla una actividad centrada en la elaboración de producciones propias vinculadas a la narrativa. El alumnado, en pequeños grupos, acaba de completar las cartas de personajes y crea un amuleto mágico, reforzando su implicación en la historia.
- **Sesión final:** Se realiza una actividad de cierre en la que el alumnado abre los sobres acumulados y completa de manera cooperativa el puzle final. Asimismo, se lleva a cabo una autoevaluación final, se entregan diplomas y se establecen conexiones con otras lecturas, favoreciendo el desarrollo del itinerario lector.

Sesión opcional

Esta sesión contribuye a conectar la escuela con el entorno y a consolidar la autonomía lectora del alumnado.

• **Sesión opcional:** El alumnado realiza una salida a la biblioteca municipal, donde, con el acompañamiento del docente y del personal bibliotecario, selecciona de forma guiada un libro de su interés. Durante la actividad, se ponen en práctica estrategias trabajadas previamente, como la observación de la portada e ilustraciones, la formulación de hipótesis o la anticipación del contenido. Los libros escogidos se utilizarán posteriormente en los espacios de lectura del aula y, en caso de resultar significativos para el alumnado, podrán ser compartidos mediante recomendaciones al grupo, favoreciendo así el desarrollo del hábito lector y el intercambio de experiencias lectoras entre iguales.

A continuación, se presenta una tabla de temporalización en la que se recoge la organización general de las sesiones, los objetivos trabajados, las principales actividades, las medidas de atención a la diversidad y los recursos empleados a lo largo de la propuesta.

Tabla 2. *Tabla de sesiones y actividades.*

SESIÓN	OBJETIVO PRINCIPAL	TIEMPO APROXIMADO (min)	RECURSOS
Sesión diagnóstica	- Identificar el uso de estrategias, la participación y la atención.	Observación texto 1 (15) Lectura texto 1 (5) Preguntas de comprensión 1 (20) Observación texto 2 (15) Lectura texto 2 (5) Preguntas de comprensión 2 (20)	Especialistas AL y PT Lista de cotejo (anexo 1) Textos y preguntas (anexo 2)
• Actividades	Se dividirá el grupo en tres subgrupos para facilitar la observación y la aplicación de la lista de cotejo. La actividad comenzará con la presentación de un breve texto acompañado de ilustraciones, a partir del cual el alumnado podrá expresar sus ideas, realizar hipótesis y activar conocimientos previos. Posteriormente, se realizará una lectura compartida en voz alta y, finalmente, el alumnado responderá oralmente a preguntas de comprensión.		
Sesión inicial	- Introducir la narrativa de la propuesta. - Generar expectación. - Familiarizar al alumnado con los elementos básicos del libro.	Lectura de la carta y llegada a la biblioteca (10) Apertura de caja y análisis guiado del libro (25) Presentación de la dinámica (20) Decoración (15)	Diadema orejas de gato Carta narrativa (anexo 3) Imágenes personajes (anexo 4) Caja sorpresa Imágenes todos los personajes (anexo 5) Mapa en blanco y negro (anexo 6) Cartas de personajes (anexo 7) Termómetro (anexo 8) Dibujo 1 (anexo 9)
• Actividades	El docente se pondrá una diadema de orejas de gato para introducir la narrativa y crear misterio y expectación leyendo la carta de un sobre que se habrá encontrado encima de su mesa al llegar del recreo. La carta indicará que unos niños mágicos les guiarán, siguiendo las imágenes de los personajes colocadas por el recorrido, hasta la biblioteca. Allí descubrirán una caja decorada que contiene el libro. Este será analizado conjuntamente (autor, editorial, resumen, ilustrador y tipo de libro). A continuación, se explicará la dinámica de las próximas sesiones. Se les entregará el termómetro, que irán completando a medida que superen los retos (pueden empezar a decorarlo), así como el mapa en blanco y negro, cuyas piezas irán sustituyendo en cada sesión por las de color. También recibirán las cartas de personajes, que completarán progresivamente. Finalmente, el alumnado participará en la decoración de la biblioteca y recibirá la imagen de un tendedero como elemento de anticipación para la siguiente sesión.		
Sesión 1	- Realizar preguntas de comprensión (estrategia después de la lectura). - Crear asociaciones imaginativas en parejas.	Activación (15) Lectura (15) Reto (15) Rodari (20) Cierre (15)	Dibujo 1 (anexo 9) Carta con instrucciones 1 (anexo 10) Frasas V/F (anexo 11) Sobre con pieza de puzle 1 (anexo 12) Pieza mapa color 1 (anexo 13) Dibujo 2 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)

• Actividades	Fase de activación. Fase de lectura. Fase de reto: el docente leerá las frases y el alumnado se posicionará según su respuesta (verdadero: de pie mirando hacia delante / falso: de pie mirando hacia atrás). Fase Rodari: el alumnado propondrá animales y características; después, en parejas, crearán frases combinando ambos elementos (ej. <i>rana + invencible</i> → “La rana se volvió invencible después de comerse un mosquito luminoso”). Fase de cierre.		
Sesión 2	- Analizar ilustraciones del capítulo y formular hipótesis a partir de ellas (estrategia antes de la lectura). - Observar imágenes con atención para responder a preguntas de memoria visual. - Crear diálogos improvisados en parejas.	Activación (15) Recordatorio (5) Lectura (15) Reto (15) Rodari (15) Cierre (15)	Especialistas AL y PT Dibujo 2 (anexo 9) Carta con instrucciones 2 (anexo 10) Imágenes con las preguntas (anexo 15) Sobre con pieza de puzle 2 (anexo 12) Pieza mapa color 2 (anexo 13) Dibujo 3 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación: se pondrá el énfasis en observación guiada de las ilustraciones del capítulo mediante modelado docente y formulación de hipótesis. Fase de recordatorio. Fase de lectura. Fase de reto: se trabajará en 4 grupos heterogéneos (con distribución del alumnado con dificultades). El alumnado observará una imagen durante 5 minutos y responderá de manera consensuada a preguntas de memoria visual. Fase Rodari: en parejas, crearán diálogos improvisados a partir de situaciones relacionadas con la historia y propuestas por el docente (ej. conversación entre dos personajes sobre un gato con ojos de colores o una exploradora hablando con Abi sobre su ropa). Fase de cierre.		
Sesión 3	- Deducir el significado de palabras desconocidas a través del contexto (estrategia durante la lectura). - Comprender párrafos para identificar incoherencias. - Usar la imaginación para continuar una historia de forma cooperativa.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (20) Reto (20) Rodari (10) Cierre (15)	Dibujo 3 (anexo 9) Carta con instrucciones 3 (anexo 10) Ficha de frases intrusas (anexo 16) Sobre con pieza de puzle 3 (anexo 12) Pieza mapa color 3 (anexo 13) Dibujo 4 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura: se pondrá el énfasis en deducir el significado de palabras desconocidas a través del contexto. Fase de reto: cada alumno tendrá una ficha con algunos párrafos del libro en los que deberá identificar frases intrusas. Fase Rodari: el docente dirá una frase inicial y, por turnos, cada alumno añadirá una nueva oración para construir una historia conjunta. Fase de cierre.		
Sesión 4	- Resumir oralmente el capítulo (estrategia después de la lectura). - Recordar información relevante del capítulo. - Elaborar historias alternativas a partir de situaciones del texto.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (20) Reto (15) Rodari (15) Cierre (15)	Dibujo 4 (anexo 9) Carta con instrucciones 4 (anexo 10) Ficha ¿Quién dijo qué? (anexo 17) Sobre con pieza de puzle 4 (anexo 12) Pieza mapa color 4 (anexo 13) Dibujo 5 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura: se pondrá el énfasis en la elaboración oral de un resumen conjunto del capítulo. Fase de reto: ¿Quién dijo qué? Se entregará una ficha a cada alumno en la que deberá leer distintas frases y recordar qué personaje las dijo. Fase Rodari ¿Y si...? Se formarán grupos de 4 alumnos. El docente propondrá una situación diferente a cada grupo (ej. “¿Y si no hubieran encontrado el tattoomagic de Abi?” o “¿Y si la profesora los hubiera descubierto en el baño?”). Cada grupo elaborará una o varias hipótesis alternativas que posteriormente se pondrán en común. Fase de cierre.		
Sesión 5	- Realizar inferencias durante la lectura (estrategia durante la lectura). - Elaborar un pequeño cómic utilizando elementos básicos como viñetas y bocadillos. - Imaginar cómo actuarían los personajes de <i>Magic Animals</i> en situaciones cotidianas.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (20) Reto (20) Rodari (10) Cierre (15)	Dibujo 5 (anexo 9) Carta con instrucciones 5 (anexo 10) Plantillas cómic (anexo 18) Sobre con pieza de puzle 5 (anexo 12) Pieza mapa color 5 (anexo 13) Dibujo 6 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura: se pondrá el énfasis en la realización de inferencias durante la lectura compartida (ej. deducir cómo se siente un personaje a partir de sus acciones, expresiones o pensamientos en las viñetas del cómic, o anticipar qué puede ocurrir a partir de frases como “la gata clavó sus ojos en mí”). Fase reto: el alumnado dibujará un pequeño cómic relacionado con el Valle Mágico y los acontecimientos del capítulo. Fase Rodari: entre todos, imaginarán qué ocurriría si un personaje de <i>Magic Animals</i> apareciera en lugares cotidianos como el colegio, un supermercado o un museo. Fase de cierre.		
Sesión 6	- Activar los conocimientos previos (estrategia antes de la lectura). - Ordenar los diálogos para reconstruir el sentido global de la historia. - Crear un objeto mágico inventado utilizando vocabulario relacionado con sus características y cualidades.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (15) Reto (15) Rodari (20) Cierre (15)	Dibujo 6 (anexo 9) Carta con instrucciones 6 (anexo 10) Ficha de ordenar diálogos (anexo 19) Ficha de objeto mágico (anexo 20) Sobre con pieza de puzle 6 (anexo 12) Pieza mapa color 6 (anexo 13) Dibujo 7 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)

• Actividades	Fase de activación: se pondrá el énfasis en la activación de conocimientos previos mediante preguntas y observación de ilustraciones (ej. explicar qué les recuerda una imagen, con qué la asocian o qué experiencias les sugiere el título del capítulo). Fase de recordatorio. Fase de lectura. Fase reto: el alumnado deberá ordenar distintas frases para reconstruir correctamente el sentido de un diálogo. Fase Rodari: cada alumno inventará y dibujará un objeto mágico propio, describiendo algunas de sus características, cualidades o poderes. Fase de cierre.		
Sesión 7	- Formular preguntas sobre lo que ocurre durante la lectura (estrategia durante la lectura). - Cooperar en grupo para responder preguntas de comprensión. - Utilizar el error creativo como punto de partida para inventar historias.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (20) Reto (15) Rodari (10) Cierre (15)	Especialistas AL y PT Dibujo 7 (anexo 9) Carta con instrucciones 7 (anexo 10) Huellas y preguntas (anexo 21) Sobre con pieza de puzle 7 (anexo 12) Pieza mapa color 7 (anexo 13) Dibujo 8 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura: se pondrá el énfasis en que el alumnado aprenda a formular preguntas sobre lo que ocurre durante la lectura (ej. “Después de entrar en el bosque... ¿qué pasará?” o “¿Encontrarán a las crías de mofeta?”). Fase reto: se formarán 4 grupos heterogéneos. Cada grupo deberá completar cinco recorridos diferentes marcados con huellas. En cada ronda, un miembro del grupo seguirá las huellas hasta encontrar una pregunta relacionada con la lectura. Después volverá con su equipo, leerá la pregunta y responderán de forma cooperativa. Un alumno diferente en cada recorrido será el encargado de escribir la respuesta. Fase Rodari: cada grupo inventará una historia a partir de un error creativo o una situación absurda (ej. “Un dragón que tiene miedo del fuego” o “Un pez que se ahoga”). Fase de cierre.		
Sesión 8	- Reconocer la idea principal de fragmentos de la lectura con ayuda (estrategia después de la lectura). - Expresar acciones y emociones mediante la expresión corporal. - Generar ideas creativas mediante la técnica de la lluvia de ideas.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (20) Reto (15) Rodari (10) Cierre (15)	Dibujo 8 (anexo 9) Carta con instrucciones 8 (anexo 10) Sobre con pieza de puzle 8 (anexo 12) Pieza mapa color 8 (anexo 13) Dibujo 9 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura: se pondrá el énfasis en la identificación de la idea principal de pequeños fragmentos o páginas del capítulo. Fase de reto: por turnos, cada alumno representará mediante mímica una acción o característica de un personaje indicada por el docente, mientras el resto del grupo intenta adivinar de qué personaje se trata. Fase Rodari: entre todos realizarán una lluvia de ideas sobre cómo podrían modificarse las características de distintos animales (ej. “Un caracol con patas para correr” o “un caracol con baba maloliente para ahuyentar depredadores”). Fase de cierre.		
Sesión 9	- Analizar ilustraciones del capítulo y formular hipótesis a partir de ellas (estrategia antes de la lectura). - Realizar inferencias de las imágenes propuestas. - Desarrollar la expresión oral y la creatividad utilizando vocabulario alternativo.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (20) Reto (15) Rodari (15) Cierre (15)	Especialistas AL y PT Dibujo 9 (anexo 9) Carta con instrucciones 9 (anexo 10) Imágenes para inferir (anexo 22) Sobre con pieza de puzle 9 (anexo 12) Pieza mapa color 9 (anexo 13) Dibujo 10 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación: se pondrá el énfasis en observación guiada de las ilustraciones del capítulo mediante modelado docente y formulación de hipótesis. Fase de recordatorio. Fase de lectura. Fase de reto: se mostrarán tres imágenes relacionadas con situaciones misteriosas o incompletas. En pequeños grupos, el alumnado deberá observarlas atentamente e inferir qué está ocurriendo, qué ha podido suceder anteriormente o qué podría ocurrir después. Posteriormente, cada grupo compartirá sus interpretaciones con el resto de la clase. Fase Rodari por turnos, cada alumno contará una pequeña historia evitando utilizar las palabras prohibidas previamente indicadas por el docente. Fase de cierre.		
Sesión 10	- Recordar información relevante del capítulo para comprobar la comprensión de la lectura (estrategia después de la lectura). - Relacionar personajes con acciones, frases y situaciones de la historia. - Imaginar finales alternativos y creativos a partir de situaciones del capítulo.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (15) Reto (15) Rodari (15) Cierre (15)	Dibujo 10 (anexo 9) Carta con instrucciones 10 (anexo 10) Cartas de personajes (anexo 7) Sobre con pieza de puzle 10 (anexo 12) Pieza mapa color 10 (anexo 13) Dibujo 11 (anexo 9) Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura. Fase de reto: el docente leerá diferentes frases, acciones o situaciones del capítulo y el alumnado deberá levantar la carta del personaje que considere correcto. Posteriormente, se comentarán conjuntamente las respuestas. Fase Rodari: el alumnado imaginará finales absurdos o creativos para distintas situaciones extraídas del capítulo (ej. “Éric levantó el sofá y... este se partió en dos, y del interior salió una montaña de confeti”). Fase de cierre.		
Sesión 11	- Resumir oralmente el capítulo (estrategia después de la lectura). - Ordenar cronológicamente los acontecimientos más importantes de la historia.	Activación (10) Recordatorio (5) Lectura (15) Reto (20) Rodari (15)	Dibujo 11 (anexo 9) Carta con instrucciones 11 (anexo 10) Lista de acontecimientos (anexo 23) Sobre con pieza de puzle 11 (anexo 12) Pieza mapa color 11 (anexo 13)

	- Imaginar nuevas aventuras y continuaciones de la historia de forma creativa.	Cierre (15)	Ficha de autoevaluación (anexo 14)
• Actividades	Fase de activación. Fase de recordatorio. Fase de lectura: se pondrá el énfasis en la elaboración oral de un resumen conjunto del capítulo. Fase de reto: en pequeños grupos, el alumnado recibirá diferentes acontecimientos importantes de la historia y deberá colocarlos en orden cronológico. Posteriormente, entre todos, reconstruirán oralmente el resumen final de la aventura. Fase Rodari: el alumnado imaginará y compartirá posibles continuaciones de la historia, inventando nuevas aventuras o situaciones para los personajes después del final del libro (ej. “¿Qué nuevas aventuras vivieron?”, “¿Descubrieron nuevos poderes?” o “¿Llegaron nuevos Magic Animals?”). Fase de cierre.		
Sesión de creación	- Completar la información de las cartas de personajes a partir de la historia trabajada. - Diseñar y crear un amuleto mágico utilizando diferentes materiales y técnicas.		Plastilina. Arcilla de secado al aire. Folios y cartulinas. Pegatinas y gomets. Rotuladores y colores. Tijeras y pegamento.
• Actividades	En pequeños grupos, el alumnado completará la información restante de las cartas de personajes utilizando los conocimientos adquiridos durante la lectura. Posteriormente, diseñarán y elaborarán su propio amuleto mágico utilizando distintos materiales plásticos y manipulativos.		
Sesión final	- Reconstruir y cerrar la narrativa de la propuesta mediante el puzle final del amuleto. - Reflexionar sobre la propia participación y experiencia lectora. - Relacionar la lectura realizada con otros libros, autores o cómics para fomentar el interés lector.		Todos los sobres secretos Ficha de autoevaluación final (anexo 24) Diplomas (anexo 25) Siguiendo libro de la colección
• Actividades	El alumnado abrirá los 11 sobres misteriosos y reconstruirá el puzle del amuleto mágico. Posteriormente, se entregará el diploma de “Lectores Valientes y Exploradores del Valle”. Después, realizarán la ficha de autoevaluación final. Finalmente, se trabajará la conexión con otras lecturas, comentando a qué otros libros, autores o cómics les ha recordado la historia y presentando el siguiente libro de la colección.		

Fuente: Elaboración propia

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La presente propuesta didáctica se desarrolla principalmente en la **biblioteca escolar**, concebida como un espacio educativo privilegiado que favorece el desarrollo de la competencia lectora en un ambiente acogedor, motivador y significativo.

El alumnado se sitúa en círculo durante las actividades de lectura compartida, favoreciendo la escucha activa, la interacción y la participación. Asimismo, la biblioteca dispone de mesas amplias que permiten el trabajo individual y cooperativo durante la resolución de retos y las propuestas creativas.

El espacio se ambienta de acuerdo con la narrativa de la propuesta, transformándose en el Valle de los *Magic Animals* mediante elementos visuales como el mapa de la aventura y los personajes, con el objetivo de favorecer la inmersión y la motivación del alumnado.

Además, el uso de la biblioteca escolar facilita el contacto directo con libros y materiales de lectura, contribuyendo al desarrollo del hábito lector y la curiosidad por la lectura. De manera

complementaria, se contempla el uso de la biblioteca municipal en la sesión opcional para ampliar el contexto de aprendizaje y favorecer la conexión con situaciones reales de lectura.

5.11. Recursos humanos y materiales

La propuesta contará principalmente con la figura del docente tutor o tutora, encargado de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, dinamizar las sesiones y proporcionar el andamiaje necesario para favorecer la comprensión lectora del alumnado.

Asimismo, se contempla la posible colaboración de otros profesionales del centro, como el especialista en Audición y Lenguaje (AL) y el profesorado de Pedagogía Terapéutica (PT), con el fin de ofrecer apoyo al alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo.

En relación con los recursos materiales, la propuesta se apoya en materiales variados y accesibles, seleccionados según criterios de funcionalidad y adecuación al nivel del alumnado.

Como recurso principal, se utilizará el libro *Magic Animals*, junto con materiales didácticos como fichas de comprensión lectora, propuestas creativas y hojas de autoevaluación.

Asimismo, se incorporan elementos propios de la gamificación sin uso de pantallas, como sobres con instrucciones, objetos simbólicos, piezas de puzzle, el mapa del Valle de los Magic Animals y un termómetro de progreso. También se empleará material fungible y manipulativo de uso habitual en el aula, como cartulinas, colores, ilustraciones y cartas de personajes.

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

La presente propuesta didáctica se fundamenta en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el objetivo de garantizar una respuesta educativa inclusiva que atienda a la diversidad del alumnado desde un enfoque preventivo. En este sentido, la intervención se diseña contemplando diferentes formas de implicación, representación y expresión, favoreciendo el acceso, la participación y el aprendizaje significativo de todo el alumnado.

En relación con la **implicación**, se proponen actividades lúdicas basadas en la gamificación sin uso de pantallas, que favorecen la motivación, el compromiso y la participación del alumnado. Asimismo, la lectura compartida en gran grupo, organizada en disposición circular, facilita la atención conjunta, la interacción y el seguimiento del texto, generando un entorno accesible y participativo.

Respecto a la **representación de la información**, se emplean apoyos visuales, modelado oral, ilustraciones, tarjetas de personajes y apoyo visual del vocabulario clave. Además, las sesiones se estructuran de forma clara y secuenciada, utilizando consignas breves, preguntas guiadas y comprobaciones frecuentes de la comprensión, favoreciendo la comprensión, la anticipación y el establecimiento de rutinas.

En cuanto a las formas de **acción y expresión**, se ofrecen múltiples vías para demostrar el aprendizaje mediante producciones orales, escritas, gráficas y corporales. Del mismo modo, se incorporan actividades cooperativas, dinámicas manipulativas y propuestas flexibles que permiten adaptar el nivel de complejidad, la cantidad de texto o el tipo de participación según las necesidades del alumnado. Asimismo, se utiliza el refuerzo positivo y la valoración de todas las aportaciones y producciones realizadas.

En relación con las necesidades específicas del grupo, para el alumno con características compatibles con el TDAH se aplicarán medidas metodológicas orientadas a favorecer la atención y la autorregulación. Entre ellas, se priorizará su ubicación cerca del docente o junto a compañeros que favorezcan un ambiente de trabajo adecuado. Asimismo, se propondrán actividades breves y estructuradas, indicando previamente el tiempo disponible para su realización, con el fin de facilitar la organización y el mantenimiento de la atención. Del mismo modo, se ofrecerán instrucciones claras y secuenciadas, verificando de forma frecuente su comprensión y nivel de atención durante las actividades. Además, se utilizarán refuerzos positivos orientados a favorecer su motivación e implicación en la tarea.

En cuanto a la alumna con discapacidad auditiva con implantes cocleares, se contemplarán medidas de acceso orientadas a garantizar su participación en igualdad de condiciones. Para ello, se utilizará la emisora FM durante las explicaciones y los momentos de lectura compartida, favoreciendo una mejor recepción de la información oral. Asimismo, se procurará mantener una comunicación clara, vocalizando adecuadamente y acompañando la información oral con apoyos visuales cuando sea necesario. La disposición del alumnado en círculo durante determinadas actividades facilitará el contacto visual y la atención conjunta.

Respecto al alumno de origen marroquí, se pondrán en marcha medidas de apoyo lingüístico orientadas a favorecer la comprensión del vocabulario y de las consignas de trabajo. Para ello, se comprobará de manera frecuente su comprensión durante las actividades y se reforzará el significado de determinadas palabras mediante explicaciones contextualizadas, apoyos

visuales o ejemplos cercanos a su experiencia. Además, se fomentará el aprendizaje cooperativo y la interacción con los iguales como herramientas de inclusión y desarrollo lingüístico.

En conjunto, estas medidas pretenden garantizar la participación activa de todo el alumnado, ofreciendo apoyos ajustados a sus necesidades y favoreciendo un entorno de aprendizaje inclusivo, accesible y motivador.

5.13. Sistema de Evaluación

La evaluación de la presente propuesta didáctica tendrá un carácter global, continuo y formativo, atendiendo al progreso del alumnado en el desarrollo de las competencias clave. Se tomará como referencia el grado de consecución de los criterios de evaluación establecidos, permitiendo identificar los aprendizajes adquiridos, así como las dificultades y el ritmo de aprendizaje de cada alumno/a.

Momentos de evaluación

- **Evaluación inicial (diagnóstica):** La evaluación inicial se llevará a cabo de forma integrada en la primera sesión de la propuesta, mediante preguntas orales de activación de conocimientos previos y una primera actividad de lectura compartida. A través de la observación sistemática del alumnado y del uso de una lista de cotejo, se recogerá información sobre su nivel inicial de comprensión lectora, su participación y el uso de estrategias antes, durante y después de la lectura. Esta información permitirá ajustar la intervención didáctica a las características y necesidades del grupo.
- **Evaluación formativa (continua):** Se llevará a cabo durante todas las sesiones mediante la observación del alumnado, su participación en la lectura compartida y la resolución de los retos. Para ello, se utilizará un pequeño registro o diario docente en el que se recogerán observaciones relacionadas con la participación, la comprensión lectora y la evolución del alumnado a lo largo de la propuesta. Asimismo, se incorporarán actividades de autoevaluación al finalizar cada sesión, que permitirán al alumnado reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.
- **Evaluación final:** Se realizará al finalizar la propuesta mediante el análisis del desempeño del alumnado a lo largo de las diferentes sesiones, tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos. La valoración del aprendizaje se llevará a cabo mediante una

rúbrica, que permitirá evaluar el grado de adquisición de las estrategias de comprensión lectora, la participación en la lectura compartida, la expresión oral y la creatividad en las actividades propuestas. Asimismo, se incorporará una actividad de autoevaluación con el fin de favorecer la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje. Como producto final de la propuesta, el alumnado completará el puzle y tendrá finalizados el mapa de *Magic Animals* y el termómetro mágico, que simbolizan la superación de los retos planteados durante la intervención

Tipos de evaluación:

- **Heteroevaluación:** realizada por el docente mediante rúbricas, listas de cotejo, observación directa y un pequeño registro o diario docente.
- **Autoevaluación:** realizada por el propio alumnado a través de fichas sencillas al final de cada sesión y una final, que permiten la reflexión sobre su proceso de aprendizaje.

5.13.1. Criterios de evaluación

Área de Lengua Castellana y Literatura

- Competencia específica 2 – Criterio 2.2
 - Aplicar, con apoyo, estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, formulando predicciones, identificando ideas relevantes y realizando inferencias en textos narrativos.
 - Expresar ideas, realizar inferencias y respetar los turnos de palabra en situaciones de lectura compartida, mostrando comprensión del texto.
 - Responder a preguntas del docente relacionadas con el texto, evidenciando atención y comprensión durante la lectura compartida.
- Competencia específica 8 – Criterio 8.1
 - Crear producciones orales, escritas y gráficas sencillas a partir de textos narrativos, incorporando elementos creativos y mostrando comprensión de su contenido.

Competencia emprendedora

Criterios 1.1 y 1.2

- Generar ideas y propuestas sencillas ante situaciones planteadas, mostrando iniciativa y participación en su desarrollo.
- Identificar logros y dificultades en el propio aprendizaje mediante estrategias guiadas de autoevaluación.

A continuación, se presenta una tabla en la que se relacionan los objetivos didácticos con las competencias específicas, los criterios de evaluación, los descriptores del perfil de salida y los saberes básicos trabajados en la propuesta.

Tabla 3. Relación entre los elementos curriculares

Objetivos didácticos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores perfil de salida (Primaria)	Saberes básicos
Aplicar estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura de cada capítulo de <i>Magic Animals</i> .	CE2 Lengua	Aplicar, con apoyo, estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, formulando predicciones, identificando ideas relevantes y realizando inferencias en textos narrativos.	CCL2, CCL3	Estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura en textos narrativos trabajados de forma compartida.
Participar en situaciones de lectura compartida resolviendo retos de comprensión lectora mediante dinámicas gamificadas, expresando ideas, formulando inferencias y respetando los turnos de palabra.	CE2 Lengua	Expresar ideas, realizar inferencias y respetar los turnos de palabra en situaciones de lectura compartida, mostrando comprensión del texto.	CCL1, CCL2, CPSAA3	Interacción oral en situaciones comunicativas diversas, respetando los turnos de palabra; comprensión de textos narrativos en lectura compartida
Mantener la atención durante las actividades de lectura compartida respondiendo a preguntas del docente relacionadas con el texto.	CE2 Lengua	Responder a preguntas del docente relacionadas con el texto, evidenciando atención y comprensión durante la lectura compartida.	CPSAA1, CCL2	Comprensión de textos orales y escritos; escucha activa en situaciones de lectura compartida
Crear producciones orales y escritas sencillas a partir de propuestas inspiradas en las técnicas de Gianni Rodari.	CE8 Lengua	Crear producciones orales y escritas sencillas a partir de textos narrativos, incorporando elementos creativos y mostrando comprensión de su contenido.	CCL1, CCEC1, CE1	Producción oral y escrita de textos sencillos; lectura de obras de literatura infantil; participación en propuestas de creación literaria a partir de textos narrativos.
Reflexionar sobre el propio aprendizaje utilizando estrategias básicas de autoevaluación al finalizar cada capítulo.	CE1 Competencia emprendedora	Identificar logros y dificultades en el propio aprendizaje mediante estrategias guiadas de autoevaluación.	CPSAA4, CE1	Autorregulación del aprendizaje; uso de estrategias de autoevaluación guiada

Fuente: elaboración propia

5.13.2. Instrumentos de evaluación

- **Sesión diagnóstica:** la evaluación inicial se llevará a cabo mediante una lista de cotejo compuesta por cinco ítems. Para facilitar la recogida de información dentro del tiempo previsto, se contará con el apoyo del profesorado de Pedagogía Terapéutica (PT) y de Audición y Lenguaje (AL).
- **Sesiones gamificadas:** durante las diferentes sesiones se utilizarán la observación sistemática, el diario o registro docente y las fichas de autoevaluación para realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado.
- **Sesión final:** se empleará una rúbrica de evaluación final, junto con una ficha de autoevaluación y la observación del producto final (puzle, mapa y termómetro mágico).

A continuación, se presenta una tabla en la que se recogen los principales instrumentos de evaluación utilizados en la propuesta y las evidencias de aprendizaje asociadas a cada uno de ellos.

Tabla 4. *Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje*

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
Observación sistemática	Atención, participación e interacción durante la lectura compartida
Diario o registro docente	Observaciones sobre la participación, la comprensión y la evolución del alumnado
Lista de cotejo	Uso de estrategias de comprensión lectora, atención y comprensión de textos
Rúbrica	Nivel de desempeño en comprensión lectora, participación, expresión y creatividad
Ficha de autoevaluación	Reflexión del alumnado sobre su propio aprendizaje

Fuente: elaboración propia

Los indicadores de la rúbrica (anexo 26) se han organizado en torno a las estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, en coherencia con el modelo de Solé (1992), permitiendo una evaluación estructurada y progresiva del proceso lector. Asimismo, se incorporan dimensiones relacionadas con la participación, la autoevaluación, la creatividad y la expresión oral y escrita, en consonancia con los objetivos, competencias específicas y actividades planteadas en la propuesta.

6. Conclusiones

La lectura y la comprensión lectora constituyen pilares fundamentales para el aprendizaje y la participación activa en la sociedad actual. En las primeras etapas educativas resulta imprescindible no solo enseñar a leer, sino también favorecer el desarrollo de estrategias que permitan comprender, interpretar y disfrutar de la lectura. En este sentido, el presente trabajo surge de la necesidad de plantear propuestas motivadoras e inclusivas que contribuyan al desarrollo de la competencia lectora en Educación Primaria.

En relación con el objetivo general del trabajo, se considera que este se ha alcanzado mediante el diseño de una propuesta didáctica basada en la lectura compartida y la gamificación sin uso de pantallas, orientada a mejorar la comprensión lectora del alumnado de segundo curso de Educación Primaria. La intervención integra estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, así como actividades creativas inspiradas en las aportaciones de Gianni Rodari. Asimismo, la narrativa gamificada basada en retos, personajes y elementos simbólicos favorece la motivación, la participación activa y la creación de expectativas en torno a la lectura.

Respecto a los objetivos específicos, se ha realizado una revisión bibliográfica centrada en autores y estudios relacionados con la comprensión lectora, la lectura compartida, la gamificación, la creatividad y la animación a la lectura. Esta fundamentación teórica ha permitido diseñar una propuesta coherente con los principios metodológicos defendidos en el marco teórico. Del mismo modo, se han incorporado actividades creativas en todas las sesiones, favoreciendo el pensamiento divergente y la expresión del alumnado a partir de la lectura.

Entre las principales aportaciones del trabajo destaca el diseño de una propuesta global, estructurada y contextualizada, en la que la comprensión lectora se aborda desde una perspectiva activa, lúdica e inclusiva. La combinación de lectura compartida, gamificación y creatividad permite plantear experiencias significativas que pueden contribuir al desarrollo del hábito lector y al aumento de la motivación del alumnado. Asimismo, la incorporación de medidas basadas en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje favorece la participación de todo el alumnado, atendiendo a la diversidad presente en el aula.

No obstante, durante la elaboración del trabajo también se han encontrado algunas limitaciones. El diseño de las sesiones, materiales y recursos ha requerido una gran inversión de tiempo, especialmente en la creación individualizada de actividades, fichas e imágenes. En este sentido, para que una propuesta de estas características resulte verdaderamente funcional en la práctica docente, sería conveniente reutilizarla en diferentes cursos escolares o promover el intercambio de materiales entre docentes, favoreciendo así el trabajo colaborativo.

Por otro lado, el uso de ilustraciones diferentes a las originales del libro puede generar cierta confusión en el alumnado, aunque también puede contribuir a desarrollar una visión más flexible e imaginativa de los personajes y de la historia. En futuras aplicaciones de la propuesta, sería interesante contar con autorización para utilizar imágenes oficiales de la obra. Asimismo, la temporalización constituye otro aspecto susceptible de mejora, ya que las sesiones planteadas se ajustan a una organización horaria concreta del centro. En otros contextos escolares, podría ser necesario adaptar las actividades a sesiones más breves o redistribuir algunas propuestas creativas.

Finalmente, cabe destacar el valor de la sesión opcional en la biblioteca municipal, ya que favorece la conexión entre la escuela y el entorno, así como la participación del alumnado en situaciones auténticas de lectura. Del mismo modo, resultaría especialmente enriquecedor establecer algún tipo de contacto con la autora de la obra, ya fuera mediante correspondencia, encuentros presenciales o actividades virtuales, con el fin de aumentar todavía más la motivación y el interés del alumnado por la lectura.

En conclusión, este trabajo pone de manifiesto que la combinación de lectura compartida, gamificación y creatividad puede favorecer la motivación del alumnado y contribuir al desarrollo de la comprensión lectora desde un enfoque inclusivo, significativo y adaptado a los intereses de la infancia.

7. Consideraciones finales

La realización de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto para mí la oportunidad de integrar gran parte de los aprendizajes adquiridos durante la carrera y aplicarlos en el diseño de una propuesta didáctica coherente y contextualizada. Este proceso me ha permitido comprender mejor la importancia de fundamentar las decisiones pedagógicas en fuentes bibliográficas rigurosas y en la normativa educativa vigente, relacionando competencias, objetivos, criterios de evaluación y metodologías.

Asimismo, la elaboración de este trabajo me ha ayudado a reflexionar sobre la necesidad de diseñar objetivos realistas y funcionales, así como instrumentos de evaluación coherentes y ajustados al alumnado. Del mismo modo, he profundizado en el valor del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como enfoque fundamental para favorecer una educación inclusiva.

En cuanto a la metodología escogida, he optado por la gamificación porque considero que todavía se utiliza poco y suele asociarse únicamente al uso de tecnologías. A través de esta propuesta he querido demostrar que también puede desarrollarse sin pantallas, mediante narrativas, retos y elementos simbólicos capaces de generar motivación e implicación en el alumnado. Aunque no considero que deba utilizarse de forma constante, sí pienso que puede resultar especialmente enriquecedora en proyectos amplios o transversales.

Por otro lado, algunas asignaturas del grado han influido especialmente en el diseño de esta propuesta. En concreto, Didáctica de la Literatura Infantil y Animación a la Lectura despertó en mí un gran interés por la creatividad y por la idea de que esta puede desarrollarse y entrenarse, además de acercarme a la figura y a las aportaciones de Gianni Rodari, especialmente a través de su obra Gramática de la fantasía. Asimismo, Fundamentos de la Lectoescritura me permitió profundizar en las estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura, uno de los pilares fundamentales de este trabajo.

Finalmente, este proyecto ha reforzado mi motivación y mis expectativas como futura docente. Me gustaría poder llevar a la práctica esta propuesta y comprobar cómo responde el alumnado ante ella. Espero diseñar experiencias de aprendizaje significativas, motivadoras e inclusivas, que contribuyan a que el alumnado viva la escuela con curiosidad, ilusión y deseo de aprender.

8. Referencias Bibliográficas

Carrera Vargas, R. M., Basantes Yugcha, M. C., Ortega Rúales, M. R. y Herrera Tocagon, D. F. (2025 junio 16). Lectura compartida en educación básica y su relación con la comprensión lectora. *DISCE. Revista Científica Educativa Y Social*, 2(1), 122-134.

<https://revistadisce.com/index.php/DISCE/es/article/view/39>

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama

Colomer, T. (2005). *Andar entre libros*. Fondo de cultura económica.

Decreto 175/2022, de 27 de septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica. *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, núm. 8762, de 29 de septiembre de 2022.

<https://portaljuridic.gencat.cat/eli/es-ct/d/2022/09/27/175>

Dichev, C. y Dicheva, D. (2017, febrero 20). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6692187>

Gómez-Veiga, I, Vila, J. O., García-Madruga, J.A, Contreras, A. y Elosúa, M. R. (2013 diciembre). Comprensión lectora y procesos ejecutivos de la memoria operativa. *Psicología Educativa*, 19(2), 103-111.

<https://www.elsevier.es/es-revista-psicologia-educativa-educational-367-sumario-vol-19-num-2-S1135755X13X70022>

Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist* 5(9), 444-454.

Gutierrez-Braojos, C. y Salmerón Pérez, H. (2012 abril 1). Estrategias de comprensión lectora para estudiantes de primer grado de educación primaria. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 16(1), 183–202.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/19783>

Isern, S. (2023). *Magic Animals 1. EL poder del amuleto*. Destino Infantil y Juvenil.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Llamazares Prieto, M. T. i Alonso-Cortés Fradejas, M. D. (2017). Lectura compartida y estrategias de comprensión lectora en Educación Infantil. *Revista iberoamericana de educación*, 71(1), 151-171.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5538398>

Pujulà, J-T. (2021 marzo 22). Gamification: motivating language learning with gameful elements. En Beaven, T. y Rosell-Aguilar, F. (Eds.), *Innovative Language Pedagogy Report* (pp 109–114). Research-publishing.net

<https://research-publishing.net/manuscript?10.14705/rpnet.2021.50.1244>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 52, de 2 de marzo de 2022, 24386-24504. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>

Rendón Castaño, E. R., Vizcaíno Escobar, E. y Conde Martínez, E. J. (2026). Gamificación: Promoviendo la Lectura y Escritura en Estudiantes de Primaria. *Revista Senderos Pedagógicos*, 18(1), 119-198.

<https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/1976/2215>

Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative*. Capstone.

Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de inventar historias*. Argos Vergara.

Rolón, L. y Morantes, A. M. (2025 octubre 1). Comprensión lectora y desarrollo del pensamiento crítico en educación primaria: una revisión sistemática de la literatura. *DIALÉCTICA*, 1(26), 503-538. <https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i26.4385>

Snow, C. (2002). *Reading for understanding: Toward an R&D program in reading comprehension*. RAND Corporation.

Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. GRAÓ.

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). (2025 abril 24). ¿Qué es el informe PISA y qué mide? *UNIR Revista*. <https://www.unir.net/revista/educacion/informe-pisa/>

9. Anexo

9.1. Anexo 1: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO COMPRENSIÓN LECTORA		
ÍTEMS	SÍ	NO
Mantiene la atención durante la lectura compartida	✓	✗
Activa estrategias previas a la lectura (relaciona conocimientos previos, observa ilustraciones o realiza predicciones)	✓	✗
Utiliza estrategias durante la lectura (formula preguntas, realiza inferencias o pregunta el significado de palabras desconocidas)	✓	✗
Utiliza estrategias después de la lectura (responde a preguntas de comprensión e identifica la idea principal con ayuda)	✓	✗
Participa activamente durante la actividad	✓	✗

OBSERVACIONES

9.2. Anexo 2: Evaluación diagnóstica: Textos y preguntas

Texto 1: El perro que esperaba

Cada tarde, Nube se sentaba delante de la puerta de la biblioteca. Movía la cola cuando escuchaba pasos, pero después volvía a quedarse quieto. La bibliotecaria le dejaba un cuenco con agua y le hablaba con cariño.

—Hola, Nube —le decía mientras le acariciaba la cabeza—. ¿A quién esperas hoy?

El perro miraba siempre hacia la plaza y levantaba las orejas cuando veía pasar a alguien. A veces, algunos niños se acercaban para jugar con él, pero Nube permanecía atento a la entrada de la calle.

Un día el cielo se volvió gris y comenzó a llover.

La bibliotecaria quiso entrar al perro dentro de la biblioteca para que no se mojara, pero Nube no quería moverse de la puerta.

Poco después, una niña se acercó despacio y leyó en la chapa de su collar: “Nube”. Entonces, el perro se levantó rápidamente y empezó a mover la cola sin parar.

La niña sonrió y se agachó para abrazarlo.

—¡Por fin te encuentro! —dijo contenta.

Nube dio pequeños saltos alrededor de la niña mientras la bibliotecaria los observaba desde la puerta de la biblioteca.



Preguntas orales sugeridas 1:

- ¿Por qué crees que Nube esperaba delante de la biblioteca?
- Cuando un perro mueve la cola, ¿qué nos quiere decir?
- ¿Cómo se sentía el perro mientras esperaba?
- ¿Qué quiere decir la expresión “el cielo se volvió gris”?
- ¿Por qué no quiso entrar en la biblioteca cuando empezó a llover?
- ¿Qué significan las palabras “cuento” y “chapa”?
- ¿Qué pudo pasar antes de esta historia?
- ¿Cómo pensáis que se sintió la niña al encontrar a Nube?
- ¿Cuál es la idea principal del texto?
- ¿Cómo imagináis que termina la historia?
- ¿Qué otro título le pondrías al cuento?

Texto 2: La caja misteriosa

Cuando Leo llegó a clase, vio una caja grande encima de la mesa de la maestra. La caja tenía dibujos de estrellas, lunas y una cinta azul brillante alrededor. Algunos niños se acercaron rápidamente para intentar mirar dentro, pero la tapa estaba bien cerrada.

—No se puede abrir todavía —dijo la maestra sonriendo.

Leo no podía dejar de pensar en la caja.

Mientras hacía las actividades de matemáticas, miraba de reojo hacia la mesa. Durante el recreo, habló con sus compañeros sobre lo que podía esconderse dentro.

—Seguro que hay un tesoro —dijo Marta.

—Yo creo que es un juego secreto —respondió Pau.

Después del patio, la maestra escribió una palabra en la pizarra: “aventura”. Entonces, todos empezaron a imaginar historias diferentes.

Al sonar la campana, la maestra pidió silencio y llevó la caja al centro de la clase. Los alumnos la observaban muy atentos.

La maestra abrió la tapa muy despacio y apareció un pequeño mapa brillante enrollado con una cuerda roja.

Leo abrió mucho los ojos.

En una esquina del mapa podía leerse una frase:

“Solo quienes trabajen juntos podrán encontrar el secreto”.



Preguntas orales sugeridas 2:

- ¿Qué crees que había dentro de la caja antes de abrirla?
- ¿Por qué Leo no dejaba de mirar la caja?
- ¿Cómo pensáis que se sentían los alumnos?
- ¿Qué significa la palabra “aventura”?
- ¿Por qué la maestra no quiso abrir la caja al principio?
- ¿Qué quiere decir “trabajar juntos”?
- ¿Qué crees que puede señalar el mapa?
- ¿Qué pudo pasar antes de esta historia?
- ¿Cómo imagináis que continuará la aventura?
- ¿Cuál es la idea principal del texto?
- ¿Qué otro título le pondrías al cuento?

9.3.Anexo 3: Carta introducción de la narrativa



Queridos niños y niñas:

Si estáis leyendo esta carta es porque ~~algo~~ muy misterioso está ocurriendo. Mi nombre es Luna y soy la enviada especial del Valle de los Magic Animals. Quizá os preguntéis por qué llevo orejas de gato... es la señal que identifica a quienes conocen los secretos del valle.

Hace mucho tiempo comenzaron a aparecer en el Valle de Blim unos niños muy especiales capaces de transformarse en animales. Algunos habitantes creen que solo son leyendas, pero otros aseguran que estas historias siguen siendo reales.

Hace unos días apareció un antiguo amuleto relacionado con la magia del valle. Desde entonces, están ocurriendo cosas muy extrañas: han aparecido nuevos personajes, mensajes ocultos y señales repartidas por distintos lugares del mapa.

Necesitamos vuestra ayuda. Solo un grupo de lectores valientes será capaz de descubrir los secretos del Valle de los Magic Animals. Cada reto superado hará que vuestro termómetro mágico aumente su poder y os acerque un poco más al gran misterio del valle.

Para conseguirlo, tendréis que superar misiones, resolver retos, imaginar historias y trabajar juntos. Los personajes mágicos del valle os guiarán hasta el lugar escogido. Tendréis que seguir sus imágenes para encontrar el camino correcto.

¿Estáis preparados para convertirlos en Exploradores del Valle de los Magic Animals?

La aventura está a punto de comenzar.



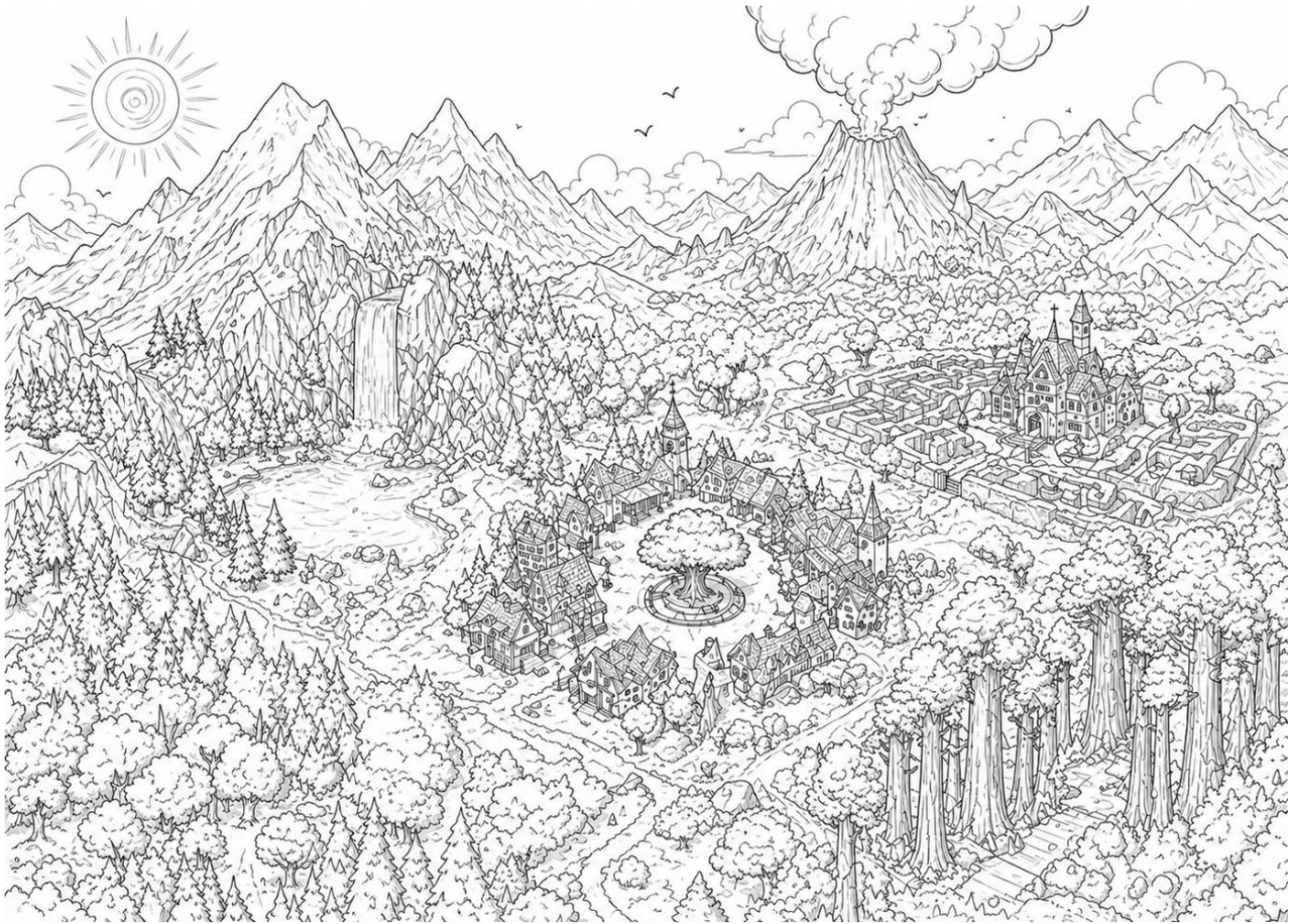
9.4. Anexo 4: Imágenes de los personajes (camino biblioteca)



9.5. Anexo 5: Imágenes del resto de personajes



9.6.Anexo 6: Mapa en blanco y negro



9.7.Anexo 7: Cartas de personajes

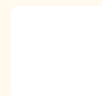
PERSONALIDAD:

¿QUÉ LE GUSTA?:

PERSONALIDAD:

¿QUÉ LE GUSTA?:

**NOMBRE:
ANIMAL:
AMULETO:**



**NOMBRE:
ANIMAL:
AMULETO:**

PERSONALIDAD:

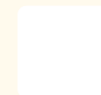
¿QUÉ LE GUSTA?:

PERSONALIDAD:

¿QUÉ LE GUSTA?:

**NOMBRE:
ANIMAL:
AMULETO:**

**NOMBRE:
ANIMAL:
AMULETO:**



NOMBRE:
ANIMAL:
AMULETO:



NOMBRE:
ANIMAL:
AMULETO:

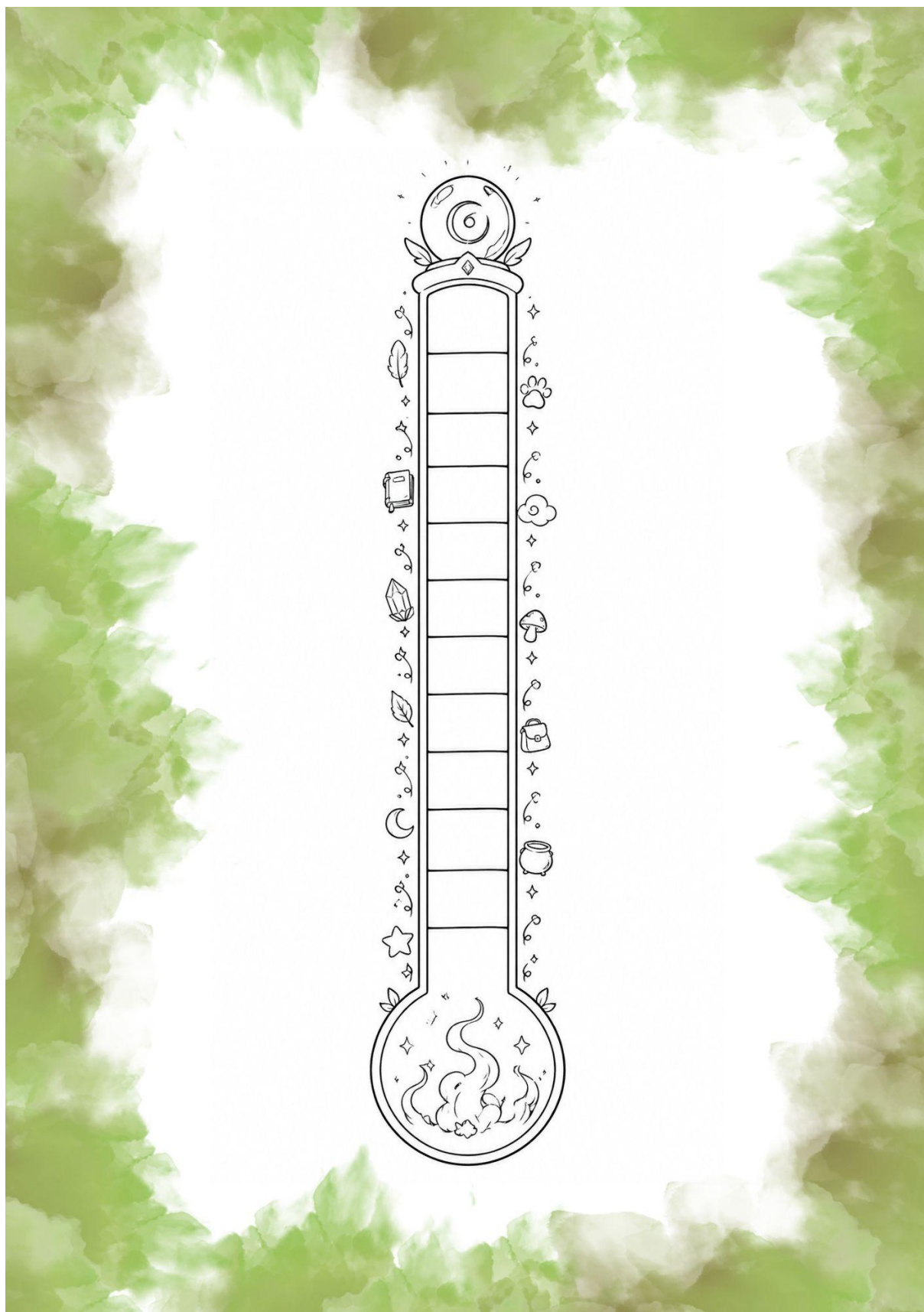
PERSONALIDAD:

¿QUÉ LE GUSTA?:

PERSONALIDAD:

¿QUÉ LE GUSTA?:

9.8.Anexo 8: Termómetro



9.9. Anexo 9: Dibujos para entregar al final de cada sesión

Dibujo 1



Dibujo 2



Dibujo 3



Dibujo 4



Dibujo 5



Dibujo 6



Dibujo 7



Dibujo 8



Dibujo 9



Dibujo 10



Dibujo 11



9.10. Anexo: Cartas

Instrucciones 1

¡Bienvenidos a la primera aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que estar muy atentos a la lectura, porque al finalizar deberéis superar un reto: responder si las frases que leeremos son verdaderas o falsas.

Después, entre todos, crearéis frases divertidas y mágicas utilizando vuestra imaginación.

Si conseguís superar la aventura, recibiréis un sobre misterioso que deberéis guardar hasta el último día, tendréis una nueva pista para la próxima sesión, cambiaréis una pieza del mapa del valle y colorearéis una parte de vuestro termómetro de exploradores.

¡La aventura comienza!



Instrucciones 2

¡Bienvenidos a la segunda aventura del Valle Mágico!

Hoy la aventura estará llena de imágenes. Primero analizaremos las ilustraciones del capítulo para descubrir qué nos cuentan y qué puede ocurrir después.

Después, en grupos, observaréis unas imágenes con mucha atención y tendréis que responder a diferentes preguntas. ¡Poned a prueba vuestra capacidad de observación y memoria visual!

Por último, nos divertiremos escuchando los diálogos alocados que improvisaréis en parejas.

Al superar la misión, obtendréis vuestras recompensas mágicas.

¡Adelante, exploradores!



Instrucciones 3

¿Listos para la tercera aventura del Valle Mágico?

Esta vez tendréis que estar muy atentos a las palabras que no conocéis, porque entre todos intentaremos descubrir su significado.

Después, os entregaré una ficha en la que tendréis que encontrar las frases intrusas escondidas entre los párrafos del libro.

Para terminar, construiremos una historia encadenada en la que cada uno añadirá una frase. ¡Cuánto más divertida y original sea, mejor!

Si conseguís superar el reto, podréis seguir avanzando en vuestra aventura por el Valle Mágico.

¡Vamos allá, exploradores!



Instrucciones 4

¡Bienvenidos a la cuarta aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que estar muy atentos para recordar las partes más importantes del capítulo y reconstruir entre todos lo que ha sucedido en la historia.

Después, pondréis a prueba vuestra memoria con el reto "¿Quién dijo qué?", en el que tendréis que descubrir qué personaje dijo cada frase.

Para continuar la aventura, trabajaréis en pequeños grupos imaginando qué habría pasado si algunas cosas del capítulo hubieran ocurrido de otra manera.

Con vuestra ayuda, el mapa del valle seguirá recuperando su color.

¡A por todas, exploradores!



Instrucciones 5

¡Bienvenidos a la quinta aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que convertirlos en auténticos exploradores de pistas, porque durante la lectura tendréis que descubrir cosas que el texto no explica directamente.

Después, crearéis un pequeño cómic inspirado en el Valle Mágico utilizando vuestra imaginación y los elementos básicos del cómic.

Para continuar la aventura, imaginaremos qué ocurriría si algunos personajes de Magic Animals salieran del libro y aparecieran en nuestro mundo.

Si conseguís superar la misión, descubriréis nuevas pistas sobre los secretos del Valle Mágico.

¡Seguimos!



Instrucciones 6

¡Bienvenidos a la sexta aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que activar vuestra memoria y vuestra imaginación. Primero observaremos el capítulo y hablaremos sobre las ideas y recuerdos que os vienen a la cabeza.

Después, deberéis ordenar unos párrafos para reconstruir correctamente la historia del capítulo.

Para continuar la aventura, inventaréis un objeto mágico propio y explicaréis cuáles son sus características y poderes. ¡Cuidado, no vaya a hacerse realidad!

Si lográis superar la misión, el mapa del valle seguirá recuperando sus colores y secretos.

¡Empecemos!



Instrucciones 7

¡Bienvenidos a la séptima aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que convertirlos en auténticos detectives de la lectura. Durante el capítulo, os iréis haciendo preguntas para intentar descubrir qué puede ocurrir después.

Después, en grupos, seguiréis unos caminos de huellas para encontrar preguntas escondidas relacionadas con la historia. Tendréis que colaborar para responderlas correctamente.

Para continuar la aventura, inventaréis historias a partir de errores creativos y situaciones absurdas.

Al finalizar el reto, el mapa seguirá recuperando su color.

¡Seguid las huellas, exploradores!



Instrucciones 8

¡Bienvenidos a la octava aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que descubrir las ideas más importantes de cada parte de la historia.

Después, pondréis a prueba vuestra expresión corporal representando personajes de la historia mediante mímica. ¡El resto del grupo tendrá que adivinar de quién se trata!

Para continuar la aventura, realizaremos una lluvia de ideas para imaginar animales con características sorprendentes y divertidas.

Si conseguís superar la misión, el termómetro mágico seguirá aumentando su poder.

¡Preparad vuestra imaginación, exploradores!



Instrucciones 9

¡Bienvenidos a la novena aventura del Valle Mágico!

Hoy observaréis atentamente las ilustraciones del capítulo para descubrir pistas y formular hipótesis sobre lo que puede ocurrir.

Después, en pequeños grupos, interpretaréis imágenes misteriosas para averiguar qué está pasando, qué ocurrió antes o qué podría suceder después.

Para continuar la aventura, contaréis pequeñas historias evitando algunas palabras prohibidas. ¡Tendréis que expresaros de forma creativa!

Ya queda poco para completar el mapa...

¡A por los dos últimos sobres misteriosos, exploradores!



Instrucciones 10

¡Bienvenidos a la penúltima aventura del Valle Mágico!

Hoy tendréis que estar muy atentos a la lectura para recordar quién realiza cada acción y qué ocurre en los momentos más importantes del capítulo.

Después, levantaréis la tarjeta del personaje que creáis correcto según las frases, acciones o situaciones que iremos leyendo.

Para continuar la aventura, imaginaréis finales absurdos y creativos para algunas situaciones de la historia. ¡Cuanto más sorprendentes, mejor!

¡La aventura está a punto de terminar, exploradores!



Instrucciones 11

¡Bienvenidos a la última aventura del Valle de los Magic Animals!

Hoy recordaréis todo lo descubierto durante la aventura reconstruyendo la historia y ordenando sus acontecimientos más importantes.

Después, imaginaréis qué nuevas aventuras podrían vivir los personajes y qué otros misterios podrían aparecer en el valle.

Habéis superado retos, descubierto pistas y trabajado como auténticos exploradores.

Ha llegado el momento de completar el mapa, llenar vuestro termómetro mágico y descubrir el último secreto del Valle de los Magic Animals.

¡La aventura termina... pero los misterios del valle continúan!



9.11. Anexo 11: Frases de verdadero y falso

Frases de verdadero y falso

Todos los alumnos permanecen sentados. El maestro lee una frase y los alumnos actúan según crean que es verdadera o falsa. Verdadero: de pie mirando hacia delante. Falso: de pie mirando hacia detrás

- El pájaro estaba en el bosque de secuoyas del valle de Blim. → **Verdadero**
- El protagonista se cayó del nido mientras dormía. → **Verdadero**
- Después de caer, pudo volver a volar sin problemas. → **Falso**
- El protagonista descubrió que ya no tenía alas. → **Verdadero**
- El pájaro se transformó en un niño con ropa elegante. → **Falso**
- La protagonista sintió vergüenza al verse convertida en una niña. → **Verdadero**
- La niña decidió quedarse escondida en el bosque para siempre. → **Falso**
- La protagonista se tapó con hojas antes de ir al pueblo. → **Verdadero**
- La ropa que encontró le resultaba incómoda y pesada. → **Verdadero**
- La protagonista caminaba perfectamente con sus nuevas piernas humanas. → **Falso**
- La niña intentó coger ropa de un tendedero. → **Verdadero**
- Cuando intentó coger la ropa, varias cosas salieron volando. → **Verdadero**

9.12. Anexo 12: Piezas del puzle final



9.13. Anexo 13: Mapa en color



9.14. Anexo 14: Ficha de autoevaluación

Nombre: _____ Fecha: _____



AUTOEVALUACIÓN

1 Durante la lectura

- ☐ He estado atento.
- ☐ Me he distraído con facilidad.
- ☐ He entendido la historia.
- ☐ No he entendido algunas partes de la historia.
- ☐ No he entendido la historia.

2 Durante las actividades

- ☐ He participado en el reto.
- ☐ He utilizado mi imaginación.
- ☐ He escuchado a mis compañeros.

3 Lo que más me ha gustado

4 alguna cosa que me haya resultado difícil

5 ¿Qué he aprendido?

9.15. Anexo 15: Imágenes con preguntas





BOSQUE DE SECUOYAS

- ¿Hay alguna mariposa?
- ¿Cuántos niños hay junto a la tienda?
- ¿De qué color es la mochila del suelo?
- ¿Qué animales están dentro del río?
- ¿Hay un oso o un lobo?
- ¿Qué hay encima de los árboles?
- ¿Cuántos pájaros hay?
- ¿Qué hace la niña?
- ¿Qué lleva el niño en las manos?
- ¿Qué objeto luminoso aparece en el suelo?
- ¿Se puede cruzar el río sin mojarse?
- ¿Cómo se puede subir a la casa del árbol?

VOLCANES

- ¿Cuántos volcanes en erupción hay?
- ¿Qué animal prehistórico aparece?
- ¿Hay un helicóptero o un avión?
- ¿De qué color es el coche?
- ¿Cuántas tiendas de campaña hay?
- ¿Qué hay en el cielo además de humo?
- ¿Los dinosaurios son pequeños o grandes?
- ¿Hay alguien durmiendo en la tienda de campaña?
- ¿Hay un arcoíris?
- ¿Cuántas personas llevan sombrero?
- ¿Hay algún edificio?
- ¿Hay alguna señal?

PLAZA DEL PUEBLO

- ¿Qué hay en medio de la plaza?
- ¿Cuántos niños van sobre ruedas?
- ¿Hay una fuente?
- ¿Las casas tienen balcones?
- ¿De qué color es el coche?
- ¿Hay globos?
- ¿Has visto algún animal extraño?
- ¿De qué es el puesto?
- ¿Qué edificio alto aparece al fondo?
- ¿Hay palomas o patos en el suelo?
- ¿Qué frutos tiene el árbol?
- ¿Hay arbustos alrededor del árbol?

LABERINTO DE SETOS

- ¿Qué hay en el centro del laberinto?
- ¿Cuántos niños aparecen?
- ¿Hay un cofre?
- ¿Qué objeto sobrevuela el laberinto?
- ¿Dónde está el robot?
- ¿Hay animales escondidos?
- ¿Qué lleva el niño en las manos?
- ¿Hay una señal de salida?
- ¿Qué objeto de comida aparece?
- ¿Cuántos balones hay?
- ¿Hay oro dentro del cofre?
- ¿Cuántas botas hay dentro del laberinto?

9.16. Anexo 16: Ficha de frases intrusas

¡DETECTIVE DE FRASES INTRUSAS



Lee los párrafos y subraya las frases incoherentes o que creas que no corresponden a ese párrafo. Puede haber más de una por párrafo.

Decenas de ojos se posaron sobre mí. Por un momento me sentí como un arcoíris. Caminé hasta el fondo y me senté en un pupitre vacío. A mi lado había un niño bastante corpulento. Me fui hasta la luna y después volví.

En fin, iba a necesitar su ayuda. Era la primera vez que pisaba un colegio y estaba más perdida que cuando volaba bajo tierra. La profesora Mery nos mandó gritar, iba a comenzar la clase. Yo traté de imitar a los demás niños, pero por lo visto mi forma de actuar era..., ¿cómo decirlo?..., ¡un tanto peculiar!

Cuando la profesora Mery escribía en la pizarra se tapaba las orejas como si le molestara el chirrido de la tiza. Y cada dos por tres rascaba la mesa, como para pintarse las uñas. Ya te digo, muy sospechoso. Pero claro, no sé si yo era la más indicada para valorar si su comportamiento era raro o normal.

9.17. Anexo 17: ¿Quién dijo qué?

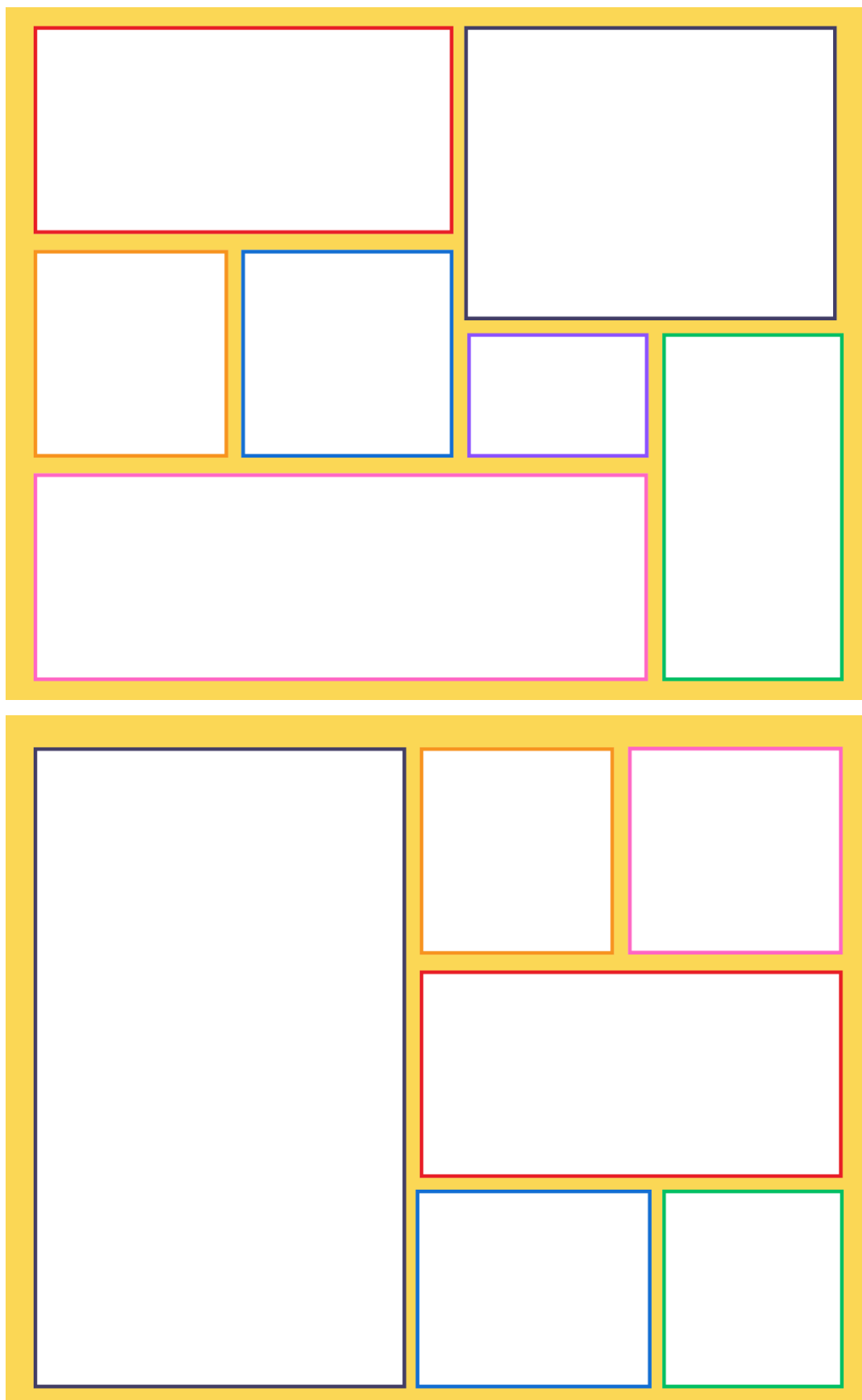
¿QUIÉN DIJO QUÉ?



Lee las frases y escribe en el recuadro quién crees que lo dijo. Son frases de Abi, Cloe y Éric.

- 1.-¡Soltadme!-
- 2.-Chisss..., baja la voz.-
- 3.-¿Se puede saber qué estáis haciendo?-
- 4.-¡Lo sabía! ¡Aquí está el tattomagic!
- 5.-No sé cómo han llegado hasta ahí esas plumas.-
- 6.-¡Tenemos que salir de aquí antes de que sea demasiado tarde!-
- 7.-Ahora no hay tiempo que perder.-
- 8.-¿Podéis contarme qué está pasando?-
- 9.-Pronto lo entenderás todo.-
- 10.-Ya hemos llegado.-

9.18. Anexo 18: Plantillas cómic





9.19. Anexo 19: Ficha de ordenar diálogos

¿ENTIENDES LA HISTORIA?



Lee las frases con atención y ordénalas para que la historia tenga sentido.

-¿Dónde estabas en ese momento? -preguntó Yuna.

-Sí, claro -contesté-. Y no entiendo nada.

-¿Recuerdas la noche del trueno eterno? -preguntó Éric.

-Verás -explicó Silvana-, la semana pasada salí a pasear por el bosque, y los ojos se me salieron de las órbitas cuando un oso se convirtió en niño delante de mis narices.

-Yo soy... Abi -contesté- Y no entiendo nada.

-Bebiendo en el lago de Cristal -repuse-. ¡Casi me caigo al agua del susto!

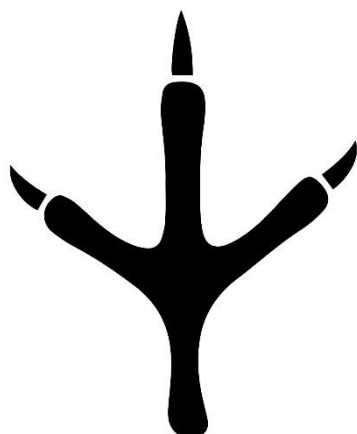
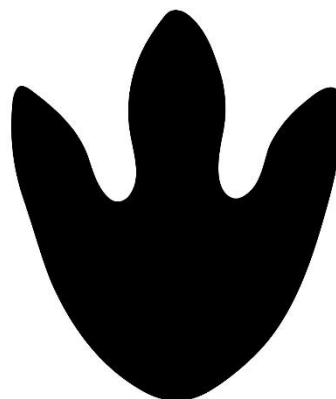
-Igual que todos nosotros -dijo Éric.

-¿Cómo? -me sorprendí.

9.20. Anexo 14: Ficha MI OBJETO MÁGICO

MI OBJETO MÁGICO	Nombre: Fecha:												
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black; width: 50%;"></td><td style="border-bottom: 1px solid black; width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td><td style="border-bottom: 1px solid black;"></td></tr> </table>													

9.21. Anexo 21: Huellas y preguntas



PREGUNTAS

¿Qué hicieron Abi y Yuna al llegar al bosque?

¿Qué les ocurrió a las crías de mofeta cuando las encontraron?

¿Cómo describirías a Hela?

¿Qué hizo Hela al salir del colegio?

¿Qué le explican a Hela al final del capítulo?

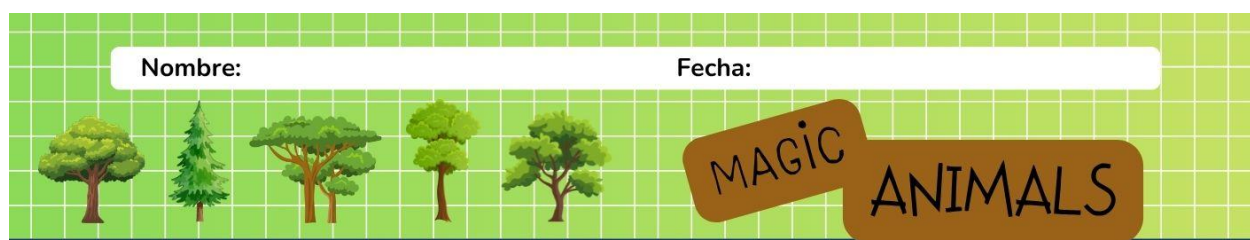
9.22. Anexo 22: Imágenes inferencias



9.23. Anexo 23: Lista de acontecimientos

ABI SE TRANSFORMÓ POR PRIMERA VEZ EN UN PÁJARO.
ABI DESCUBRIÓ QUE PODÍA CONVERTIRSE EN ANIMAL GRACIAS A UN OBJETO MÁGICO.
CLOE EXPLICÓ A ABI ALGUNOS SECRETOS SOBRE LOS MAGIC ANIMALS.
ABI Y SUS AMIGOS COMENZARON A INVESTIGAR EL MISTERIO DEL VALLE.
LOS PROTAGONISTAS ENCONTRARON A LAS CRÍAS DE MOFETA DESAPARECIDAS.
HELA LLEGÓ NUEVA AL COLEGIO Y COMENZÓ A COMPORTARSE DE FORMA MISTERIOSA.
LOS PROTAGONISTAS DESCUBRIERON QUE HELA TAMBIÉN ERA UNA MAGIC ANIMAL.
ÉRIC DESCUBRIÓ QUE PODÍA TRANSFORMARSE EN OSO.
LOS AMIGOS VISITARON LA CASA DE LOS ANIMALES PERDIDOS.
LOS PROTAGONISTAS ENCONTRARON UN ANTIGUO AMULETO RELACIONADO CON LA MAGIA DEL VALLE.
EL GRUPO DESCUBRIÓ NUEVOS SECRETOS SOBRE LOS PODERES Y ELEMENTOS MÁGICOS.
LOS AMIGOS COMPRENDIERON QUE JUNTOS PODÍAN SEGUIR DESCUBRIENDO LOS MISTERIOS DEL VALLE DE LOS MAGIC ANIMALS.

9.24. Anexo 24: Ficha de autoevaluación final



AUTOEVALUACIÓN

- | | | | | |
|---|--|---|---|---|
| 1 | He participado en las actividades y retos | 😊 | 😐 | 😞 |
| 2 | He escuchado y trabajado con mi grupo. | 😊 | 😐 | 😞 |
| 3 | He comprendido lo que ocurría en la historia. | 😊 | 😐 | 😞 |
| 4 | He utilizado mi imaginación para crear historias e ideas. | 😊 | 😐 | 😞 |
| 5 | He aprendido cosas nuevas sobre la lectura y los personajes. | 😊 | 😐 | 😞 |
| 6 | Me he esforzado durante las aventuras del Valle Mágico. | 😊 | 😐 | 😞 |
| 7 | Me ha gustado participar en esta aventura lectora. | 😊 | 😐 | 😞 |
| 8 | Tengo ganas de leer más historias o libros parecidos | 😊 | 😐 | 😞 |

- 9 La actividad que más me ha gustado ha sido... ¿Por qué?

- 10 Si pudiera vivir una nueva aventura en el Valle de los Magic Animals, me gustaría que...

9.25. Anexo 24: Diploma



9.26. Anexo 21: Rúbrica




RÚBRICA DE EXPLORADORES




DIMENSIÓN	MAESTRO EXPLORADOR (4)	GRAN EXPLORADOR (3)	APRENDIZ DE EXPLORADOR (2)	EXPLORADOR PERDIDO (1)
Estrategias antes de la lectura	Activa conocimientos previos, observa ilustraciones y realiza predicciones o preguntas relacionadas con la lectura de forma autónoma	Activa conocimientos previos y realiza predicciones o preguntas con ayuda del docente.	Participa de forma puntual en la activación de conocimientos o en la formulación de predicciones o preguntas.	Presenta dificultades para activar conocimientos previos o realizar predicciones y preguntas relacionadas con la lectura.
Estrategias durante la lectura	Formula preguntas, realiza inferencias y participa activamente durante la lectura compartida, mostrando comprensión del texto.	Realiza inferencias y responde a preguntas con ayuda del docente, mostrando comprensión general del texto.	Responde a algunas preguntas, pero presenta dificultades para comprender el texto o participar durante la lectura.	Presenta dificultades para comprender el texto y participar durante la lectura compartida.
Estrategias después de la lectura	Identifica la idea principal, responde adecuadamente a preguntas de comprensión y participa activamente en la resolución de los retos propuestos.	Identifica la idea principal y responde a preguntas y retos con ayuda del docente	Reconoce información parcial del texto y participa de forma limitada en los retos.	Presenta dificultades para comprender el contenido del texto y resolver los retos planteados
Participación en la lectura compartida	Participa activamente, mantiene la atención, coopera con el grupo, expresa ideas y respeta las normas de interacción y los turnos de palabra.	Participa de forma adecuada y mantiene la atención con cierta ayuda del docente.	Participa de forma puntual o poco constante durante las actividades.	Presenta escasa participación y dificultades para mantener la atención durante las actividades de lectura compartida.
Creatividad y expresión (propuestas inspiradas en Rodari)	Crea propuestas orales, escritas o gráficas originales, coherentes y creativas a partir de las actividades planteadas, expresándolas con claridad y seguridad.	Realiza propuestas adecuadas y creativas, expresándolas de forma comprensible y mostrando cierta iniciativa.	Realiza propuestas sencillas con ayuda del docente y comunica sus ideas de forma breve o poco elaborada.	Presenta dificultades para desarrollar propuestas creativas y para comunicar sus ideas de forma comprensible.
Autoevaluación y reflexión	Completa la autoevaluación de forma reflexiva, identificando lo que ha aprendido y cómo se ha sentido durante la propuesta.	Completa la autoevaluación con ayuda del docente, identificando algunos aprendizajes.	Completa la autoevaluación de forma básica.	Presenta dificultades para completar la autoevaluación y reflexionar sobre su aprendizaje.