

GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Animar a la lectura de textos multimodales a
través del juego: Cuaderno didáctico de
Hervé Tullet

Santiago Ibáñez, Aurora
CURSO 2014/2015
Tipología: Otros

Resumen

Los libros para niños han ido cambiando a lo largo de la historia a la vez que han ido avanzando las nuevas tecnologías y los recursos en las aulas. Debido a este avance encontramos un nuevo tipo de libro al que se le denomina “libro álbum”, relacionado con este tipo de libro llegan los textos multimodales en los que se puede disfrutar de la lectura con los cinco sentidos, ya que en ellos, como su propio nombre indica, hallamos diferentes modos, diferentes elementos (visual, gestual, sonoro, etc) que hacen que la lectura sea más amena y se asemeje a la interacción con las TIC.

Para promover y animar a la lectura de textos multimodales hemos realizado un cuaderno didáctico sobre el autor de libros álbumes dirigidos a niños, Hervé Tullet. Las actividades incluidas en este cuaderno las hemos realizado basándonos en el nuevo concepto “gamificación”, que nos recomienda hacer del proceso enseñanza-aprendizaje un juego, para motivar así tanto al docente como al alumno.

Palabras clave: cuaderno didáctico, Hervé Tullet, textos multimodales, gamificación, libro álbum.

Índice

Justificación	1
<i>¿Por qué surge este trabajo?</i>	<i>1</i>
<i>¿Por qué un cuaderno didáctico?</i>	<i>1</i>
<i>¿Por qué Hervé Tullet?</i>	<i>1</i>
Marco teórico	2
<i>Textos multimodales</i>	<i>3</i>
<i>Gamificación educativa</i>	<i>4</i>
Normativa	5
Metodología	7
Actividades incluidas en el cuaderno	8
<i>Actividad 1: Color, textura y movimiento</i>	<i>8</i>
<i>Actividad 2: ¡Estrella la pintura!</i>	<i>9</i>
<i>Actividad 3: ¿Los colores tienen música?</i>	<i>11</i>
<i>Actividad 4: Maneja la bandeja</i>	<i>13</i>
<i>Actividad 5: Círculos, puntos y anillos, rojos, azules y amarillos</i>	<i>14</i>
<i>Actividad 6: Líneas de colores</i>	<i>16</i>
<i>Actividad 7: Los pañuelos del pintor</i>	<i>17</i>
Evaluación	18
Valoración final y comentario personal	19
Referencias	21
Bibliografía	21
Webgrafía	22
Anexos	23
<i>Anexo 1</i>	<i>23</i>
<i>Anexo 2</i>	<i>26</i>
<i>Anexo 3</i>	<i>27</i>
<i>Anexo 4</i>	<i>29</i>
<i>Anexo 5</i>	<i>29</i>
<i>Anexo 6</i>	<i>30</i>

30;Error! Marcador no definido.

Justificación

¿Por qué surge este trabajo?

¿Por qué un cuaderno didáctico?

En un principio apareció la idea de realizar un proyecto educativo para los niños de 5 años del centro de prácticas en el que nos encontramos, pero después de comprender lo que significaba un proyecto, en el que los niños marcan el ritmo y planean actividades con las que investigar un cierto tema, surge la idea de plantear actividades novedosas en las que el juego fuera gran protagonista, al margen de lo que estuviese planificado y que los niños estuviesen llevando a cabo en la escuela, dándole también importancia al juego heurístico y la creatividad.

De este modo, al plantear un cuaderno didáctico, no interrumpiría el ritmo ni la temática de la clase que la maestra y los alumnos quisieran llevar, tan solo se les haría pequeñas propuestas didácticas en forma de juegos y actividades sobre un tema de su interés. En este caso, partiendo de las obras de Hervé Tullet.

En este trabajo proponemos un cuaderno didáctico para el libro “Un libro” de este autor (anexo 1).

Realizando actividades motivadoras relacionadas con la literatura infantil incentivaríamos a los niños/as a la lectura, que como hemos podido comprobar, se está dejando de lado hoy en día en las escuelas.

¿Por qué Hervé Tullet?

Conocimos a este escritor e ilustrador en la asignatura de Didáctica de la Lengua y Literatura Española en la Educación Infantil II de segundo curso, y es muy innovador e interesante el estilo de sus libros, textos multimodales e interactivos, así que comenzamos a profundizar en su trabajo e investigamos en otras propuestas lúdicas que realizaba en museos y centros culturales en los que fusionaba arte, experimentación y literatura.

Un día, de los primeros que acudimos al centro de prácticas y aún éramos meros observadores, un niño de padres franceses trajo “Un libro” de Hervé Tullet a clase en su idioma natal. La maestra nunca había visto ese tipo de libros, en los que se necesitaba la implicación de los niños en la lectura y fomentaban de manera motivadora el juego literario,

se quedó impresionada de lo original que era. Así que decidió interpretarlo a su gusto para la clase. Los niños se turnaban para seguir las indicaciones de la maestra y apretar, acariciar y mover el libro descubriendo las sorpresas al pasar de página.

Disponen de este libro en la biblioteca de clase, de la que pueden sacar libros prestados para llevar a casa, así que decidimos añadir a esa biblioteca el cuaderno que hemos elaborado y se adjunta como anexo. Es interesante que, además de hablar de las experiencias y actividades que la escuela les proporciona, tengan la oportunidad de desarrollar esta propuesta educativa en casa.

La obra de este autor son, en su mayoría, libros álbumes ricos en ilustraciones y elementos visuales, detalle importante para los niños, ya que como dicen Farías y Araya (2014), “la alfabetización visual es particularmente de urgente interés en el aprendizaje de lenguas, y por tanto, en la formación de profesores de lenguas, tomando en cuenta, por una parte, que los textos cada vez combinan imágenes y texto.”

Resultó sorprendente cómo disfrutaron los niños de un libro interactivo, el cual creían mágico cada vez que giraban las páginas. Los mismos niños que en su casa disponen de numerosos aparatos tecnológicos estaban llamando “mágico” a un libro.

Una de las características de esta escuela infantil es que la mayoría del alumnado abandona el centro sin saber leer pero con una inmensa motivación por la lectura, y al experimentar ese momento interactivo entre el libro y los niños nos dimos cuenta de que no hace falta saber leer, ni tampoco es completamente necesario un relato para la animación a la lectura. Ese fue el empujón final para realizar el cuaderno didáctico sobre el genial Hervé Tullet.

Marco teórico

En el marco teórico de este trabajo vamos a hablar sobre los textos multimodales, el tipo de texto que aparece en el libro, el cual usamos para hacer nuestro cuaderno didáctico; y hablaremos también sobre el nuevo concepto “gamificación”, ya que pensamos que el juego, las actividades lúdicas, son esenciales en la etapa infantil y lo que hace al niño motivarse por aprender y descubrir el mundo.

Textos multimodales

Los libros dirigidos a niños han evolucionado en el transcurso de la historia tanto como la sociedad ha ido cambiando. Atrás quedan esos libros en los que primaba el texto y raramente encontrábamos ilustraciones que atrajesen la atención del lector; a día de hoy, no solo nos llegan libros ilustrados, sino que ha nacido una nueva corriente de libros para niños, llamados “libro álbum” en los que el contenido es multimodal; para explicarlo de una manera sencilla, los textos multimodales son aquellos que nos proporcionan varios elementos (imágenes, sonido, gestos, etc.) para comprender el significado global.

Pensamos que esto es debido a la aparición de las nuevas tecnologías; cada vez existen más recursos electrónicos en los que el niño puede disfrutar del aprendizaje mediante la interacción con los mismos; por lo tanto, la lectura y, en consecuencia, los libros han tenido que evolucionar y asemejarse a aquello a lo que la infancia en nuestros días experimenta con las TIC. Según A. P. Melo (2013):

“Como resultado de la introducción de las nuevas tecnologías, aparecen nuevas tipologías textuales fuertemente híbridas y multimodales, acompañadas de nuevas formas de leer y escribir, pues la multimodalidad altera la sensibilidad y percepción de los sujetos al apelar casi simultáneamente a todos sus sentidos y demanda otras habilidades cognitivas específicas y propias de un nuevo tipo de lectura y escritura.”

El libro que hemos utilizado para nuestro trabajo no se entendería en su totalidad si no tuviéramos en cuenta tanto el texto como las ilustraciones, lo cual simplifica y mejora la comprensión ya que se tiene el apoyo de ambos elementos, tanto la lectura del texto como la lectura de las imágenes.

Usando los textos multimodales pretendemos mover en el alumnado el interés por la lectura así como crear en ellos un espíritu crítico y hacerles que comprendan el texto desde el punto de vista del autor y no solo desde el punto de vista del lector, que participen activamente en la lectura y no solo sean receptores del mensaje. Puesto que, como nos transmite A. P. Melo (2013):

“Mientras el contexto tecnológico y comunicativo en el cual viven los niños actualmente les exige nuevas formas de comprensión, interpretación y producción de textos, la escuela, que todavía continúa centrada en el uso exclusivo del código escrito, aún no contempla en sus procesos de enseñanza y aprendizaje estos nuevos lenguajes y formatos. Lo anterior trae como consecuencia que los niños no logren comunicarse y expresarse completamente en los códigos que privilegia nuestra sociedad y los convierte en lectores desprovistos de una actitud crítica frente a los nuevos modos y medios de comunicación.”

Según informan distintas fuentes consultadas, diversos países han introducido ya proyectos en sus aulas para acercar a sus alumnos a la lectura de textos multimodales. Un ejemplo a seguir es Australia, que incluyó el estudio de este tipo de textos en el currículo del área de lenguaje¹.

Otro de los motivos para trabajar este tipo de textos nos lo dan Salisbury y Stiles (2012):

“En este mundo cada vez más visual, resulta esencial que los niños aprendan las habilidades de observar, valorar e interpretar el material visual e incluso su diseño. Es algo que la mayoría de los niños hacen de forma natural desde una edad temprana, ya que son capaces de dibujar, colorear y crear formas, pero es posible desarrollar e intensificar ese instinto mediante una enseñanza adecuada y aprendiendo a analizar a fondo textos visuales”.

Gamificación educativa

En nuestra estancia en la ciudad de Bradford, Inglaterra, en el curso 2013-2014, cursamos la asignatura Theories of Learning, donde disfrutamos de esta innovadora técnica que se está poniendo en práctica tanto en el ámbito escolar como en empresas británicas, trabajándola en la práctica y estudiándola teóricamente.

¹ Véase ACARA Australian Curriculum: English. (Disponible en <http://www.australiancurriculum.edu.au/english/curriculum/F-10>).

Buscando una definición de este nuevo término (del inglés: “gamification”) dimos con la de Kevin Werbach (2012): “Es el uso de elementos de juego y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos.”

Como bien hemos podido comprobar en nuestra experiencia práctica como docentes, hemos podido ver que el juego es un elemento esencial en la etapa infantil para aprender, principalmente por los siguientes motivos que encontramos en un artículo de revista de B. Valderrama (2015): “El juego ofrece un sistema de recompensas y reconocimiento, realimentación rápida, metas y reglas de juego claras, un entorno o una historia que confiere sentido a actividades repetitivas o aburridas, desafíos alcanzables, desglosados en pasos manejables.”

Pero no solo el niño aprende conceptos a través del juego, sino que es una fuente para el fomento de la cooperación, un método para crear compañerismo en el ámbito escolar, mediante él aprenden a respetar reglas y realizar juegos es sinónimo de crear la situación idónea para trabajar la inteligencia emocional y social.

Queremos señalar, por último, la relación de esta propuesta con la creatividad; haciendo referencia a que no sólo se ha de incentivar la imaginación y creatividad de los niños, sino que es de vital importancia la creatividad en el docente, que a través de su innovador trabajo y sus novedosas y originales propuestas motive a los niños a aprender y desarrollar, a su vez, su capacidad creativa, puesto que es a través de esta como se resuelven los todos conflictos y problemas.

Normativa

A pesar de la entrada en vigor de la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), la etapa de Educación Infantil sigue regida por el R.D. 1630/2006, por tanto los objetivos que fundamentan y se tendrán en cuenta al desarrollar el proyecto son:

En el área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.

- Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y de expresión, y coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.
- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.

En el área de Conocimiento del entorno:

- Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, y mostrando interés por su conocimiento.
- Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades, y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.

En el área de Lenguajes: Comunicación y representación.

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
- Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.

- Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.

Metodología

Se propone llevar a cabo una metodología activa, participativa, motivadora y lúdica, donde los niños y niñas tengan un papel fundamental.

Además, debe ser abierta y flexible a cualquier cambio para adaptarse a las dificultades.

Durante las sesiones, se tendrá en cuenta si algún niño o niña necesita ser atendido de manera individualizada para que los objetivos se desarrollen de manera correcta aunque la atención será global, cubriendo todas las facetas del desarrollo de cada uno de ellos. Esto afecta tanto a la formulación de objetivos como a la selección, secuenciación, planificación y presentación de los contenidos; así como a la definición de los modos de trabajo.

Con este trabajo no solo pretendemos tratar los objetivos y contenidos expuestos anteriormente sino que también se pueden tratar otros temas de forma transversal, como por ejemplo: la educación ambiental, la educación para la paz, la coeducación, el desarrollo de valores éticos, cívicos y democráticos o la diversidad cultural.

Como docentes debemos contemplar el principio de diversidad del alumnado, adaptando las prácticas educativas a las características personales, intereses, necesidades y estilo cognitivo del alumnado. Por tanto, se harán las modificaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje que sean necesarias para cumplir el principio de integración, ya sean en el espacio o en el tiempo, en el uso de los materiales, en la colaboración con la familia, en el trabajo multidisciplinar con personal cualificado, etc.

Actividades incluidas en el cuaderno

En cada una de las actividades que hemos realizado y que aparecen a continuación, se incluye la siguiente información:

1. Objetivos específicos de la actividad.
2. Lista de los materiales necesarios.
3. Desarrollo de la actividad, donde detallaremos las instrucciones a seguir.
4. Cómo surge la actividad, sugerencias, y conclusiones. Se sugieren detalles para facilitar el desarrollo de la actividad y datos sobre la actividad llevada a cabo en el aula.

En el cuaderno que entregaremos a los maestros para que realicen esta propuesta solo se harán constar los puntos del uno al tres y, del cuarto, solo las sugerencias.

Actividad 1: Color, textura y movimiento

Objetivos:

- Trabajar las seriaciones
- Adquirir nuevo vocabulario: conceptos suave, rugoso y áspero
- Conocer y diferenciar las distintas partes del cuerpo e izquierda y derecha
- Desarrollar la expresión oral.

Materiales:

- 16 círculos de diferentes texturas
- Alfombra de hule.

Desarrollo:

Se disponen los círculos al azar en el suelo y los alumnos los colocarán en el tablero siguiendo unas reglas que ellos mismos inventarán. Cuando todas las fichas estén colocadas se sentarán alrededor del tablero y se les pedirá a tres jugadores que se levanten, se le dará el turno de palabra a uno de los niños que quedan sentados y tendrá que elegir a uno de uno de

los jugadores, una textura, un color y una parte de su cuerpo que han de colocar (especificando derecha o izquierda si es necesario).

Cuando todos los jugadores tengan al menos las cuatro extremidades colocadas en algún círculo, se contarán cinco segundos y se les dará el turno a otros tres niños.

Cómo surge, sugerencias y conclusiones:

En la realización de la actividad en clase (anexo 2) los niños fueron cambiando las reglas para colocar las fichas en el tablero... Primero dijeron que empezarían por las esquinas, cuando estaban colocándolas vieron que estaban apareciendo formas geométricas y luego agruparon los círculos “como si fueran números de dominó”. No se quiso dar órdenes ya que estaban inventando reglas que no esperábamos, lo que se esperaban eran seriaciones, y los niños nos sorprendieron con esa creatividad que es lo que deseamos fomentar con esta propuesta. Por eso, dejamos las seriaciones como sugerencia en caso de que no se pongan de acuerdo al elegir la regla para la colocación de las fichas.

La idea de hacer esta actividad surgió un día de lluvia en el que los niños de la escuela infantil no pudieron salir al patio y la maestra sacó el juego del Twister. Los niños parecían tan divertidos que se nos ocurrió la idea de mezclar este juego con el material heurístico que tanto se utiliza en este centro, esto ayudaría a los niños a familiarizarse con las texturas. Quisimos hacerlo aún un poco más diferente y añadimos el comienzo, la colocación de las fichas, ya que elegir el sitio que ocuparía cada ficha es un problema que necesita de la creatividad para resolverse.

Mucho más tarde, investigando sobre premios que ha recibido el autor, Hervé Tullet, dimos con documento con propuestas lúdicas relacionadas con este libro y aparecía una actividad muy parecida a esta.

Actividad 2: ¡Estrella la pintura!

Objetivos:

- Identificar en la pintura los colores que se obtienen al mezclar los primarios
- Desarrollar destrezas manuales

- Expresar oralmente una obra gráfica
- Experimentar distintas técnicas de pintura.

Materiales:

Cartulina blanca

Témpera azul, amarilla y roja

Tapa de encuadernar (tapa de plástico duro).

Desarrollo:

Cada niño tiene una cartulina y se les pedirá que, individualmente, pinten círculos del tamaño, y en la disposición que él/ella quiera con abundante témpera. Antes de que comience a secarse se coloca encima la tapa de encuadernar, se leerá el libro “Un libro” y los niños habrán de seguir las instrucciones que el libro ordene, siempre realizándolas encima de la tapa; moviéndola, girándola, golpeándola... Por ejemplo; cuando nos dice “pulsar el círculo amarillo” los niños tendrán que hacerlo en su pintura, pulsando encima del círculo amarillo que ellos mismos han dibujado. De esta manera, al manipular el plástico transparente los niños ven cómo la pintura se expande y se mezcla.

Cuando se haya terminado, se quita el plástico de encima y se deja secar.

Cómo surge, sugerencias y conclusiones:

Realizando una búsqueda de actividades creativas y motivadoras para otro proyecto apareció en varias ocasiones una actividad que se realizaba pintando con témperas en la mitad de un folio y el paso siguiente era doblar ese folio por la mitad para crear figuras simétricas.

Por otra parte, a los niños les parecía muy atractiva la imagen del libro donde los círculos se hacían más y más grandes cada vez que se les aplaudía. Así que se quiso mezclar ambas cosas y se buscó el punto de encuentro.

Para poder ver cómo se mezclaban los colores había que hacerlo con algo translúcido o transparente, el plástico de encuadernar era el material idóneo para esta actividad, pero hacía falta que la pintura fuese abundante para que se viese la mezcla, así que un folio era demasiado débil para soportar tanto producto, por eso lo hicimos con cartulina.

Cuando llevamos a cabo la actividad en el aula, los niños no sabían muy bien cómo manipular el plástico, se limitaban a ponerlo encima y apretar, así surgió la idea de usar “Un libro” como manual de instrucciones para mover el plástico y crear esas imágenes abstractas que tanto les ha gustado realizar a los alumnos (anexo 3).

Añadimos la interpretación de los niños de cada una de las pinturas. Era algo que no estaba planteado, pero al hacerlo en el aula, simplemente para hacer tiempo para la hora de comer, los niños se divirtieron e interaccionaron buscando significados. Se les enseñaba la pintura a todos en grupo e iban turnándose para decir qué veían ellos en esas manchas de colores.

Actividad 3: ¿Los colores tienen música?

Objetivos:

- Iniciarse en la articulación silábica a través de los tiempos musicales
- Acercarse al lenguaje musical
- Crear un motivo musical rítmico.

Materiales:

Por cada niño:

- Dos círculos de color amarillo
- Dos círculos de color azul
- Dos círculos de color rojo.

Se podrán realizar pintándolos en folios y recortándolos.

Desarrollo:

Se le da un folio en blanco a cada alumno/a y se les pide que pinten, individualmente, dos círculos azules, dos amarillos y dos rojos para después recortarlos.

Se les explica que vamos a crear ritmos, música, usando esas fichas que ellos han creado. La ficha azul equivale a un silencio, la amarilla a una negra (un tiempo) y la roja a dos corcheas (dos medios). Se habrán de colocar las fichas en línea como ellos deseen y se leerá con palmas el motivo musical que han escrito, cuando haya una amarilla se dará una palma,

ya que simboliza un tiempo, en la azul se contará un segundo mentalmente pero no se dará ninguna palmada y en las rojas se darán dos palmadas seguidas rápido, haciendo que suenen en el mismo tiempo que duraría la ficha amarilla.

Se realizará con pocas fichas, seis como máximo, las que ha hecho cada alumno/a, ya que si se aumenta el número de fichas será más difícil de interpretar y no podríamos hacer repeticiones para crear un ritmo.

Cómo surge, sugerencias y conclusiones:

La idea para esta actividad apareció un día en clase, a la hora de almorzar, esperando a que llegase la comida a la clase. Para hacer tiempo y entretenerlos intentamos recrear un ritmo dando palmadas en la mesa, pero no conseguían memorizarlo, así que surgió la idea de que quizás fuese más fácil si pudieran leer el ritmo, el motivo musical.

Apoyándonos en conocidos que se dedican a la música, en concreto un percusionista con experiencia en la enseñanza a personas con necesidades específicas de apoyo educativo, nos dijo que sería más fácil de comprender si cada color significase una nota que equivaliese a un tiempo. Por ello escogimos esa duración y esas figuras, para facilitar la lectura y la coordinación al realizar las palmadas.

Al llevarlo a cabo en clase hubo niños/as que reconocían rápidamente si había que dar una palmada, dos o ninguna; y representaban el motivo con bastante facilidad, a los que les costaba un poco más no se daban por vencidos y en la siguiente repetición se fijaban en sus compañeros para imitarlos. Cuando el motivo era demasiado largo se les pedía que quitasen alguno o varios círculos para facilitar la lectura.

Como sugerencia podemos añadir que si la actividad se realiza en grupo, como se hizo esta vez, se pueden colocar en el suelo para que todos puedan verlo y realizarlo a la vez, e ir turnándose para que cada vez sea un alumno/a distinto el que cree el motivo rítmico.

Se creyó conveniente crear las fichas para que cada alumno/a guardase las suyas y pudiese realizar la actividad en casa o sumarlas con las de otros compañeros/as para representar motivos más largos.

Actividad 4: Maneja la bandeja

Objetivos:

- Trabajar la coordinación y cooperación
- Experimentar distintas técnicas de pintura a través del juego
- Expresar y comprender órdenes.

Materiales:

- Una bandeja por cada pareja
- Tres canicas por cada pareja
- Cartulina blanca o folio blanco
- Témpera azul, roja y amarilla.

Desarrollo:

Se le da a cada pareja de alumnos/as una bandeja, se les pide que pongan el folio o cartulina encima, y que pinten un círculo de cada color usando los dedos (si desean pintar más se les deja a su elección). Lo que tendrán que hacer a continuación es mojar las canicas en la témpera, una de cada color, y soltarlas al azar encima de la bandeja. El juego consiste en unir todos los puntos con líneas trazadas por las canicas. La única regla es que estas no se pueden tocar... se puede mover la bandeja, golpearla, soplar... pero no se usarán las manos para mover las bolas directamente, ni para pintar.

Cómo surge, sugerencias y conclusiones:

Trajeron a la clase un juego nuevo en el que hay que guiar una canica por un laberinto tirando de unas poleas que mueven el tablero. Los niños/as pedían jugar con el nuevo juego cada vez que había tiempo libre, así que nos pareció interesante realizar alguna actividad partiendo de esto.

Realizando una búsqueda sobre este autor, dimos con un documento que ofrecía varias propuestas didácticas y una de ellas era interesante, bastante parecido a lo que buscábamos: la actividad consistía en empapar canicas con pintura, echarlas encima de un folio y moverlo para crear un dibujo.

Quisimos relacionar esto con el juego, en el que hubiera que usar la coordinación y la cooperación para resolver un problema, y así surgió la idea de unir los puntos que previamente pintarían.

Se tuvo la oportunidad de desarrollar la actividad en clase y fue fascinante cómo disfrutaron de ella.

En un primer momento se iba a hacer a lo grande usando como bandeja la tapadera de un arcón de mimbre y colocando a todos los niños alrededor, así que como sugerencia podemos realizar la actividad de ese modo en alguna ocasión especial, pero preferimos hacer la prueba en parejas primero. Y, a decir verdad, pensamos que así es más enriquecedora puesto que los niños/as dialogaban entre ellos para resolver el problema dándose órdenes y planeando movimientos, “échalo hacia la derecha”, “muévelo”, “ahora para el otro lado”, “¡sopla que se cae!”.

Hemos de puntualizar que es preferible que se elijan cartulinas en vez de folios, se pueden usar ambos materiales, pero si las canicas no están bien empapadas de pintura no ruedan ni pintan, y si están húmedas hacen que el papel se reblandezca y se arrugue con facilidad, es necesario que el papel sea grueso (anexo 4).

Actividad 5: Círculos, puntos y anillos, rojos, azules y amarillos

Objetivos:

- Fomentar la comunicación e intercambio de ideas
- Realizar sencillas seriaciones
- Trabajar la motricidad fina a través de la manipulación de nuevos materiales.

Materiales:

- Arcilla o pasta de modelar
- Témpera azul, amarilla y roja.

Desarrollo:

Se repartirán los niños/as en grupos por mesas, y se les dará un bloque de arcilla o pasta de modelar a cada cuatro. Cada uno deberá hacer tres aros, tres círculos que encajen dentro de esos aros y tres bolas que se puedan colocar dentro de los círculos, para ello tendrán que coger más o menos pasta según el grosor, largo o forma que quieran darle.

Cuando todos hayan hecho dichos elementos se dejarán secar para más tarde pintarlos con las témperas de colores. Habrá de pintarse cada pieza tan solo de un color, ya que será con esas piezas con las que después haremos las seriaciones.

Se colocarán por grupos o parejas, como ellos prefieran; todos colocarán las piezas que han realizado en el centro y las mezclarán. Después tendrán que agrupar las piezas de tres en tres, encajándolas, y en cada grupo habrá tan solo un elemento de cada color, tal como se ve en el anexo 5.

Cómo surge, sugerencias y conclusiones:

Esta actividad surge de un juego de mesa del que disponen en clase para jugar en el tiempo libre. No jugaban con este juego hasta el día en el que les propusimos echar un vistazo a los juegos que no usaban, porque seguramente habría alguno interesante que nunca habían abierto.

Dimos con un juego en el que en el tablero se veían círculos de dos de los tres colores que tanto usamos en este cuaderno. El juego consistía en tirar tres dados que nos indicaban una combinación de dos colores y alguna silueta que había que identificar. Al ver esas circunferencias rodeando a un círculo de otro color surgió la idea de trabajar las seriaciones, incorporamos un nuevo material para hacerlo más ameno, y si cada alumno/a realizaba sus fichas sería más personal y apreciarían más el juego.

No hemos tenido oportunidad de realizar esta actividad en el aula, así que no disponemos de una experiencia de la que partir y sacar conclusiones, pero sugerimos que si les fuese difícil visualizar las figuras y realizarlas para que unas encajen dentro de otras se podría ir haciendo algunas a la par que ellos, para que sirviesen como patrón las que nosotros hacemos. Adjuntamos en el anexo 5 las que hemos modelado en casa como ejemplo.

Aunque la arcilla es barro, por lo tanto incorporaríamos un elemento de juego heurístico, también es probable que este material se deshaga con facilidad en sus manos, así que, si se desea, se puede usar alguna arcilla polimérica, que incorpora adhesivo y se asemeja a la textura de la plastilina, que les es más familiar y más fácil de manipular.

Actividad 6: Líneas de colores

Objetivos:

- Favorecer el desarrollo del lenguaje a nivel argumentativo
- Fomentar el trabajo en equipo
- Reconocer los colores que surgen de la mezcla de los primarios.

Materiales:

- Papel blanco de tamaño mural
- Témpera azul, amarilla, roja, morada, naranja y verde.

Desarrollo:

Se coloca el papel en el suelo, en un sitio espacioso en el que se puedan mover los alumnos/as con facilidad alrededor para pintar.

Usando cualquier parte de su cuerpo tendrán que trazar líneas a lo largo y ancho del papel, por donde ellos prefieran, ocupando todo el papel con líneas de color azul, amarillo y rojo. Cuando todo el papel se vea ocupado tendrán que hallar las intersecciones de esas líneas, encontrar dónde se cruzan y reconocer el color que se obtiene juntando los colores de las líneas que intervienen en la intersección, después pintarán en esa intersección lo que ellos deseen con el color resultante.

Cómo surge, sugerencias y conclusiones:

Informándonos de los trabajos realizados por Hervé Tullet dimos con “Un jeu”, un conjunto de juegos reunidos en una caja que el autor realizó partiendo de los círculos amarillo, azul y rojo. En uno de los tableros vemos varias líneas de estos mismos colores, que se entrecruzan,

y en las intersecciones hay unos espacios en blanco donde los jugadores han de colocar círculos de un color determinado para ganar.

Al haber trabajado las mezclas de colores en otras actividades del cuaderno es correcto reforzar ese conocimiento con una actividad en grupo. Nos gustó la idea de pintar las líneas “a lo grande”, así trabajaríamos a la vez la motricidad gruesa y con una actividad artística se fomentaría esa creatividad que tanta importancia tiene en la infancia.

Esta actividad no se ha podido realizar en el aula por falta de tiempo, pero creemos que no hay ningún inconveniente al llevarla a cabo, ya que es bastante sencilla y se le da al niño/a total libertad para pintar y garabatear.

Actividad 7: Los pañuelos del pintor

Objetivos:

- Trabajar la motricidad gruesa
- Mejorar la atención y los reflejos
- Favorecer la comprensión oral
- Reconocer los colores primarios y los resultantes de sus mezclas.

Materiales:

- Pañuelos o trozos de tela en los que predomine el color rojo
- Pañuelos o trozos de tela en los que predomine el color azul
- Pañuelos o trozos de tela en los que predomine el color amarillo.

Desarrollo:

Se necesita un espacio amplio para que los jugadores puedan correr sin dificultad.

Un jugador será el pintor, quien tiene que pillar a los demás y el resto de jugadores tendrán que colocarse en la parte de atrás del pantalón un pañuelo, sin anudarlo, de forma que quede como una cola.

Diremos en voz alta “el pintor necesita...”, seguido de un color primario (rojo, amarillo o azul) o secundario (morado, verde o naranja), y el pintor tendrá que conseguir quitar el color

que se ha dicho; pero si se ha dicho un color secundario ha de hacerse con dos pañuelos de los colores primarios con los que se obtenga el color secundario que hemos dicho. Por ejemplo: si decimos morado, tendrá que hacerse con un pañuelo azul y otro rojo. Los demás jugadores tienen que evitar que les quiten su pañuelo, para ello tienen que identificar que su color es uno de los que el pintor necesita.

Cuando haya conseguido lo que necesitaba se le dará el turno para que haga de pintor a uno de los que se han quedado sin pañuelo.

Cómo surge, sugerencias y conclusión:

Los días de sol en la escuela son los más divertidos, ya que se hacen esas actividades al aire libre que tanto motivan y hay que aprovechar esa energía para trabajar la motricidad. Uno de los juegos que más les gusta a los niños es el juego popular conocido como “Quema”, así que por qué no rescatar otro juego popular de nuestra infancia y darle un giro para relacionarlo con lo que pretendemos trabajar.

Conocíamos este juego, al que llamábamos “El Zorro”, y le hemos añadido reglas relacionadas con los colores para que tuviese sentido dentro de este trabajo.

Se llevó a cabo en la escuela, los niños/as lo disfrutaron y pedían jugar de nuevo un día tras otro. Es una actividad bastante motivadora para ellos, incluso algunos trajeron pañuelos que buscaron en casa para el juego.

El único inconveniente de la puesta en marcha es que al realizarlo en el patio no conseguían pillarse, ya que eran pocos niños para un espacio tan amplio. En otra ocasión cambiamos el patio por la terraza y se hizo más rápido y más ameno. También es conveniente que los pañuelos de los diferentes colores sean proporcionales, que no haya más pañuelos de un color que de otro, ya que dificultaría demasiado el desarrollo del juego.

Evaluación

La evaluación en Educación Infantil es continua y formativa, puesto que lo que experimentarán les servirá en su futuro educativo.

Como herramienta proponemos la observación, ya que lo que principalmente se pretende es animar a la lectura. Presentamos una tabla de evaluación general (anexo 6) que, aunque no es obligatoria la evaluación de los objetivos en un cuaderno didáctico, nos servirá para analizar si las actividades propuestas son adecuadas o necesitan modificarse para que sean más efectivas en otra ocasión. También recomendamos que se tenga un diario en el que se reflejen anotaciones e incidencias.

En las actividades se ha hecho una evaluación de las mismas para informar a los docentes de cómo transcurrió la actividad realizada; en el cuaderno se incluye la tabla evaluadora para que el futuro docente tenga una guía para la aplicación de la actividad.

Valoración final y comentario personal

El trabajo realizado ha sido realmente satisfactorio, no solo los niños han disfrutado realizando las actividades, sino que le han sido motivadoras para desarrollar la creatividad y proponer nuevos retos.

Mientras leíamos el libro con los niños, nos ocurrió lo que Kress nos cita en su libro *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación* (2008): “en los textos multimodales, la información puede transmitirse principalmente en un modo, más que en otros. En consecuencia, habrá una diferencia en la carga funcional que lleva consigo cada modo.”

Tanto los alumnos como nosotros hemos experimentado nuevas técnicas; hemos corroborado que la creatividad de la maestra es tan importante como la del alumnado y que, para la motivación de ellos, es imprescindible la nuestra.

Como hemos podido comprobar con nuestro trabajo coincidimos con las palabras de A.P. Melo (2013):

“Es imperativo señalar la importancia de generar procesos de alfabetización multimodal desde los primeros años de escolarización, con el fin de responder a las necesidades del nuevo panorama comunicativo que demanda de lectores y escritores críticos, capaces de comprender y producir textos, utilizando los diversos modos que ofrece la sociedad contemporánea.”

Aunque nuestro trabajo no sea un proyecto educativo, queríamos saber cuál era el resultado si hacíamos un análisis DAFO para resumir nuestras conclusiones:

Debilidades	<p>Al ser un tema de actualidad ha sido difícil encontrar bibliografía relacionada con el tema que nos compete.</p> <p>No se ha podido poner en marcha en su totalidad por dos razones principales, la primera: falta de tiempo y la segunda, que la maestra del centro en el que nos encontrábamos nos exigía que las actividades que realizásemos estuvieran relacionadas con la Alhambra, que era el centro de interés de su proyecto.</p>
Fortalezas	<p>Es un tema innovador y muy atractivo para los niños, pero existe poca producción y es necesario nuevos materiales para trabajar el tema, por ello hemos aprovechado la ocasión para realizar material didáctico adecuado al contexto.</p>
Amenazas	<p>A los alumnos les parecen más atractivas las nuevas tecnologías para trabajar, así que habrá que realizar actividades que estén a la altura de sus exigencias.</p>
Oportunidades	<p>Una clara oportunidad de este trabajo es la posibilidad de que los alumnos que trabajen este cuaderno en clase se hagan con una copia y puedan trabajarlo en casa con sus familias.</p> <p>Otra de las oportunidades es la posibilidad de mejorar este cuaderno para poder publicarlo y la realización de cuadernos didácticos sobre otros libros de este autor o de otros libros álbumes que nos resulten interesantes para trabajarlos en el aula.</p>

Referencias

- Farías, M. y Araya, C. (2014). Alfabetización visual y crítica y educación en lengua materna: estrategias metacognitivas en la comprensión lectora de textos multimodales. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 16(1), 93-104.
- Kress, G. (2008). El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación. London: Routledge.
- Melo Arévalo, A.P. (2013). Procesos de comprensión y producción de textos multimodales a través del libro álbum. *Folios de humanidades y pedagogía*, 2, 38-55.
- Salisbury, M. y Stiles, M. (2012). El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Blume.
- Tullet, H. (2012). Un libro. Madrid: Kókinos.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano*, 295, 73-78.
- Werbach, Kevin y Hunter, Dan (2014). Gamificación. Madrid: Pearson

Bibliografía

- Farías, M. y Araya, C. (2014). Alfabetización visual y crítica y educación en lengua materna: estrategias metacognitivas en la comprensión lectora de textos multimodales. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 16(1), 93-104.
- Gouveia, E.L., Bejas, M. y Atencio, M. (2010). Propuesta teórica para el diseño de un cuaderno didáctico en la enseñanza de la geografía. *Revista de artes y humanidades UNICA*, 11(2), 186-204.
- Melo Arévalo, A.P. (2013). Procesos de comprensión y producción de textos multimodales a través del libro álbum. *Folios de humanidades y pedagogía*, 2, 38-55.
- Tullet, H. (2013). ¡Soy un blob! Madrid: Kókinos.

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano*, 295, 73-78.

Webgrafía

Colorado libraries for early literacy. (2015). *CLEL Awards*. Disponible en: <http://www.earlychildhoodwebinars.com/wp-content/uploads/2013/09/PLAY-Silver-Bell-Activity-Sheets.pdf>

KidLit Tv. (2015). *Hervé Tullet reads PRESS HERE!* [Vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=QArd96aZTw>

Petit Bateau. (2014). *Petit Bateau x Hervé Tullet - Evènements - Performances au Japon* [Vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vOikFDXXfWU>

Tullet, H. (2015). *Hervé Tullet*. Disponible en: <http://www.herve-tullet.com/>

Anexos

Anexo 1



Los libros para niños han ido cambiando a lo largo de la historia a la vez que han ido avanzando las nuevas tecnologías y los recursos en las aulas. Debido a este avance encontramos un nuevo tipo de libro al que se le denomina "libro álbum", relacionado con este tipo de libro llegan los textos multimodales en los que se puede disfrutar de la lectura con los cinco sentidos, ya que en ellos, como su propio nombre indica, hallamos diferentes modos, diferentes elementos (visual, gestual, sonoro, etc) que hacen que la lectura sea más amena y se asemeje a la interacción con las TIC.

Para promover y animar a la lectura de textos multimodales hemos realizado este cuaderno didáctico sobre "Un libro" del autor de libros álbumes dirigidos a niños, Hervé Tullet.

Las actividades incluidas en este cuaderno las hemos realizado basándonos en el nuevo concepto "gamificación", que nos recomienda hacer del proceso enseñanza-aprendizaje un juego, para motivar así tanto al docente como al alumno.

Esperamos que disfrute de la experiencia.

ACTIVIDAD 1: Color, textura y movimiento

Objetivos:

- Trabajar las seriaciones
- Adquirir nuevo vocabulario: conceptos suave, rugoso y áspero
- Conocer y diferenciar las distintas partes del cuerpo e izquierda y derecha
- Desarrollar la expresión oral.

Materiales:

- 16 círculos de diferentes texturas
- Alfombra de hule.

Desarrollo:

Se disponen los círculos al azar en el suelo y los alumnos los colocarán en el tablero siguiendo unas reglas que ellos mismos inventarán. Cuando todos las fichas estén colocadas se sentarán alrededor del tablero y se les pedirá a tres jugadores que se levanten, se le dará el turno de palabra a uno de los niños que quedan sentados y tendrá que elegir a uno de uno de los jugadores, una textura, un color y una parte de su cuerpo que han de colocar (especificando derecha o izquierda si es necesario).

Cuando todos los jugadores tengan al menos las cuatro extremidades colocadas en algún círculo, se contarán cinco segundos y se les dará el turno a otros tres niños.

Variantes:

Si no consiguen llegar a un acuerdo para la colocación de las fichas, les sugeriremos algún tipo de seriación.

Notas:

ACTIVIDAD 2: ¡Estrella la pintura!

Objetivos:

- Identificar en la pintura los colores que se obtienen al mezclar los primarios
- Desarrollar destrezas manuales
- Expresar oralmente una obra gráfica
- Experimentar distintas técnicas de pintura.

Materiales:

- Cartulina blanca
- Témpera azul, amarilla y roja
- Tapa de encuadernar (tapa de plástico duro).

Desarrollo:

Cada niño tiene una cartulina y se les pedirá que, individualmente, pinten círculos del tamaño, y en la disposición que él/ella quiera con abundante témpera. Antes de que comience a secarse se coloca encima la tapa de encuadernar, se leerá el libro "Un libro" y los niños habrán de seguir las instrucciones que el libro ordena, siempre realizándolas encima de la tapa, moviéndola, girándola, golpeándola... Por ejemplo, cuando nos dice "patea el círculo amarillo" los niños tendrán que hacerlo en su pintura, pulsando encima del círculo amarillo que ellos mismos han dibujado. De esta manera, al manipular el plástico transparente los niños ven cómo la pintura se expande y se mezcla.

Cuando se haya terminado, se quita el plástico de encima y se deja secar.

Variantes:

Cuando esté seca la pintura se le preguntará a los niños qué ven en esas manchas que han dibujado para trabajar la expresión oral.

Notas:

ACTIVIDAD 3: ¿Los colores tienen música?

Objetivos:

- Iniciarse en la articulación silábica a través de los tiempos musicales
- Acercarse al lenguaje musical
- Crear un motivo musical rítmico.

Materiales:

- Dos círculos de color amarillo
- Dos círculos de color azul
- Dos círculos de color rojo.

Desarrollo:

Se les explica que vamos a crear ritmos, música, usando fichas. La ficha azul equivale a un silencio, la amarilla a una negra (un tiempo) y la roja a dos corcheas (dos medios). Se habrán de colocar las fichas en línea como ellos deseen y se leerá con palmas el motivo musical que han escrito, cuando haya una amarilla se dará una palma, ya que simboliza un tiempo, en la azul se contará un segundo mentalmente pero no se dará ninguna palmada y en las rojas se darán dos palmadas seguidas rápido, haciendo que suenen en el mismo tiempo que duraría la ficha amarilla.

Se realizará con pocas fichas, seis como máximo, las que ha hecho cada alumno/a, ya que si se aumenta el número de fichas será más difícil de interpretar y no podríamos hacer repeticiones para crear un ritmo.

Variantes:

- Los círculos se pueden hacer con papel, pintados y recortados.
- Si el motivo es demasiado largo se les pide que quiten alguno o varios círculos para facilitar la lectura.
- Si la actividad se realiza en grupo se pueden colocar en el suelo para que todos puedan verlo y realizarlo a la vez, e ir turnándose para que cada vez sea un alumno/a distinto el que cree el motivo rítmico.

Notas:

ACTIVIDAD 4: Maneja la bandeja

Objetivos:

- Trabajar la coordinación y cooperación
- Experimentar distintas técnicas de pintura a través del juego
- Expresar y comprender órdenes.

Materiales:

- Una bandeja por cada pareja
- Tres canicas por cada pareja
- Cartulina blanca o folio blanco
- Témpera azul, roja y amarilla.

Desarrollo:

Se le da a cada pareja de alumnos/as una bandeja, se les pide que pongan el folio o cartulina encima, y que pinten un círculo de cada color usando los dedos (si desean pintar más se les deja a su elección). Lo que tendrán que hacer a continuación es mojar las canicas en la témpera, una de cada color, y soltarlas al azar encima de la bandeja. El juego consiste en unir todos los puntos con líneas trazadas por las canicas. La única regla es que estas no se pueden tocar... se puede mover la bandeja, golpearla, soplar... pero no se usarán las manos para mover las bolas directamente, ni para pintar.

Variantes:

Se puede realizar "a lo grande", usando la tapadera de un baúl o cualquier cosa que funcione como bandeja, que tenga bordes, para que impidan que las canicas, o pelotas se caigan.

Notas:

ACTIVIDAD 5: Círculos, puntos y anillos

Objetivos:

- Fomentar la comunicación e intercambio de ideas
- Realizar sencillas seriaciones
- Trabajar la motricidad fina a través de la manipulación de nuevos materiales.

Materiales:

- Arcilla o pasta de modelar
- Témpera azul, amarilla y roja.

Desarrollo:

Se repartirán los niños/as en grupos por mesas, y se les dará un bloque de arcilla o pasta de modelar a cada cuatro. Cada uno deberá hacer tres aros, tres círculos que encajen dentro de esos aros y tres bolas que se puedan colocar dentro de los círculos. Cuando todos hayan hecho dichos elementos se dejarán secar para más tarde pintarlos con las témperas de colores. Habrá de pintarse cada pieza tan solo de un color, ya que será con esas piezas con las que después haremos las seriaciones.

Se colocarán por grupos o parejas, como ellos prefieran, todos colocarán las piezas que han realizado en el centro y las mezclarán. Después tendrán que agrupar las piezas de tres en tres, encajándolas, y en cada grupo habrá tan solo un elemento de cada color.

Variantes:

Aunque la arcilla es barro, por lo tanto incorporaríamos un elemento de juego heurístico, también es probable que este material se deshaga con facilidad en sus manos, así que, si se desea, se puede usar alguna arcilla polimérica, que incorpore adhesivo y se asemeje a la textura de la plastilina, que les es más familiar y más fácil de manipular.

Notas:

ACTIVIDAD 6: Líneas de colores

Objetivos:

- Favorecer el desarrollo del lenguaje a nivel argumentativo
- Fomentar el trabajo en equipo
- Reconocer los colores que surgen de la mezcla de los primarios.

Materiales:

- Papel blanco de tamaño mural
- Témpera azul, amarilla, roja, morada, naranja y verde.

Desarrollo:

Se coloca el papel en el suelo, en un sitio espacioso en el que se puedan mover los niños/as con facilidad alrededor para pintar.

Usando cualquier parte de su cuerpo tendrán que trazar líneas a lo largo y ancho del papel, por donde ellos prefieran, ocupando todo el papel con líneas de color azul, amarillo y rojo. Cuando todo el papel se vea ocupado tendrán que hallar las intersecciones de esas líneas, encontrar dónde se cruzan y reconocer el color que se obtiene juntando los colores de las líneas que intervienen en la intersección, después pintarán en esa intersección lo que ellos deseen con el color resultante.

Variantes:

Se puede realizar por parejas siguiendo las mismas instrucciones pero usando un folio.

Notas:

ACTIVIDAD 7: Los pañuelos del pintor

Objetivos:

- Trabajar la motricidad gruesa
- Mejorar la atención y los reflejos
- Favorecer la comprensión oral
- Reconocer los colores primarios y los resultantes de sus mezclas.

Materiales:

- Pañuelos o trozos de tela en los que predomine el color rojo
- Pañuelos o trozos de tela en los que predomine el color azul
- Pañuelos o trozos de tela en los que predomine el color amarillo.

Desarrollo:

Se necesita un espacio amplio para que los jugadores puedan correr sin dificultad.

Un jugador será el pintor, quien tiene que pillar a los demás y el resto de jugadores tendrán que colocarse en la parte de atrás del pantalón un pañuelo, sin anudarlo, de forma que quede como una cola.

Diremos en voz alta "el pintor necesita..."; seguido de un color primario (rojo, amarillo o azul) o secundario (morado, verde o naranja), y el pintor tendrá que conseguir quitar el color que se ha dicho; pero si se ha dicho un color secundario ha de hacerse con dos pañuelos de los colores primarios con los que se obtenga el color secundario que hemos dicho. Por ejemplo: si decimos morado, tendrá que hacerse con un pañuelo azul y otro rojo. Los demás jugadores tienen que evitar que les quiten su pañuelo, para ello tienen que identificar que su color es uno de los que el pintor necesita.

Cuando haya conseguido lo que necesitaba se le dará el turno para que haga de pintor a uno de los que se han quedado sin pañuelo.

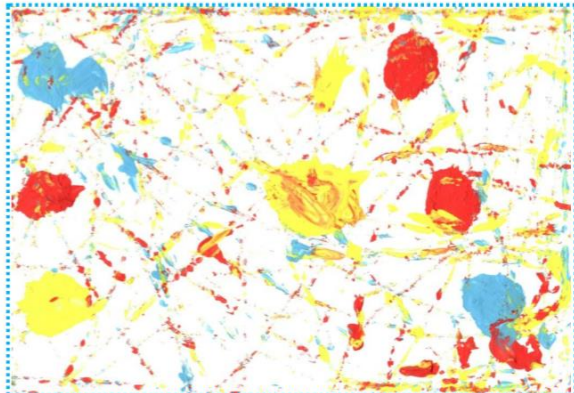
Notas:

EVALUACIÓN

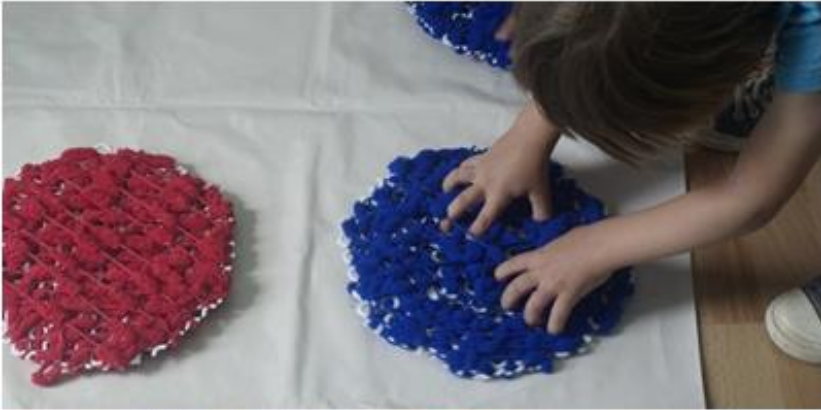
	N.I.	E.P.	C.		N.I.	E.P.	C.
Se relaciona con sus compañeros				Utiliza los materiales correctamente			
Participa en las actividades propuestas				Se desenvuelve con autonomía en el entorno			
Comparte los materiales				Se expresa a través de la pintura			
Presta ayuda a sus compañeros				Conoce los colores primarios			
Resuelve positivamente los conflictos				Se aproxima a la obtención de colores secundarios			
Observa con atención				Realiza descripciones orales			
Respeto las normas establecidas				Comprende explicaciones orales correctamente			
Expresa sus preferencias				Posee un desarrollo de la motricidad fina adecuado a su edad			
Valora las creaciones propias y ajenas							

N.I.: No iniciado - E.P.: En proceso - C.: Conseguido

NOTAS



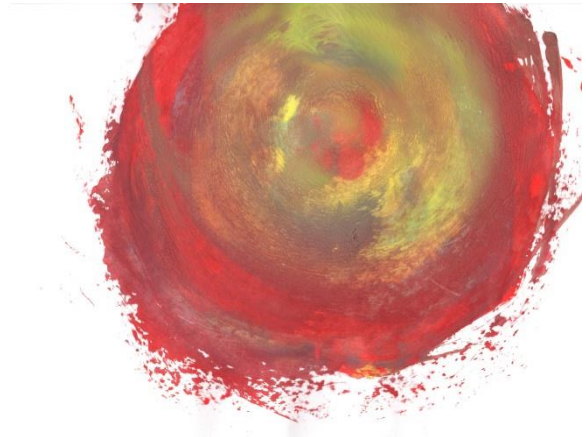
Anexo 2



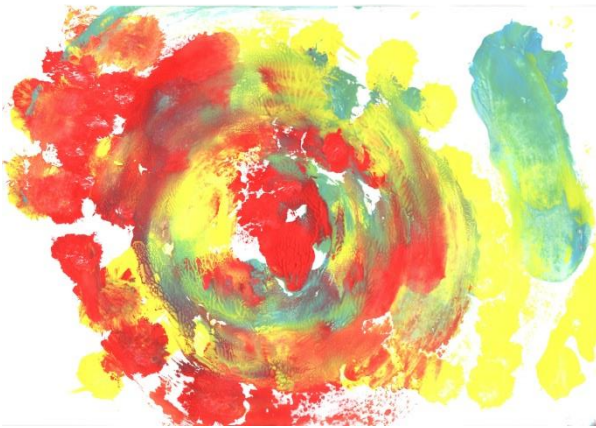
Anexo 3



“Un eclipse”.



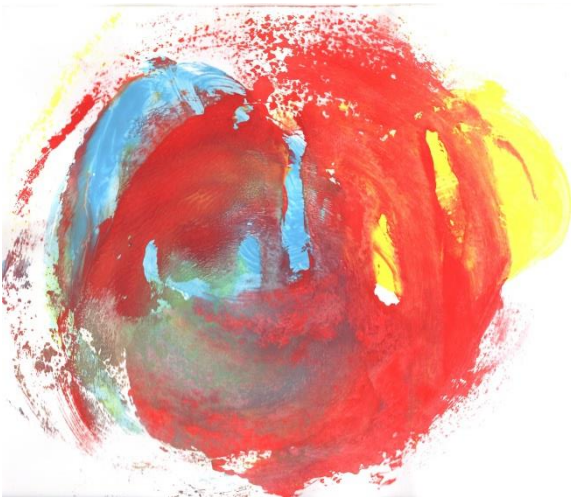
“Un volcán desde arriba”.



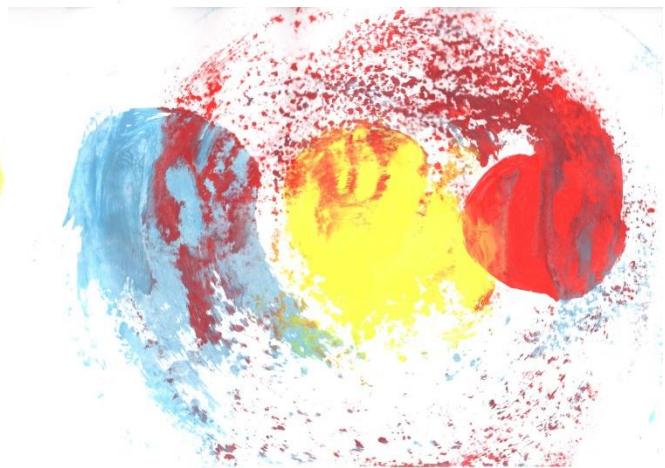
“Un animal escondido”.



“Un agujero de esos grandes del espacio morados”.



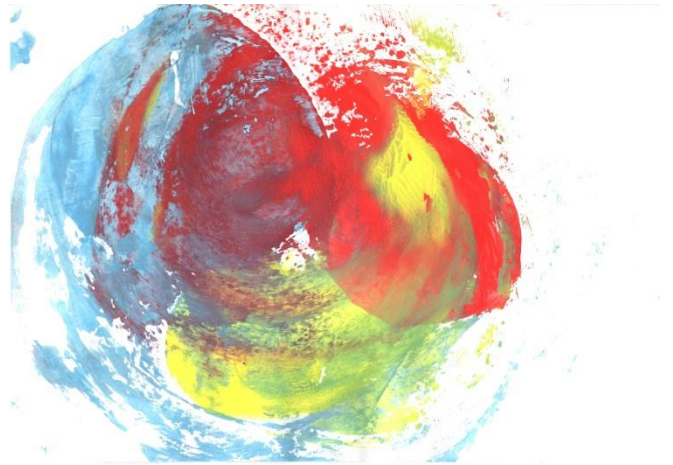
“Una carroza con luces y gorra”.



“Tres helados derritiéndose”.



“Una ciudad con muralla”.



“Un pájaro saliendo del agua”.



“Bolas de las que tienen arroz dentro”.



“Pescados”.

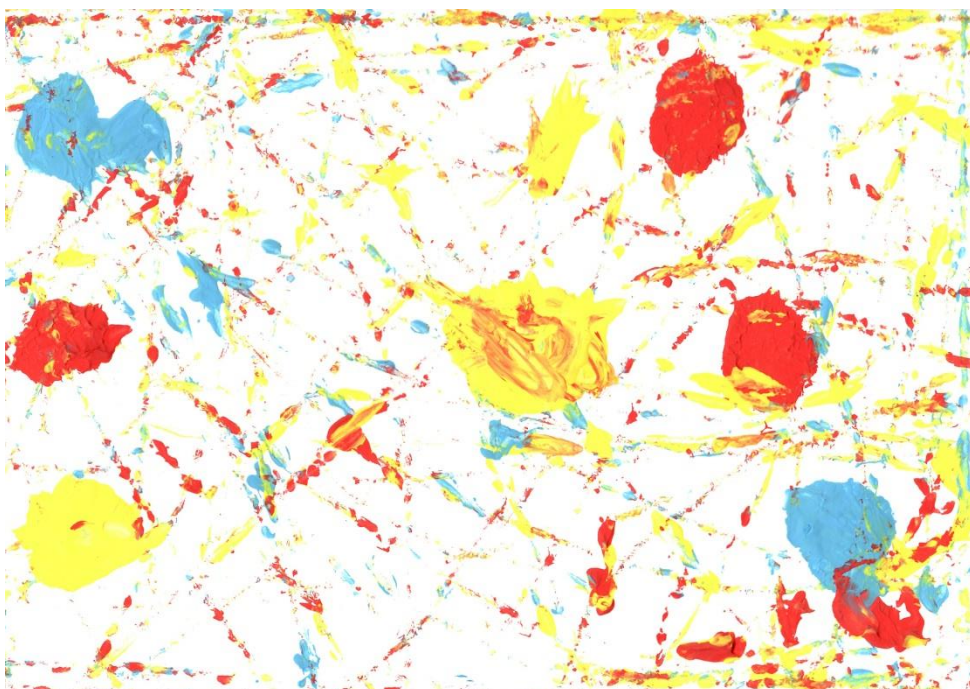


“Una carita sonriente”.



“Un meteorito dándole vueltas al sol”.

Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6

Tabla de evaluación:

	N.I.	E.P.	C.
Se relaciona con sus compañeros			
Participa en las actividades propuestas			
Comparte los materiales			
Presta ayuda a sus compañeros			
Resuelve positivamente los conflictos			
Observa con atención			
Respeto las normas establecidas			
Expresa sus preferencias			
Valora las creaciones propias y ajenas			
Posee un desarrollo de la motricidad fina adecuado a su edad			
Utiliza los materiales correctamente			
Se desenvuelve con autonomía en el entorno			
Se expresa a través de la pintura			
Conoce los colores primarios			
Se aproxima a la obtención de colores secundarios			
Realiza descripciones orales			
Comprende explicaciones orales correctamente			

* N.I.: No iniciado

* E.P.: En progreso

* C.: Conseguido