



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTOS DE GRADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA Y GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

**APROXIMACIÓN A LA LITERATURA A TRAVÉS
DEL LIBRO JUEGO: DESARROLLO DE LA
IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD EN
PRIMEROS LECTORES**



Autora: Alicia Márquez de la Cruz

Tutora académica: Belén Mateos Blanco

La lectura es la fábrica de la imaginación

Jairo Gomelsky

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) pretende vincular la literatura infantil, concretamente la literatura instrumentalizada materializada en el libro juego, con el fomento de la creatividad y la imaginación en la etapa de 1º de Educación Infantil. Partiendo de esta premisa se ha desarrollado una propuesta de intervención basada en el libro juego y en la promoción de la creatividad y la imaginación que consta de ocho sesiones para el contexto del alumnado de tres años del CEIP Las Cañadas del municipio de Trescasas (Segovia); la estructura y organización de estas sesiones capacitará la evaluación del nivel de desarrollo de la imaginación, la creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir de libros juego.

PALABRAS CLAVE

Literatura infantil, literatura instrumentalizada, libro juego, primeros lectores, creatividad, imaginación.

ABSTRACT

This document tries to offer an approach towards children's literature specifically instrumentalized literature especially related to the game-book, to creativity and imagination for the 1st stage of Childhood Education are presented. Moreover, an intervention proposal based on the game-book and promoting creativity and imagination has been developed: it consists of eight sessions for the 3-year-old students of CEIP Las Cañadas in Trescasas (Segovia) in which it aims to mainly evaluate the level of imagination, creativity and the liking of reading from a game-book.

KEYWORDS

Children's literature, instrumentalized literature, game-book, first readers, creativity, imagination.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	OBJETIVOS	2
3.	JUSTIFICACIÓN	3
3.1.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	3
3.2.	RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	4
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1.	ACERCAMIENTO A LA LITERATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	6
4.2.	LITERATURA INSTRUMENTALIZADA Y LIBRO JUEGO	7
4.2.1	Literatura instrumentalizada.....	7
4.2.2	Libro juego: definición y categorización	7
4.2.3	Libro juego y desarrollo madurativo.....	12
4.2.4	Valor educativo del libro juego: lenguaje verbal y artístico	13
4.2.5	Lectores visuales: jugar a imaginar	14
4.3.	FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA	15
5.	METODOLOGÍA	17
5.1.	LAS CINCO MENTES DEL FUTURO: LA CREACIÓN DE UN LECTOR ACTIVO 17	
5.2.	DESARROLLO TEMÁTICO Y CORPUS DE LA APLICACIÓN.....	18
6.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
6.1.	INTRODUCCIÓN.....	22
6.2.	CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA PROPUESTA	22
6.2.1	Entorno educativo.....	22
6.2.2	Contexto social y económico	22
6.2.3	Contexto de aula y sus características.....	22
6.2.4	Descripción del alumnado	23

6.3.	DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA	23
6.4.	OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	24
6.5.	METODOLOGÍA.....	27
6.6.	DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES.....	28
6.6.1	Cuadro resumen de las actividades.....	28
6.6.2	Desarrollo de las actividades.....	29
6.7.	EVALUACIÓN	43
7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
	LISTA DE REFERENCIAS	48
	ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Tipos libros juego</i>	9
Tabla 2. <i>Corpus libros juego: tema el color</i>	19
Tabla 3. <i>Objetivos del Real Decreto, del Decreto y general de la propuesta</i>	24
Tabla 4. <i>Contenidos del Decreto, general y específicos de la propuesta</i>	25
Tabla 5. <i>Criterios de evaluación del Decreto, general y específicos de la propuesta</i>	26
Tabla 6. <i>Resumen de las actividades</i>	28
Tabla 7. <i>Sesión 1: fase de prelectura</i>	30
Tabla 8. <i>Sesión 1: fase de lectura</i>	31
Tabla 9. <i>Sesión 1: fase de poslectura</i>	31
Tabla 10. <i>Sesión 2: fase de prelectura</i>	32
Tabla 11. <i>Sesión 2: fase de lectura</i>	32
Tabla 12. <i>Sesión 2: fase de poslectura</i>	33
Tabla 13. <i>Sesión 3: fase de prelectura</i>	34
Tabla 14. <i>Sesión 3: fase de lectura</i>	34
Tabla 15. <i>Sesión 3: fase de poslectura</i>	35
Tabla 16. <i>Sesión 4: fase de prelectura</i>	35
Tabla 17. <i>Sesión 4: fase de lectura</i>	36
Tabla 18. <i>Sesión 4: fase de poslectura</i>	36
Tabla 19. <i>Sesión 5: fase de prelectura</i>	37
Tabla 20. <i>Sesión 5: fase de lectura</i>	37
Tabla 21. <i>Sesión 5: fase de poslectura</i>	38
Tabla 22. <i>Sesión 6: fase de prelectura</i>	39
Tabla 23. <i>Sesión 6: fase de lectura</i>	39
Tabla 24. <i>Sesión 6: fase de poslectura</i>	40
Tabla 25. <i>Sesión 7: fase de prelectura</i>	40
Tabla 26. <i>Sesión 7: fase de lectura</i>	41

Tabla 27. <i>Sesión 7: fase de poslectura</i>	41
Tabla 28. <i>Sesión 8: fase de prelectura</i>	42
Tabla 29. <i>Sesión 8: fase de lectura</i>	42
Tabla 30. <i>Sesión 8: fase de poslectura</i>	43
Tabla 31. <i>Rúbrica de la propuesta de intervención para la maestra</i>	44
Tabla 32. <i>Rúbrica de la fase de prelectura para la maestra</i>	44
Tabla 33. <i>Rúbrica de la fase de lectura para la maestra</i>	44
Tabla 34. <i>Rúbrica de la fase de poslectura para la maestra</i>	45
Tabla 35. <i>Rúbrica de autoevaluación para el alumnado</i>	45

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) aborda el fomento de la imaginación, la creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir del libro juego. Para ello, primeramente, nos hemos planteado un objetivo general y tres objetivos específicos en base a lo que queremos conseguir con nuestro TFG. En segundo lugar, hemos realizado una justificación del tema elegido y la relación con las competencias del título.

Del mismo modo, hemos elaborado la fundamentación teórica a partir del vaciado y el análisis bibliográfico, donde se desarrolla el acercamiento a la literatura en la etapa de Educación Infantil, la literatura instrumentalizada, el libro juego y el fomento de la creatividad en el aula. A continuación, se describe la metodología donde se expone las cinco mentes del futuro: la creación de un lector activo, el desarrollo temático y el corpus de la aplicación.

A partir de la fundamentación teórica, hemos diseñado una propuesta de intervención con un número total de ocho sesiones que no se ha podido llevar a cabo en el aula de Educación Infantil debido al estado de alarma que desde el 14 marzo afecta a todo el territorio nacional por la pandemia mundial derivada del COVID-19. Por último, el TFG consta de unas conclusiones de acuerdo con la consecución de los objetivos planteados al principio del trabajo.

2. OBJETIVOS

Con la realización de este TFG nos proponemos, como objetivo general:

- Fomentar la imaginación, creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir de libros juego.

Además, nos planteamos conseguir los siguientes objetivos específicos:

- Observar la creatividad en el alumnado de 1º de Educación Infantil con una actividad lectora percibida como tarea lúdica y creativa.
- Conocer la importancia de la aproximación al libro como objeto para futuros lectores.
- Desarrollar competencias lingüísticas a partir de la literatura como medio y soporte.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Desde que era pequeña siempre me ha gustado leer cuentos, recuerdo que uno de los momentos del día que más me apasionaba era antes de irme a dormir para que mi madre o mi padre me contasen un cuento de buenas noches. Según me fui haciendo mayor ese placer por la lectura de cuentos en voz alta se incrementó cuando inicié el grado y comencé a tratar más a menudo con niños. De hecho, ha sido en todas mis prácticas docentes donde realmente me he dado cuenta de la importancia que tiene la literatura infantil en el desarrollo de un niño desde edades tempranas y he podido de ejercer de mediadora.

Asimismo, la creatividad es otro de los tópicos que nunca dejaré de sorprenderme y gustarme, ya que es increíble la imaginación que tienen los niños desde muy pequeños y en ocasiones, considero que no se fomenta de la manera más adecuada. Por tanto, me pregunté a mi misma ¿y qué mejor manera de potenciar la creatividad y la imaginación que a partir de la literatura infantil? Mis ideas empezaban a estar muy claras y decidí realizar una propuesta que consistía en fomentar la creatividad y la imaginación a partir del libro juego en primeros lectores.

Sin embargo, no quería dejar cabos sueltos y por ello para justificar adecuadamente mi tema de TFG me dispuse a realizar un muestreo no probabilístico por bola de nieve y con seis preguntas (anexo 1) elaboradas con *ad hoc* con una muestra total de 100 participantes.

La muestra está formada por 100 personas (anexo 2) entre las que hay 28 docentes, 9 educadores, 28 estudiantes de educación y 35 padres, madres o tutores legales. El 93% de todos ellos considera muy importante desarrollar la creatividad y la imaginación desde edades tempranas y 7 personas lo consideran relativamente importante (anexo 3).

Además, 93 encuestados consideran que la creatividad favorece el desarrollo madurativo en la etapa de tres a cinco años, sin embargo 6 personas lo consideran relativamente importante y 1 persona muestra indiferencia ante este enunciado (anexo 4). Del mismo modo, un 78% del total asegura estar completamente de acuerdo al afirmar que la literatura infantil es un medio adecuado para potenciar el desarrollo de la

creatividad. No obstante, un 20% están relativamente de acuerdo y 2 personas se muestran indiferentes ante este enunciado (anexo 5).

Nos interesaba mucho conocer la opinión de nuestros participantes en cuanto al tipo de recurso que les parecía más apropiado utilizar para la estimulación de la imaginación en lectores visuales. Un total de 67 personas consideran que es el libro juego (anexo 6), siendo este recurso el que hemos elegido para realizar la propuesta de intervención con nuestro alumnado. Por último, un 82% están totalmente de acuerdo con que es necesario dotar a la literatura infantil de cierto carácter lúdico para despertar el gusto por la lectura desde primeras edades (anexo 7).

3.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

En relación con las competencias del título estipuladas en la Memoria del Plan de Estudios del Título de Grado en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid (2010), este TFG contribuye a adquirir las siguientes competencias generales:

- Con respecto al *conocimiento de la Educación como área de estudio*, se ha utilizado una terminología educativa a lo largo de todo el TFG y se evalúa la propuesta de intervención desde una perspectiva psicológica, sociológica y pedagógica.
- En cuanto a la *aplicación del conocimiento con vocación de una forma profesional*, afirmar que hemos planificado y se hubiera evaluado y argumentado las decisiones tomadas a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje si se hubiera puesto en práctica.
- En relación con la *transmisión de información, ideas, problemas y soluciones*, referir la consecución de habilidades en comunicación oral y escrita, así como habilidades comunicativas a través de Internet dadas las circunstancias del COVID-19 para la comunicación a distancia.
- Respecto a las *habilidades de aprendizaje necesarias con un alto nivel de autonomía*, comentar que a largo de este TFG se han adquirido técnicas y estrategias de aprendizaje autónomo.

Por otro lado, en cuanto a las competencias específicas hemos de hacer alusión al desarrollo de las siguientes:

- En cuanto al *módulo de formación básica* consideramos que con este TFG se ha alcanzado la comprensión de los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo de tres-seis años, así como saber promover la autonomía, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas, etc. Del mismo modo, se ha promovido el esfuerzo individual, el juego y la convivencia en el aula. También se ha logrado la capacidad de flexibilidad en el ejercicio de la función docente y satisfacer las necesidades del alumnado, así como transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- Respecto al *módulo didáctico disciplinar*, el desarrollo de este TFG hace hincapié en conocer el currículo de lengua y lectoescritura en la etapa de Educación Infantil, en desarrollar técnicas para favorecer las competencias en comunicación oral y escrita, en promover estrategias para acercar a los niños a la literatura infantil, así como conocer recursos para la animación a la lectura. Además, hemos sido capaces de confeccionar una propuesta de intervención basada en el principio lúdico.
- En relación al *TFG en general*, hemos sido capaces de relacionar la fundamentación teórica con la propuesta de intervención.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. ACERCAMIENTO A LA LITERATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

El nacimiento de la literatura es inherente a la naturaleza del hombre, a su necesidad de narrar y describir el mundo que les rodea. Sin embargo, para que esta sea considerada como tal, el uso de la palabra debe poseer una finalidad meramente estética. Así, Aristóteles determina que es el arte de la palabra. En el ámbito que nos compete, podemos definir la literatura infantil como “la obra estética destinada a un público infantil”. (Bortolussi, 1985, p.16)

Por otra parte, Cervera (1989) manifiesta que la literatura infantil son aquellas producciones cuyo motor es la palabra acompañada del propio arte y creatividad donde el receptor principal es el niño¹.

El acercamiento a la literatura en Educación Infantil se produce a través de tres formas diferentes, por tanto, podemos hablar de tres tipos de literatura infantil que según Cervera (1989) son las siguientes:

- *Literatura ganada*: producciones que originalmente no fueron creadas para los niños pero que poco a poco les han sido destinadas con distintas adaptaciones o simplemente en su forma original. Algunos ejemplos de literatura ganada son cuentos tradicionales, romances, canciones, novelas juveniles, etc.
- *Literatura creada para los niños*: producciones destinadas a los niños. En gran medida, esta literatura se ha producido y se produce en forma de cuento, poesía y teatro.
- *Literatura instrumentalizada*: producciones en las que predomina la intención didáctica sobre la literatura, y, por tanto, la función estética de la palabra está supeditada al aprendizaje.

¹ A lo largo de todo este documento se utilizará el género gramatical masculino para referirse a colectivos mixtos, como aplicación de la Ley lingüística de la economía expresiva. Tan solo cuando la oposición de sexos sea un factor relevante en el contexto se explicitarán ambos géneros.

4.2. LITERATURA INSTRUMENTALIZADA Y LIBRO JUEGO

4.2.1 Literatura instrumentalizada

Diversos autores –Bravo-Villasante (1979), Fahrman y Gómez del Manzano (1979), Cervera (1984), Held (1981), Pelegrin (1982)– afirman que la literatura instrumentalizada es toda aquella que se relaciona con libros o cuentos como forma didáctica para explicar conceptos o temas a partir de la literatura.

Kruk (2010) refiere que los niños entre dos y cinco años se encuentran en la etapa de prelectura y es precisamente en esta cuando empiezan a desarrollar el lenguaje oral y a comunicarse verbalmente. La literatura instrumentalizada constituye una potente herramienta mediante la cual los más pequeños vinculan y perciben la relación existente entre la palabra y la imagen.

Un niño percibe el libro como un objeto para experimentar con todos los sentidos. El color, la textura y el material son muy importantes. El libro sirve más para jugar, manipular, tocar y morder que para leer. La imagen predomina casi exclusivamente sobre el texto, que a menudo aparece únicamente en función de la ilustración, casi como un pie de imagen. Los adultos leen o narran la historia, que inicia una lectura elemental de las imágenes. (Kruk, 2010, p.4)

Además, Cervera (1991) añade que la literatura instrumentalizada puede dar respuesta a las necesidades del niño, además de aportar estímulos lúdicos que incrementan la motivación del niño para desarrollar el lenguaje y las actitudes psicoafectivas. Del mismo modo, el desarrollo del lenguaje se ve favorecido por dos procedimientos que son fundamentales para el niño: la imitación y la creatividad; dado que ambas están en constante funcionamiento por la presencia de situaciones nuevas y por la utilización de formas de expresión más extensas.

4.2.2 Libro juego: definición y categorización

4.2.2.1 Definición

Herráez y Martín (2020) afirman que el libro, en muchas ocasiones, tiene un carácter lúdico y de disfrute, por lo que sirve para que el niño fomente su imaginación, su curiosidad, sus emociones, etc. Asimismo, el juego es un mecanismo natural que

despierta la curiosidad en los más pequeños y, es precisamente su carácter innato, el que les permite aprender jugando.

De la relación entre libro, lectura y juego surge el concepto de libro juego. Según Herráez y Martín (2020) la pretensión del libro juego es hacer partícipe al niño de la propia historia a partir de la interacción, mediante la búsqueda de diferentes elementos, pasando las páginas y realizando aquello que nos aconseja el propio libro para continuar la historia.

Por tanto, el libro juego constituye un buen recurso para incentivar la interacción con los alumnos a partir de la propia literatura desde una perspectiva lúdica, atractiva y amena facilitada por las actuaciones que el propio libro nos requiere y aconseja.

4.2.2.2 Formato

Los libros juego destinados a la etapa de Educación Infantil tienen que ser manipulables para el niño y cumplir la premisa de que la imagen prime sobre el texto. Además, Duran (2002) alude a la importancia de que estos libros siempre estén adaptados a la capacidad de comprensión oral del niño y las ilustraciones no sean totalmente realistas. Por tanto, el libro debe ser un elemento fascinante para el pequeño y estimular el deseo y el gusto por él, así como la comunicación entre el libro y el niño será siempre más real cuantos más sentidos se satisfagan. En la misma línea, Hochuli y Kinross (2005) argumentan que el diseño de estos libros tiene que ser atractivo y sencillo para captar la atención del lector, ya que de esta forma el niño se interesará por su contenido.

En primer lugar, en relación con el tipo de letra, son muchos profesionales los que aluden a una tipografía de gran cuerpo, con buena legibilidad, con interletrados claros y espacios entre palabras definidos.

En segundo lugar, en lo que a la ilustración se refiere, Salisbury y Syles (2012) definen la ilustración como una interpretación mediante la representación visual y afirman que muchas veces la imagen sustituye a la palabra. Es decir, en muchas ocasiones la ilustración es el gran componente para la comprensión del argumento de un libro. Del mismo modo, la ilustración tiene un papel muy importante en el desarrollo intelectual del niño, ya que potencia la atención, genera gusto por la belleza, favorece la

memoria, engrandece la personalidad e incrementa la creatividad y la imaginación, así como el hábito por la lectura.

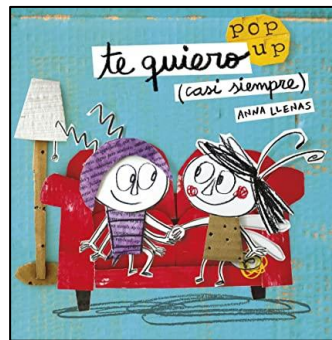
En tercer y último lugar, respecto a la relación entre el texto y la ilustración, actualmente los libros infantiles no tienen simples ilustraciones que acompañan a la narrativa, sino que en la mayoría de los casos es la imagen la que acompaña al texto, puesto que la ilustración aglutina todo el significado.

4.2.2.3 Tipos

Hoy en día podemos encontrar varios tipos de libros juego en el mercado con diferentes estructuras y materiales, pero todos ellos estimulan y fomentan en el alumnado el descubrimiento, la imaginación y la creatividad. A continuación, se muestra una tabla que categoriza las diferentes clases de libros juego:

Tabla 1. Tipos libros juego

Libro pop-up: fabricados con papel contienen figuras con volumen en sus páginas, además de otros materiales como telas, cordones, etc.



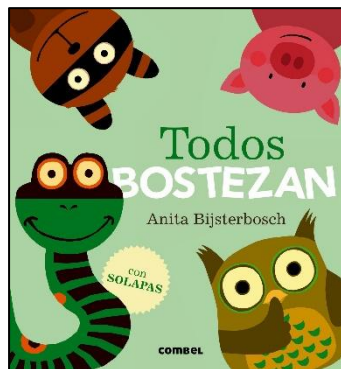
Llenas, A (2015). *Te quiero (casi siempre)*. Barcelona, España: Espasa Infantil.

Libro interactivo: requieren de la participación del lector. Esta interacción entre el lector y el libro se ejecuta a partir de diferentes texturas, sonidos, etc.



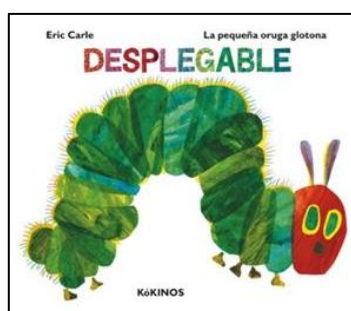
VV. AA. (2015). *Inserta y aprende a contar*. Ciudad de México, Mexico: Silver Dolphin Infantil.

Libro con solapas o lengüetas: aquellos cuyas narraciones varían al levantar, desdoblar, deslizar o tirar de las lengüetas que nos encontramos como parte de sus ilustraciones.



Bijsterbosch, A. (2015). *Todos bostezan*. Barcelona, España: Combel.

Libro con desplegados: sus páginas tienen elementos que se separan y despliegan al abrirse dotando de volumen a la ilustración.



Carle, E. (2002). *La pequeña oruga glotona*. Madrid, España: Kókinos.

Libro con bandas, tiras y faldones: interaccionan con el lector a través de preguntas y respuestas que están escondidas bajo tiras de papel o cartón superpuestas y dispuestas de formas variadas.



Van Genechten, G (2011). *Ve, ve ¿A quién ves?* Barcelona, España: Edelvives.

Libro con multiposición: su formato es especialmente particular. Las imágenes aparecen y desaparecen hasta formar completamente la narrativa visual.



Digón Arroba, C. y Martín Esteban, C. (2014). *Cuentos infinitos*. Valladolid, España: ediciones Tralarí.

Libro perforado o troquelado: integrado por ilustraciones horadadas creadas a partir de relieves con telas y cartulinas de diferentes texturas.



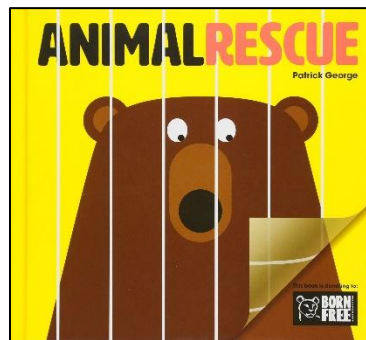
Llenas, A. (2015). *Vacio*. Barcelona, España: Bárbara Fiore.

Libro con materiales superpuestos: caracterizado por la amalgama de texturas, formas y colores dispuestos en sus páginas.



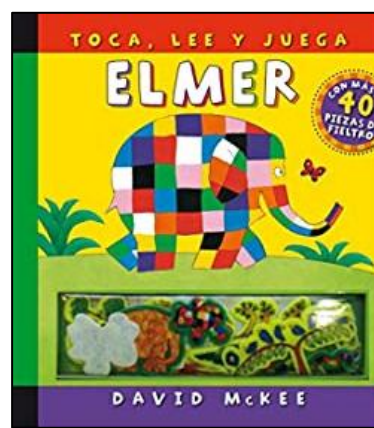
VV. AA. (2019). *Mira, toca, siente*. Madrid, España: Bruño.

Libro con acetato o transparencias: libro en el que aparecen paginas con transparencias para cambiar de acción al personaje, o cambiarle su vestimenta, o simplemente para añadir elementos a una ilustración.



George, P. (2015). *Animal rescue*. Barcelona, España: Juventud.

Libro con pegatinas, recortables, póster: edición que permite superponer elementos decorativos a sus ilustraciones; en ocasiones suelen ir acompañados de actividades creativas complementarias a la lectura.



Mckee, D. (2010). *Elmer*. Barcelona, España: Beascoa.

Fuente: elaboración propia

4.2.3 Libro juego y desarrollo madurativo

Los verdaderos protagonistas de la literatura infantil y especialmente del libro juegos son los niños y, por tanto, su desarrollo intelectual y madurativo tienen gran importancia a la hora de la elección de un libro concreto. De hecho, Morón (2010) afirma que hay un vínculo muy estrecho entre estimular la imaginación, despertar la sensación lúdica a partir del libro y fomentar el desarrollo intelectual y madurativo.

Como veremos a continuación, la conjunción de estos factores favorece en el niño el desarrollo de su autoconocimiento y sensibilidad, la expresión de sus emociones y el entrenamiento de sus percepciones y su motricidad:

- El *autoconocimiento y la sensibilidad*: los niños se sienten identificados con algunos de los personajes que participan en el libro juego y desarrollan cierta sensibilidad hacia ellos.

- Las *emociones*: el niño aprende a reconocer algunas de sus emociones motivo por el cual la literatura infantil tiene un gran peso en la formación de la inteligencia emocional, siendo la clave para el desarrollo afectivo del niño.
- Las *percepciones y motricidad*: el libro juego es un potente recurso para ejercitar la construcción de escenas sensitivas, visuales y sonoras.

4.2.4 Valor educativo del libro juego: lenguaje verbal y artístico

En palabras de Cervera (1991), el juego forma parte natural de la vida del niño y, de alguna manera, este también forma parte de la literatura. De hecho, López Quintás (citado en Cervera, 1991) atribuye algunas características compartidas entre el juego y la literatura donde interviene tanto el lenguaje verbal como el lenguaje artístico dadas sus similitudes:

- El juego y la literatura como actividad creadora que contiene un principio y un final.
- Ambos son fenómenos desinteresados, es decir, no se centran en los intereses ajenos al espacio lúdico.
- Los dos conceptos están relacionados si entendemos que son una actividad ejemplar, sencilla y dialógica. En primer lugar, presentan ejemplaridad por sus modelos de conducta o de actividad. En segundo lugar, son sencillos por su planteamiento en cuanto a incentivar una colaboración factible. Y, en tercer lugar, son dialógicos, ya que son acogedores y se prestan al dialogo a partir del juego y del libro.
- El juego y la literatura infantil se fundamentan en la ficción, ya que ninguno de los dos pretende reproducir con fidelidad y realismo la vida cotidiana.
- Ambos conceptos se establecen en torno a unos límites concretos como pueden ser el espacio y el tiempo, puesto que se pueden repetir tantas veces como sea deseable.

La actividad más natural del niño es el juego si obviamos las funciones vitales. Por ello, Cervera (1984) distingue entre dos tipos de aproximación a la literatura: la lúdica y la intelectual. De acuerdo con esta perspectiva y relacionándola con los estadios de Piaget, Cervera establece que el estado preoperacional que comprende desde los dos hasta los siete años

se abre con la aparición de la función simbólica, que se organiza paralelamente a la adquisición del lenguaje. Admite operaciones fundamentales, como la representación, el juego simbólico y el dibujo o expresión gráfica, además, naturalmente, de la comunicación verbal. El inicio de la función simbólica le permite actuar sobre las cosas, no solo materialmente, sino interiorizando los esquemas de acción en representaciones y realizando imitaciones diferidas. Así logra construir adquisiciones anteriores, elaborar los datos que le llegan por los sentidos y categorizar la realidad [...]. (Cervera, 1984, p.57-58)

El contexto de este trabajo, anclado al segundo ciclo de Educación Infantil y, por tanto, al estadio preoperacional, se fundamenta en aquellos elementos lúdicos que desarrollan y fomentan el desarrollo del lenguaje y otros aspectos educativos – imaginación y creatividad–, y, por supuesto, en una aproximación a la literatura cimentada en el aprovechamiento de los estímulos lúdicos integrados en la literatura infantil.

4.2.5 Lectores visuales: jugar a imaginar

El neurocientífico Stanislas Dehaene (citado en Mata, 2016) desarrolla su investigación en torno a al acto de leer, e insiste en que esta actividad es fruto de la adaptación y el aprendizaje del cerebro para generar nuevas acciones, en este caso, a través de las denominadas neuronas de la lectura; este hecho se debe a que las personas no nacemos con estructuras cerebrales prediseñadas para el hábito lector, del mismo que sucede con la adquisición del lenguaje oral.

En palabras de Mata (2016), leer está relacionado con la capacidad innata que tenemos cada uno de nosotros para aprender a descifrar el significado de las palabras, de los sonidos, de las imágenes y de todo aquello que nos rodea. Por tanto, se podría decir que los seres humanos leemos antes de saber leer. No obstante, esto no quiere decir que los alumnos tengan que leer para dar respuesta a un desarrollo neuronal mejor, puesto que, si nos centramos en lo cognitivo, es decir en el acto de leer, el niño perderá aprendizajes más aptos para él como puede ser el aprendizaje sensorial. Además, afirma que, si queremos que los niños en las primeras edades disfruten de un aprendizaje basado tanto en lo cognitivo como en lo sensorial, es fundamental que la voz y la palabra estén conectadas con el desarrollo del cerebro del pequeño. Del mismo modo

que en el lenguaje oral el sonido es fundamental, puesto que a partir de él empieza el reconocimiento de sí mismo y del mundo que le rodea.

Para el fomento de la lectura y la difusión exitosa de la literatura infantil resulta imprescindible el apoyo de los mediadores (Cervera, 1991). Se puede distinguir entre dos tipos de mediadores; el primer tipo aquel situado entre el libro y los padres, maestros o bibliotecarios; el segundo tipo surgió hace unos años y se autodenominan animadores, ya que no son autores, ni editores, ni agentes publicitarios, sino que son personas expertas en el mundo de la literatura infantil que ofrecen su ayuda a aquellos educadores o editores menos experimentados.

Los animadores se dirigen a grupos de niños e intervienen para destacar atractivos del libro, explicar tal vez el pensamiento del autor e intentar convencer de la necesidad de leer el libro recomendado y otros muchos. Para la animación, con frecuencia se recurre a juegos, a la dramatización y a actividades variadas, que sería lamentable que tan solo tangencialmente rozaran la literatura. (Cervera, 1991, p.328)

Todo mediador o animador tiene unas funciones que se identifican normalmente con la animación a la lectura Cervera (1991). Sin embargo, también afirma que estas funciones no son exclusivas ni excluyentes, puesto que los mediadores también son aquellas personas que orientan al niño hacia textos que él cree oportunos y convenientes de acuerdo con sus capacidades, edad, gustos y preferencias, etc.

4.3. FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Son muchos los autores que hablan de creatividad –Fromm (1959), Guilford (1977), Marín (1980)– como la característica de crear que tiene todo ser humano de forma innata. Cemades (2008) afirma además que, esta cualidad es estimulada por el entorno en el que se encuentra la persona, es decir, por su ámbito social y familiar, puesto que toda persona tiene el impulso de indagar, experimentar y de crear. Por tanto, el aula es un espacio abierto a la creatividad y ayuda al niño a la obtención de diferentes informaciones desde varios campos diferentes, ya que la distribución de los espacios, las actividades que se realizan en ella, los agrupamientos de los alumnos, la comunicación con los docentes u otros alumnos de otros niveles, todo ello influye en el fomento de la creatividad del alumno. De hecho, Espriu (citado en Cemades, 2008) afirma que varios estudios aseguran que la creación de un ambiente flexible, en este

caso el aula, permite a los niños tener una mayor fluidez, flexibilidad y originalidad. De tal forma que para educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente debemos tener en cuenta una enseñanza que promueva el fomento de la autonomía, la construcción de unos valores fundamentales y el desarrollo de sus propias capacidades.

La creatividad, según Guilford (1977), es el resultado de la confluencia de una serie de factores –fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y redefinición– explicados a continuación:

- La *fluidez* es la capacidad para desarrollar ideas y respuestas.
- La *flexibilidad* como sinónimo de adaptación, es decir, cambiar una idea por otra mejor, o cambiar por completo una sugerencia.
- La *originalidad* tiene carácter de novedad, ya que a partir de la originalidad se intenta cambiar a algo nuevo, es el factor más determinante de la capacidad creadora.
- La *elaboración* consiste en realizar la obra mejor de lo que era, es decir, hacerla lo más perfecta posible.
- La *redefinición* es la solución a cualquier problema desde el punto de vista de distintas perspectivas.

Sin embargo, Guilford (1977) también incluye el análisis y la síntesis como los dos últimos componentes de la creatividad, siempre y cuando se determine su existencia a través de la sensibilidad ante los problemas, la facultad de evaluación, la memoria, la motivación y la justificación. De acuerdo con la explicación aportada por Guilford:

- El *análisis* permite descomponer un todo en sus diferentes partes y, por tanto, descubrir las relaciones entre otros elementos de un conjunto en concreto.
- La *síntesis* compagina varios elementos para la formación de un conjunto.

Por tanto, la creatividad es un factor que todo ser humano tiene de forma innata y es el resultado de la agrupación de diversos factores importantes para su fomento.

5. METODOLOGÍA

Este TFG presenta un enfoque investigador cuyo paradigma es cualitativo interpretativo, donde se estudia principalmente la creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir de libros juego. Por la actual pandemia mundial originada por el COVID-19, la propuesta no ha podido llevarse a la práctica. Sin embargo si hubiera tenido la oportunidad, se habría llevado a cabo un estudio de casos que nos facilitara el análisis de nuestros objetivos.

Durante la realización del presente TFG hemos pasado por la fase documental, fase exploratoria y, si se hubiera puesto en práctica, por la fase analítica. No obstante, debido a la pandemia mundial por el COVID-19 no se ha implementado la propuesta en el aula.

- *Fase documental:* esta fase ha consistido en la búsqueda de documentos bibliográficos para la realización de la fundamentación teórica, así como su recopilación y su lectura para documentarnos y extraer las ideas principales de varios artículos y libros. Por tanto, esta fase fue fundamental no solo para la elaboración de la fundamentación teórica sino para el diseño de la propuesta de intervención.
- *Fase exploratoria:* esta fase es clave para la elaboración de la propuesta de intervención, ya que es en este punto donde nos marcamos nuestro principal objetivo con el diseño de la propuesta, así como el contexto donde íbamos a trabajar y el procedimiento que iban a seguir cada una de las sesiones.
- *Fase analítica:* esta fase es la última y consiste en evaluar y analizar detalladamente cada una de las fases, por tanto, este aspecto no se puede evaluar porque no se ha llevado a la práctica. No obstante, podemos hacer unas conclusiones y recomendaciones para finalizar el TFG.

5.1. LAS CINCO MENTES DEL FUTURO: LA CREACIÓN DE UN LECTOR ACTIVO

Howard Gardner (citado en Bernabeu y Goldstein, 2008) autor de las inteligencias múltiples tiene muy claro que en el mundo en el que vivimos, un mundo globalizado tiene que tener en cuenta y, por tanto, plantearse cinco objetivos fundamentales que él los domina *las cinco mentes del futuro*:

- *La mente disciplinada*: encargada de entender las maneras de pensar distintas que tiene el ser humano, como la ciencia, las matemáticas y la tecnología frente a la historia, el arte y la filosofía. Asimismo como tener una formación regular y sistemática a lo largo de la vida de todo ser humano.
- *La mente sintética*: capacidad para resumir grandes informaciones y supone un pensamiento interdisciplinar.
- *La mente creativa*: aquella que va un paso más de la propia síntesis disciplinaria e interdisciplinaria, es decir, es cuestionarse, descubrir, detectar problemas nuevos y hacer algo por resolverlos.
- *La mente respetuosa*: incluye la capacidad de tener una actitud de respeto y tolerancia hacia el prójimo.
- *La mente ética*: encargada de ayudar a los demás.

En la actual sociedad para formar lectores activos hemos de tener en cuenta el término *leer*. Bernabeu y Goldstein (2008) definen este término de cuatro formas diferentes pero todas ellas están relacionadas.

- “Leer es escuchar otras voces.
- Leer es un dialogo.
- Leer es asomarse al mundo.
- Leer es razonar”. (p.24)

Es por tanto que el concepto de leer implica muchas actitudes por parte del ser humano y es un término muy completo en sí mismo.




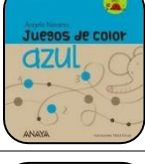



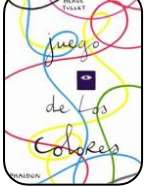

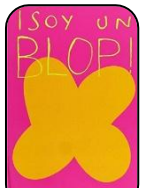
5.2. DESARROLLO TEMÁTICO Y CORPUS DE LA APLICACIÓN



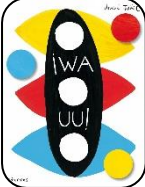



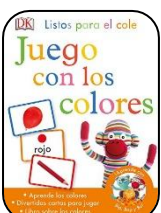
La propuesta de intervención se basa en torno a la colección de libros juego de Imapla que lleva por título *Los colores hablan*. Esta colección es de la editorial Oceano travesía y engloba siete libros juego de distintos colores y animales, muy aptos para la etapa de 1º de Educación Infantil.

A continuación se expondrá un corpus de libros juego cuyo tema principal es el color, todos ellos idóneos para primeros lectores.

Tabla 2. *Corpus libros juego: tema el color*

AUTOR	TÍTULO	AÑO	EDITORIAL
Carter, David	<i>Un punto rojo</i>	2004	Combel
Carter, David	<i>Ruido blanco</i>	2010	Combel
Carter, David	<i>600 puntos negros</i>	2010	Combel
Carter, David	<i>El cuadrado amarillo</i>	2011	Combel
Carter, David	<i>El 2 es azul</i>	2011	Combel
Campabadal Gili, Mónica	<i>Memo: formas y colores</i>	2014	Titiris
Hvass & Hannibal	<i>Busca y encuentra todos los colores</i>	2018	Flamboyant
Imapla	<i>Los colores hablan</i>	2013	Oceano travesía
Land, Fiona	<i>El arco iris</i>	2013	Combel
Llenas, Ana y Allue, Josep M.	<i>El monstruo de colores: el juego</i>	2018	Devir

Navarro, Angels	<i>Juegos de color rojo</i>		2013	Anaya
Navarro, Angels	<i>Juegos de color naranja</i>		2013	Anaya
Navarro, Angels	<i>Juegos de color morado</i>		2013	Anaya
Navarro, Angels	<i>Juegos de color azul</i>		2013	Anaya
Navarro, Angels	<i>Juegos de color marrón</i>		2013	Anaya
Navarro, Angels	<i>Juegos de color verde</i>		2013	Anaya
Pacovská, Květa	<i>Colores, colores</i>		2012	Kókinos
Tullet, Hervé	<i>El juego de los colores</i>		2007	Kókinos
Tullet, Hervé	<i>Un libro</i>		2011	Kókinos
Tullet, Hervé	<i>¡Soy un blop!</i>		2013	Kókinos

Tullet, Hervé	<i>Colores</i>		2014	Kókinos
Tullet, Hervé	<i>¿Jugamos?</i>		2016	Kókinos
Tullet, Hervé	<i>¡Wa uu!</i>		2017	Kókinos
Tullet, Hervé	<i>¡Flores!</i>		2020	Kókinos
VV. AA	<i>Colores</i>		2013	LaGalera
VV. AA	<i>Toca, toca. Colores</i>		2014	Combel
VV. AA	<i>Juego con los colores</i>		2015	Dorling Kindersley

Fuente: elaboración propia

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 INTRODUCCIÓN

En este epígrafe vamos a desarrollar la propuesta de intervención teniendo en cuenta el contexto y el entorno del colegio de Las Cañadas, perteneciente al municipio de Trescasas, Segovia. Del mismo modo, detallaremos los objetivos generales, contenidos, criterios de evaluación y desarrollo de las sesiones.

La propuesta de intervención tiene como finalidad fomentar la creatividad y la imaginación en primeros lectores, concretamente, en niños de tres años a partir de la colección de Imapla *Los colores hablan*.

6.2 CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA PROPUESTA

6.2.1 Entorno educativo

Tal y como se afirma en el Proyecto Educativo del Centro (2019) del Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) Las Cañadas es un colegio situado en el municipio de Trescasas, un entorno rural a tan solo nueve kilómetros de la provincia de Segovia, en Castilla y León.

Las Cañadas tiene una línea por curso desde 1º de Educación Infantil hasta 6º de Educación Primaria. Además, la propuesta de intervención está diseñada para el grupo-clase de tres años integrado por 11 alumnos.

6.2.2 Contexto social y económico

El estatus socioeconómico del municipio de Trescasas es medio, puesto que una minoría del pueblo tiene un nivel bajo y muy pocas familias se enmarcan en un rango socioeconómico alto.

6.2.3 Contexto de aula y sus características

En relación con la ubicación del aula y tal y como Márquez (2020) alude, esta se encuentra situada en el edificio destinado a Educación Infantil; se trata de una clase amplia, con grandes ventanales y con baños incorporados entre las clases de 1º y 3º de Educación Infantil, compartidos con los niños de cinco años.

Al lado de la puerta de entrada a la clase están los percheros con el nombre y la foto de cada uno de los alumnos (anexo 8) y una zona de acceso a sus botellas de agua (anexo 9). También tienen estanterías y cajones (anexo 10) donde guardan el material y una zona de juego sobre el proyecto que estén trabajando en ese momento.

La clase tiene tres mesas con sillas donde los niños trabajan por rincones y una zona de asamblea que utilizaremos para las fases de prelectura y lectura. Del mismo modo, en una esquina se encuentra la cocinita, el supermercado, los muñecos (anexo 11) y una estantería con cuentos (anexo 12) que pueden utilizar, normalmente, todos los días entre la hora del almuerzo y el recreo.

6.2.4 Descripción del alumnado

Como mencionábamos anteriormente, el grueso del alumnado, en total 11 (anexo 13), tienen tres años, aunque algunos de ellos ya han cumplido los cuatro. Asimismo, podemos afirmar que son un grupo muy autónomo para su edad, muy espabilados y siempre dispuestos a participar activamente en las propuestas desarrolladas durante la jornada escolar.

Su desarrollo a *nivel físico* es el apropiado para su edad, ya que tienen adquiridos movimientos locomotores tales como andar, correr o saltar; también han desarrollado actividad manipulativa –coger, lanzar o gatear– y aún están inmersos en el proceso de afianzar acciones vinculadas a la estabilidad como girar o balancearse.

Según hemos aclarado en epígrafes anteriores, en cuanto a *nivel cognoscitivo*, los niños encajan en el periodo preoperatorio, comprendido entre los dos y siete años, y caracterizado por la resolución de problemas a partir de representaciones personales.

Por último, a *nivel social* se encuentran en un momento en el que el egocentrismo está muy presente, consecuentemente son capaces de describirse a sí mismos. No obstante, poco a poco comienzan también a socializar y establecer vínculos entre ellos, ya que la mayoría de ellos se conocían desde la Escuela Infantil.

6.3 DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA

La propuesta de intervención está basada en ocho sesiones cuyo hilo conductor son los libros juegos de Imapla que llevan por título *Los colores hablan* (anexo 14) con

los que abordaremos nuestros objetivos, siendo el objetivo principal *fomentar la imaginación, creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir de libros juego*. Esta propuesta educativa formará parte del proyecto del 3º trimestre que lleva por título *La granja* y donde habrá dos docentes en el aula, una maestra principal y otra de apoyo.

A partir de nuestro objetivo hemos elaborado las ocho sesiones que se llevarán a cabo una vez a la semana, es decir, emplearemos ocho semanas para desarrollar la propuesta de intervención completa. El día de la semana que se implementará cada una de las sesiones serán los martes durante toda la mañana. Del mismo modo, todas las sesiones tendrán la misma estructura: prelectura, lectura y poslectura siguiendo una metodología activa y participativa en las que predominan las rutinas, elemento fundamental en la etapa de Educación Infantil.

6.4 OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En primer lugar vamos a exponer los objetivos generales que queremos conseguir con esta propuesta de intervención. Para ello, hemos partido del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Posteriormente, tendremos en cuenta el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se fija el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Del mismo modo, se incluirá el objetivo general de la propuesta de intervención que queremos conseguir a partir de la misma.

Tabla 3. *Objetivos del Real Decreto, del Decreto y general de la propuesta*

Objetivo del Real Decreto 1630/2006	Objetivo del Decreto 122/2007	Objetivo general de la propuesta de intervención
1. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.	1. Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.	1.1. Fomentar la imaginación, creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir de libros juego.

Fuente: elaboración propia

En segundo lugar, vamos a describir los contenidos que se van a trabajar con esta propuesta; para ello vamos a tener en cuenta el Decreto 122/2007, de 27 de

diciembre, a partir del cual se añadirán e implementarán otros contenidos generales y específicos:

Tabla 4. *Contenidos del Decreto, general y específicos de la propuesta*

Contenido del Decreto 122/2007	Contenido general de la propuesta de intervención	Contenidos específicos de la propuesta de intervención
<p>1. Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>1.1. Escucha, comprensión e interacción con libros juegos relacionados con los colores a partir del fomento de la creatividad.</p>	<p>1.1.1. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Rojo?</i></p> <p>1.1.2. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Amarillo?</i></p> <p>1.1.3. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Azul?</i></p> <p>1.1.4. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Naranja?</i></p> <p>1.1.5. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Verde?</i></p> <p>1.1.6. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Negro?</i></p> <p>1.1.7. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Blanco?</i></p> <p>1.1.8. Fomento de la creatividad y el gusto por la lectura a partir de los libros juegos <i>Los colores hablan.</i></p>

Fuente: elaboración propia

Por último, referiremos los criterios de evaluación en los que se basa la propuesta de intervención; para ello vamos a tener en cuenta el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, a partir del cual crearemos los criterios de evaluación generales y específicos:

Tabla 5. *Criterios de evaluación del Decreto, general y específicos de la propuesta*

Criterio de evaluación del Decreto 122/2007	Criterio de evaluación general de la propuesta de intervención	Criterios de evaluación específicos de la propuesta de intervención
1. Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo.	1.1. Mostrar interés e interaccionar e imaginar con los libros juego relacionados con los colores.	<p>1.1.1. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Rojo?</i></p> <p>1.1.2. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Amarillo?</i></p> <p>1.1.3. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Azul?</i></p> <p>1.1.4. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Naranja?</i></p> <p>1.1.5. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Verde?</i></p> <p>1.1.6. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Negro?</i></p> <p>1.1.7. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir del libro juego <i>¿Qué dice Blanco?</i></p> <p>1.1.8. Imaginar y tener gusto por la lectura a partir de los libros juegos <i>Los colores hablan.</i></p>

Fuente: elaboración propia

6.5 METODOLOGÍA

La propuesta de intervención establecida para 1° de Educación Infantil del colegio Las Cañadas (Trecasas) atiende a las necesidades de todos los alumnos y, por tanto, resulta adecuada para el nivel de desarrollo de cada uno de los niños y sus correspondientes ritmos de aprendizaje. Por un lado, todas las sesiones tienen una metodología activa y participativa basada en las rutinas, donde las fases de prelectura y lectura se practicarán a nivel de grupo-clase y la fase de poslectura constituye una metodología por rincones.

Por otro lado, algunos de los fundamentos metodológicos adoptados son el denominado *principio de individualización*, este se caracteriza por considerar los ritmos de cada uno de los alumnos y contemplar las dimensiones individuales y sociales de cada uno de ellos durante la secuencia completa de enseñanza-aprendizaje.

Del mismo modo, debemos tener en cuenta el *nivel de desarrollo del alumno* en todo el proceso y adaptar las sesiones siempre que sea necesario, incentivar el *aprendizaje significativo* y facilitar su *carácter globalizador*, aspecto especialmente relevante en Educación Infantil. Además, el recurso educativo por excelencia para los niños de tres años es el *juego*, puesto que a partir de él podemos fomentar su creatividad e imaginación.

Por último y, no menos importante, esta propuesta de intervención favorece la *autonomía del aprendizaje* del niño, proporcionando cierta independencia desde edades tempranas.

6.6 DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES

6.6.1 Cuadro resumen de las actividades

Tabla 6. Resumen de las actividades

N.º SESIÓN	NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES	ESPACIO	DURACIÓN
Sesión 1 <i>¿Qué dice Blanco?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color blanco. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color blanco y a la oveja. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	2 horas y 10 minutos
Sesión 2 <i>¿Qué dice Rojo?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color rojo. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color rojo y al gallo. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	1 hora y 40 minutos
Sesión 3 <i>¿Qué dice Amarillo?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color amarillo. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color amarillo y al pollito. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	1 hora y 40 minutos
Sesión 4 <i>¿Qué dice Azul?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color azul. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color azul y a la mariposa. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	1 hora y 40 minutos
Sesión 5 <i>¿Qué dice Naranja?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color naranja. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color naranja y al pez. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	1 hora y 40 minutos
Sesión 6 <i>¿Qué dice Verde?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color verde. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color verde y a la rana. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	1 hora y 40 minutos
Sesión 7 <i>¿Qué dice Negro?</i>	<i>Fase de prelectura:</i> introducir el color negro. <i>Fase de lectura:</i> leer el libro juego presentando el color negro y al búho. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de creatividad y composición del <i>Bestiario</i> .	Aula de 1º de Educación Infantil	1 hora y 40 minutos

<p>Sesión 8 <i>Los colores hablan</i></p>	<p><i>Fase de prelectura:</i> experiencia con los libros <i>juego</i>. <i>Fase de lectura:</i> leer todos los libros <i>juego</i>. <i>Fase de poslectura:</i> actividad de conciencia fonológica y de creatividad y composición del <i>Bestiario</i>.</p>	<p>Aula de 1° de Educación Infantil</p>	<p>1 hora y 40 minutos</p>
---	---	---	----------------------------

Fuente: elaboración propia

6.6.2 Desarrollo de las actividades

Antes de comenzar con el desarrollo de las ocho sesiones dirigidas al fomento de la creatividad y el gusto por la lectura en pequeños lectores mediante el libro *juego Los colores hablan* procederemos a realizar algunas aclaraciones para su mejor comprensión.

En primer lugar, indicaremos que la disposición de las sesiones viene dada por el orden de la adquisición de los colores, es decir, primeramente, se trabajará el color blanco ya que sobre este se ven todos los demás colores. En segundo lugar, se adquirirán los colores primarios (rojo, amarillo y azul), posteriormente se trabajará sobre la mezcla de los colores primarios (naranja y verde) y, por último, se experimentará con el negro, puesto que este es la mezcla de todos los colores. Del mismo modo, las fichas de animales que forman el *Bestiario* –oveja, gallo, pollito, mariposa, pez, rana y búho– trabajan la lectoescritura equiparando su aprendizaje al orden de adquisición del lenguaje oral, es decir, primero las vocales (sonidos vocálicos) para posteriormente trabajar las consonantes (sonidos consonánticos).

Asimismo, las sesiones se dividirán en una fase de prelectura, otra fase de lectura y, para terminar, una fase de poslectura. En la segunda fase, la de lectura, la maestra se apoyará en un soporte para contar el cuento correspondiente, dicho recurso se denomina franelograma (anexo 15) y Olabbarri (2017) lo define como “un panel realizado con cartón y franela, en la que se pueden enganchar imágenes diferentes plastificadas, y de esta manera montas un mapa visual personalizado de la temática que más te guste”. (p.1)

Del mismo modo, la fase de poslectura se llevará a cabo a partir de dos rincones con dos actividades diferentes sobre el color que se ha presentado en la fase de prelectura. Los niños se organizarán en dos grupos, uno de seis niños y otro de cinco, así, cada uno ocupará uno de los rincones, de tal manera que un grupo comenzará por

una actividad y posteriormente cambiará de rincón. Esta disposición permitirá que todos los alumnos pasen por los dos rincones, teniendo en cuenta que en cada uno de estos habrá una maestra. El objetivo del primer rincón será fomentar la creatividad en los más pequeños, mientras que el otro estará destinado a la creación de un libro cartonero (anexo 16) que titularemos *Bestiario*. Civallero (2015) define libro cartonero como cualquier volumen con las tapas de cartón y hecho a mano; este formato de edición surgió en Argentina durante la crisis económica del corralito del 2001. Del mismo modo, en el interior del libro podemos encontrar las páginas hechas con materiales reciclados donde se habilitan espacios para desarrollar la creatividad y la expresión artística.

En cuanto al *Bestiario*, género tradicional enmarcado en la narrativa, se adapta y prolifera en la literatura infantil gracias a títulos como *Animalario* (2013) y *Monstruario* (2015) de Angels Navarro, *Bestiario de emociones* (2018) y *Bestiario de voces de animales* (2019) de Adrienne Berman, *Zoológico* (2019) de Raúl Romero etc. El término *Bestiario* se extendió en los siglos XII y XIII en Inglaterra y Francia y, tal y como afirma Tornero (2007), eran libros que tenían texto e imágenes donde se hacía alusión a las características de los animales para su posterior interpretación con una vinculación religiosa y con una simbología.

Por último, se hará una asamblea final donde cada uno de los niños verbalizará sus aprendizajes y como se ha sentido en este proceso.

Sesión 1: ¿Qué dice Blanco?

Tabla 7. *Sesión 1: fase de prelectura*

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En forma de asamblea y con una mesa de luz, la maestra guiará a sus alumnos para que descubran como sobre el color blanco pueden verse todos los demás colores. Por tanto, la maestra les dejará experimentar con telas de otros colores sobre la mesa de luz y serán los niños los que lleguen por sí mismos a la misma conclusión.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el color blanco a partir del descubrimiento, la experimentación y la manipulación.
Materiales	Mesa de luz y telas de diferentes colores.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Sesión 1: fase de lectura

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Blanco?</i> (anexo 17) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán participes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>bee</i> y creando e imaginando quién es Blanco. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma blanco como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso la oveja) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza y la boca, posteriormente los ojos y por último las orejas y el resto del cuerpo hasta conseguir la oveja (anexo 18). Asimismo, el animal será de color blanco con el contorno y detalles en color negro para que los niños puedan distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color blanco a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>bee</i>.
Materiales	Libro juego, franelograma blanco y las partes de la oveja (cabeza, boca, ojos, orejas y cuerpo).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Sesión 1: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	La maestra ofrecerá a los alumnos diferentes materiales de tonos blancos y crudos (algodón, cordones de rafia, poliespán, papel film, etc). A partir de todo este material manipulativo cada uno de los niños tendrá que crear su propio animal.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Manipular, descubrir, experimentar y jugar con los diferentes materiales de color blanco. • Crear tu propio animal con los materiales proporcionados.
Materiales	Materiales de tonos blancos y crudos (algodón, cuerdas de rafia, poliespán, papel film, etc).
Temporalización	45 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños comenzará su propio libro cartonero (hecho por la maestra). Además, aprovecharemos para escribir <i>Bestiario</i> con la onomatopeya de la oveja (<i>bee</i>), no obstante, será la maestra la que escriba el título delante de cada uno de los niños con letras mayúsculas y utilizando un rotulador de tiza de color blanco. Posteriormente, cada uno de los niños formará la oveja, tal y como ha hecho la docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes de la oveja (cabeza, boca, ojos, orejas y cuerpo) que tendrán que

	perfilear y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 19). Del mismo modo, podrán incorporar algodón a su oveja para que tenga un tacto suave y más parecido a la oveja real. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “e” de <i>be(e)</i> .
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color blanco a partir de la creación del libro cartonero y el animal correspondiente. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>bee</i>.
Materiales	Libro cartonero, témpera blanca, rodillos, rotulador negro, partes de la oveja (cabeza, boca, ojos, orejas, cuerpo), punzón, pegamento, algodón y letras “e” de papel de periódico.
Temporalización	45 minutos.

Fuente: elaboración propia

Sesión 2: ¿Qué dice Rojo?

Tabla 10. *Sesión 2: fase de prelectura*

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En forma de asamblea la maestra ofrecerá a sus alumnos tres cajas con pompones de diferentes colores (anexo 20) y los niños tendrán que extraer solo aquellos pompones que sean de color rojo.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir y discriminar el color rojo a partir de la extracción de pompones.
Materiales	Tres cajas y pompones de colores (rojo, amarillo, azul, verde y naranja).
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. *Sesión 2: fase de lectura*

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Rojo?</i> (anexo 21) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán partícipes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>quiquiriquí</i> y creando e imaginando quién es Rojo. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma rojo como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso el gallo) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza y el pico, posteriormente los ojos y por último la cresta, el resto del cuerpo y las patas hasta conseguir el gallo (anexo 22). Asimismo, el animal será de color rojo con el

	contorno y detalles en color negro para que los niños puedan distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color rojo a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>quiquiriqui</i> partir del libro juego.
Materiales	Libro juego, franelograma rojo y las partes del gallo (cabeza, pico, ojos, cresta, cuerpo y patas).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. *Sesión 2: fase de poslectura*

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	La maestra ofrecerá a los alumnos botellas con agua y colorante de diferentes tonos rojizos (anexo 23). A partir de estas botellas cada uno de los niños tendrá que jugar y construir su propio animal.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar y construir con botellas con agua y colorante de tonos rojizos tu propio animal.
Materiales	Botellas con agua y colorante de tonos rojizos.
Temporalización	30 minutos
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños formará el gallo, tal y como ha hecho la docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes del animal (cabeza, pico, ojos, cresta, cuerpo y patas) que tendrán que perfilar y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 24); incluso podrán añadir plumas a su obra para que se parezca más al gallo real. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “i” de <i>quiquiriqui</i> (<i>i</i>).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color rojo a partir de la creación del gallo. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>quiquiriqui</i>.
Materiales	Libro cartonero, partes del gallo (cabeza, pico, ojos, cresta, cuerpo y patas), punzón, pegamento, plumas y letras “i” de papel de periódico.
Temporalización	30 minutos

Fuente: elaboración propia

Sesión 3: ¿Qué dice Amarillo?

Tabla 13. Sesión 3: fase de prelectura

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En forma de asamblea la maestra hará la siguiente pregunta a sus alumnos: ¿qué cosas amarillas veis en la clase? Los niños podrán moverse por toda el aula para buscar objetos amarillos y traer algunos de ellos a la asamblea para justificar y compartir su elección con el resto de sus compañeros.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el color amarillo a partir de su observación y descubrimiento.
Materiales	Objetos amarillos de la clase.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 14. Sesión 3: fase de lectura

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Amarillo?</i> (anexo 25) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán participes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>pío pío</i> y creando e imaginando quién es Amarillo. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma amarillo como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso el pollito) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza y el pico, posteriormente los ojos y por último el resto del cuerpo y las patas hasta conseguir el pollito (anexo 26). Asimismo, el animal será de color amarillo con el contorno y detalles en color negro para que los niños puedan distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color amarillo a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>pío pío</i> a partir del libro juego.
Materiales	Libro juego, franelograma amarillo y las partes del pollito (cabeza, pico, ojos, cuerpo y patas).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 15. Sesión 3: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	Los alumnos y la maestra saldrán al arenero del patio y con agua y jeringuillas podrán experimentar y jugar. Posteriormente, crearán su animal en la arena con sus propias manos y viviéndose de las jeringuillas con agua para empapar y moldear la arena.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar y experimentar con la arena y el agua y las jeringuillas para la posterior creación de su animal.
Materiales	Arena, jeringuillas y agua.
Temporalización	30 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños formará el pollito, tal y como ha hecho la docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes del animal (cabeza, pico, ojos, cuerpo y patas) que tendrán que perfilar y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 27); incluso podrán añadir gomets dorados. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “o” de <i>pío pí(o)</i> .
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color amarillo a partir de la creación del pollito. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>pío pío</i>.
Materiales	Libro cartonero, partes del pollito (cabeza, pico, ojos, cuerpo y patas), punzón, pegamento, gomets dorados y letras “o” de papel de periódico.
Temporalización	30 minutos.

Fuente: elaboración propia

Sesión 4: ¿Qué dice Azul?

Tabla 16. Sesión 4: fase de prelectura

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En el espacio de la asamblea, los niños y la maestra formarán un corro y la docente planteará la siguiente pregunta a sus alumnos: ¿quién lleva ropa de color azul? Aquellos niños que lleven puesto una prenda azul deberán ponerse en el medio del círculo y el resto de sus compañeros deberá verbalizar que prenda azul llevan sus compañeros.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el color azul a partir de sí mismos y la observación.
Materiales	Ropa que llevan puesta los niños.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 17. Sesión 4: fase de lectura

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Azul?</i> (anexo 28) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán participes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>shuu</i> y creando e imaginando quién es Azul. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma azul como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso la mariposa) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza, posteriormente los ojos y las antenas y por último el resto del cuerpo y las alas hasta conseguir la mariposa (anexo 29). Asimismo, el animal será de color azul con el contorno y detalles en color negro para que los niños puedan distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color azul a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>shuu</i> a partir del libro juego.
Materiales	Libro juego, franelograma azul y las partes de la mariposa (cabeza, ojos, antenas, cuerpo y alas).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 18. Sesión 4: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	La maestra ofrecerá a los alumnos hueveras pintadas de azul, cartones de leche y tapones de corcho. A partir de estos materiales cada uno de los niños podrá jugar, experimentar y crear su propio animal.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar, experimentar y crear con materiales reciclados su propio animal.
Materiales	Hueveras pintadas de azul, cartones de leche y tapones de corcho.
Temporalización	30 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños formará la mariposa, tal y como ha hecho la docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes del animal (cabeza, ojos, antenas, cuerpo y alas) que tendrán que perfilar y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 30); incluso podrán añadir limpiapipas de forma opcional. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha

	recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “u” de <i>shu(u)</i> .
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color azul a partir de la creación de la mariposa. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>shuu</i>.
Materiales	Libro cartonero, partes de la mariposa (cabeza, ojos, antenas, cuerpo, y alas), punzón, pegamento, limpiapipas y letras “u” de papel de periódico.
Temporalización	30 minutos.

Fuente: elaboración propia

Sesión 5: ¿Qué dice Naranja?

Tabla 19. Sesión 5: fase de prelectura

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En forma de asamblea la maestra forrará parte del suelo con cartón y llevará tres cuencos vacíos, en uno de ellos habrá ténpera roja, en otro, ténpera amarilla y, en el último, ténpera roja y amarilla, pero sin mezclar. La docente guiará al alumnado a partir de preguntas y les dejará experimentar hasta que descubran por sí mismos que de la mezcla de ambos colores –rojo y amarillo– surge el color naranja. La mezcla de ambas ténperas se realizará con las manos.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el color naranja a partir del descubrimiento y la mezcla de colores.
Materiales	Cartón, tres cuencos, ténpera roja y ténpera amarilla.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 20. Sesión 5: fase de lectura

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Naranja?</i> (anexo 31) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán participes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>glu glu glu</i> y creando e imaginando quién es Naranja. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma naranja como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso el pez) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza y la boca, posteriormente los ojos y por último el resto del cuerpo y las aletas hasta conseguir el pez (anexo 32). Asimismo, el animal será de color naranja con el contorno y detalles en color negro para que los niños puedan

	distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color naranja a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>glu glu glu</i> a partir del libro juego.
Materiales	Libro juego, franelograma naranja y las partes del pez (cabeza, boca, ojos, cuerpo y aletas).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 21. Sesión 5: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	A partir de la mezcla surgida de las témperas roja y amarilla en la fase de prelectura los niños tendrán que crear su propio animal en la ventana. Para pintar sobre los cristales tendrán pinceles finos y gruesos, del mismo modo podrán utilizar las manos para crear.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar, experimentar y crear sobre las ventanas su propio animal.
Materiales	Ventanales, témpera amarilla, témpera roja, pinceles finos y pinceles gruesos.
Temporalización	30 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños formará el pez, tal y como ha hecho la docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes del animal (cabeza, boca, ojos, cuerpo y aletas) que tendrán que perfilar y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 33); incluso podrán añadir pegatinas de diamantes brillantes de forma opcional. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “u” de <i>gl(u)</i> .
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color naranja a partir de la creación del pez. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>glu glu glu</i>.
Materiales	Libro cartonero, partes del pez (cabeza, boca, ojos, cuerpo y aletas), punzón, pegamento, pegatinas de diamantes brillantes y letras “u” de papel de periódico.
Temporalización	30 minutos.

Fuente: elaboración propia

Sesión 6: ¿Qué dice Verde?

Tabla 22. Sesión 6: fase de prelectura

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En forma de asamblea la maestra presentará el color verde a partir de la mezcla de los colores amarillo y azul. Para ello, utilizará un vaso con colorante amarillo y otro vaso con colorante azul. La docente guiará al alumnado a partir de preguntas hacia el descubrimiento de la mezcla de ambos colores, pero esta vez será la maestra con ayuda de dos o tres niños la que formará la mixtura.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el color verde a partir del descubrimiento y la mezcla de colores.
Materiales	Dos vasos, colorante amarillo y colorante azul.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 23. Sesión 6: fase de lectura

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Verde?</i> (anexo 34) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán participes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>croac croac</i> y creando e imaginando quién es Verde. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma verde como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso la rana) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza y la boca, posteriormente los ojos y por último el resto del cuerpo y las ancas hasta conseguir la rana (anexo 35). Asimismo, el animal será de color verde con el contorno y detalles en color negro para que los niños puedan distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color verde a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>croac croac</i> a partir del libro juego.
Materiales	Libro juego, franelograma verde y las partes de la rana (cabeza, boca, ojos, cuerpo y ancas).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 24. Sesión 6: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	La maestra agregará un poquito de agua a la mezcla de colorante alimenticio realizada en la fase de prelectura. A partir de esta, los niños tendrán que crear su propio animal sobre una gran tela blanca extendida en el suelo del aula. Para desarrollar y dar forma a su idea los niños dispondrán de pinceles gruesos y algodones y, por supuesto, de sus propias manos.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar, experimentar y crear sobre una tela blanca y con diferentes materiales.
Materiales	Tela blanca, colorante amarillo, colorante azul, pinceles gruesos y algodones.
Temporalización	30 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños formará la rana, tal y como ha hecho la docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes del animal (cabeza, boca, ojos, cuerpo y ancas) que tendrán que perfilar y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 36); incluso podrán añadir pegatinas con textura suave de forma opcional. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “a” de <i>croac cro(a)c</i> .
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color verde a partir de la creación de la rana. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>croac croac</i>.
Materiales	Libro cartonero, partes de la rana (cabeza, boca, ojos, cuerpo y ancas), punzón, pegamento, pegatinas con textura suave y letras “a” de papel de periódico.
Temporalización	30 minutos.

Fuente: elaboración propia

Sesión 7: ¿Qué dice Negro?

Tabla 25. Sesión 7: fase de prelectura

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En forma de asamblea la maestra forrará parte del suelo con cartón y llevará cinco cuencos vacíos para hacer las mezclas de las témperas roja, amarilla, azul, naranja y verde para conseguir el negro, puesto que este es la mezcla resultante de todos los colores juntos. Esta mezcla la harán los propios alumnos a partir del descubrimiento guiado por la docente. Por último, la mezcla se realizará con las manos.

Objetivos	• Introducir el color negro a partir del descubrimiento y la mezcla de todos los colores.
Materiales	Cinco cuencos y témperas roja, amarilla, azul, naranja y verde.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 26. Sesión 7: fase de lectura

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá el libro juego: <i>¿Qué dice Negro?</i> (anexo 37) e interactuará con los alumnos a medida que avance en su lectura; de tal forma que todos los niños serán participes del libro, puesto que irán añadiendo información, haciendo la onomatopeya <i>uuh uuh</i> y creando e imaginando quién es Negro. Además, estará presente durante la lectura el franelograma del color del libro, es decir, el franelograma negro como apoyo a la lectura. Además, será el soporte sobre el que formaremos al animal protagonista (en este caso el búho) del cuento; poco a poco, según vaya avanzando la historia, por tanto, primero aparecerá la cabeza y la boca, posteriormente los ojos y por último el resto del cuerpo y las alas hasta conseguir el búho (anexo 38). Asimismo, el animal será de color negro con el contorno y detalles en color blanco para que los niños puedan distinguirlo sobre el soporte.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego, así como presentar el color negro a nuestro alumnado. • Desarrollar la comunicación oral y la onomatopeya <i>uuh uhh</i> a partir del libro juego.
Materiales	Libro juego, franelograma negro y las partes del búho (cabeza, boca, ojos, cuerpo y alas).
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 27. Sesión 7: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DEL DESCUBRIMIENTO Y DE LA CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	Los niños mezclarán con las manos témperas de diferentes colores (blanco, roja, amarilla, azul, naranja y verde) y espuma de afeitar (anexo 39). Posteriormente, sobre una cartulina negra y de manera individual, crearán su propio animal (anexo 40).
Objetivos	• Jugar, experimentar y crear sobre una cartulina negra su propio animal con espuma de afeitar y diferentes témperas.
Materiales	Cartulinas negras, espuma de afeitar y témperas de diferentes colores (blanca, roja, amarilla, azul, naranja y verde).
Temporalización	30 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños formará el búho, tal y como ha hecho la

	docente en la fase de lectura a partir de las diferentes partes del animal (cabeza, boca, ojos y cuerpo) que tendrán que perfilar y extraer con punzón y pegarlas con pegamento en su <i>Bestiario</i> (anexo 41); incluso podrán añadir pegatinas con textura suave de forma opcional. Por último, cada uno de los niños intentará completar las vocales de la onomatopeya del animal con letras móviles (letras de papel de periódico que ha recortado la maestra), en este caso probarán a añadir la “u” de <i>uuh (u)uh</i> .
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con el color negro a partir de la creación del búho. • Iniciarse en la lectoescritura a partir de intentar completar las vocales de la onomatopeya <i>uuh uhh</i>.
Materiales	Libro cartonero, partes del búho (cabeza, boca, ojos, cuerpo y alas), punzón, pegamento, pegatinas con textura suave y letras “u” de papel de periódico.
Temporalización	30 minutos.

Fuente: elaboración propia

Sesión 8: Los colores hablan

Tabla 28. *Sesión 8: fase de prelectura*

FASE DE PRELECTURA	
Explicación de la actividad	En el espacio de la asamblea los niños podrán disfrutar de todos los libros juego de la colección de Imapla <i>Los colores hablan</i> . Por tanto, será un espacio puramente experiencial donde la maestra se mantendrá en un segundo plano.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un ambiente de disfrute en primeros lectores.
Materiales	Colección de libros juego <i>Los colores hablan</i> de IMAPLA.
Temporalización	15 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 29. *Sesión 8: fase de lectura*

FASE DE LECTURA	
Explicación de la actividad	La maestra leerá todos los libros juego de la colección de Los colores hablan sin apoyo de los franelogramas e interactuará con su alumnado, recordando todas las onomatopeyas – <i>bee bee, quiquiriquí, pío pío, shuu shuu, glu glu, croac croac, uuh uuh</i> – de cada uno de los animales. Posteriormente, la maestra repartirá cartones de bingo de los colores (anexo 42), una versión de este juego tradicional en el cual los números son sustituidos por diferentes tonos de color, esta modalidad permitirá participar y comprender la mecánica del bingo a los alumnos de tres años.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura a partir del libro juego. • Desarrollar la comunicación oral y las onomatopeyas <i>bee bee, quiquiriquí, pío pío, shuu shuu, glu glu, croac croac, uuh uuh</i> a partir de libros juego.

Materiales	Colección de libros juego <i>Los colores hablan</i> de IMAPLA y cartones de bingo de colores.
Temporalización	20-25 minutos.

Fuente: elaboración propia

Tabla 30. Sesión 8: fase de poslectura

FASE DE POSLECTURA	
RINCÓN DE LAS ONOMATOPEYAS	
Explicación de la actividad	La maestra repartirá a sus alumnos círculos de conciencia fonológica con cada uno de los animales presentados en las sesiones anteriores, es decir, en un mismo círculo habrá una oveja, un gallo, un pollito, una mariposa, un pez, una rana y un búho. Además, cada uno de los niños tendrá cinco pinzas de colores –blanco, rojo, amarillo, azul, naranja, verde y negro– vinculados con los animales protagonistas de los cuentos <i>Los colores hablan</i> . De tal forma que, cuando la maestra pronuncie alguna de sus onomatopeyas, los alumnos tendrán que coger la pinza del color del animal y colocarla en el círculo en su lugar correspondiente (anexo 43).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la conciencia fonológica.
Materiales	Círculo de conciencia fonológica con animales y pinzas de colores.
Temporalización	30 minutos.
RINCÓN DEL LIBRO CARTONERO TITULADO BESTIARIO Y CREATIVIDAD	
Explicación de la actividad	Cada uno de los niños creará con pinturas su propio animal imaginario, inspirándose en las cualidades y las partes de los animales ya trabajados en otras páginas, los cuales forman parte de su <i>Bestiario</i> (anexo 44). Además, podrán añadir accesorios como pegatinas con texturas suaves, holográficas y brillantes, gomets, etc.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear y dibujar su propio animal inventado.
Materiales	Libro cartonero, pinturas, pegatinas con texturas suaves, pegatinas de diamantes brillantes y gomets.
Temporalización	30 minutos.

Fuente: elaboración propia

6.7 EVALUACIÓN

La evaluación es un elemento indispensable en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje que implique el desarrollo de actividades vinculadas a la adquisición de unos contenidos concretos. El modelo de evaluación planteado para esta propuesta será formativa y compartida. La primera, tal y como afirma López-Pastor (2006), posee un único objetivo, el de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los actores implicados en el mismo, es decir, maestros y alumno. Por otro lado, el mismo autor afirma que la evaluación compartida tiene en cuenta la percepción, experiencia y

autoevaluación del alumno respecto a este proceso, quien se convierte en parte activa y fundamental de su propio aprendizaje.

Por tanto, para cada una de las sesiones hemos elaborado dos rúbricas de autoevaluación, una para la maestra y otra para el alumnado. Además, para cada una de las fases (prelectura, lectura y poslectura) hemos confeccionado tres rúbricas para el docente por cada una de las sesiones. El seguimiento del alumnado se realizará a través de preguntas guiadas formuladas en las asambleas finales de cada una de las sesiones que servirán para completar su tabla de autoevaluación.

Tabla 31. *Rúbrica de la propuesta de intervención para la maestra*

	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
Participación de alumnado				
Motivación a lo largo de la propuesta				
Respeto hacia los compañeros				
Autonomía del alumnado				
La sesión es apta para la consecución de los objetivos propuestos				
Observaciones				

Fuente: elaboración propia

Tabla 32. *Rúbrica de la fase de prelectura para la maestra*

	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
Expresa características físicas (color)				
Relaciona con conocimientos previos, complementando con mas información				
Observaciones				

Fuente: elaboración propia

Tabla 33. *Rúbrica de la fase de lectura para la maestra*

	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
Identifica por sus características que tipo de texto va a leer (cuento, periódico, revista, receta, etc)				
Aporta ideas sobre lo que tratará el libro juego apoyándose en la ilustración				
Aporta ideas sobre lo que tratará el libro juego, estableciendo relaciones con las onomatopeyas				
Observaciones				

Fuente: elaboración propia

Tabla 34. Rúbrica de la fase de poslectura para la maestra

	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
Desarrolla la creatividad a partir de diversos materiales				
Intenta escribir con direccionalidad sus producciones de las onomatopeyas				
Observaciones				

Fuente: elaboración propia

Tabla 35. Rúbrica de autoevaluación para el alumnado

	NADA (NO)	MUCHO (SI)
He participado activamente durante la sesión		
Me ha gustado la sesión y me he sentido bien		
He respetado a mis compañeros y he tenido un buen comportamiento		
He aprendido con esta sesión		
Observaciones		

Fuente: elaboración propia

7 . CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La realización del presente TFG pretende analizar el fomento de la creatividad y de la imaginación y el gusto por la lectura desde edades tempranas a partir del libro juego; sin embargo, las circunstancias actuales derivadas de la pandemia mundial provocada por el COVID-19, únicamente nos permiten realizar una estimación y aproximación de la consecución de los objetivos propuestos como explicaremos a continuación:

En relación con el objetivo principal *fomentar la imaginación, la creatividad y el gusto por la lectura en primeros lectores a partir de libros juego*, podemos concretar que efectivamente el alumnado de esta etapa puede desarrollar su creatividad a partir de la lectura de textos literarios; de hecho, un 67% de los encuestados –cuestionario realizado a través de la plataforma Google Forms– (anexo 45) consideran que este objetivo se cumple en niños de edades tempranas.

Si continuamos con los objetivos específicos y contemplamos el primero de ellos, *observar la creatividad en el alumnado de 1º de Educación Infantil con una actividad lectora percibida como tarea lúdica y creativa*, hemos de comentar que no se ha podido comprobar dadas las circunstancias excepcionales que prohíben la actividad lectiva en los centros de Educación Infantil. Sin embargo, pienso que este tipo de propuestas son aptas para desarrollar la creatividad en el alumnado infantil, ya que la creatividad y, por tanto, el potencial creativo, son rasgos definitorios de esta etapa.

En relación con el segundo objetivo específico, *conocer la importancia de la aproximación al libro como objeto para futuros lectores*, considero que a nivel teórico he aprendido mucho sobre las posibilidades de la literatura infantil desde una perspectiva didáctica y creativa. No obstante, me hubiera encantado desarrollar esta propuesta en el colegio con mis alumnos de tres años, puesto que el aprendizaje práctico y vivencial es realmente uno de los aprendizajes más favorables a nivel profesional y personal. Asimismo, estoy deseando tener la oportunidad práctica y desarrollar esta propuesta de intervención y seguir aprendiendo sobre este ámbito tan bonito y mágico.

En tercer y último lugar, respecto al objetivo específico *desarrollar competencias lingüísticas a partir de la literatura como medio y soporte*, considero que las competencias lingüísticas están presentes durante todo el proceso de enseñanza-

aprendizaje de la etapa de Educación Infantil. Sin embargo, es cierto que esta propuesta de intervención hace más hincapié en el desarrollo y la práctica de las competencias que atañen al ámbito del lenguaje y la comunicación.

Considero que es una propuesta basada en la colaboración del alumnado partiendo del juego como recurso para explotar la creatividad, elementos que, bajo mi punto de vista, son fundamentales durante todo el proceso de escolarización de los niños de entre tres y doce años. Por tanto, animo a futuros maestros y a todos los docentes a fomentar el desarrollo de la creatividad en su alumnado, a que su grupo-clase haga volar su imaginación, a que creen a partir de la literatura infantil e inventen nuevas historias, ya que tienen mucho que aportarnos y qué decir. Es increíble comprobar cómo desde edades tempranas es posible diagnosticar el gran potencial, la afectividad, la imaginación y los múltiples valores que desprenden los niños desde esta primera etapa educativa.

LISTA DE REFERENCIAS

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea.
- Bijsterbosch, A. (2015). *Todos bostezan*. Barcelona, España: Combel.
- Bortolussi, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. Madrid, España: Alhambra.
- Bravo-Villasante, C. (1979). *Historia de la Literatura Infantil Española*. Madrid, España: Escuela Española.
- Campabadal Gili, M. (2014). *Memo: formas y colores*. Madrid: Titiris.
- Carle, E. (2002). *La pequeña oruga glotona*. Madrid, España: Kókinos.
- Carter, D. (2004). *Un punto rojo*. Madrid: Combel.
- Carter, D. (2010). *Ruido blanco*. Madrid: Combel.
- Carter, D. (2010). *600 puntos negros*. Madrid: Combel.
- Carter, D. (2011). *El cuadrado amarillo*. Madrid: Combel.
- Carter, D. (2011). *El 2 es azul*. Madrid: Combel.
- CEIP Las Cañadas (2019). *Proyecto Educativo de Centro*.
- Cemades, R. I. (2008, septiembre). Desarrollo de la creatividad en educación infantil. Perspectiva constructivista. *Creatividad y Sociedad*. (12), pp. 1-14.
- Cervera, J. (1984). *La literatura infantil en la educación básica*. Madrid, España: Cincel.
- Cervera, J. (1989). En torno a la Literatura Infantil. *Separata de: Cauce: Revista de Filología y su Didáctica*. (12), pp. 157-168.
- Cervera, J. (1991). *Teoría de la Literatura Infantil*. Bilbao, España: Ediciones Mensajero.
- Civallero, E. (2015). *Libros cartoneros: olvidos y posibilidades*. Recuperado de <https://www.aacademica.org/edgardo.civallero/122.pdf>

- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Digón Arroba, C. y Martín Esteban, C. (2014). *Cuentos infinitos*. Valladolid, España: ediciones Tralarí.
- Durán, T. (2002). *Leer antes de leer*. Madrid: Anaya.
- Fahrman, W. y Gómez Del Manzano, M. (1979) *Los libros y los niños*. Madrid, España: SM.
- George, P. (2015). *Animal rescue*. Barcelona, España: Juventud.
- Guilford, J. P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Harráez, S. y Martín, R. (2020). *Libros para contar, para crear, para imaginar... para jugar*. [Artículo en prensa]. Recuperado de <https://salamancartvaldia.es/not/111743/libros-para-contar-para-crear-para-imaginar-para-jugar/>
- Held, J. (1981). *Los niños y la literatura fantástica*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Hochuli, J y Kinross, R. (2005) *El diseño de libros*. Castelló de la Plana, España: Camgraphic.
- Hvass & Hannibal. (2018). *Busca y encuentra todos los colores*. Barcelona: Flamboyant.
- Imapla. (2013). *Los colores hablan*. Ciudad de México: Oceano travesía.
- Kruk, A. (2010). *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*. Recuperado de https://issuu.com/aniakruk/docs/ania_kruk_tipografia_infantil_essay
- Land, F. (2013). *El arcoíris*. Londres: Combel.
- Llenas, A (2015). *Te quiero (casi siempre)*. Barcelona, España: Espasa Infantil.
- Llenas, A. (2015). *Vacio*. Barcelona, España: Bárbara Fiore.

- Llenas, A. y Allue, J. M. (2018). *El monstruo de colores: el juego*. Madrid: Devir.
- López-Pastor, V. M. (coord.) (2006). *La evaluación en Educación Física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Buenos Aires: Miñó y Dávila
- Márquez, A. (2020). *Memoria Practicum II*. (Memoria Practicum). Universidad de Valladolid, Segovia, España.
- Mata, J. (junio, 2016). Lazarillo. *Revista de la Asociación de Amigos del Libro infantil y juvenil*. (34), pp. 48-51.
- Mckee, D. (2010). *Elmer*. Barcelona, España: Beascoa.
- Morón, M. M. (2010, Mayo). Los beneficios de la Literatura Infantil. *Temas para la educación*. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7247.pdf>
- Navarro, A. (2013). *Juegos de color rojo*. Madrid: Anaya.
- Navarro, A. (2013). *Juegos de color naranja*. Madrid: Anaya.
- Navarro, A. (2013). *Juegos de color morado*. Madrid: Anaya.
- Navarro, A. (2013). *Juegos de color azul*. Madrid: Anaya.
- Navarro, A. (2013). *Juegos de color marrón*. Madrid: Anaya.
- Navarro, A. (2013). *Juegos de color verde*. Madrid: Anaya.
- Olabarri, A. (2 de agosto de 2017). ¿Qué es un franelograma? – Nuevos materiales pedagógicos [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://musictip.net/2017/08/02/que-es-un-franelograma-nuevos-materiales-pedagogicos/>
- Pacovská, K. (2012). *Colores, colores*. Praga: Kókinos.
- Pelegrín, A. (1982). *La aventura de oír: cuentos y memorias de tradición oral*. Madrid: Cíncel.
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

- Salisbury, M. y Syles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona, España: Blume.
- Tornero, A. (2007, marzo) De Bestias y Bestiarios. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*. (5), pp. 83-88.
- Tullet, H. (2007). *El juego de los colores*. Bradford: Kókinos.
- Tullet, H. (2011). *Un libro*. Bradford: Kókinos.
- Tullet, H. (2013). *¡Soy un blob!*. Bradford: Kókinos.
- Tullet, H. (2014). *Colores*. Bradford: Kókinos.
- Tullet, H. (2016). *¿Jugamos?*. Bradford: Kókinos.
- Tullet, H. (2017). *¡Wa uu!*. Bradford: Kókinos.
- Tullet, H. (2020). *¡Flores!*. Bradford: Kókinos.
- VV. AA. (2013). *Colores*. Madrid, España: LaGalera.
- VV. AA. (2014). *Toca, toca. Colores*. Madrid, España: Combel.
- VV. AA. (2015). *Juego con los colores*. Ciudad de México: Dorling Kindersley.
- VV. AA. (2015). *Inserta y aprende a contar*. Ciudad de México, Mexico: Silver Dolphin Infantil.
- VV. AA. (2019). *Mira, toca, siente*. Madrid, España: Bruño.
- Van Genechten, G (2011). *Veo, veo ¿A quién ves?* Barcelona, España: Edelvives.

ANEXOS

Anexo I: Preguntas del cuestionario ad hoc

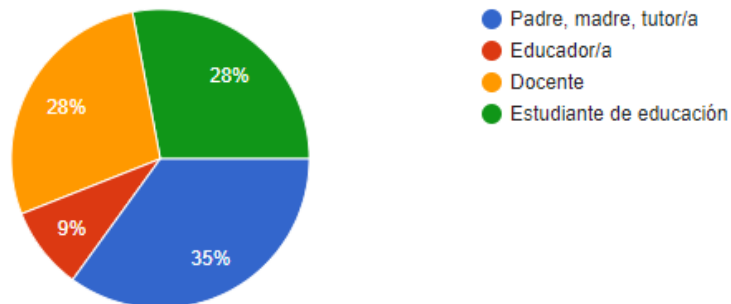
1. Respondes a este cuestionario como:
 - Padre, madre, tutor/a
 - Educador/a
 - Docente
 - Estudiante de Educación
2. ¿En qué grado consideras importante desarrollar la creatividad y la imaginación desde edades tempranas?
 - Nada importante
 - Poco importante
 - Indiferente
 - Relativamente importante
 - Muy importante
3. ¿Crees que incentivar la imaginación y la creatividad favorece el desarrollo madurativo en la etapa 3-5 años?
 - Nada de acuerdo
 - Poco de acuerdo
 - Indiferente
 - Relativamente de acuerdo
 - Totalmente de acuerdo
4. ¿Crees que la literatura infantil es un medio adecuado para potenciar el desarrollo de la creatividad e imaginación?
 - Nada de acuerdo
 - Poco de acuerdo
 - Indiferente
 - Relativamente de acuerdo
 - Totalmente de acuerdo
5. ¿Qué tipo de recurso te parece más adecuado para estimular la creatividad y la imaginación en lectores visuales?
 - Cuento tradicional
 - Álbum ilustrado

- Libro juego
6. ¿Crees que es necesario dotar a la literatura infantil de cierto carácter lúdico para despertar el interés y gusto por la lectura desde las primeras etapas?
- Nada de acuerdo
 - Poco de acuerdo
 - Indiferente
 - Relativamente de acuerdo
 - Totalmente de acuerdo

Anexo II: Totalidad de participantes

1. Respondes a este cuestionario como:

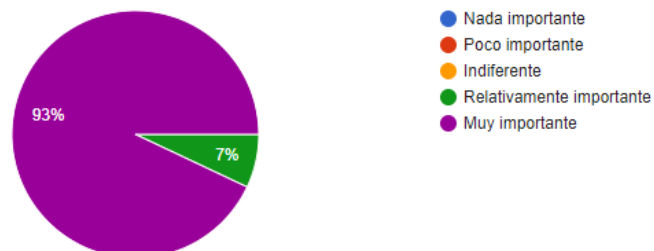
100 respuestas



Anexo III: Grado de importancia del desarrollo de la creatividad y la imaginación desde edades tempranas

2. ¿En qué grado consideras importante desarrollar la creatividad y la imaginación desde edades tempranas?

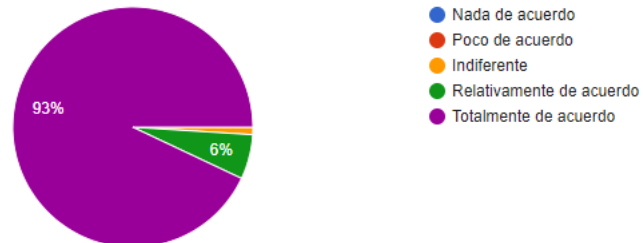
100 respuestas



Anexo IV: Grado de importancia de incentivar la creatividad para el desarrollo madurativo en primeras edades

3. ¿Crees que incentivar la imaginación y la creatividad favorece el desarrollo madurativo en la etapa 3-5 años?

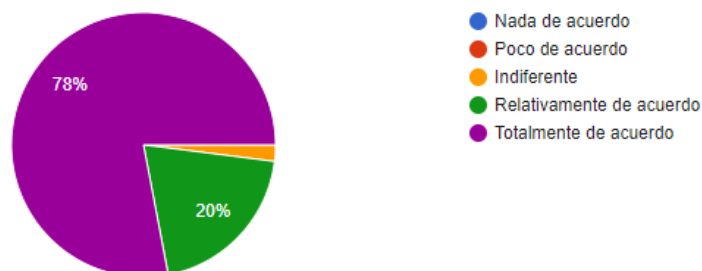
100 respuestas



Anexo V: Grado de acuerdo respecto a que la literatura infantil sea un medio adecuado para potenciar el desarrollo de la creatividad

4. ¿Crees que la literatura infantil es un medio adecuado para potenciar el desarrollo de la creatividad e imaginación?

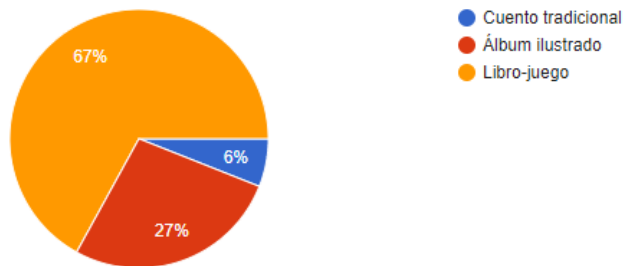
100 respuestas



Anexo VI: Recurso más adecuado para estimular la creatividad en lectores visuales

5. ¿Qué tipo de recurso te parece más adecuado para estimular la creatividad y la imaginación en lectores visuales?

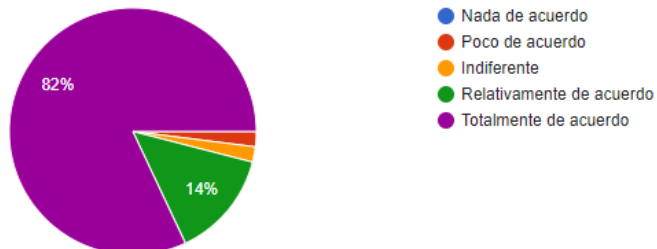
100 respuestas



Anexo VII: Grado de acuerdo de la necesidad de dotar a la literatura infantil de cierto carácter lúdico para despertar el interés y el gusto por la lectura desde las primeras etapas

6. ¿Crees que es necesario dotar a la literatura infantil de cierto carácter lúdico para despertar el interés y gusto por la lectura desde las primeras etapas?

100 respuestas



Anexo VIII: Zona de lo percheros



Anexo IX: Zona de las botellas de agua



Anexo X: Estanterías y cajones con materiales para el alumnado



Anexo XI: Cocinita, supermercado y muñecos



Anexo XII: Estantería con cuentos



Anexo XIII: 11 alumnos en total



Anexo XIV: Libro juego *Los colores hablan* de Imapla



Anexo XV: Franelograma



Anexo XVI: Libro cartonero



Anexo XVII: Libro juego: *¿Qué dice Blanco?*



Anexo XVIII: Plantilla de la oveja



Anexo XIX: Maqueta para el *Bestiario* del color blanco y la oveja



Anexo XX: Caja de pompones de diferentes colores



Anexo XXI: Libro juego: *¿Qué dice Rojo?*



Anexo XXII: Plantilla del gallo



Anexo XXIII: Botellas de agua de tonos rojizos



Anexo XXIV: Maqueta para el *Bestiario* del color rojo y el gallo



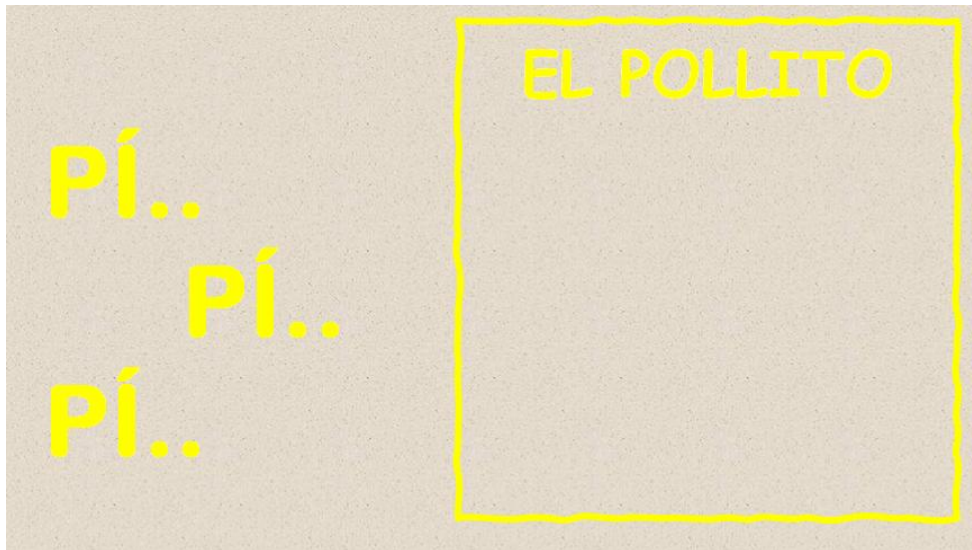
Anexo XXV: Libro juego: *¿Qué dice Amarillo?*



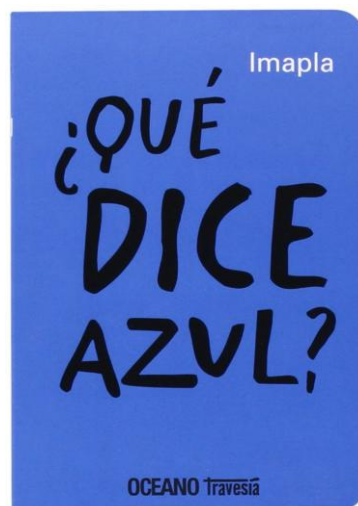
Anexo XXVI: Plantilla del pollito



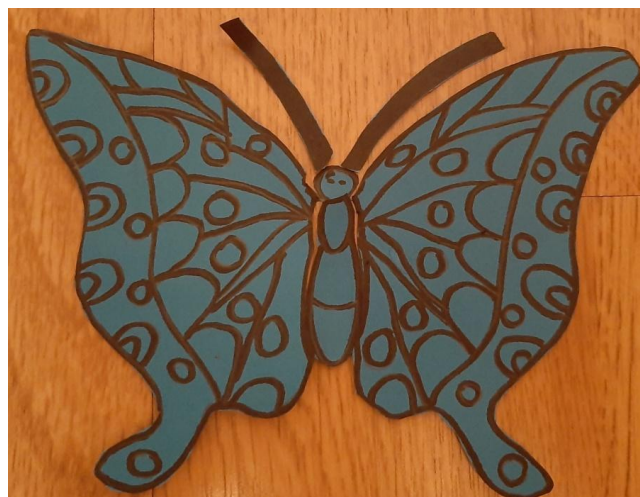
Anexo XXVII: Maqueta para el *Bestiario* del color amarillo y el pollito



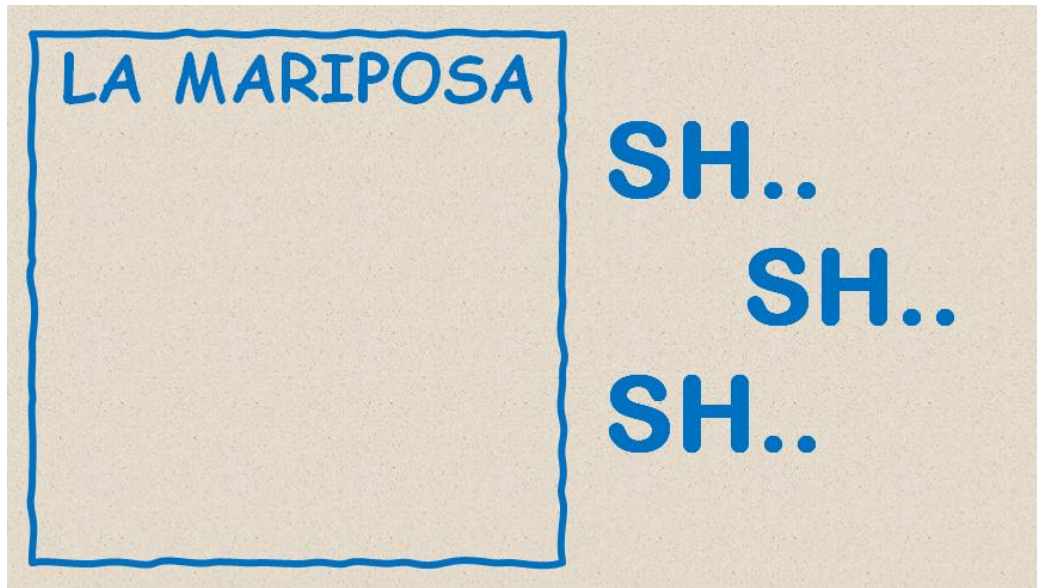
Anexo XXVIII: Libro juego: *¿Qué dice Azul?*



Anexo XXIX: Plantilla de la mariposa



Anexo XXX: Maqueta para el *Bestiario* del color azul y la mariposa



Anexo XXXI: Libro juego: *¿Qué dice Naranja?*



Anexo XXXII: Plantilla del pez



Anexo XXXIII: Maqueta para el *Bestiario* del color naranja y el pez



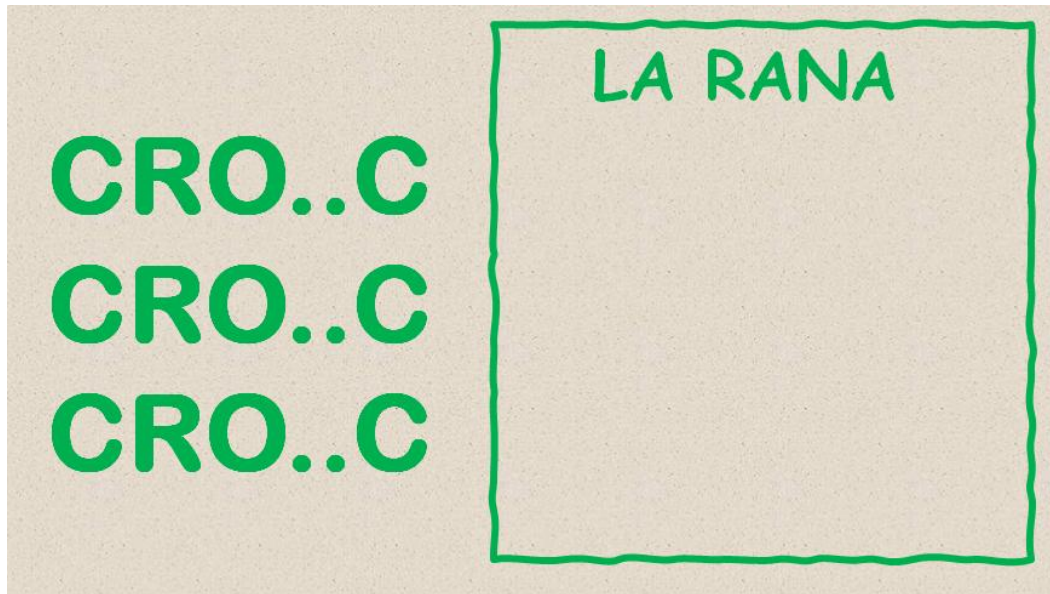
Anexo XXXIV: Libro juego: *¿Qué dice Verde?*



Anexo XXXV: Plantilla de la rana



Anexo XXXVI: Maqueta para el *Bestiario* del color verde y la rana



Anexo XXXVII: Libro juego: *¿Qué dice Negro?*



Anexo XXXVIII: Plantilla del búho



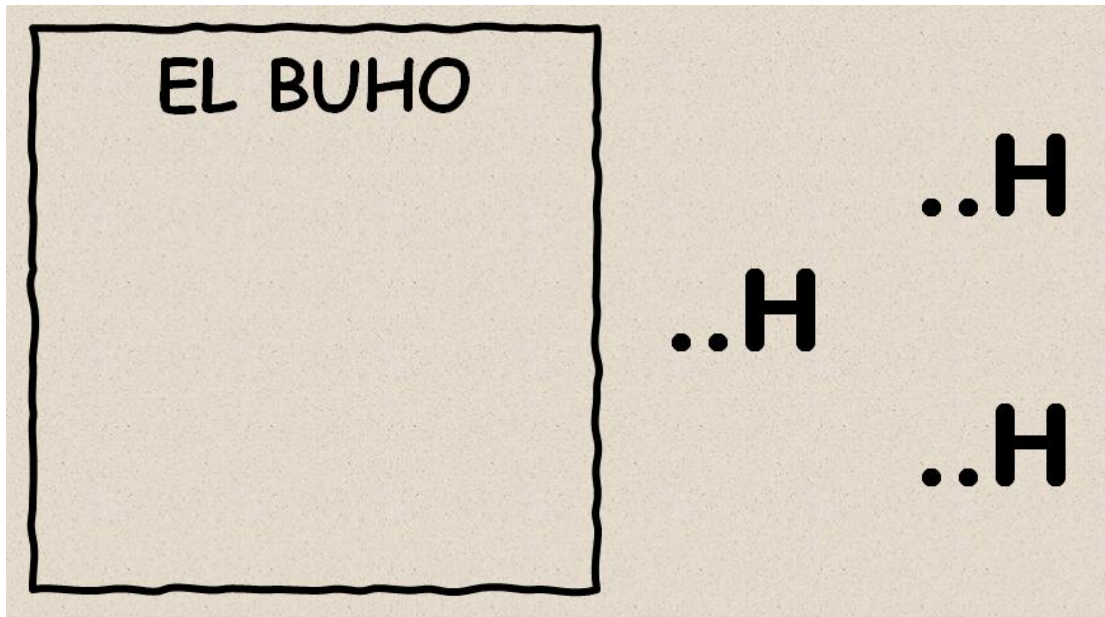
Anexo XXXIX: Témpera de colores mezclado con espuma de afeitar



Anexo XL: Creación del propio animal del alumnado sobre una cartulina negra



Anexo XLI: Maqueta para el *Bestiario* del color negro y el búho



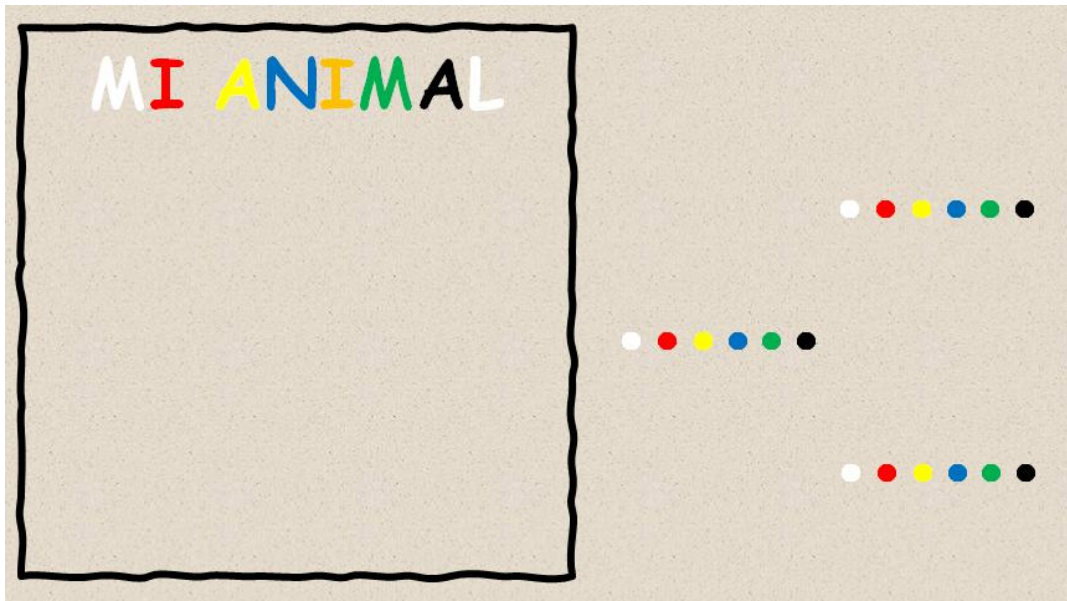
Anexo XLII: Bingo de colores



Anexo XLIII: Pinzas de colores y círculo de conciencia fonológica



Anexo XLIV: Maqueta para el *Bestiario de mi propio animal*



Anexo XLV: Un 67% de los participantes consideran que el libro juego es el recurso más adecuado para estimular la creatividad en lectores visuales

5. ¿Qué tipo de recurso te parece más adecuado para estimular la creatividad y la imaginación en lectores visuales?

100 respuestas

