



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

*EL KAMISHIBAI Y LA NARRACIÓN ORAL
EN EDUCACIÓN INFANTIL*



Autora: Alba González Blasco

Tutora académica: Eva Álvarez Ramos

Curso académico: 2021/2022

En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.



RESUMEN

Con el paso del tiempo, las formas de narrar los cuentos a los más pequeños, tanto fuera como dentro del centro educativo, han ido evolucionando y surgiendo otras nuevas, en las cuales los niños son partícipes y se meten en la historia. Actualmente, en algunos centro se usa mayormente la forma tradicional, en la cual el docente cuenta el cuento y los niños alrededor escuchan. Mientras que, en otros, se emplean esas nuevas formas marionetas, teatro, kamishibai, donde el grado de participación es mucho mayor y, por lo tanto, aumenta la motivación de los alumnos. En este trabajo, se elabora una propuesta didáctica para implementar en un aula de 2º de Educación Infantil, para dar a conocer el *kamishibai* como forma de narrar historias a través de diversos cuentos.

PALABRAS CLAVE

Educación, literatura infantil, cuentos, kamishibai, formas de narrar.



ABSTRACT

Over time, the ways of telling stories to children, both inside and outside the school, have evolved and new ones have emerged, in which the children participate and become part of the story. Currently, in some centres, the traditional form is used, in which the teacher tells the story, and the children listen to it. In other schools, puppets, theatre, kamishibai are used, where the degree of participation is much higher and, therefore, the motivation of the pupils increases. In this work, a didactic proposal is elaborated to be implemented in a 2nd year Infant Education classroom, to introduce *kamishibai* as a way of storytelling through different tales.

KEYWORDS

Education, children's literature, story, *kamishibai*, storytelling forms.



ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	7
2.	OBJETIVOS.....	8
3.	JUSTIFICACIÓN.....	9
3.1.	Justificación del trabajo	9
3.2.	Relación con las competencias del título	9
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
4.1.	Marco legislativo.....	11
4.2.	La literatura infantil.....	11
4.3.	La narrativa infantil: Género narrativo	12
4.4.	El cuento	13
4.5.	Maneras de narrar.....	16
4.5.1.	El <i>Kamishibai</i>	17
5.	DISEÑO	21
5.1.	Contexto	21
5.2.	Planificación curricular	21
5.2.1.	Objetivos.....	21
5.2.2.	Contenidos.....	22
5.2.3.	Temporalización	23
5.2.4.	Metodología.....	24
5.2.5.	Evaluación	26
5.3.	Sesiones de la propuesta.....	27
5.4.	Recursos elaborados para la sesión.....	36
5.5.	Atención a la diversidad	36
5.6.	Evaluación de los resultados	37
6.	CONCLUSIONES.....	38
6.1.	Conclusiones relacionadas con los objetivos	38



6.2. Limitaciones de la propuesta	39
6.3. Futuro de la propuesta	39
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40

ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1. Marioneta oruga.....	28
Ilustración 2. Imágenes frutas.....	28
Ilustración 3. Circuito de la sesión	30
Ilustración 4. Tesoro	30
Ilustración 5. Mapa del tesoro	30
Ilustración 6. Dibujo del tesoro.....	31
Ilustración 7. Fases de la luna con galletas.....	32
Ilustración 8. Ruleta fases de la luna.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Horario escolar	23
Tabla 2. Sesión 1	27
Tabla 3. Sesión 2.....	29
Tabla 4. Sesión 3.....	31
Tabla 5. Sesión 4.....	33
Tabla 6. Sesión 5.....	34



1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que aquí se muestra es una propuesta didáctica para el alumnado de 2º de Educación Infantil, en el que se proponen cinco sesiones, partiendo de diferentes cuentos los cuales son los ejes de las sesiones, es decir, cada sesión se centra en un cuento y en los contenidos involucrados en él. Para contar los cuentos se emplea el *kamishibai* y para el desarrollo de las actividades se utilizan metodologías activas y participativas, donde el alumno es el protagonista de su aprendizaje.

El propósito fundamental de este trabajo es diseñar e implementar una propuesta didáctica vinculada a las diferentes formas de narrar cuentos o historias en Infantil, empleando el *kamishibai* como forma de narrar.

El esquema que tiene el trabajo es: introducción, objetivos justificación, fundamentación teórica, diseño de la propuesta y conclusiones.

Por otro lado, la propuesta se compone de cinco sesiones diferentes, donde el eje de cada una de ellas es un cuento. Todas las sesiones tienen la misma estructura: asamblea inicial, cuento y actividades relacionadas, juego por rincones, almuerzo y patio, momento de relajación y juegos o tareas donde se trabajen los contenidos del cuento. Además, hay que tener en cuenta las sesiones de psicomotricidad, religión y valores e inglés para programar las sesiones.

Por último, y en relación con los objetivos, se han logrado en mayor medida, debido a que la propuesta se orienta en emplear el *kamishibai* como recurso para narrar cuentos y, así permitir al alumnado conocer otras maneras de narrar y donde pueden participar y ser los protagonistas.



2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado es dar a conocer a los niños de Educación Infantil diferentes formas de narrar cuentos, en particular, el *kamishibai*. Se establecen, asimismo, los siguientes objetivos específicos:

- Investigar sobre las diversas maneras de narrar cuentos en Educación Infantil.
- Elaborar una propuesta didáctica para 2º de Educación Infantil de un centro urbano.
- Poner en práctica la propuesta didáctica.
- Reforzar el papel que la literatura infantil, en general, y el cuento, en particular, desempeñan en el desarrollo del alumno.
- Incidir en la importancia de la mediación como herramienta en la promoción lectora.
- Mostrar la viabilidad del *Kamishibai* en la narración oral en el aula.



3. JUSTIFICACIÓN

3.1. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

En el transcurso de los años, el momento de contar cuentos a los más pequeños ha ido cambiando, puesto que los profesores se sentaban en la silla para contar el cuento y los niños a su alrededor los escuchaban, de modo que la implicación de los niños era mínima. No obstante, la evolución de la sociedad ha permitido introducir en las escuelas nuevas formas de narrar historias, no solo de nuestra sociedad, sino de otras culturas o países, aunque existan todavía escuelas donde estos cambios sean escasos.

A los niños pequeños les gusta que los adultos les contemos cuentos todo el rato, aunque se sepan el cuento de memoria. Considero que para que la implicación de los niños sea mayor, habría que modificar las formas de narrar, y para ello emplear otras técnicas en las que puedan participar activamente como pueden ser introducir marionetas, dramatizar o representar la historia, emplear el *kamishibai*...

Del mismo modo, es fundamental comprender la importancia que la narración oral tiene en los primeros años de desarrollo del niño. A través de la misma accede no solo a la palabra, al lenguaje, sino a conocimientos que de otra forma y por su corto desarrollo no logra alcanzar.

No se debe dejar de lado, igualmente, el estrecho y especial vínculo que se establece entre el adulto que lee o narra y el niño que escucha.

Por todas estas razones se ha escogido este tema para realizar este Trabajo de Fin de Grado (TFG).

3.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

La realización de este trabajo, como punto final del Grado de Educación Infantil, conlleva una gran formación y origina un efecto relevante en la consecución de las destrezas generales y particulares indicadas en el plan de estudios e incorporadas en la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Universidad de Valladolid (Universidad de Valladolid, s.f.). Algunas de las destrezas generales son:

- Lograr los conocimientos y la comprensión para el empleo de: aspectos esenciales de nomenclatura educativa; características psicológicas, sociológicas y pedagógicas del



alumno a lo largo de la etapa escolar y en la educación del sistema educativo; objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación que conforman el currículo de Educación Infantil; procedimientos básicos para la enseñanza-aprendizaje...

- Estimular aptitudes que formen al alumno para con el fin de determinar, preparar, efectuar y contemplar procedimientos adecuados de enseñanza-aprendizaje; investigar y reflexionar críticamente las opiniones que expongan las decisiones.
- Indagar acerca de la relevancia y el propósito de la práctica educativa.
- Fomentar habilidades que preparen al alumno para impulsar un espíritu de iniciativa propia y de innovación y creatividad.
- Impulsar la capacidad de investigar acerca de la necesidad de erradicar la exclusión social.

Por otro lado, en cuanto a los objetivos y competencias destacas de la mención de Expresión y Comunicación Artística y Motricidad del Grado de Educación Infantil, según el Vicerrectorado de Docencia y Estudiantes (s.f.), son:

- Diseñar propuestas didácticas que impulsen las destrezas motrices, el dibujo y la imaginación.
- Realizar, implementar y valorar propuestas pedagógicas de Educación Infantil, que repercutan en la evolución de las habilidades de expresión y comunicación a partir de una perspectiva globalizadora.
- Examinar y valorar diversos recursos didácticos vinculados a la expresión y comunicación artística y corporal.



4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. MARCO LEGISLATIVO

Para la realización de este Trabajo Fin de Grado se van a mirar y utilizar las leyes educativas vigentes, y son las siguientes:

- 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.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.
- Orden EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Real Decreto 82/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los Colegios de Educación Primaria.

4.2. LA LITERATURA INFANTIL

Según el DRAE (2021), la literatura, en su segunda acepción, es “Conjunto de producciones literarias de una nación, de una época o de un género”. Por lo tanto, la literatura infantil hace referencia a las obras vinculadas a un público infantil y juvenil. En otras palabras, son las obras escritas, o rescatadas desde el mundo adulto, para niños y que se ajustan a la comprensión de los niños y al entorno que los agrada.

Toda obra literaria requiere una serie de factores esenciales para ajustarse a sus destinatarios, el público infantil. Estos factores son:

- Estimular la creatividad.
- Poseer un lenguaje adecuado.
- Disponer de un sentido agradable y recreativo que estimule la curiosidad y la capacidad intelectual del niño.

El propósito esencial de las obras pertenecientes a este grupo gira en torno a estas ideas:

- Comenzar el paso al imaginario compartido con la comunidad a la que pertenece.



- Promover el área del lenguaje por medio de las maneras narrativas, poéticas, dramáticas del discurso literario.
- Aproximar al alumnado al entorno cercano.
- Fomentar la creatividad y la imaginación.

Teniendo presente cuáles son los propósitos de la literatura infantil, más allá del disfrute, podemos dividirla en cuatro grupos conforme a la función que desempeñe:

- La literatura **como enseñanza**. Hay libros destinados a enseñar a los niños, mostrándoles ejemplos de comportamientos, o se emplean como herramienta escolar adaptada al trabajo sobre diferentes temas.
- La literatura **como experiencia estética**. En estas obras se expone la experiencia artística cercana al alumno.
- La literatura **como experiencia lúdica**. Libros que fomentan el entretenimiento, la distracción y el placer.
- La literatura **como terapia**. Ayuda a vencer circunstancias conflictivas o problemáticas y a comprenderlas.

Además de hablar de estas utilidades, hay que tener presente el valor instrumental de esta, donde las obras que se emplean para obtener un propósito que no se vincula al sentido real de la literatura. No son estas, sin embargo, las obras que nos interesan, al emplear el formato con valores antagónicos a lo literario.

Algunas de las características de la literatura infantil son: temáticas de interés para los niños; lenguaje sencillo y cautivador; fantasía; aventuras; humor; héroes y heroínas; finales felices.

4.3.LA NARRATIVA INFANTIL: GÉNERO NARRATIVO

Se entiende por género u obra narrativa a la exposición de hechos, relatados por un narrador, donde participan los personajes y sucede en el espacio y tiempo.

La organización esencial de estos libros es una distribución temporal, es decir, la historia se lleva a cabo en el tiempo, siguiendo el siguiente esquema: planteamiento/ situación inicial, nudo/ complicación y desenlace.

En todo relato hay un narrador (quien cuenta la historia), personajes (quienes efectúan las acciones), tiempo (modo en que se distribuye el tiempo de la historia y vinculado a la



estructura), espacio (lugar en el que ocurre la acción) y acción (los hechos que ocurren en la historia).

4.4.EL CUENTO

A la hora de definir cuento, hay muchas definiciones, aunque todas ellas son muy parecidas, a continuación, se muestran algunas de ellas:

- Según el DRAE (2021, acepción 1), el cuento es “una narración breve de ficción”.
- Ocaña (2009) define cuento como una sucesión sencilla y ordenada con un contexto detallado resumidamente, donde los personajes están caracterizados y efectúan hechos sencillos para los niños y presentan un final adaptado a los hechos.
- Martín (2007) define cuento como una exposición concreta de una historia, en la cual debe haber hechos, en otras palabras, hay una acción de partida, ocurre un hecho y hay una acción final.

Por lo tanto, teniendo en cuenta esto, defino cuento como el conjunto de acciones simples y ordenadas, que siguen la estructura propia de la narración y donde aparecen los elementos esenciales de un relato.

Por medios de los cuentos se pretenden alcanzar una serie de objetivos: 1) Incrementar la expresión oral con la ayuda de un léxico bueno y variado y la expresión escrita puesto que el alumno quiere aprender a escribir a fin de elaborar sus propias narraciones. 2) Fomentar la imaginación y creatividad. 3) Trabajar la educación en valores gracias a los personajes y los acontecimientos que ocurren.

Vladimir Propp, en 1929, establece, tras el estudio de los cuentos populares de tradición eslava, una serie de elementos repetitivos que se daban en todos ellos y Rodríguez (2010) se ocupa de sintetizar y adecuar las funciones de los cuentos de tradición occidental europea y propone las siguientes:

- Situación inicial de carencia o problema inicia: escasez de alimentos, ausencia o abundancia de primogénitos...
- Convocatoria o reconocimiento del problema: los personajes se percatan del problema.
- Viaje de ida: el héroe o heroína comienza una aventura para desafiarse con el problema.
- Muestra de generosidad o astucia: en el transcurso del viaje, el héroe coincide con un anciano que le pide ayuda.



- Entrega de un objeto mágico: como gratificación a lo previo, la heroína toma un objeto mágico que será fundamental para la resolución del problema.
- Combate: luchan el héroe y su atacante, ganando el héroe con ayuda de su objeto mágico.
- Las pruebas: el héroe o heroína debe superar una pruebas complejas empleando el objeto mágico.
- Viaje de vuelta: solucionado el problema inicial, el héroe regresa a casa.
- Reconocimiento del héroe: debe realizar otras pruebas y ganar, para mostrar quién es.
- Final: el héroe o heroína se casa y el enemigo es condenado.

Pelegrín (1984) clasifica los cuentos en tres grandes grupos:

- Cuentos de fórmula: presentan una organización pautada. Dentro de estos se encuentran: cuentos mínimos, de nunca acabar y acumulativos.
- Cuentos de animales: los personajes principales son animales antropomorfos, con actitudes similares a las de los humanos.
- Cuentos maravillosos: cada personaje tiene una función y se diferencian sin dificultad.

El cuento es un recurso didáctico empleado, frecuentemente, en el ámbito escolar y fuera de él como factor socializador para los niños. Tanto la narración como la lectura de historias constituyen una parte de la enseñanza de los valores sociales. De esta manera, los relatos que nos cuentan de pequeños y los que se leen durante el proceso evolutivo convierten al lector en protagonista de su desarrollo como persona y se adquieren los valores sociales de la cultura en la que habita. Estos valores permiten, al lector, analizar su entorno y otorgar un sentido a las acciones cotidianas. La adquisición de los valores forma parte de una enseñanza fundada en la transmisión cultural (Yubero, 2007).

Algunos de los valores pedagógicos del cuento, según Pelegrín (1984), son:

- Concienciar en torno a la belleza y su expresión, para desarrollar la imaginación.
- Formar a los alumnos para vivir en sociedad, puesto que se presentan conflictos reales de la sociedad.
- Ayudar en la adquisición de conceptos temporales, los hechos ocurren de manera ordenada.
- Adquirir normas de comportamiento, durante la lectura.
- Estimular empatía con los personajes.
- Promover la creatividad por medio de diversas actividades relacionadas con la lectura.



Habitualmente cuando se cuenta un cuento se emplean libros, pero no siempre es imprescindible. En las librerías hay una gran diversidad de libros (variedad de tamaños, formas, desplegables...), pero hay veces que el tamaño o la forma no corresponde con las ilustraciones o con la propia historia. Se pueden emplear otros instrumentos para narrar el cuento como puede ser con marionetas, con figuras de cartón o tela, representando la historia...

Por otro lado, hay que considerar cómo se va a relatar la historia. Primeramente, se escoge el libro más adecuado a la edad del público y se valora la simplicidad o complejidad de la historia, haciendo que esta resulte lo más sencilla y simple posible. Además, el cuento no siempre se debe contar de la misma forma, puesto que a medida que los niños crecen se van introduciendo hechos nuevos en la historia y los niños pueden participar en ella (Martín, 2007).

Como señala en su artículo Escardó (2007), los relatos populares, de autor que se editan en álbumes ilustrados, son apropiados para todos los públicos, debido a que cada uno lo escuchará y vivenciará según lo que le transmita. Además, los cuentos deben contarse con espontaneidad y simpleza para que los adultos presentes en la sala se sientan motivados e inspirados en repetir estas vivencias en sus casas. La hora del cuento no debe sobrepasar el periodo de escuchar con atención que variará de unas personas a otras. El tiempo ideal es entre media hora y tres cuarto de hora, teniendo presente, en todo momento, las capacidades de los niños por lo que es imprescindible dejar pequeños periodos de tiempo entre un cuento y otro. Para diferenciar los momentos de inicio y fin del cuento, es aconsejable emplear pequeños juegos para que los niños sepan cuándo se inicia y finaliza el cuento.

Por otra parte, para relatar un cuento es esencial considerar una serie de factores, según Giménez (1999), son:

- El cuento para contar debe agrandar y gustar al narrador, para que así pueda transmitir los sentimientos que sintió cuando lo escuchó por primera vez.
- El narrador no se aprende la historia de memoria, sino que la conoce en su globalidad, por lo que tiene un principio, una trama y un final.
- El cuentacuentos no hace teatro, es decir, no gesticula exageradamente, no se levanta de su sitio... Este es capaz de crear un espacio invisible donde el público queda atrapado.
- La forma habitual de distribuir el espacio es en semicírculo, donde el narrador está sentado en una silla y el público delante de él, sentados bien en el suelo o en sillas.



- Para captar la atención del público se emplean diversos instrumentos: elementos relacionados con el cuento, canciones de ambientación, adivinanzas o trabalenguas, según la edad del público.

4.5.MANERAS DE NARRAR

Existen diversos métodos para contar historias a los más pequeños desde la más tradicional donde los niños se sientan y escuchan el cuento hasta otras en las que se requiere de su participación (teatro, dramatización, cuentos motores, *kamishibai*...).

En este apartado se comentan brevemente algunas de estas formas y posteriormente, se habla con más detalle del *kamishibai*.

Reina (2009) define teatro como “una rama de las artes escénicas, que consiste en la representación o actuación de historias frente a un público, usando para estos fines el habla, gestos, la mímica, la danza, la música y otros elementos” (p. 1).

El teatro engloba diversos géneros y cada uno de ellos se ajusta al público al que va destinado. Hay géneros adecuados para todos los públicos y otros destinados a un público concreto.

El teatro infantil comprende obras diferentes a las designadas para los adultos. Esta variedad se observa en los textos que se pueden hallar en el mercado editorial. Dentro de esta tipología, se diferencian varias clases: teatro de los niños (elabora por los niños), teatro para los niños (elaborado por los adultos), teatro mixto (es el más usual, el adulto coordina y el niño participa y coopera). Además de estos tres tipos, se añade el juego dramático o dramatización, donde el niño actúa de manera espontánea al reproducir hechos realizados por otros.

La dramatización, según Reina (2009), es un ejercicio planeado en el centro educativo con el fin de estimular la creación y fomentar el desarrollo del individuo.

Pese a que el teatro y la dramatización puedan parecerse, no es así. En la tabla 1, se muestran algunas de las diferencias que hay entre ambos.

Tabla 1.

Diferencias entre teatro y dramatización

Teatro	Dramatización
--------	---------------



Texto escrito	Texto oral
El adulto propone la obra	El adulto no participa
No se modifica la obra	La obra se puede modificar
Importa el final	Importa el proceso
La labor de los artistas y del público son invariables.	La labor de los artistas y del público son variables.
El adulto adjudica el papel al niño	Los niños escogen su papel
La representación está trabajada y ensayada	Es esencial la improvisación y expresión

Fuente: elaboración propia

Para el desarrollo y representación de las obras teatrales, en algunas ocasiones, se emplean diversos elementos, que sirven para motivar o captar la atención de los espectadores, por ejemplo: títeres, marionetas, muñecos de sombras, guiñoles...

Las marionetas son, según Reina (2009), muñecos que se mueven gracias a unos hilos que una persona sostiene desde el escenario y que permanece escondida.

A diferencia de las marionetas, los títeres son muñecos que se coloca en la mano la persona encargada de representar la obra, para ocasionar movimiento.

Los muñecos de sombras son siluetas lisas y opacas, de diversos materiales con unas varillas que permiten el movimiento de las figuras en una pantalla o tela blanca, sobre la que se refleja la imagen gracias a un foco de luz.

El cuento motor es un instrumento educativo que emplea las cualidades didácticas del cuento con el fin de promover las capacidades motrices de los niños, por lo que el cuento motor une las bondades del cuento y de la actividad física. Por estas razones, un cuento motor es una variable del cuento dramatizado, gracias al cual se llevan a cabo las destrezas motrices necesarias en el desarrollo del individuo (Conde y Viciano, 1998). Algunas de las habilidades motrices que se trabajan son: las vinculadas al espacio-tiempo, dominio del cuerpo, respiración, relajación, desplazamientos, lanzamientos...

4.5.1. El *Kamishibai*

Kamishibai significa “drama en papel” y es una manera muy habitual de narrar cuentos en Japón, es decir, es un método de contar cuentos. Además, el *kamishibai* es una expresión cultural de Japón y un método característico del lenguaje oral considerado parte de su herencia cultural.



El *kamishibai* está compuesto por una serie de láminas con ilustraciones en una cara y texto en la otra, que se representa en un teatrillo de madera denominado *butai*. La temática de estos hace referencia a un cuento o a contenidos de aprendizaje, puesto que puede ser empleado como recurso didáctico en el aula (Aldama, 2005 y Turrillas, 2011).

De acuerdo con Álvarez (2017), existen dos formas de usar el *kamishibai* debido a su configuración, por un lado, fomenta la lectura en voz alta y por el otro, la narración oral. Conforme al narrador o al medio donde se realiza, se escoge una u otra forma. La narración oral es relatar una historia empleando la propia voz y el cuerpo, con o sin público, creando un proceso de comunicación el cual transmite un mensaje y recibe una respuesta. Mientras que, en la lectura en voz alta es imprescindible una obra física la cual resulte placentera al narrador para así impresionar al espectador y hacerlo partícipe de la obra.

Ambos métodos pueden verse alterados por el empleo del *kamishibai*, lo que conlleva un instrumento llamativo, pero con un uso escaso en las aulas. Su utilización promueve la narración y aproxima al niño a la literatura por medio de una variedad de métodos, logrando que el alumno se divierta y motive al mismo tiempo que adquiere las habilidades lingüísticas.

Siguiendo con ambos artículos Aldama (2005) y Turrillas (2011), algunas de las características que nos señala del *kamishibai* son las siguientes:

- Se produce una unión especial denominada *kioukan*, en la cual se incorpora al público en la historia haciéndoles sentirse protagonistas de ella.
- El lenguaje que se utiliza debe ser: simple, uso de frases cortas, de diálogos, de onomatopeyas y repeticiones. Además, el texto se adecua a las sensaciones y maneras de pensar de los personajes.
- Los dibujos son muy precisos y grandes, el color resalta detalles o personajes para transmitir sentimientos, las escenas representadas son sencillas, el empleo de diversos planos permite crear diversos efectos y sentimientos y la relación entre texto e imagen debe concordar.
- Un aspecto importante es el desplazamiento o movimiento de las láminas, puesto que hace crecer el interés y las emociones entre el avance y la constancia.
- Es fundamental ordenar bien las láminas en el teatrillo antes de comenzar.
- La utilización del teatrillo para diferenciar la historia de la realidad. El aspecto de las puertas del teatrillo acentúa el desplazamiento de las láminas, al mismo tiempo que contribuye a la concentración en el dibujo del público.



Según Álvarez (2017), la utilización del *kamishibai* promueve la habilidad de la escucha en todos sus modos: la atencional (es una escucha productiva), la marginal (centra la audición en la obra y aísla los ruidos superficiales) y la apreciativa (la audición por disfrute).

Zabalza (2008) establece una serie de habilidades que se promueven, con el empleo del *kamishibai*, en el alumnado con TEA. Algunas de ellas son: “mejora la atención, mejora la discriminación visual, favorece las emisiones vocálicas o el lenguaje oral, favorece el acercamiento al cuento, favorece el concepto de estructura narrativa y favorece la identificación de los dibujos en alumnos con baja visión” (p. 4).

Con los *kamishibai* se pueden trabajar diversos temas según lo que queramos trabajar en el aula o fuera de ella, algunos ejemplos son: fundamentados en historias o fábulas populares del país de origen (Japón), para narrar historias o fábulas propias de nuestra cultura, para trabajar y difundir valores, para trabajar contenidos pedagógicos, para fomentar actitudes positivas en el alumnado, para el placer de escuchar una historia o para trabajar hábitos cotidianos (Turrillas, 2011).

Por otra parte, Turrilla (2011) nos señala en su artículo cómo se realiza la lectura del *kamishibai*, que se detalla a continuación brevemente: inicialmente se instalan las láminas en el teatrillo de forma que la tapa del cuento quede hacia el público. La última lámina está de cara al lector y en ella aparece el texto de la primera imagen. Una vez hemos leído esa parte desplazamos la primera lámina al final, y el público ve la siguiente escena y el lector el texto correspondiente. Al finalizar la lectura, se deja la última lámina como la primera y se cierran las puertas.

Las ilustraciones del *kamishibai* desempeñan un papel importante puesto que ayudan al destinatario a adentrarse en la obra. Además, estas incorporan capacidad comunicativa al relato, captan y estimulan el interés del espectador, agregan valor simbólico (Álvarez, 2017).

Para finalizar se comentan algunas pautas sobre la elaboración del *kamishibai* en el aula, según Aldama (2008):

- La relación entre texto e ilustración debe ser completa.
- Las narraciones para niños pequeños deben ocupar entre 8 y 12 láminas y la lectura de estas dura entre 30 y 60 segundos.
- El texto de la lámina corresponde a la lámina siguiente y en la última lámina está el texto de la primera.



- El relato difunde un mensaje importante.
- La historia sigue la secuencia temporal de todo cuento: introducción, surgimiento de un problema, desarrollo y conclusión.
- Las láminas son vistas desde ciertas distancias coma por lo que se marcan bien los contornos, dibujar grande y claro y no dar muchos detalles.
- Resaltar al personaje principal.
- En la primera lámina aparece el título y autor.
- Para la elaboración de *kamishibai* es recomendable ver y analizar algún otro *kamishibai*, hacer una primera aproximación sobre la historia, decidir el número de láminas según el texto y diseñar los bocetos de las ilustraciones acorde a la historia.



5. DISEÑO

5.1. CONTEXTO

La propuesta didáctica que se desarrolla a continuación va destinada al alumnado de 2.º de Educación Infantil de colegio situado en el centro histórico de la ciudad de Segovia, rodeado de varias instituciones locales y autonómicas y de ámbito cultural.

Se trata de un colegio público, laico y bilingüe, en el que se imparte la Educación Infantil y la Educación Primaria. La sección bilingüe se ofrece en Primaria en diversas áreas.

El centro cuenta con un porcentaje medio de alumnos extranjeros, lo que conlleva una cierta dificultad con el idioma. La media de edad de la población de esta zona hace que la población infantil se vea disminuida y por ello, no se superan las ratios de alumnos. Estas familias tienen un nivel socioeconómico medio, puesto que pertenecen a una clase media trabajadora y un nivel económico medio-alto.

Teniendo en cuenta la edad de los alumnos, presentan un grado de autonomía adecuado desarrollando algunas de las actividades cotidianas básicas. En relación con las habilidades físicas básicas y la motricidad fina y gruesa, tienen adquiridas las correspondientes para su edad.

Los alumnos muestran interés y participación por aprender, siendo la mayoría responsables y capaces de tomar ciertas decisiones. Del mismo modo, muestran una conducta adecuada ante los docentes y el resto de los compañeros.

Finalmente, frente a situaciones conflictivas, unos proceden de manera impulsiva, sin pensar y pegando, mientras que otros tratan de resolverlo adecuadamente.

5.2. PLANIFICACIÓN CURRICULAR

5.2.1. Objetivos

Los objetivos de etapa que se trabajan en esta propuesta, según la LOE 2/2006, son:

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades afectivas.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.



5.2.2. Contenidos

Los contenidos a trabajar en esta propuesta didáctica, según el Decreto 122/2007, son los siguientes:

Área I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Tabla 2.

Contenidos del área I

<i>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen</i>	<i>Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana</i>
- Reconocimiento y manifestación de sentimientos, emociones, vivencias e intereses particulares en diversos estados y actividades.	- Control del comportamiento en diversas situaciones. - Programación ordenada de un hecho para solucionar actividades cotidianas.

Fuente: elaboración propia y Decreto 122/2007

Área II. Conocimiento del entorno

Tabla 3.

Contenidos del área II

<i>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad</i>
- Control del comportamiento en tareas y situaciones que involucran el trabajo en grupo. - Identificación de tradiciones y peculiaridades culturales de nuestra comunidad. - Interés por descubrir formas de vida social y tradiciones del entorno, considerando y apreciando la diversidad.

Fuente: elaboración propia y Decreto 122/2007

Área III. Lenguajes: Comunicación y representación

Tabla 4.

Contenidos del área III

<i>Bloque 1. Lenguaje verbal</i>	<i>Bloque 3. Lenguaje artístico</i>	<i>Bloque 4. Lenguaje corporal</i>
- Empleo del lenguaje oral para expresar emociones, sentimientos, necesidades	- Creación plástica de relatos, historias o hechos de su vida según la secuencia lógica temporal.	- Hallazgo y experimentación con gestos y acciones a modo de recursos cor- lógica temporal.



<p>comas vivencias y difundir información.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad por participar en tareas grupales. - Obediencia a las normas que controlan el intercambio lingüístico. - Audición y asimilación de cuentos, relatos, poesías tradicionales y actuales para el aprendizaje. - Curiosidad por compartir representaciones sentimientos y emociones producidas por las obras literarias. 	<p>porales para la expresión y comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestación de sentimientos y emociones por medio del cuerpo y la identificación en sus compañeros.
---	--

Fuente: elaboración propia y Decreto 122/2007

5.2.3. Temporalización

Para planificar la propuesta didáctica tengo en cuenta el calendario escolar del curso 2021/2022 y el horario escolar del grupo. Según el horario (tabla 1), hay momentos de la jornada destinados a áreas concretas (inglés y religión y valores), por lo que en esas ocasiones no se realizan tareas específicas de la propuesta. En el área de psicomotricidad, las actividades o juegos propuestos van enfocados o vinculados al cuento elegido para ese día.

Tabla 5.

Horario escolar

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:45-10h	Asamblea	Asamblea	Inglés	Asamblea	Asamblea
10-11h					Inglés
11-12h			Almuerzo y recreo		
12-13h		Psicomotricidad		Religión y valores	
13-13:45h					

Fuente: elaboración propia

La propuesta se compone de cinco cuentos a partir de los cuales se proponen diversas actividades vinculadas con ellos para trabajar diferentes contenidos. Cada sesión se planifica



para una jornada escolar, es decir, desde las 8:45h hasta las 13:45h, quedando de la siguiente manera:

El lunes se implementa la primera sesión *La pequeña oruga glotona*. El martes la segunda sesión *El pirata Sam y la isla Arco Iris*. El miércoles la tercera sesión *El vestido de la Luna*. El jueves la cuarta sesión *¡Qué bonito es dar las gracias!* Para finalizar la propuesta, el viernes se implementa la quinta sesión *¿A qué sabe la luna?*

5.2.4. Metodología

Para implementar la propuesta se utilizan metodologías activas y participativas, en las cuales el alumno se convierte en protagonista de su aprendizaje gracias a la cooperación, experimentación y participación. Algunas de estas metodologías son: rutinas de pensamiento, estrategias de aprendizaje cooperativo, aprendizaje cooperativo.

El Aprendizaje Cooperativo, según Johnson, Johnson y Holubec (1999), se ocupa de hacer tareas a partir del trabajo en equipos heterogéneos, fomentando la ayuda entre iguales, es decir, entre unos y otros, obteniendo así un mayor aprendizaje y consiguiendo los objetivos propuestos.

Las características esenciales del Aprendizaje Cooperativo, de acuerdo con García, Traver y Candela (2012), son:

- Tarea y reconocimiento grupal: reforzamiento social, en la cual la actividad consiste en aprender acerca de un tema en grupo, aparte de elaborarlo en común.
- Diversidad en la formación de los grupos e intersubjetividad en la adquisición de saberes. La variedad de los equipos es esencial pues fomenta la adquisición de capacidades básicas con el fin de que se manifieste un conflicto sociocognitivo entre sus integrantes. Por otro lado, la intersubjetividad se guía por medio de un procedimiento que suministra conocimientos e ideas compartidas.
- Compromiso personal y equidad de oportunidades para el éxito, la responsabilidad particular se vincula con el compromiso de cada miembro del equipo en su aprendizaje y en el de los demás. Asimismo, cada uno aprende y avanza según sus capacidades y habilidades educativas.
- La igualdad de roles y la multitud comunicativa variable de los miembros del grupo.
- Importancia de la aparición y del manejo adecuado de conflictos sociocognitivos.



El papel del docente es esencial pues que se encarga de instaurar los objetivos para trabajarlos en las actividades propuestas, para transmitir lo fundamental y conversar con el alumno cuando es necesario.

Algunas de las funciones de los docentes, según García, Traver y Candela (2012), son: atender el trabajo de cada equipo, observar la relación entre los integrantes del grupo, atender a las conversaciones e intervenir cuando la situación lo requiera.

Varas y Zariquiey (2011) distribuyen las estrategias de aprendizaje cooperativo en dos grupos: técnicas de aprendizaje cooperativo formal e informal. Como características de las técnicas informales: son instrumentos ordenados (se decide que hacen los alumnos), se guían a la obtención de los propósitos planteados, son de corta duración, exigen agrupaciones pequeñas... Estas técnicas impulsan los conocimientos previos del alumno, exponen y orientan a los contenidos, promueven la comprensión de las exposiciones, planifica el trabajo, resuelve situaciones problema, reflexiona sobre el aprendizaje... En relación con las técnicas formales son más complejas y reclama un nivel superior de capacidades cooperativas.

Algunos ejemplos de técnicas de aprendizaje cooperativo informal (“Lo que sé y lo que sabemos”, “Frase mural”, “El juego de las palabras”, “Cabezas juntas numeradas” ...) y técnicas de aprendizaje cooperativo formal (“Trabajo en Equipo – Logro Individual (TELI)”, “Torneo de Juegos por Equipos (TJE)”, “Rompecabezas” ...).

Las Rutinas de Pensamiento, según Gómez-Barreto y Pinedo (2020), integran las ocho fuerzas culturales que forman la cultura del pensamiento visible.

El pensamiento visible transforma los métodos de enseñanza-aprendizaje de los procesos tradicionales básicos en el diálogo y admisión de contenidos y focalizarse en la reflexión, avance y uso de los contenidos (Perkins, 2001). El Pensamiento Visible “se refiere a cualquier tipo de representación observable que documente y apoye el desarrollo de las ideas, preguntas, razones y reflexiones en desarrollo de un individuo o grupo” (Tishman y Palmer, 2005, p.2).

Las rutinas de pensamiento fomentan el avance del pensamiento durante el proceso de aprendizaje, la evolución en el alumno de la capacidad de razonar y reflexionar respecto a su aprendizaje. En el aula tienen un papel esencial conforme a lo que se intenta impulsar: rutinas de control, instructivas, interactivas y de pensamiento. Estas últimas se fragmentan en tres



tipos, conforme a nuestros fines: 1) rutinas para representar y explorar ideas (Veo-Pienso-Me pregunto, Puente 3-2-1...), 2) para sintetizar y organizar ideas (Titular, CSI: Color, Símbolo, Imagen...) y 3) para explorar las ideas más profundamente (Círculo de los puntos de vista, Oración-Frase-Palabra...) (Gómez-Barreto y Pinedo, 2020).

5.2.5. Evaluación

Los criterios de evaluación que se tienen en cuenta para valorar las actividades de esta propuesta didáctica, según el Decreto 122/2007, son los siguientes:

Área I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Identificar ciertas secuencias temporales de una acción.
- Reconocer los sentidos e identificar las sensaciones y percepciones que puede experimentar con ellos.
- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración.

Área II. Conocimiento del entorno

- Identificar algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra comunidad.
- Interesarse por otras formas de vida social del entorno, respetando y valorando la diversidad.
- Actuar de acuerdo con las normas socialmente establecidas.

Área III. Lenguajes: Comunicación y representación

- Comunicar por medio de la lengua oral sentimientos, vivencias, necesidades e intereses.
- Utilizar formas convencionales del lenguaje para saludar, pedir disculpas... y regular su conducta.
- Interpretar y etiquetar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.
- Dibujar escenas con significado y describir el contenido.

En cuanto a las técnicas que voy a emplear para evaluar son: la observación directa, la fotografía y el cuaderno de campo, en el que se anotan aspectos relevantes ocurridos durante la sesión.



5.3. SESIONES DE LA PROPUESTA

Todas las sesiones siguen una misma estructura: para comenzar la jornada, se realiza la asamblea. Seguidamente, se contextualiza al alumnado sobre el cuento y se procede a contarlo y se realizan actividades vinculadas con el cuento para trabajar diversas áreas y contenidos. A continuación, juegan en los rincones, se toman el almuerzo y salen al patio. Al volver del patio, se llevan a cabo rutinas de relajación. Después, se realiza una ficha para recopilar los contenidos trabajados. Para finalizar la jornada, se les deja jugar con plastilina.

La asamblea se divide en varias partes (canción de buenos días, dibujo y nombre del maquinista, pasar lista, día de la semana...). Para mostrar las diferentes partes de la asamblea, he diseñado, empleando las TIC, un modelo según como lo realiza la docente de mi aula de referencia en las prácticas ([Asamblea 4 años](#)).

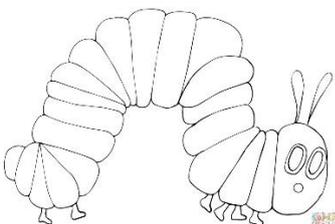
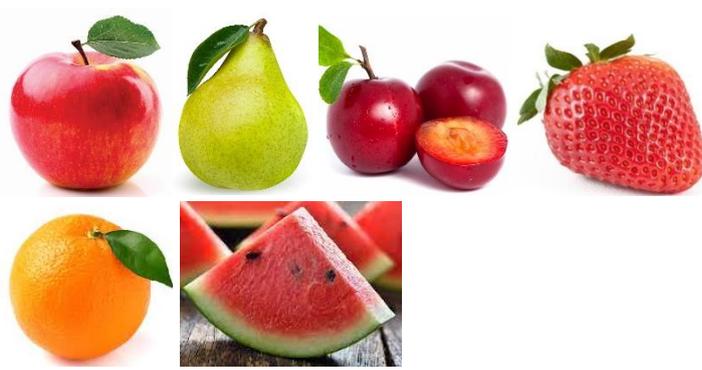
Cada una de las sesiones se explica y detalla en una tabla que consta de los siguientes apartados: objetivos, contenidos, desarrollo, temporalización, recursos y evaluación.

SESIÓN 1. *La pequeña oruga glotona*

Tabla 6.

Sesión 1

TÍTULO	<i>La pequeña oruga glotona</i>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Escuchar y comprender el cuento.• Trabajar contenidos a partir del cuento.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">○ Cuento <i>La pequeña oruga glotona</i>.○ Escucha y comprensión del cuento.○ Cumplimiento de las normas durante el cuento.○ Motricidad fina: recortar, pintar.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza la asamblea correspondiente, siguiendo el modelo indicado previamente. A continuación, los alumnos realizan el dibujo de la noticia y escriben algunas palabras de la frase de la noticia.✓ Se cuenta el cuento de La pequeña oruga glotona. Posteriormente, cada alumno hace una marioneta del personaje en cartulina (ilustración 1) y se realizan varias preguntas sobre el cuento:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Qué le pasa a la oruga después de comer tanto?○ ¿En qué se convierte la oruga?○ ¿Os ha gustado el cuento?

	<p>○ ¿Qué es lo que más o menos te ha gustado?</p> <p>✓ Una vez finalizada la actividad, los alumnos juegan a los rincones, almuerzan y salen al patio. A la vuelta del patio, se reposa varios minutos.</p> <p>✓ A continuación, se trabajan las frutas recordando las que aparecen en el cuento (nombres, forma, color, planta de la que proceden...). Para ello, se muestran las imágenes de las frutas (ilustración 2) y, por turnos, cada alumno nos habla de una fruta.</p> <p>Ilustración 1.</p> <p><i>Marioneta oruga</i></p>  <p><i>Fuente: Google</i></p> <p>Ilustración 2.</p> <p><i>Imágenes frutas</i></p>  <p><i>Fuente: Google</i></p> <p>✓ Para finalizar la jornada, los niños juegan con la plastilina hasta la hora de irse.</p>
<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Asamblea: 1 hora aproximadamente. Cuento + preguntas: 15 minutos aproximadamente. Rincones: 30 minutos aproximadamente. Almuerzo + patio: 1 hora aproximadamente. Marioneta personaje: 40 minutos aproximadamente. Plastilina: 30 minutos aproximadamente.</p>



RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">- Teatrillo <i>kamishibai</i>- Láminas cuento- Imágenes de las frutas (ilustración 1)- Marioneta de la oruga (ilustración 2)- Palos de helado- Material escolar básico: pinturas, lápiz, tijeras...
EVALUACIÓN	Para evaluar la sesión se emplea la observación directa y el cuaderno del docente.

Fuente: elaboración propia

SESIÓN 2. *El pirata Sam y la isla Arco Iris*

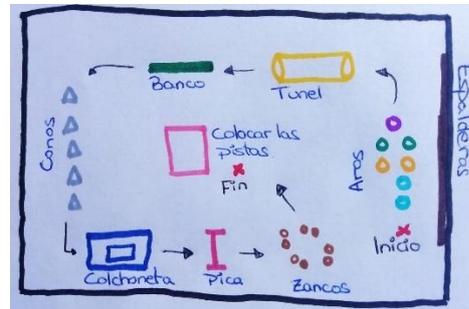
Tabla 7.

Sesión 2

TÍTULO	<i>El pirata Sam y la isla Arco Iris</i>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Escuchar y comprender el cuento.• Trabajar contenidos a partir del cuento.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">○ Cuento <i>El pirata Sam y la isla Arco Iris</i>.○ Escucha y comprensión del cuento.○ Cumplimiento de las normas durante el cuento.○ Motricidad gruesa: desplazamientos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza la asamblea correspondiente, siguiendo el modelo indicado previamente.✓ Se cuenta el cuento de <i>El pirata Sam y la isla Arco Iris</i>. Posteriormente, se realizan varias preguntas sobre el cuento:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Os ha gustado el cuento?○ ¿Qué es lo que más o menos te ha gustado?○ ¿Qué personajes aparecen?○ ¿Qué le ocurre a Sam?✓ Una vez finalizada la actividad, los alumnos juegan a los rincones, almuerzan y salen al patio. A la vuelta del patio, se reposa varios minutos.✓ A continuación, tiene lugar la sesión de psicomotricidad. Previamente se realiza un pequeños calentamiento y la actividad principal consiste en un circuito (ilustración 3) en el que se obtienen las partes del tesoro (ilustración 4), tras la realización de las pruebas siguiendo el mapa (ilustración 5) que al finalizar deben juntar y descubrirán de que se trata.

Ilustración 3.

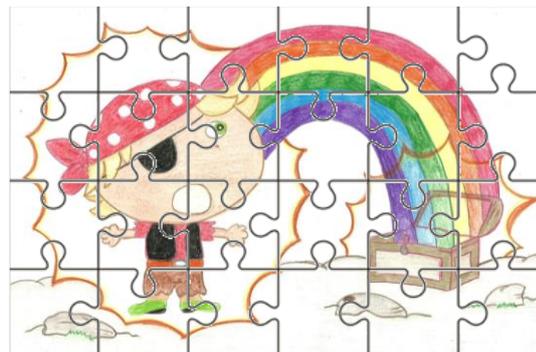
Circuito de la sesión



Fuente: elaboración propia

Ilustración 4.

Tesoro



Fuente: elaboración propia

Ilustración 5.

Mapa del tesoro



Fuente: elaboración propia y Genially

✓ De vuelta en el aula, se realiza una pequeña asamblea para comentar la sesión (¿Qué les ha gustado más o menos?,

	<p>¿Qué pruebas han realizado? ...) y pintan el dibujo resultante del puzle (ilustración 6).</p> <p>Ilustración 6.</p> <p><i>Dibujo del tesoro</i></p>  <p><i>Fuente:</i> Google</p> <p>✓ Para finalizar la jornada, los niños juegan con la plastilina hasta la hora de irse.</p>
TEMPORALIZACIÓN	<p>Asamblea: 1 hora aproximadamente.</p> <p>Cuento + preguntas: 15 minutos aproximadamente.</p> <p>Rincones: 30 minutos aproximadamente.</p> <p>Almuerzo + patio: 1 hora aproximadamente.</p> <p>Psicomotricidad: 50 minutos aproximadamente.</p> <p>Pintar el dibujo: 20 minutos aproximadamente.</p> <p>Plastilina: 15 minutos aproximadamente.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Teatrillo <i>kamishibai</i>. - Láminas del cuento. - Material escolar básico: pinturas, lápiz, tijeras... - Dibujos para colorear (ilustración 6). - Piezas del puzle (ilustración 4). - Mapa del tesoro (ilustración 5). - Material para la sesión de psicomotricidad.
EVALUACIÓN	<p>Para evaluar la sesión se emplea la observación directa y el cuaderno del docente.</p>

Fuente: elaboración propia

SESIÓN 3. *El vestido de la Luna*

Tabla 8.

Sesión 3

TÍTULO	<i>El vestido de la Luna</i>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender el cuento. • Trabajar contenidos a partir del cuento.

<p>CONTENIDOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuento <i>El vestido de la Luna</i>. ○ Escucha y comprensión del cuento. ○ Cumplimiento de las normas durante el cuento. ○ La luna: características y fases de la luna
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El alumnado tiene inglés la primera hora, por lo que no hay asamblea. ✓ Se cuenta el cuento de El vestido de la Luna. Posteriormente, se realizan varias preguntas sobre el cuento: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Os ha gustado el cuento? ○ ¿Qué es lo que más o menos te ha gustado? ○ ¿Qué quería la luna? ○ ¿Qué le ha pasado a la luna? ¿Cómo la quedaba el vestido? ✓ Una vez finalizada la actividad, los alumnos juegan a los rincones, almuerzan y salen al patio. A la vuelta del patio, se reposa varios minutos. ✓ Seguidamente, se trabajan las fases de la luna. Para ello, se muestra un pequeño video La Luna donde nos habla de la luna (características, fases...). Posteriormente, con ayuda de unas galletas Oreo, se muestran las diferentes fases para que los niños las identifiquen (ilustración 7). Para que los niños adquieran los conocimientos, cada uno de ellos realiza una ruleta con las fases de la luna (ilustración 8). <p>Ilustración 7.</p> <p><i>Fases de la luna con galletas</i></p>  <p>Fuente: Google</p>

	<p>Ilustración 8.</p> <p><i>Ruleta fases de la luna</i></p>  <p><i>Fuente: Google</i></p> <p>✓ Para finalizar la jornada, los niños juegan con la plastilina hasta la hora de irse.</p>
TEMPORALIZACIÓN	<p>Cuento + preguntas: 15 minutos aproximadamente.</p> <p>Rincones: 30 minutos aproximadamente.</p> <p>Almuerzo + patio: 1 hora aproximadamente.</p> <p>Video + explicación: 15 minutos aproximadamente.</p> <p>Ruleta fases: 40 minutos aproximadamente.</p> <p>Plastilina: 20 minutos aproximadamente.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Teatrillo <i>kamishibai</i> - Láminas cuento - Material escolar básico: pinturas, lápiz, tijeras... - Galletas. - Video. - Plantillas ruleta (ilustración 8).
EVALUACIÓN	<p>Para evaluar la sesión se emplea la observación directa y el cuaderno del docente.</p>

Fuente: elaboración propia

SESIÓN 4. ¡Qué bonito es dar las gracias!

Tabla 9.

Sesión 4

TÍTULO	<i>¡Qué bonito es dar las gracias!</i>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender el cuento. • Trabajar contenidos a partir del cuento.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuento <i>¡Qué bonito es dar las gracias!</i> ○ Escucha y comprensión del cuento.



	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cumplimiento de las normas durante el cuento. ○ Valores sociales: gratitud.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realiza la asamblea correspondiente, siguiendo el modelo indicado previamente. ✓ Se cuenta el cuento de <i>¡Qué bonito es dar las gracias!</i> Posteriormente, los alumnos realizan un dibujo sobre el cuento y se realizan varias preguntas sobre el cuento: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Os ha gustado el cuento? ○ ¿Qué es lo que más o menos te ha gustado? ○ ¿Por qué está contenta Carlota? ○ ¿Por qué se pone triste Carlota? ○ ¿Qué ha llevado al cole Carlota? ✓ Una vez finalizada la actividad, los alumnos juegan a los rincones, almuerzan y salen al patio. A la vuelta del patio, se reposa varios minutos. ✓ A continuación, tiene lugar la sesión de religión y valores. Con los niños de valores se refuerza la gratitud, valor trabajado en el cuento y se cuentan otros cuentos que trabajen este mismo valor (<i>La abuela</i>, <i>La araña agradecida</i>). ✓ Para finalizar la jornada, los niños juegan con la plastilina hasta la hora de irse.
TEMPORALIZACIÓN	<p>Asamblea: 1 hora aproximadamente. Cuento + preguntas: 15 minutos aproximadamente. Dibujo del cuento: 15 minutos aproximadamente. Rincones: 30 minutos aproximadamente. Almuerzo + patio: 1 hora aproximadamente. Plastilina: 30 minutos aproximadamente.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Teatrillo <i>kamishibai</i> - Láminas cuento - Material escolar básico: pinturas, lápiz, tijeras... - Folios.
EVALUACIÓN	<p>Para evaluar la sesión se emplea la observación directa y el cuaderno del docente.</p>

Fuente: elaboración propia

SESIÓN 5. ¿A qué sabe la luna?

Tabla 10.

Sesión 5

TÍTULO	<i>¿A qué sabe la luna?</i>
--------	-----------------------------



OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Escuchar y comprender el cuento.• Trabajar contenidos a partir del cuento.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">○ Cuento <i>¿A qué sabe la luna?</i>○ Escucha y comprensión del cuento.○ Cumplimiento de las normas durante el cuento.○ Animales.○ Refuerzo contenidos de la luna (sesión 3).
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza la asamblea correspondiente, siguiendo el modelo indicado previamente.✓ Al tener inglés después, el cuento y las actividades se realizan después del recreo.✓ Finalizado inglés, los alumnos almuerzan y sale al patio. A la vuelta, se reposa varios minutos.✓ Se cuenta el cuento de <i>¿A qué sabe la luna?</i> Posteriormente, se realizan varias preguntas sobre el cuento:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Os ha gustado el cuento?○ ¿Qué es lo que más o menos te ha gustado?○ ¿Qué animales aparecen en el cuento?✓ A continuación, se realiza una ficha interactiva, donde los alumnos deben colocar en orden a los animales para llegar a la luna.✓ Después, se elabora un mural, donde cada niño plasma su huella con el color de uno de los animales que aparecen en el cuento, y dibujan la cara y en la parte superior se coloca un plato a modo de luna.✓ Para finalizar la jornada, los niños juegan con la plastilina hasta la hora de irse.
TEMPORALIZACIÓN	Asamblea: 1 hora aproximadamente. Cuento + preguntas: 15 minutos aproximadamente. Almuerzo + patio: 1 hora aproximadamente. Ficha interactiva: 10 minutos aproximadamente. Mural: 40 minutos aproximadamente. Plastilina: 15 minutos aproximadamente.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">- Teatrillo <i>kamishibai</i>- Láminas cuento- Material escolar básico: pinturas, lápiz, témperas...- Papel continuo.
EVALUACIÓN	Para evaluar la sesión se emplea la observación directa y el cuaderno del docente.

Fuente: elaboración propia



5.4. RECURSOS ELABORADOS PARA LA SESIÓN

Para llevar a cabo, adecuadamente, cada una de las sesiones, estas requieren de la elaboración de materiales y recursos. A continuación, se especifican los necesarios para cada una de ellas:

En la sesión 1, se emplean imágenes de las diferentes frutas (ilustración 2) que aparecen en el cuento. Además, para la elaboración de la marioneta de la oruga, se utiliza la ilustración 1 junto con palos de helado.

En la sesión 2, para la sesión de psicomotricidad se diseña el circuito a seguir (ilustración 3). También es necesario la realización de un mapa del tesoro (ilustración 5) para que los niños, en todo momento, sepan cuánto les falta para descubrir el tesoro. Para ello, dejen montar el puzzle (ilustración 4) con las piezas que van encontrando tras cada prueba. Finalmente, se entrega a cada niño una hoja con el dibujo del puzzle (ilustración 6).

Para la sesión 3 se necesitan galletas tipo Oreo, para la explicación de las fases de la luna (ilustración 7) y las plantillas para la construcción de la ruleta de las fases (ilustración 8).

Para la sesión 4 no se requiere de ningún material específico, puesto que se utilizan las TIC, con la visualización de diversos videos.

Por último, para la sesión 5 no se necesita elaborar ningún material, ya que se realiza una ficha interactiva con ayuda del ordenador. Además, para hacer el mural se usa el material escolar que hay en clase.

5.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para el buen desarrollo de las sesiones, se necesita adaptarlas al ritmo de aprendizaje de cada uno de los niños. Por este motivo, habrá sesiones que se implementen completamente y sin gran dificultad y otras que requieran más tiempo y, por lo tanto, no se lleguen a realizar enteras.

A pesar de contar con una niña con leucemia y otra con retraso simple del lenguaje, no se requieren adaptaciones significativas.



5.6. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

Inicialmente, la propuesta diseñada en el presente trabajo iba a ser implementada en el centro durante mi periodo de prácticas, pero por falta de tiempo y otros inconvenientes no la he podido llevar a cabo. Además, por esta razón, no he podido evaluar los resultados.

Sin embargo, cuando esté dando clases, en un futuro próximo, llevaré a cabo la propuesta para así cumplir con todos los objetivos planteados en este trabajo.



6. CONCLUSIONES

6.1. CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LOS OBJETIVOS

Para concluir con este trabajo, considero imprescindible verificar los objetivos establecidos en el mismo, comprobando si se han cumplido y examinando cada uno de ellos con el fin de realizar mejoras para próximas ejecuciones de la propuesta.

El primero de los objetivos, indagar sobre las diversas maneras de narrar cuentos en Educación Infantil, se ha cumplido. Para plantear esta propuesta, previamente, he consultado diversos artículos y libros acerca de la literatura infantil, las maneras de contar cuentos, el *kamishibai*... para realizar la fundamentación teórica, y a posteriori, proponer la propuesta. Esta consiste en contar varios cuentos utilizando el *kamishibai* y partiendo del cuento, realizar actividades y trabajar los contenidos del currículo.

El segundo de los objetivos, elaborar una propuesta didáctica para 2.º de Infantil de un centro urbano, también se ha logrado. El proyecto está formado por cinco sesiones (todas con la misma estructura), cada una centrada en un cuento (*La pequeña oruga glotona*, *El pirata Sam y la isla Arco Iris*, *El vestido de la Luna*, *¡Qué bonito es dar las gracias!*, *¿A qué sabe la luna?*) y se proponen actividades para trabajar los contenidos vinculados con ellos (la luna, alimentos...). Se emplean metodologías activas, donde el alumno se convierte en protagonista de su aprendizaje.

El tercero de los objetivos, implementar la propuesta, no se ha cumplido. Pese a que mi intención era desarrollarla con los niños, debido a la falta de tiempo no ha sido posible.

El cuarto de los objetivos, reforzar el papel que la literatura infantil, en general, y el cuento, en particular, desempeñan en el desarrollo del alumno, no se ha cumplido totalmente, es decir, al no poder implementar la propuesta no se aprecia ese refuerzo en el desarrollo del niño, pero considero que cuando la implemente en el aula, y de manera habitual, el desarrollo del individuo va a ser completo.

El quinto de los objetivos, incidir en la importancia de la mediación como herramienta en la promoción lectora, se cumple parcialmente. Con la propuesta diseñada, se muestra al alumno la relevancia que tiene la lectura para adquirir una serie de valores y trabajar los contenidos necesarios.



El último de los objetivos, mostrar la viabilidad del *Kamishibai* en la narración oral en el aula, no se ha cumplido, sin embargo, con la propuesta planteada pienso que se expone la efectividad de la narración oral empleando el *kamishibai*.

Relacionado con estos objetivos, el principal del trabajo es dar a conocer a los niños de Educación Infantil diferentes formas de narrar cuentos, en particular, el *kamishibai*, no se ha cumplido, debido a que no me he podido llevar a cabo la propuesta. Sin embargo, tanto el TFG como la propuesta didáctica, se basan en acercar a los alumnos y a los docentes a conocer nuevas formas de contar cuentos y emplearlas, sin olvidar la forma tradicional, puesto que hay ocasiones en las que los alumnos son meros espectadores y necesitan vivenciar y participar en el cuento para sentirse más motivados.

6.2. LIMITACIONES DE LA PROPUESTA

Reitero que, pese a no poder implementar la propuesta, considero que no presenta limitaciones ni para los docentes ni para el alumnado, puesto que las sesiones se desarrollan partiendo del cuento y ante cualquier problema o dificultad se adapta al alumnado.

6.3. FUTURO DE LA PROPUESTA

A pesar de no haber podido implementar la propuesta, en mi futuro próximo como docente tanto de primaria como de infantil, lo llevaré a cabo en las diferentes aulas por las que pase, adaptándolo al nivel y realizando las mejoras oportunas a medida que las vaya observando, para poder así cumplir con todos los objetivos establecidos.



7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldama, C. (2005). La magia del *kamishibai*. *Revista TK* (17), 153-162.
- Aldama, C. (2008). Cómo elaborar un *kamishibai*. *Mi biblioteca: la revista del mundo bibliotecario*, 15, 48-52.
- Álvarez, E. (2017). Érase una vez el *kamishibai*: técnicas para la lectura en voz alta y la narración oral de cuentos en educación infantil. *V Congreso Internacional de Avances en Ciencias de la Educación y el Desarrollo* (661-666), Asociación Española de psicología Conductual.
- Anónimo. (s. f.). *¡Qué bonito es dar las gracias!*
https://kamishibai.educacion.navarra.es/download/castellano/%25C2%25A1Que-bonito-es-dar-las-gracias_2.pdf
- Artigas, N. y Sainz, S. (2010/2011). *¿A qué sabe la luna?*
<https://kamishibai.educacion.navarra.es//wp-content/uploads/2011/11/%c2%bfA-qu%c3%a9-sabe-la-Luna.pdf>
- Asociación “Amigos del *Kamishiba*”. (s. f.). *Kamishibai* [Blog del proyecto *Kamishiba*].
<https://kamishibai.educacion.navarra.es/kamishibais/descargar-kamishibais/>
- Beriain, B. (s. f.). *El vestido de la Luna*.
<https://kamishibai.educacion.navarra.es/download/castellano/El-vestido-de-la-Luna-Ilargiaren-soinkea.pdf>
- Conde, J. C. y Viciano, V. (1998). El cuento motor: un instrumento educativo para la globalización de los contenidos del currículum de educación infantil. *Revista: Aula de Innovación Educativa*, 76, 49-52.
- 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. *Boletín Oficial de Castilla y León*, de 2 de enero de 2008, 1, 6-16.
- Escardó, M. (2007). La hora del cuento en la biblioteca o cuando la lectura nos hace cosquillas en los oídos. *Aula de infantil. El tiempo del cuento*, 35, 18-21.



- García, R., Traver, J.A. y Candela, I. (2012). Aprendizaje Cooperativo. Fundamentos, características y técnicas. *Escuela solidaria, cuaderno 11*.
<https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf>
- Giménez, L. (1999). Cómo contar cuentos. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 78, 11-14.
- Gómez-Barreto, I. y Pinedo, R. (2020). Cultura del Pensamiento y fuerzas culturales (*Apuntes Módulo 2 MOOC Pensamiento visible para la docencia*). MiríadaX y Universidad de Valladolid.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. ASCD.
- Larrea, L. (2010/2011). *La pequeña oruga glotona*.
<https://kamishibai.educacion.navarra.es/download/castellano/La%20peque%C3%B1a%20oruga%20glotona.pdf>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado, de 4 de mayo*, 106, 17158 a 17207.
- Martín, L. (2007). Cuéntame un cuento. *Aula de infantil. El tiempo del cuento*, 35, 9-13.
- Ocaña, M.^a. J. (noviembre de 2009). El cuento: su valor educación en el aula de infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5, 1-6.
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado, 5 de enero de 2008*, 5, 1016-1036.
- Orden EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León, de 12 de mayo de 2008*, 89, 8737-8743.
- Pelegrín, A.M. (1984). *La aventura de oír: cuentos y memorias de tradición oral*. Cincel.
<https://www.cervantesvirtual.com/obra/la-aventura-de-oir-cuentos-y-memorias-de-tradicion-oral--0/>
- Perkins, D. (2001). *¿Cómo Hacer Visible El Pensamiento?* Conferencia impartida en la Escuela de Graduados en Educación de la Universidad de Harvard. Trad. De Patricia León y María Ximena Barrera, 1-4.



- Real Academia Española. (2021). Literatura. En *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed. [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [10 de marzo del 2022].
- Real Academia Española. (2021). Cuento. En *Diccionario de la lengua española*. 23.^a ed. [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [8 de febrero del 2022].
- Real Decreto 82/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los Colegios de Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, de 20 de febrero de 1996, 44, 6061-6074.
- Reina, C. (2009). El teatro infantil. *Revista digital: innovación y experiencias educativas*, 15, 1-13. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_2.pdf
- Remacha, A. y Labeaga, J. (s.f.). *El pirata Sam y la isla Arco Iris*. <https://kamishibai.educacion.navarra.es/download/castellano/El-pirata-Sam-y-la-isla-de-Arco-Iris-Ainhoa-Remacha.pdf>
- Rodríguez, A. (junio de 2010). “Acerca de la definición de Cuento Popular”. Simposio sobre Literatura Popular en la sede de la Fundación Joaquín Díaz, Uruña, Valladolid. <http://www.aralmodovar.es/articulos-conferencias/acerca-definicion-cuento-popular-47>
- Tishman, S. y Palmer, P. (2005). Pensamiento Visible. *Leadership Compass*, 2(4), 4–6.
- Turrillas, M.^a. T. (2011). El *kamishibai*. *Revista arista digital*, 4, 778-784.
- Universidad de Valladolid. (s.f.). *Competencias de Grado de Educación de Infantil*. https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/documentos/edinfsg_competencias.pdf
- Varas, M. y Zariquiey, F. (2011). Anexo 1: Técnicas formales e informales de Aprendizaje Cooperativo. En J. C. Torrego (Coord.), *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo*. (505-560). SM. <http://www3.uah.es/convivenciayaprendizajecooperativo/wp-content/uploads/2016/05/Alumnos-con-altas-capacidades-y-aprendizaje-cooperativo-Libro-Torrego.pdf>



Planificación de las enseñanzas del Grado en Educación Infantil. Universidad de Valladolid.

https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/_documentos/educacioninfantil_distribucion.pdf

Yubero, S. (2007). Los valores en las lecturas. La lectura como valor. *Aula de infantil. La documentación*, 39, 43-46.

Zabalza, T. (2008). *Kamishibai* “otra manera de contar cuentos”. *XIV Congreso Nacional AETAPI* (1-6). Educación Navarra.