



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO
SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

4º CURSO

La literatura popular y alfabetización transmedia en el ámbito de la Educación Infantil.

Alumna: Paula Pascual Aragón

Tutor: Eduardo Fernández Rodríguez

Valladolid, 21 de junio de 2024

Resumen

En la actualidad la literatura popular no está muy presente y en las aulas se están olvidando las obras populares, que en otros momentos se han transmitido de manera oral y que han recolectado el saber del pueblo. Los cuentos populares se han ido seleccionando de manera intuitiva como aptos para la formación emocional de los niños.

La alfabetización transmedia permite contar una historia de diferentes maneras y a través de diferentes formatos. Esta alfabetización en la escuela está orientada hacia las metodologías activas, haciendo que los alumnos sean los creadores de su propio aprendizaje. La alfabetización transmedia aplicada al aula puede realizarse a través de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, la gamificación y trabajo en equipo.

A través de la situación de aprendizaje planteada se va a promover una propuesta didáctica en educación infantil en la que el cuento popular sea el protagonista a través del juego y de las nuevas tecnologías para que los niños y niñas puedan disfrutar de él. Al igual que se van a acercar al hecho literario activamente ya que van a ser partícipes de su creación.

Palabras clave: literatura popular, cuento, alfabetización transmedia, propuesta didáctica y educación infantil.

Abstract

Nowadays popular literature is not present, and, in the classroom, popular tales are being forgotten, which in other times have been transmitted orally and they have collected cultural knowledge. Popular tales have been intuitively selected as suitable for the emotional education of children.

Transmedia literacy allows you to tell a story in different ways and through different formats. This literacy in the school is oriented towards active methodologies, making the students the creators of their own learning. Transmedia literacy applied to the classroom can be done through the didactic methodologies: Project-Based Learning, gamification and teamwork.

Through the “learning situation” suggested, a didactic proposal will be created in preschool education, in which the popular tale is the principal aspect through the game and new technologies making the children enjoy it. They will also approach the literacy actively because they are going to participate in its creation.

Keywords: popular literature, tales, transmedia literacy, didactic proposal and preschool education.

Índice

Resumen	3
Abstract	3
1. <i>Introducción</i>	5
2. <i>Justificación</i>.....	5
3. <i>Objetivos TFG</i>.....	7
4. <i>Fundamentación Teórica</i>	8
4.1. <i>Literatura Infantil</i>	8
4.2. <i>Literatura Popular Oral</i>	8
4.3. <i>Aplicación de la Literatura Popular en el aula</i>.....	12
4.4. <i>Alfabetización Transmedia</i>.....	14
4.5. <i>Multimodalidad</i>	16
4.6. <i>Alfabetización Transmedia y lectura multimodal</i>	17
4.7. <i>Literacidad como noción multidimensional</i>.....	20
5. <i>Propuesta de Intervención</i>	23
6. <i>Conclusiones</i>.....	42
7. <i>Referencias Bibliográficas</i>	44
8. <i>Anexos</i>.....	48

1. Introducción

Con este Trabajo de Fin de Grado se quiere conocer la importancia de la literatura popular infantil, en especial del cuento popular, para ello se va a hacer un revisión bibliográfica sobre la literatura popular oral y la aplicación de esta a un aula de Educación Infantil y también de la alfabetización transmedia, para lo que se va investigar sobre la multimodalidad, la alfabetización transmedia relacionada con la lectura multimodal y por último la literacidad como noción multidimensional.

En el documento además de la revisión bibliográfica, aparece una propuesta didáctica que se ha realizado a partir de la información recogida previamente. También se hace una selección de las competencias que aparecen en la memoria del Graduado/a en Educación Infantil y hay unos objetivos que se quieren conseguir con el TFG.

En la propuesta didáctica aparece explicada la metodología que se va a utilizar y cada una de las actividades que se van a realizar. Para la evaluación se plantea una rúbrica para saber si el alumno ha adquirido los contenidos trabajados. Por último, se ha realizado un apartado de conclusiones a través de la reflexión. A la hora de realizar la situación de aprendizaje se ha tenido en cuenta el currículo de Educación Infantil, ya que se han seleccionado las competencias específicas y los criterios de evaluación que tienen relación con el tema propuesto y los contenidos de área.

Además, considero que el cuento popular y la alfabetización transmedia pueden ser unos buenos recursos educativos durante la etapa de infantil, ya que hacen que los alumnos puedan desarrollar su creatividad, les proporcionan placer y les ayuda a centrar la atención. Por otro lado, a través de la alfabetización transmedia van a poder conocer diferentes géneros literarios y modos, lo que es algo bastante positivo porque de esta manera los alumnos tendrán un amplio conocimiento sobre la literatura. Al tener la oportunidad de trabajar con las herramientas tecnológicas también se desarrollará en el alumnado el pensamiento computacional, acercándoles así a herramientas que tendrán que usar en el futuro.

2. Justificación

Según Jiménez Frías, Gómez Rodríguez de Castro et al. (2001) los cuentos para los niños suponen satisfacción porque hacen que su vida interior y su forma de comprender las cosas sean más ricas. También mejoran su creatividad, además de divertirla, haciendo que haya sentimientos positivos. Otro beneficio del cuento es que enseña a los niños que hay que luchar contra los problemas. Los cuentos también hacen que el desarrollo cognitivo mejore, los niños

mantienen la atención, desarrolla su vocabulario y empiezan a comprender secuencias temporales y de orden.

A continuación, expongo las siguientes competencias de formación básica y didáctico disciplinar que considero que tienen relación con el Trabajo de Fin de Grado que he realizado, y que aparecen en la Memoria del Graduado/a en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid (2008):

A. De formación básica.

4. *Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.*

Creo que esta competencia está relacionada con el trabajo porque a través de la propuesta didáctica se quiere fomentar la autonomía y la curiosidad del alumnado a la que va dirigida al igual que el juego.

15. *Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.*

Esta competencia la he seleccionado porque creo que la tecnología tiene muchos beneficios a la hora de educar, siempre que se realice con cuidado y control, para no crear adicciones.

27. *Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverle.*

Me parece que esta competencia es fundamental ya que el niño a través del desarrollo psicomotor va a poder favorecer el control sobre su cuerpo e incluso mejorar su equilibrio y coordinación y por eso he intentado introducir actividades que fomenten este aspecto.

B. Didáctico disciplinar

13. *Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.*

He seleccionado esta competencia porque considero que tiene relación con la propuesta didáctica que he planteado ya que en la situación de aprendizaje las nuevas tecnologías están muy presentes y se utilizan didácticamente algunas herramientas de comunicación, como por ejemplo, los podcasts.

26. Conocer y saber utilizar adecuadamente recursos para la animación a la lectura y a la escritura.

Creo que esta competencia está relacionada porque a lo largo del proyecto se va a trabajar una propuesta que está relacionada con la literatura y para que esta sea llamativa para los niños y que la puedan disfrutar hay que tener una amplia variedad de conocimientos y recursos para hacer un proyecto de animación a la lectura de manera correcta.

28. Conocer la tradición oral y el folklore.

Considero que esta competencia tiene una amplia relación con mi trabajo de fin de grado porque este trata de la literatura popular y de la tradición oral, por lo que conocer la tradición oral y el folklore se va a trabajar a lo largo del proyecto a través de un cuento popular que permitirá que los niños conozcan una obra de carácter popular.

3. Objetivos TFG

1. Realizar una búsqueda documental en la que se establezca una relación entre la literatura popular y la alfabetización transmedia.
2. Diseñar una propuesta didáctica en la que se trabaje la literatura popular infantil a través de diferentes géneros como el cuento y el teatro y de diferentes medios: libro, podcasts, vídeos... empleando como estrategia metodológica la alfabetización transmedia.
3. Introducir en el ámbito de la Educación Infantil la alfabetización transmedia como forma de trabajar la literatura popular.

4. Fundamentación Teórica

4.1. Literatura Infantil.

Para Jiménez Frías, Gómez Rodríguez de Castro et al. (2001) la literatura infantil hace referencia a un mensaje que está escrito o es oral y está dirigido a un público infantil, a los que les gusta todo aquello que no es natural, que es maravilloso y que les sorprende. También les gustan las historias en las que hay animales, que se ajustan a su entorno y que son divertidas para proporcionarles placer.

Mercader y Torrijos (2019) afirman que, en la actualidad, la idea es que el alumnado conozca el placer que supone la literatura por sí misma y no sean las y los docentes quien les tengan que obligar. Es importante proporcionar historias populares y modernas que sean adecuadas a la edad y al desarrollo cognitivo del niño. De esta forma se conseguirá que el interés hacia ésta, al igual que la conservación de obras clásicas, evitando que se pierda una parte de nuestra cultura.

Ceballos Viro (2016) establece que la mayoría de niños y niñas aprecian la literatura siempre y cuando se la presenten de manera adecuada; es decir, a través de cuentacuentos, por las noches cuando sus padres o madres les narran una historia o una experiencia teatral, la cual al salir les motiva a jugar, a representar lo que han visto previamente, las nanas, trabalenguas o los *pop-ups* todas estas experiencias hacen que los niños no sean solamente receptores de la lectura, sino que sean receptivos. Es importante tener en cuenta estos factores, al igual que realizar una correcta selección, que se adecue a los gustos y las necesidades de los niños, y que cumpla con los objetivos que se han propuesto. Los principales criterios que se siguen para realizar la selección de los textos infantiles son los siguientes:

- Calidad literaria, haciendo una valoración previa.
- Valores que transmite, su selección va unida a los valores que se quieren transmitir en determinados contextos.
- Opinión del niño, el éxito que han tenido los cuentos a lo largo de los años puede ser un factor de selección.
- Adecuación al itinerario de aprendizaje, tiene que estar adecuado al nivel cognitivo del oyente.

4.2. Literatura Popular Oral.

Siguiendo con lo propuesto por Ceballos Viro (2016) el cuento tradicional ocupa un lugar predominante en la literatura popular infantil, a pesar de que está formada también por

mitos, leyendas, chistes o anécdotas. La literatura de tradición oral ha servido en las familias para educar a sus hijas e hijos, transmitiendo educación tanto en valores sociales como en cultura, esta transmisión cultural facilita la pertenencia a un grupo entre los miembros de un mismo país, ya que se comparte un marco tanto a nivel local como nacional. Para hablar de literatura oral podemos hacer alusión a aquella:

Inserta en el folclore, la literatura oral cumplía en las sociedades tradicionales múltiples funciones, es decir, servía para muchos usos. El primero y más importante era el entretenimiento: las reuniones familiares o vecinales, las fiestas y celebraciones colectivas, los juegos infantiles en la calle, las horas de trabajo e hila al caer las noches de invierno... todas ellas han visto cómo se contaban historias y cantaban romances y canciones por pura diversión (p. 235).

Las mujeres tienen un papel fundamental en la transmisión de la literatura oral, ya que han sido las que han servido a folcloristas para recoger las versiones de cuentos populares. Por ejemplo, y en esta línea, se encuentran los estudios de Alison Lurie (2005) quien afirma que los cuentos populares son “literatura femenina”, lo que conlleva a que las mujeres en los cuentos populares sean personajes valientes y aventureras.

Para Cifo González (2012), una forma de transmitir la literatura popular es de forma oral y mediante los llamados “cuentos de hadas”, que consisten en relatos de fantasía que tienen un origen popular y su transmisión es oral, cuyos protagonistas suelen ser seres fantásticos, es decir, hadas, brujas, gigantes, ogros etc., los cuentos más famosos están recogidos por los hermanos Grimm, Hans Cristian Andersen o Charles Perrault. Además, estos cuentos tienen un papel importante durante la infancia.

Por otro lado los cuentos tradicionales recolectan el saber popular del pueblo y narran hechos ficticios y que gracias a la transmisión oral va pasando de generación en generación, presentando alguna variación.

4.2.1. El Mito Y La Leyenda.

López Tamés (1990) explica que, aunque se estudie el cuento popular, primero, hay que prestar atención al mito, que son respuestas que se dan a las preguntas esenciales sobre la vida, lo que implica que haya conocimiento sobre el origen de las cosas, contando una verdad esencial. Opina que a pesar de que pueda existir una relación entre los protagonistas de los cuentos y de los mitos, hay distancia entre ambos y se puede considerar al mito como una:

derivación popular y humilde, muestra degradada como la leyenda y aun más el apólogo, del aliento mítico. O que ambos viven de una materia común tratada de diferente

manera. El mito parece anterior, el cuento le sucede en el tiempo con la desacralización del mundo, el mundo desencantado. López Tamés, R. (pp. 43-44).

También considera que la leyenda es un punto intermedio que hay entre el mito y el cuento. La leyenda relata hechos históricos y extraordinarios que ocurren en un lugar determinado, siendo interesantes para la población a la que se refiere. Al contrario que en los mitos y los cuentos, los protagonistas de éstas son personajes normales. Considera que hay diferentes tipos de leyendas: las relativas al mundo sobrenatural, al mundo natural e históricas.

4.2.2. El Cuento Popular.

Rosa Huertas Gómez (2006) sostiene que los cuentos que recogen los hermanos Grimm en un principio tienen una intención filológica, pero que fueron un gran triunfo entre las y los niños, que se convirtieron en sus receptores, pasando a crear lo que se conoce como “literatura ganada”. Esto se debe a las características de los cuentos populares, ya que se acercan a los gustos infantiles:

- La realidad es inventada, tanto el autor como el receptor tienen un papel en la construcción del cuento.
- El argumento es breve, aunque pasan muchas cosas, los diálogos son expresivos y hay pocas descripciones que sirven para situar la acción.
- Se sigue un orden cronológico y no hay saltos en el tiempo. Al haber un único capítulo permite que el niño siga con facilidad la historia.
- Los cuentos tienen un final feliz.
- Gracias a las fórmulas de principio y fin, como por ejemplo, “Érase una vez...” el niño sabe que está a punto de acceder a un lugar fantástico, haciendo posible la aparición de todo tipo de personajes sin que le extrañe que aparezca un príncipe que salve a la princesa de una bruja malvada. La fórmula de “Colorín colorado, este cuento se ha acabado” permite a los niños volver a la realidad.
- Los personajes no son muy complejos, ya que lo principal es la acción o trama. Los personajes representan un valor bueno o malo, que los niños aceptarán o no.
- En los cuentos hay abundantes repeticiones, lo que facilita la comprensión y que los oyentes lo recuerden con el paso del tiempo. Las repeticiones son especiales para los niños ya que les permite anticiparse a lo que va a ocurrir.
- Gracias a la narración en tercera persona los oyentes se pueden introducir en un mundo irreal.

- Los cuentos no tienen un espacio y tiempo definido, lo que nos permite viajar a épocas pasadas y ciudades lejanas que podemos imaginar sin que haya referentes históricos.

Esta misma autora señala que hay autores o autoras que se han dedicado a recoger cuentos tradicionales y populares castellanos que podemos clasificar en: cuentos maravillosos o de hadas, cuentos de animales y por último, cuentos de costumbres, que son realistas, mientras que los de animales son metafóricos. A pesar de que los cuentos populares castellanos tienen algunas peculiaridades, tienen muchas similitudes con cuentos tradicionales de otros países.

Según Margarita Casanueva (1994) hay diversas formas de literatura popular, pero la que se encuentra relacionada con la literatura infantil se reduce a la poesía y a los cuentos tradicionales orales. La poesía se universaliza debido a los sentimientos que transmite y gracias a su carácter folclórico. Las obras folclóricas se transmiten por vía oral, lo que implica que puedan sufrir modificaciones o variaciones ya que en cada lugar se puede recitar de una manera y pueden aceptarse o no. Los niños tienen un papel importante en estas variaciones y aceptaciones, siendo parte de un colectivo que tiene unos gustos propios. Algunas de las obras líricas populares que se consideran infantiles son los villancicos, los refranes, canciones escenificadas, nanas, adivinanzas etc., donde el niño tiene un papel esencial.

Por su parte, Sanz Tejeda y Rovira-Collado (2019) se basan en el Portal Lírica Popular de Tradición Infantil para ofrecer otra clasificación de cuentos populares infantiles:

1. Las nanas o canciones de cuna.
2. Adivinanzas.
3. Juegos Mímicos.
4. Canciones escenificadas.
5. Oraciones.
6. Fórmulas para echar a suerte.
7. Burlas.
8. Trabalenguas.

Al hablar de los cuentos tradicionales, Margarita Casanueva (1994) se basa en los estudios de Thompson que los define como una larga narración en el que el tiempo es indefinido y el lugar es irreal. El protagonista debe superar una serie de problemas para poder conseguir su meta y que el final sea feliz. Puede haber personajes fantásticos. Los cuentos se clasifican por tipos y motivos, pero los que son más apropiados para las niñas y los niños que se encuentran en la segunda infancia y el principio de la tercera, 4 a 9 años, son los Cuentos de animales y los Cuentos maravillosos. Para que el contacto de la infancia con la literatura sea adecuado, es

importante hacerlo de una manera dinámica a través del juego tanto en los rincones del aula como en el patio. Esto se debe a que sienten atracción por aquellos juegos que les permiten conocer la lengua. También hay que destacar que el juego influye en el desarrollo del lenguaje a través de la creatividad y la imaginación.

A la hora de la narración de los cuentos subraya la importancia que la figura del narrador tiene, que debe ser extrovertido y que le guste narrar el relato. El propósito de la narración en el aula es la de fomentar la imaginación de los niños a través de actividades dinámicas en momentos de descanso. Algunas de las formas que se utilizan en la actualidad para presentar un cuento son las marionetas, vídeos...

4.3. Aplicación de la Literatura Popular en el aula.

Respecto al cuento y su valor educativo, Huertas Gómez (2006) apunta que “el acercamiento a los cuentos populares incorpora al niño a una cultura transmitida oralmente que él puede comprender y hacer suya. Además, el cuento posee un potencial didáctico enorme y clave en el desarrollo global del niño” (p. 24). También destaca las posibilidades didácticas que tienen los cuentos. Algunas de ellas son un aumento del vocabulario, fomento de la fantasía, trabajan la escucha activa y la atención, preparan para situaciones de la vida real, resuelven conflictos psicológicos y facilitan la secuencia temporal a los niños.

Martín-Martín (2019), partiendo de lo planteado por Lluch (2007) en la reivindicación de que se vuelvan a utilizar los cuentos tradicionales en vez de tomar de referencia a Disney, piensa que éstos apuntan a cuáles son los problemas de la sociedad, por tanto no debemos quitarles a niñas y niños los libros que les muestran como en un futuro deberán afrontarlos y actuar, además de generar sentimientos frente a ellos.

Mercader y Torrijos (2019) hacen mención a que, en la actualidad, nos enfrentamos a una sociedad que sufre una pérdida de riqueza cultural que transmiten las obras populares, debido a que las familias no les han dado la oportunidad de conocer algunas de las historias que han moldeado su carácter y acompañado a lo largo de su infancia. Esto se debe a que en los últimos años, los mercados editoriales infantiles han evolucionado, ofreciendo una amplia variedad de obras, lo que favorece, la lectura placentera, en vez de por obligación, de los más pequeños. A pesar de esto, se ha olvidado un aspecto muy importante del patrimonio cultural: los cuentos populares, en concreto los que se transmiten de manera oral y que son conocidos por varias generaciones tanto por haberlos leído como escuchado. Estos cuentos se están perdiendo porque los adultos no se esfuerzan en preservar el rico patrimonio inmaterial que tenemos. Por eso consideran importante que, desde la escuela, se intente evitar esta pérdida;

promoviendo propuestas didácticas a través del juego (que es su estado natural) en las que el cuento popular sea el protagonista, y que de esta manera el alumnado de hoy puedan disfrutar de él.

Volviendo a lo planteado por Huertas Gómez (2006), el cuento no debe usarse como un recurso para llenar los ratos libres, sino como un recurso didáctico, porque este género permite incorporar a los niños mediante el lenguaje a mundos mágicos y diferentes al suyo. Además, sirve para mejorar su desarrollo cognitivo mientras va anticipando lo que va a ocurrir. Siguiendo esta idea, Isabel Rísquez (2019) plantea una propuesta didáctica para trabajar a través de los juegos de rol la literatura popular, ya que de este modo se consigue transmitir de manera oral y lúdica algunas historias populares. Aplicando en el aula esta propuesta se consigue trabajar de forma entretenida las competencias claves, además de trabajar la cultura popular cercana a las y los participantes. A través de esta propuesta, se pretende mostrar los beneficios que los juegos de rol tienen en el desarrollo integral del alumnado. La realización de esta actividad en el aula demuestra que para que su resultado sea el adecuado, deben mostrar interés y participar en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como señalan Sanz Tejeda y Rovira-Collado (2019), Internet y las Redes Sociales son una herramienta fundamental, hoy, para la conservación y preservación de historias y obras clásicas. Algunas dinámicas para la transmisión de la Literatura Popular de Tradición Infantil a través de las redes sociales pueden ser las siguientes:

- Blogs: permiten crear espacios desde varias perspectivas debido a su fácil edición. En los blogs se pueden recoger tanto vídeos como audios.
- Twitter: es una red adecuada para la transmisión de la literatura ya que los mensajes son breves y hay muchas posibilidades multimedia, haciendo que sea una herramienta muy versátil. Para la difusión de obras clásicas a través de los perfiles de Twitter lo que se puede hacer es la renovación de nuestras figuras literarias clásicas.
- Podcast: son fundamentales. Permiten escuchar programas en cualquier momento, sin la necesidad de ser en directo. Un Podcast muy conocido es *Contando cuentos* de Radio 5, que consiste en contar cuentos tradicionales, clásicos o actuales, su duración es de 10 minutos para que se adapte al público infantil. Este espacio puede ser un buen recurso didáctico, además de servir para preservar la literatura popular y clásica.
- Facebook e Instagram: Sirven para difundir imágenes, memes, dibujos sobre libros o películas incluso. En estas dos aplicaciones se difunde a personajes actuales en

vez de a los referentes populares, por lo que habría que intentar fomentar el conocimiento de figuras tradicionales.

- Youtube: es el medio más adecuado para lograr la difusión y conservación de la literatura popular infantil.

Estos especialistas, defienden que a pesar de la existencia de las redes sociales no podemos olvidarnos de portales institucionales, que se dedican a la conservación de la literatura popular, como la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. En Valencia, por ejemplo, se ha llevado a cabo una adaptación de las “Rondalles”. García Peris (2019) explica que son historias tradicionales infantiles, para su adaptación se han tenido en cuenta aquellas que aportan valores pedagógicos. Además, han introducido fragmentos originales, lo que facilita su preservación y también se ha intentado reflejar la oralidad a través de onomatopeyas y apelaciones al público. Esto hace que reflexionemos acerca de cómo se deben realizar las adaptaciones cinematográficas de historias populares y si transmiten algún mensaje a los niños y niñas o sirve como un simple entretenimiento.

4.4. Alfabetización Transmedia.

Según un estudio llevado a cabo en la Universidad de Guadalajara (2018), un proceso de aprendizaje transmedia consiste en un sistema de mensajes que se lleva a cabo mediante el uso de diferentes medios y además expone una experiencia narrativa o central. El alumnado se encuentra implicado emocionalmente ya que están involucrados en la historia. Esto tiene relación con las investigaciones de Henry Jenkins (2006), en cuanto a los conceptos de convergencia mediática y los procesos de cultura participativa. Una característica que vamos a encontrar en este tipo de procesos es el de la cooperación de varios medios y el flujo de contenidos entre plataformas. Este hecho ha revolucionado la lógica tradicional que tenían los medios para crear contenidos en una única plataforma. En la actualidad, las y los productores de contenidos son las personas que cambian de una plataforma a otra, lo que conlleva a que tengan un rol activo en la producción. Esto está englobado en la esfera del *doing it together*, en vez del *doing it yourself*. En este sentido, la *Transmedia Literacy* es un proyecto que ofrece una taxonomía de los componentes que existen en esta clase de alfabetización a partir de analizar prácticas cotidianas.

Jenkins (2006) da dos usos al término transmedia. El primero está vinculado de manera emergente al discurso y a la creación de historias, de la narrativa (en el ámbito de la comunicación debido a sus características intrínsecas). Respecto al segundo, lo encontramos vinculado a una competencia y al conjunto de conocimientos de las personas que consumen y

crean los discursos. Sobre este tipo de alfabetización, sería necesario el abrir un proceso de reflexión por parte del profesorado.

Según González-Martínez, J. et.al (2018) existen diversos estudios que demuestran que para poder participar en los entornos digitales hay que conocer las diferentes competencias culturales y las habilidades sociales. Una de ellas, es la de *transmedia navigation*, que se conoce como la capacidad de gestionar el flujo de historias y la información a través de varias modalidades. Esto se encuentra relacionado con los procesos de convergencia tanto mediáticos como culturales, para los cuales son necesarias habilidades de procesamiento, creación y difusión de formas emergentes de historias y argumentos, para los que se implica la capacidad para leer y escribir en todos los modos de expresión existentes para aprender a comprender las diferentes conexiones que existen entre los diferentes sistemas de medios.

En la actualidad, no existe un consenso sobre el concepto de alfabetización transmedia, sino que se llega a él una vez que se comprueba que la transmedialidad exige una serie de habilidades que no es necesario que aparezcan de manera implícita en el concepto competencia digital. González-Martínez, J., et al., (2018) demuestran que las palabras que más suelen aparecer en diferentes estudios relacionados con este tópico serían el de: “transmedia, media, students, education, learning, contexto cultural y social, literacy, research, information, storytelling, knowledge, communication”.

Todas y todos estos especialistas, explican que se suele dar por sobreentendido lo que es la alfabetización transmedia y pasan a centrarse en los aspectos a destacar. Se basan en la idea de Kline (2010) de que al hablar de la alfabetización transmedia, se debe comprender que el alumnado debe de tener la capacidad para aprender de manera simultánea a navegar, a desarrollar y evaluar distintos medios. Uno de los principales puntos de la navegación concuerda con lo que dice Jenkins (2006), ya que éste piensa que uno de los elementos más importantes del “new media literacies” es la transmedia navigation.

Siguiendo con el estudio de González-Martínez, J. et.al (2018), otras definiciones de transalfabetización consideran que se refiere a la capacidad para leer, escribir e interactuar entre distintos géneros, lenguajes y medios, resultando de esta manera más complicada la multiplicidad de lenguas. Esta capacidad es muy importante en el aprendizaje si se focaliza en el contexto en vez de en lo tecnológico. El nuevo contexto transmedia es insuficiente por lo que se debe enriquecer con nuevos elementos. Hay cuatro elementos que se aceptan en la alfabetización mediática: la transmedialidad, el prosumo, el espíritu crítico y la colaboración. En primer lugar, encontramos que la transmedialidad implica la habilidad de cambiar de medio a medio, a la vez que sigue una narración que tiene un desarrollo secuencial, además de adoptar

medios digitales y analógicos. En segundo lugar, vemos que hay un salto del consumidor a una persona que además de consumir lo produce y se le llama “prosumidor”. La inteligencia colectiva es una interacción que se produce entre el resto de trasmediadores, no bastando únicamente la comunicación o interacción sino que hay que colaborar al servicio del proyecto. Esto resulta muy interesante para el proyecto educativo.

Un elemento crucial de la alfabetización transmedia es el manejo avanzado de la tecnología, debido a que la transmedia se desarrolla sobre todo gracias a la web 3.0. En este sentido, utilizar la alfabetización transmedia en la educación puede facilitar la búsqueda de estrategias inmersivas, en las que se cese la incredulidad al servicio del aprendizaje y así poder aprovechar el contenido dinámico que, al enganchar al alumnado, facilita el aprendizaje. La alfabetización transmedia en todas las etapas educativas, aunque en diferentes niveles, sirve de guía para aprovechar las plataformas mediáticas de una manera intensiva, al igual que la creación de escenarios que sirven para el aprendizaje en comunidad, que es un aprendizaje que se encuentra centrado tanto en el contexto como en el contenido, y no solo en la tecnología.

4.5. Multimodalidad.

Algo que se encuentra relacionado con la transmedia es el concepto de “multimodalidad”. Autoras como López y Tercedor (2016) afirman que consiste en la construcción de significado a través de varios modos de comunicación y elementos semióticos que se adaptan a los usuarios y que es una herramienta de acceso a los textos audiovisuales.

Por su parte, Miras (2021) afirma que la interacción que produce la multimodalidad provoca que exista un proceso activo y de reflexión, no solamente al comprender los textos, sino que sirve para crear conocimientos a través de varios procesos de composición. El propósito es integrar nuevas propuestas, no es solo una implementación práctica de actividades sino que hay que aumentar las referencias bibliográficas. Un aspecto que introduce el pensamiento multimodal es la capacidad de los alumnos de acercarse al hecho literario siendo participantes activos de manera que afectan a los procesos de composición.

La aproximación a la literatura mediante diferentes modos, es algo natural, ya que las herramientas que la literatura multimodal ofrece se acercan a las vivencias diarias de niñas y niños, resultando así una experiencia más cercana. En los últimos años, se desarrollan propuestas prácticas para intentar acercarse a la idea de que el hecho literario no se encuentra delimitado solamente por el lenguaje escrito, sino que hay que intentar integrar los diferentes modos que hay para comunicar la experiencia literaria mediante una formación literaria

holística. Una prueba de la intención de introducir al proceso de enseñanza-aprendizaje una gran cantidad de recursos que intervienen en la literatura, son las constelaciones multimodales.

Los aciertos o equivocaciones a la hora de implantar la tecnología en el aula, las posibilidades didácticas que proporcionan los modos, están determinados por el debate que los investigadores de la multimodalidad mantienen en la actualidad. Existe la posibilidad de que la forma de concebir la comunicación y la construcción del conocimiento que transmiten los medios, pueda estar superada por otras formas de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje. La multimodalidad no está definida solamente por los avances tecnológicos, habría que situar su ascendencia en mecanismos que permiten dilatar los actos comunicativos y en el pensamiento, que se liga a la exploración entorno a procedimientos diferentes a la razón tradicional.

Siguiendo con lo planteado por Miras en el estudio arriba señalado, la multialfabetización sirve para crear relaciones entre la multimodalidad y la apertura que la postmodernidad busca de una racionalidad no normativa:

Este vínculo entre multimodalidad y la apertura hacia una racionalidad capaz de dar cuenta de la heterogeneidad que vivimos en las sociedades y manifestaciones culturales contemporáneas, podría asimismo rastrearse en la genealogía del concepto de multialfabetización lanzado por el *New London Group* a finales del siglo XX (p. 735).

A pesar de los avances respecto a la multimodalidad, como, por ejemplo, conceder más autonomía durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el texto escrito sigue siendo la principal forma de aprender en el aula. Y esto guarda continuidad con estudios como el de Carey Jewitt (2005) en el que se constataba este hecho, donde el acercamiento al texto se hace a través de una lectura lineal. Para que se pueda introducir en el aula de forma adecuada la alfabetización multimodal sería conveniente que haya una reestructuración del currículo al igual que una comprometida intervención de los docentes, que deben guiar, intervenir y poner a disposición del alumnado los hitos que pretenden conseguir.

4.6. Alfabetización Transmedia y lectura multimodal.

Un estudio llevado a cabo por Rovira Collado, J. et.al. (2020) en la Universidad de Alicante demuestra que la alfabetización transmedia y la lectura multimodal son aspectos fundamentales para un correcto desarrollo profesional de las y los estudiantes de educación. Estos contenidos tienen relación con la literatura infantil y la educación literaria, también conocidas como las nuevas formas de lectura, ya que sirven para que haya un correcto desarrollo en la formación del lector y de la competencia literaria.

Estos mismos autores realizan una investigación que se lleva a cabo en el grado de maestro de Educación Infantil, analizan prácticas de la categoría Epitextos Virtuales Públicos y se realizan dos actividades para analizar la importancia de las narrativas transmedia y lectura multimodal. Una vez que se ha explicado la teoría, se propone una actividad educativa, cuyos resultados profundizan en los beneficios que tienen las lecturas multimodales en la formación de los profesores. Los recursos que se analizan son el *baby talk*, el poster (como recurso multimodal) y un proyecto *online*. Las conclusiones que podemos sacar a partir del estudio es que esta red sirve como un espacio consolidado para innovar en el área de didáctica de la lengua y literatura. Además analizan prácticas educativas y proponen materiales.

Recordemos que Miras (2020) señala que, en la multimodalidad, el papel del receptor es muy importante, pues la dinámica existente al niño o niña le resulta natural, no solamente en su papel de receptor activo sino en el momento de creación narrativa, al resultarles muy atractivo poder crear e integrar los distintos modos. También hay actividades sobre literatura que se armonizan con sus gustos y resultan familiares. La multimodalidad incorpora herramientas que, por tanto, se ajustan a sus vivencias diarias. En los últimos años han aparecido varias estrategias didácticas, que no se basan solamente en lo escrito, como, por ejemplo: reseñas, booktrailers, posters de Literatura Infantil y Juvenil, blogs y guías de lectura. Todo esto demuestra que, en el campo educativo, se quieren incorporar propuestas con la intención de enseñar los significados adquiridos mediante recursos semióticos y modalidades.

Conviene recordar, en relación con lo anterior, que cuando hablamos de multimodalidad debemos entender la segunda parte referida a modo como “recurso semiótico”. Y así, debemos distinguir las especialidades de los modos alternativos del lenguaje para conocer sus posibilidades:

El movimiento epistemológico que sustenta la noción de multimodalidad surge como el paso de lo lingüístico a lo semiótico, como un paso que pretende hacer extensiva la capacidad de representación y comunicación a otros modos que no son el discurso escrito y el hablado (Miras, 2020, p. 317).

Otro autor que ha estudiado la noción de multimodalidad es Kress (2005), señalando que ésta aparece frente a la necesidad de definir un texto, debido a que las sensaciones del texto están relacionadas con la denominación del modo de escritura, por lo que se debe saber cómo se va a usar la palabra texto. Los problemas del término multimodalidad, no obstante, surgen por los avances tecnológicos. Una variedad de autores y autoras consideran que modo es un recurso semiótico, específico y que su uso lleva implícito la creación de significado. Alguno de

los recursos que se usan como modo son: imagen, estática, escritura, música, composición, gestos y habla.

Volviendo nuevamente a Miras (2020), el concepto de multimodalidad no ha cristalizado del todo, en la actualidad nos podemos encontrar unas directrices que muestren una trayectoria homogénea. Lo que destaca por encima de la genealogía de la multimodalidad es la amplia participación de estudiantes y profesorado en estos modos de producir nuevos significados. Este enfoque no se centra solamente en las diferencias de las nuevas herramientas, sino que presta atención a como se debe trabajar con ellas dentro del concepto de proceso, que es un proceso activo y crítico. Existen unos principios sobre la multimodalidad y la labor como educadores o educadoras, algunos serían: creación, enseñanza, el currículum, evaluación, lo corporal, etc. Todo esto implica que haya unas reglas para poder conseguir los principios. Se debe tener en cuenta que no hay que enseñar a la tecnología por sí misma, ya que puede servir como medio pedagógico porque la escritura y la tecnología están unidas a un desarrollo histórico por lo que no son estáticas, de esta manera los estudiantes deben comprometerse con su análisis crítico. Para llevar la multiplicidad en el aula hay que tener en cuenta varios fundamentos, como por ejemplo que gracias a la variedad de recursos semióticos se forma el significado, al crear significados se crean también totalidad multimodales. Para finalizar, se debe tener en cuenta en la creación de significados como interviene cada uno de los recursos semióticos.

En relación con lo dicho anteriormente, emergen discusiones en torno a la idea de multimodalidad centradas en cómo la web 3.0 y la web semántica tienen la capacidad de variar el proceso de investigación además de la relación que existe en el momento de redactar y de investigar. Un aspecto que se analiza es como se implementa una pedagogía de la redacción mientras que se analiza también su conexión con la multimodalidad. La composición multimodal facilita la implicación del alumnado en el pensamiento multimodal. Lo que la alfabetización multimodal demanda es que se redefina lo que es la pedagogía de la redacción, siendo así el desafío de los profesores el cuestionamiento sobre cómo se elabora el conocimiento a través de producir textos multimodales.

En una línea semejante, Bombini (2019) opina que, si hay una discusión sobre las dificultades de la cultura electrónica, también debe existir una perspectiva para que exista una relación con diálogo. No se debe entender a la tecnología como una amenaza a lo tradicional ni mantener una posición acrítica. Los problemas que existen en el aula en relación a la tecnología tienen relación con los contenidos del currículum. Este autor nos anima a preguntarnos sobre lo que supone la lectura y la escritura en la multimodalidad. Cuando en las clases se utilizan

interfaces complejas, resulta muy complicado poder escapar de transformaciones que se encuentran definidas en la dinámica del aula. Los modos que gracias a un acercamiento multimodal a la alfabetización se articulan, conllevarán una serie de cambios en la forma de trabajar del aula.

Para autoras como Eva María Iñesta (2019), uno de los retos educativos que podemos encontrar en la actualidad es el de la evolución del concepto de alfabetización; este término pasó de ser una destreza a un término complejo y que dura a lo largo de la vida. Si se quiere saber cuál es la relación que existe entre alfabetización y literacidad, no podemos seguir considerando a ésta como un proceso que orienta la enseñanza de las prácticas comunicativas sin prestar atención al contexto. Una visión contemporánea que hay sobre la educación consiste en que ésta sea capaz de satisfacer las necesidades de aprendizaje que sufren las personas a lo largo de la vida tanto dentro como fuera del colegio. Por ejemplo, la UNESCO (2013) tiene una perspectiva sobre la alfabetización en la que considera que es la base del aprendizaje, imprescindible cuando se piensa en sociedades sostenibles. Algunas de las capacidades que para dicha organización son necesarias para que haya pensamiento crítico, responsabilidad y participación activa serían: las competencias de escritura, lectura y aritmética. Para que tenga sentido la propuesta de literacidad es necesario que el término alfabetización esté relacionado con la formación inicial para así poder manejar los sentidos extendidos para la alfabetización.

4.7. Literacidad como noción multidimensional.

Las raíces semánticas de *Literacy* hacen referencia a aspectos de aprendizaje y a la relación con una cultura letrada. En la Inglaterra industrial surge una metodología empírica que aboga por que la lectura sea un placer que tenga relación con el hogar y no con el colegio.

Eva María Iñesta (2017) se basa en los estudios e ideas de diferentes autores y autoras para llevar a cabo dicha investigación. Por un lado, Scribner y Cole (1981) descubren la existencia de tres nuevos tipos de aprendizaje de escritura y que cada uno tiene relación con una lengua, lo que los lleva a conocer que gracias a que el aprendizaje se desarrolle en el colegio aparecen efectos cognitivos. Street (2014) confirma estos estudios, pero además resalta los intercambios que puede haber entre los distintos usos de la escritura. Heath (1982) quiere demostrar las dificultades para comunicarse a las que se afrontan los niños pertenecientes a las clases medias y por eso analiza cuál es la relación que tienen con la escritura en su hogar, basándose en si antes de dormir se cuentan cuentos o no. Barton y Hamilton (2005) demuestran que la cultura determina las prácticas sociales que tiene la escritura, considerando como prácticas usar la escritura teniendo en cuenta las emociones, los valores en un ámbito cultural.

Estas se forman por normas que dirigen el uso de textos. Lo que se define como un evento son las actividades que tienen lugar alrededor de un texto escrito.

Los autores y autoras de todas estas nuevas investigaciones señalan varias propuestas que hemos de considerar importantes respecto de los textos que forman parte de la vida de las personas, pues de esta manera se pueden conocer las acciones que realizan y cuál es su significado. Serían las siguientes:

- Para comprender mejor la literacidad se debe abordar como una agrupación de prácticas sociales, que se puedan observar en situaciones donde los textos tengan un papel fundamental.
- Cada parte de la vida lleva consigo una literacidad, lo que implica que haya varios medios de comunicación.
- Las prácticas están moldeadas por las instituciones sociales, como la familia, escuela o iglesia, por lo que algunas tienen más visibilidad e influencias que otras.
- Hay que situar las actividades de lectura y escritura en torno a unos fines y propósitos ya que las prácticas de la escritura se encuentran relacionadas con diversos propósitos de la sociedad y la cultura. Un ejemplo es que cuando se hace un pastel, lo que importa es el pastel y el leer la receta se convierte en algo secundario, además esto conlleva que haya prácticas sociales que tengan relación con el cuidado de la casa...
- La literacidad se encuentra determinada por la historia como todos los fenómenos culturales.
- Las prácticas literarias se van renovando y se adquieren nuevas a través de procesos de aprendizaje.

Esta idea que se tiene sobre la literacidad hace que se muestre una idea de evolución aunque dependa de distintos tipos de prácticas sociales.

Siguiendo con el trabajo de Iñesta Mena (2017), para ella la riqueza que tiene la multiliteracidad es el cambio de idioma o de género. Cuando se emplea el término biliteracidad nos referimos a la presencia de dos idiomas y para referirse a los géneros de internet se emplea el término literacidad electrónica. La literacidad conlleva el control y el uso del código alfabético. El concepto literacidad tiene una gran variedad de saberes, valores y prácticas sociales que tienen relación con el empleo que se le da a los textos en las diferentes comunidades. En Canadá el término literacidad era usado para hablar tanto de la lectura como de la escritura, pero con la introducción de la oralidad se entiende la relación que hay entre las destrezas.

Los investigadores Hebert y Lépine (2012) piensan que literacidad es un término de varias dimensiones y que sus contornos no se encuentran definidos de manera correcta, aportando los siguientes diez valores al saber escribir y leer:

- La presencia de objetivos plurales.
- Que haya conocimientos que estén relacionados con la apropiación de la cultura escrita.
- Que los textos sean variados.
- Los textos son dinámicos y variables.
- Tiene que haber una relación entre la sociedad y la persona.
- Las tareas deben ser reales.
- El concepto debe ser positivo.
- Hay una interdependencia e interferencia entre lo escrito y lo oral.
- El entorno tiene influencia sobre la escuela.
- Tiene que haber una intención progresista, humanista...

Por su parte, y en línea con esta investigación, Moreau et al. (2013) consideran que la literacidad es algo que está abierto, es dinámico y de carácter contextual, además de presentar dimensiones lingüísticas, cognitivas y sociales. También destacan que frente a un planteamiento restrictivo esto es mejor e indispensable, ya que hace referencia a procesos de desarrollo de las competencias orales, lectoras y escritas. Esto se considera fundamental para aquellos estudios que se enfocan en la participación de personas que se encuentran en una situación vulnerable. Lafontaine (2013) considera que uno de los retos sociales es la evolución de las competencias en literacidad, además de ser una condición para el acceso al saber. También es una competencia que tiene relación con apropiarse de la cultura oral y escrita, que es necesaria para que pueda haber una comunicación con el resto de personas. Si pensamos, por ejemplo, en la posibilidad de aprender idiomas extranjeros, no parece difícil que haya una vinculación de estos objetivos y que en las clases haya competencias plurilingües en comunicación. Por tanto, se deben proponer actividades que se encuentren en torno a textos que proporcionen una estimulación en la adquisición de nuevos saberes tanto escritos como orales y se tenga en cuenta las necesidades de cada alumno, lo que facilitaría el aprendizaje de los estudiantes.

5. Propuesta de Intervención.

Situación de aprendizaje “Conociendo a los músicos de Bremen”.

Temporalización.

La situación de aprendizaje se desarrolla de forma transversal y transdisciplinar a lo largo del tercer trimestre, más concretamente, durante el mes de mayo.

Tabla 1. *Temporalización Situación de Aprendizaje “Conociendo a los músicos de Bremen”.*

MAYO				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		¹ Actividad 1	² Actividad 2	³
⁶ Actividad 3 (2 sesiones, 1 al entrar y otra al final)	⁷ Actividad 4 (decorar escenario)	⁸ Actividad 4 (aprendizaje sobre el teatro)	⁹ Actividad 4 (aprender el diálogo)	¹⁰ Actividad 4 (aprender el diálogo)
¹³ Actividad 4 (aprender el diálogo)	¹⁴ Actividad 5	¹⁵ Actividades 6 y 7	¹⁶ Actividad 8 (grabación inicio del cuento)	¹⁷ Actividad 8 (grabación del desarrollo cuento)
²⁰ Actividad 8 (grabación final del cuento)	²¹ Actividad 9	²² Actividad 10	²³ Actividad 10	²⁴ Actividad 11
²⁷ Actividad complementaria	²⁸ Actividad 9	²⁹ Actividad 12	³⁰ Actividad 13	³¹

Número de sesiones.

Tendrá un total de 14 actividades que se realizarán durante 21 días diferentes, porque hay alguna actividad que requiere más de una sesión.

Contexto del centro.

El centro en el que se ha desarrollado parte de la propuesta didáctica es el CEIP Marina Escobar, que está en el barrio de Parquesol en Valladolid. El nivel socio-cultural de las familias es medio-alto y hay estabilidad económica ya que las familias tienen estudios medios o superiores. Los principios del centro son: educar en libertad, educar para la paz, educar para la creatividad y diversión.

En el centro hay 74 alumnos de Educación Infantil de los 356 matriculados. De estos 74 69 corresponden al segundo ciclo y 5 al primer ciclo.

En el colegio la organización es la siguiente: un director, una jefa de estudios y una secretaria. El consejo escolar lo forman el director, la jefa de estudios, la secretaria, cuatro padres, cinco representantes de los profesores y un representante del AMPA. En educación infantil hay siete profesoras de las cuales dos son del primer ciclo y cinco del segundo ciclo.

Intención educativa.

El reto propuesto de esta situación de aprendizaje es conocer cuentos populares y llevar a cabo en el aula actividades que trabajen las narrativas transmedia.

Pretendo que con esta Situación de Aprendizaje los alumnos adquieran conocimientos sobre la literatura popular a través del cuento “Los músicos de Bremen” y que trabajen la alfabetización transmedia.

Los productos finales del alumnado son adquirir aprendizajes sobre el cuento “Los músicos de Bremen” y a partir de este trabajar los animales y lo importantes que son para el entorno así como conocer nuevas formas de literatura (teatro) y aprender a utilizar las nuevas tecnologías para comprender la alfabetización transmedia.

Relación con los ODS 2030.

4. Educación de calidad.

Este ODS me parece fundamental porque su objetivo es que haya una educación inclusiva y de calidad para todas las personas a lo largo de la vida.

12. Producción y consumo responsables.

El ODS 12 trata de crear un estilo de vida más sostenible en el que se consuma y contamine menos. Por eso una de las actividades propuestas más adelante se realiza con materiales reciclados para que así las y los alumnos sean conscientes de la importancia que tiene reciclar y cuidar el medio ambiente.

15. Vida de ecosistemas terrestres.

En mi opinión los ecosistemas terrestres son muy importantes en la vida humana y la pérdida de bosques podría conllevar a la desaparición de numerosas especies animales. Los animales es un tema que se va a tratar a través de la propuesta y se quiere conseguir que los niños y niñas adquieran respeto por ellos y los cuiden.

Objetivos generales.

Objetivos generales a partir del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero (BOE):

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Conexión con los elementos curriculares.

Tabla 2. Programación Situación de Aprendizaje “Conociendo a los músicos de Bremen”.

Área	Competencia Específica	Criterios de Evaluación	Contenidos de Área
Crecimiento en armonía	1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades. 1.4 Iniciarse en el uso de diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad e interés por la exploración sensomotriz. - El movimiento: coordinación de movimientos en actividades y desplazamientos (salto, carrera, baile), realización de movimientos de manejo con brazos y manos. Inicio en técnicas de respiración y relajación. - Destrezas manipulativas e iniciación de las habilidades motrices de carácter fino: pinza - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido. - Posibilidades de acción: juego. - Iniciarse en la autonomía de la realización de tareas. <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda en contextos de juego. - Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás. - Satisfacción por el trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo y atención. <p>C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración del medio natural y de su importancia para la salud y el bienestar. <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en el trabajo en equipo y responsabilidades individuales. - La amistad como elemento protector. - Actividades en el entorno.
	3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con ayuda de un adulto mostrando una actitud respetuosa.	
Descubrimiento	1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la	1.3 Ubicarse en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, relacionando sus conocimientos acerca de las nociones	<p>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento,

y exploración del entorno	exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.	en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo. B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad. - Estrategias para explorar soluciones: diálogo, imaginación y descubrimiento	
	2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante su división en secuencias de actividades más sencillas.	2.4. Explorar las estrategias para la toma de decisiones, de forma guiada, descubriendo el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. - Respeto por el medio natural. Cuidado y respeto de los derechos de los animales. - Los seres vivos. El medio natural y social.
		2.5 Proponer secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas, iniciándose en el desarrollo de habilidades básicas de pensamiento computacional.		
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.	3.1 Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural y los animales, percibiendo el impacto que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.			
Comunicación y representación de la realidad	1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas sencillas, reproduciendo las normas de la comunicación social con ayuda del adulto, en función de su desarrollo individual.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia. D. Aproximación al lenguaje escrito. - Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: narrativos (cuentos), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio y listas),	
		1.2. Enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes propuestas, expresándose en diferentes lenguajes.		

		1.4. Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda del adulto.	informativos (logotipos, cartas, anuncios), populares (adivanzas). - Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.		3.3. Evocar y expresar ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas, con la ayuda del adulto.	- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.
		3.6. Elaborar creaciones plásticas sencillas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos con ayuda del adulto.	- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.
		3.7. Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal libre, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.	E. Aproximación a la educación literaria. - Textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, recitado y dramatización. Sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.
		3.8. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas con ayuda del adulto como medio de disfrute y motivación.	- Animación lectora a través de distintas técnicas: en papel, digital, kamishibai, títeres, teatro de marionetas y teatro de sombras. - Gusto literario por cuentos. Respeto y cuidado por los mismos.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.		4.1. Mostrar interés por los códigos escritos, valorando su función comunicativa con ayuda del adulto.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
		4.2. Iniciarse en la adquisición de la conciencia léxica, contando, identificando y manipulando palabras dentro de frases sencillas (hasta tres elementos) con apoyo visual, para iniciar la transición de la lengua oral a la lengua escrita.	- Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones). - Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.		5.5. Disfrutar en actividades de aproximación a la literatura infantil, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.	G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. - Respeto y cuidado de los mismos.
		5.6. Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales sencillas, disfrutando del proceso creativo con ayuda del adulto.	- Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y respeto hacia las de los demás. Interés por comunicar el resultado final. I. Alfabetización digital. - Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: aprendizaje y disfrute. - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.

La programación didáctica de la situación de aprendizaje la he realizado teniendo en cuenta el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre de 2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Esta situación de aprendizaje trabaja las siguientes competencias clave: “Competencia en comunicación lingüística”, “Competencia plurilingüe”, “Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería”, “Competencia digital”, “Competencia personal social y de aprender a aprender”, “Competencia ciudadana”, “Competencia emprendedora” y “Competencia en conciencia y expresión culturales”.

Metodología.

La metodología que se va a emplear va a ser una metodología de aprendizaje basado en proyectos, pero además habrá gamificación, pensamiento computacional, técnicas y dinámicas de grupo y aprendizaje por descubrimiento.

La autora M.^a Carmen (2021) defiende que la metodología “aprendizaje basado en proyectos” ayuda a que los niños desarrollen las habilidades. También tiene algunos beneficios como por ejemplo:

- El alumno es el protagonista de su aprendizaje.
- Desarrolla el trabajo cerebral global.
- Aprenden a aprender, algo innato en todas las personas.
- El aprendizaje es significativo.
- Favorece el trabajo en grupo.
- Mejora las habilidades sociales y comunicativas.
- Motiva a los niños y niñas a aprender, ya que se crean centros de interés entorno a los gustos de los niños.
- Se emplean las nuevas tecnologías.
- Los proyectos son experiencias educativas.
- Fomenta la creatividad e imaginación del alumnado.

Por estas razones los proyectos son la manera más adecuada para que haya una enseñanza que respeta los gustos, necesidades y características de las y los alumnos, influyendo en un correcto aprendizaje.

Por otro lado la gamificación hará que las y los niños estén motivados a la hora de aprender, su concentración aumentará y tanto sus habilidades cognitivas como motoras mejoran ya que pueden desarrollar su memoria, el pensamiento lógico, la coordinación viso-manual...

La UNIR dice que el pensamiento computacional desarrolla la creatividad, fomenta la

capacidad de razonar de manera crítica y mejora el trabajo en equipo. Además a través del pensamiento computacional se puede comprender los aspectos de un problema que se pueden resolver a través de las nuevas tecnologías.

Agrupamientos

La propuesta está planteada para llevarla a cabo en una clase de 12 alumnos del primer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil de Valladolid.

Los agrupamientos pueden variar dependiendo de la actividad que se vaya a realizar pero principalmente habrá un trabajo individual (actividades 2, 3, 7, 9, 10 y 11) que se puede combinar con tres equipos de trabajo con 4 alumnos (actividades 6 y 8) o en gran grupo (actividades 1, 3, 4, 5, 12 y 13).

Secuenciación didáctica

A través de esta Situación de Aprendizaje se va a trabajar el cuento popular “Los músicos de Bremen” de los hermanos Grimm, citados anteriormente, para fomentar en el alumnado el gusto por la lectura.

Actividad 1: Lectura de cuento

Objetivos:

- Conocer un cuento popular.
- Mantener la atención.

Contenidos:

- Cuento popular
- Atención

Temporalización: 30 minutos.

Materiales:

- Cuento

Desarrollo: La actividad comienza contando el cuento “Los músicos de Bremen” (ver anexo I). Al terminar al alumnado se le hará una serie de preguntas para ver si han comprendido el cuento, como por ejemplo, ¿qué animales aparecen?, ¿a dónde quieren llegar?, ¿en qué se quieren convertir?...

Actividad 2: Hacer marionetas

Objetivos:

- Trabajar la motricidad fina.
- Reconocer los animales protagonistas.

- Conocer instrumentos.

Contenidos:

- Motricidad fina.
- Los animales.
- Los instrumentos.

Temporalización: 15 minutos para colorear. 20 minutos para picar.

Materiales:

- Pinturas.
- Punzón.
- Almohadilla.

Desarrollo: Se proporcionará al alumnado los dibujos de los personajes del cuento “Los músicos de Bremen”, de los instrumentos que tocan y los dueños de cada animal, para que los pinten. Una vez que lo han pintado tendrán que picarlo con un punzón y almohadilla, para sacar el dibujo (ver anexo II). Cuando hayan terminado pegarán un palillo para así poder crear la marioneta.

Actividad 3: Trabajar literatura popular

Objetivos:

- Comprender las diferencias a la hora de escribir.
- Adquirir conocimientos sobre la literatura popular.

Contenidos:

- Conocimientos sobre la literatura popular.

Temporalización: 2 sesiones de 30 minutos.

Materiales:

- Café.
- Papel.
- Pluma.

Desarrollo: En esta actividad se va a comparar la forma en la que se escribían los cuentos antes y después de que apareciese la imprenta. Para ello sumergiremos en café un papel para que salga de color marrón (ver anexo III) y puedan escribir su nombre e incluso dibujar con una pluma y vean las diferencias que hay. Mientras que el café se seca aprenderán que antes tenían que escribir todo a mano, con una pluma, ya que no existían ni los bolígrafos ni ordenadores. También aprenderán que mucha de la gente no sabía ni escribir ni leer por lo que la transmisión de los cuentos era de forma oral.

Actividad 4: Teatro de marionetas

Objetivos:

- Aumentar el vocabulario.
- Mejorar la expresión oral.
- Fomentar la creatividad.
- Reconocer a los protagonistas.
- Aumentar su conocimiento sobre la historia.

Contenidos:

- Vocabulario.
- Expresión oral.
- Creatividad.

Temporalización:

- Una sesión de 30 minutos para decorar el escenario.
- Una sesión de aprendizaje de 30 minutos sobre el teatro.
- Tres sesiones de 40 minutos para aprenderse el diálogo.

Materiales:

- Marionetas.
- Escenario.

Desarrollo: Con las marionetas de antes se realizará un teatro de marionetas. El escenario del teatro se hará con una caja que decoraran los alumnos a su gusto. Se explicará al alumnado para que sirven las marionetas y cómo funciona el teatro. Al inicio juegan libremente con las marionetas creando ellos su propio diálogo. Posteriormente, todos juntos nos inventaremos los diálogos de cada personaje. La profesora se encargará de anotarlos para que en sesiones posteriores cada niño se aprenda su diálogo a través de la repetición. Una vez que ya se saben los diálogos se podrá representar el cuento (ver anexo IV).

Actividad 5: Aprendemos a usar la aplicación Stop Motion.

Objetivos:

- Aprender a usar las nuevas tecnologías.

Contenidos:

- Las nuevas tecnologías.

Temporalización: 30 minutos.

Materiales:

- Marionetas.

Desarrollo: Con la aplicación Stop Motion y las marionetas de la actividad 2 se creará una película. Para crear la película lo que se debe hacer es mover individualmente a cada personaje y hacer una foto, de esta manera ya estará hecha la película (ver anexo V).

Actividad 6: Cambio final de cuento

Objetivos:

- Fomentar el pensamiento computacional.
- Trabajar los conceptos espaciales arriba-abajo.
- Desarrollar contenidos matemáticos.
- Inventar un nuevo final para la historia.

Contenidos:

- El pensamiento computacional.
- Arriba-abajo.
- Conceptos matemáticos simples.
- Imaginación y creatividad.

Temporalización: 40 minutos.

Materiales:

- Imágenes de los finales alternativos.
- Ratón.
- Panel.
- Flechas de dirección.

Desarrollo: En el suelo habrá un panel, que está dividido en casillas. En alguna de las casillas habrá dibujos de los músicos de Bremen en lugares diferentes a los del cuento. Lo que tendrán que hacer es programar a un ratón (robot) para llegar al final que ellos eligen. Para llegar al final elegido tienen que contar las casillas que hay desde la salida hasta la casilla final, por cada salto que dan pondrán una flecha (ver anexo VI). Al final contarán el número de flechas que han puesto y lo introducirán en el ratón. Cuando los niños han llegado a la casilla elegida contarán brevemente el cuento inventándose un nuevo final relacionado con la imagen.

Actividad 7: Dibujo final cuento

Objetivos:

- Fomentar la creatividad e imaginación.
- Desarrollar la psicomotricidad fina.

Contenidos:

- Creatividad e imaginación.

- Psicomotricidad fina.

Temporalización: 20 minutos.

Materiales:

- Folios.
- Pinturas y rotuladores.

Desarrollo: Una vez que todos los alumnos han elegido su final, realizarán un dibujo. Cada alumno hará un dibujo sobre el final que ha elegido, plasmando así lo que cada uno interpreta (ver anexo VII).

Actividad 8: Podcast

Objetivos:

- Preservar los cuentos populares.
- Mejorar la expresión oral.
- Utilizar las nuevas tecnologías.

Contenidos:

- Importancia de los cuentos populares.
- Expresión oral.
- Nuevas tecnologías.

Temporalización: 3 sesiones de grabación de 20 minutos cada una.

Materiales:

- Un ordenador.
- Un micrófono.

Desarrollo: El Podcast constará de tres capítulos. En cada capítulo se narrará una parte del cuento, en el primero el inicio de la historia, en el segundo el desarrollo y en el último el final. En cada capítulo participarán cuatro niños que irán narrando las diferentes partes de la historia. El Podcast servirá para que los niños adquieran conocimientos sobre la importancia de preservar los cuentos tradicionales y que es un recurso que siempre va a estar disponible. Cuando se hayan grabado los tres episodios se subirá a la web de la clase y desde allí los padres lo podrán escuchar. Para la grabación del Podcast iremos a un aula especial en el que hay un equipo de grabación (ver anexo VIII).

Actividad 9: Taller de música

Objetivos:

- Reciclar.
- Crear música.

- Desarrollar el ritmo.

Contenidos:

- Reciclaje.
- Creación de música.
- El ritmo.

Temporalización: Varias sesiones de 30 minutos.

Materiales:

- Elementos reciclados.

Desarrollo: En una sesión con elementos reciclados se crearan instrumentos musicales que aparecen en el cuento como por ejemplo el tambor (con latas y globos) y la guitarra (con una caja de zapatos y cuerdas). En las siguientes sesiones practicarán el ritmo con los instrumentos creados.

Actividad 10: Disfraces

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina.
- Potenciar la expresión.

Contenidos:

- Motricidad fina.
- Expresión.

Temporalización: 2 sesiones de 30 minutos cada una.

Materiales:

- Máscaras.
- Pinceles.
- Pintura.

Desarrollo: Se proporcionará a los alumnos un dibujo de la cara de los músicos de Bremen y ellos tendrán que elegir el que más les guste (ver anexo IX). Una vez que la hayan elegido la colorearán con temperas. En otra sesión, se pondrán las máscaras para representar el cuento a modo de teatro con los diálogos inventados en la actividad 4 “teatro de marionetas”. Las máscaras conseguirán que los alumnos sientan más confianza en ellos mismos y sean capaces de expresarse con más soltura.

Actividad 11: Puzzle

Objetivos:

- Trabajar la motricidad fina.

- Fomentar la memoria visual.

Contenidos:

- La motricidad fina.
- La memoria visual.

Temporalización: 20 minutos.

Materiales:

- Tijeras
- Pegamento.
- Puzzle.
- Cuadro para pegar.
- Rotuladores.

Desarrollo: Los niños tienen que recortar un puzzle de los músicos de Bremen de cuatro piezas y después lo pegan en un cuadro (ver anexo X). Antes de pegarlo en el cuadro lo colocarán encima para no equivocarse. Una vez que lo hayan pegado repasarán con rotulador el título del cuento “Los músicos de Bremen” que lo tendrán escrito en mayúsculas (ver anexo XI).

Actividad 12: Búsqueda de los músicos de Bremen.

Objetivos:

- Trabajar la motricidad gruesa.
- Fomentar el pensamiento lógico.
- Conocer a los protagonistas del cuento.
- Trabajar la lectoescritura.
- Mantener la atención en una actividad.
- Fomentar el desarrollo crítico.

Contenidos:

- La motricidad gruesa.
- El pensamiento lógico.
- Los protagonistas del cuento.
- La lectoescritura.
- La atención.
- El desarrollo crítico.

Temporalización: 40 minutos.

Materiales:

- Aros.

- Banco.
- Picas y ladrillos.
- Pelota y portería.
- Fotografía de los animales.
- Mapa.
- Tarjeta código de colores.
- Tarjeta con dibujos de los animales.
- Tarjetas con colores para adivinar el nombre.
- Adivinanzas.
- Bolos.
- Peluche de los animales.
- Medalla.

Desarrollo: Cuando los niños lleguen a clase se encontrarán una carta que les dirá que los músicos de Bremen se han perdido en el colegio, que si les pueden ayudar para volver a su casa y que para eso tienen que resolver cuatro pruebas. La caza del tesoro se realizará en gran grupo (toda la clase), cada vez que resuelvan una prueba conseguirán una imagen de uno de los animales y por detrás aparecerá una parte de un mapa (ver anexo XII). Cuando hayan resuelto las cuatro pruebas tendrán que juntar las cuatro imágenes de los músicos para formar el mapa del tesoro y poder encontrar a los músicos.

Primera prueba: En esta prueba los alumnos tendrán una tarjeta en la que aparecerá un código de colores y debajo de cada color tendrán una letra (ver anexo XIII). En otras tarjetas tendrán palabras formadas por colores y los niños tendrán que adivinar lo que pone (nombre de los animales del cuento). Cuando hayan adivinado la palabra que es la unirán con un dibujo del animal correspondiente. Si adivinan todos los animales conseguirán la fotografía del burro.

Segunda prueba: Se les dirá a los niños que tienen que realizar un circuito, para que los músicos de Bremen aprendan el camino para llegar hasta Bremen. El circuito será el siguiente: saltan cuatro aros, pasan por un banco en equilibrio, hacen un zigzag de picas y ladrillos y por último, tendrán que encestar a gol en una pequeña portería. Cuando todos hayan realizado el circuito conseguirán la fotografía del perro.

Tercera prueba: Consiste en decir adivinanzas de los animales que salen en el cuento y adivinarlo entre todos. Las adivinanzas son las siguientes

- Burro: Tiene orejas largas y a veces rebuzna, trabaja en el campo y carga la leña.
- Perro: Es quien vigila la casa, quien avisa si alguien pasa y es fiel amigo del hombre.
- Gato: Soy astuto y juguetón y cazar un ratón es mi mayor afición.

- Gallo: Canta cuando amanece y vuelve a cantar cuando el día desaparece ¿Quién es?

Cuando han adivinado el nombre de los cuatro animales, obtienen la fotografía del gato.

Cuarta prueba: La última prueba consiste en jugar a los bolos. Con botes de actimel se harán unos bolos. En los bolos habrá pegada la foto de un animal o un instrumento. Los niños tendrán que tirar todos los bolos. Cuando todos los alumnos hayan tirado los bolos conseguirán la última fotografía, la del gallo (ver anexo XIV).

Al tener las cuatro fotografías tendrán que unir las para que por la parte de atrás se forme un mapa del colegio, que les dirá donde se encuentran los músicos de Bremen. Cuando lleguen al lugar, se encontrarán a cuatro peluches y una medalla para cada uno por haber resuelto la búsqueda de los músicos.

Actividad 13: Scape Room

Objetivos:

- Usar las nuevas tecnologías.
- Trabajar el aprendizaje cooperativo.
- Repasar contenidos.

Contenidos:

- Las nuevas tecnologías.
- Aprendizaje cooperativo.

Temporalización: 20 minutos.

Materiales:

- Pantalla digital.

Desarrollo: Para terminar la propuesta didáctica he creado un Scape Room digital (ver anexo XV) que está formado por cuatro pruebas diferentes que están relacionadas con los músicos de Bremen y que me permitirá ver si los alumnos han adquirido los conocimientos que se han trabajado. <https://view.genially.com/66279b26f06dda0014264f92/interactive-content-escape-room-musicos-de-bremen>

Actividad complementaria.

Objetivos:

- Incluir a las familias en el aula.
- Conocer los instrumentos musicales.

Contenidos:

- Inclusión de las familias en el aula.

- Los instrumentos musicales.

Temporalización: 40 minutos.

Materiales:

- Instrumentos musicales.

Desarrollo: Los padres que sepan tocar un instrumento serán invitados al aula para que toquen el instrumento delante de los niños, les expliquen el funcionamiento del instrumento y como se toca. Además, podrán hacer preguntas sobre alguna duda que tengan.

Evaluación

Tabla 3. *Evaluación Situación de Aprendizaje “Conociendo a los músicos de Bremen”.*

Indicadores de logro	Conseguido	En proceso	No conseguido
Presta atención			
Escucha con atención			
Respeto el turno			
Participa con iniciativa			
Tiene conocimientos sobre los cuentos populares			
Mantiene la atención			
Trabaja la motricidad fina			
Reconoce animales			
Aumenta su vocabulario			
Mejora la expresión oral			
Aumenta su creatividad			
Fomenta el pensamiento computacional			
Conoce los conceptos arriba-abajo			
Adquiere contenidos matemáticos			
Fomenta la creatividad e imaginación			
Preserva los cuentos populares			
Utiliza las nuevas tecnologías			
Es capaz de trabajar en grupo			

La evaluación siguiendo el artículo 12.1 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero se realizará de forma global, continua y formativa, además al realizarse en Castilla y León también será orientadora y criterial.

La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado que se aplicará sistemáticamente a lo largo de la situación de aprendizaje. Me parece que la observación directa es fundamental ya que permite ver los errores que las y los alumnos van realizando y corregirlos en el momento, además de proporcionar información sobre la evolución que tienen. Además, también permite ver las relaciones de las y los niños, como se enfrentan a sus problemas...

El objetivo de la evaluación es conocer las características y conocimientos de cada alumno al principio de la propuesta y ver cómo va evolucionando a lo largo del desarrollo de esta.

Por último, en una rúbrica se indicará si ha conseguido superar los indicadores de logro propuestos, si está en proceso o si por el contrario no los ha superado.

Relación con el “Plan Digital CodiceTIC”

En mi opinión la propuesta didáctica está relacionada con el “Plan Digital CodiceTIC” porque los objetivos que el centro se plantea con este plan son:

1. Promover por parte del profesorado el uso de las TIC en el aula como una herramienta fundamental en el aprendizaje de los alumnos.
2. Facilitar el acceso a esta herramienta a los alumnos como recurso para mejorar sus aprendizajes.
3. Fomentar que haya entornos en los que se facilite aprender sobre las áreas del currículo para conseguir las habilidades y conocimientos necesarios.
4. Emplear los recursos materiales tecnológicos, como por ejemplo, pantallas digitales, ordenadores... como forma de investigar y aumentar sus conocimientos.
5. Usar las TIC para valorar la actividad docente.
6. Incluir las TIC para realizar la evaluación de los alumnos.
7. Formar al alumnado para que usen las TIC de forma segura y sean conscientes del peligro de internet.

Y en la situación de aprendizaje se pretende que las nuevas tecnologías, como por ejemplo, las pantallas digitales o incluso los ordenadores para crear podcasts, sean una herramienta útil que permiten mejorar el aprendizaje del alumnado y que puedan estar formados de cara al futuro en este ámbito. La tecnología además hace que los contenidos se puedan

presentar de forma visual lo que llama la atención de las y los niños y puede fomentar su creatividad porque hay muchas herramientas interactivas para ello, como por ejemplo, los vídeos o los audios, dos aspectos que se van a trabajar en esta propuesta. Por último, también puede mejorar sus habilidades sociales ya que a veces tienen que hacer cosas en equipo, como por ejemplo, el Scape Room que es una actividad que pretende que el alumnado se ayude para poder resolver las diferentes pruebas que hay.

Relación con el “Plan de Lectura de Centro”.

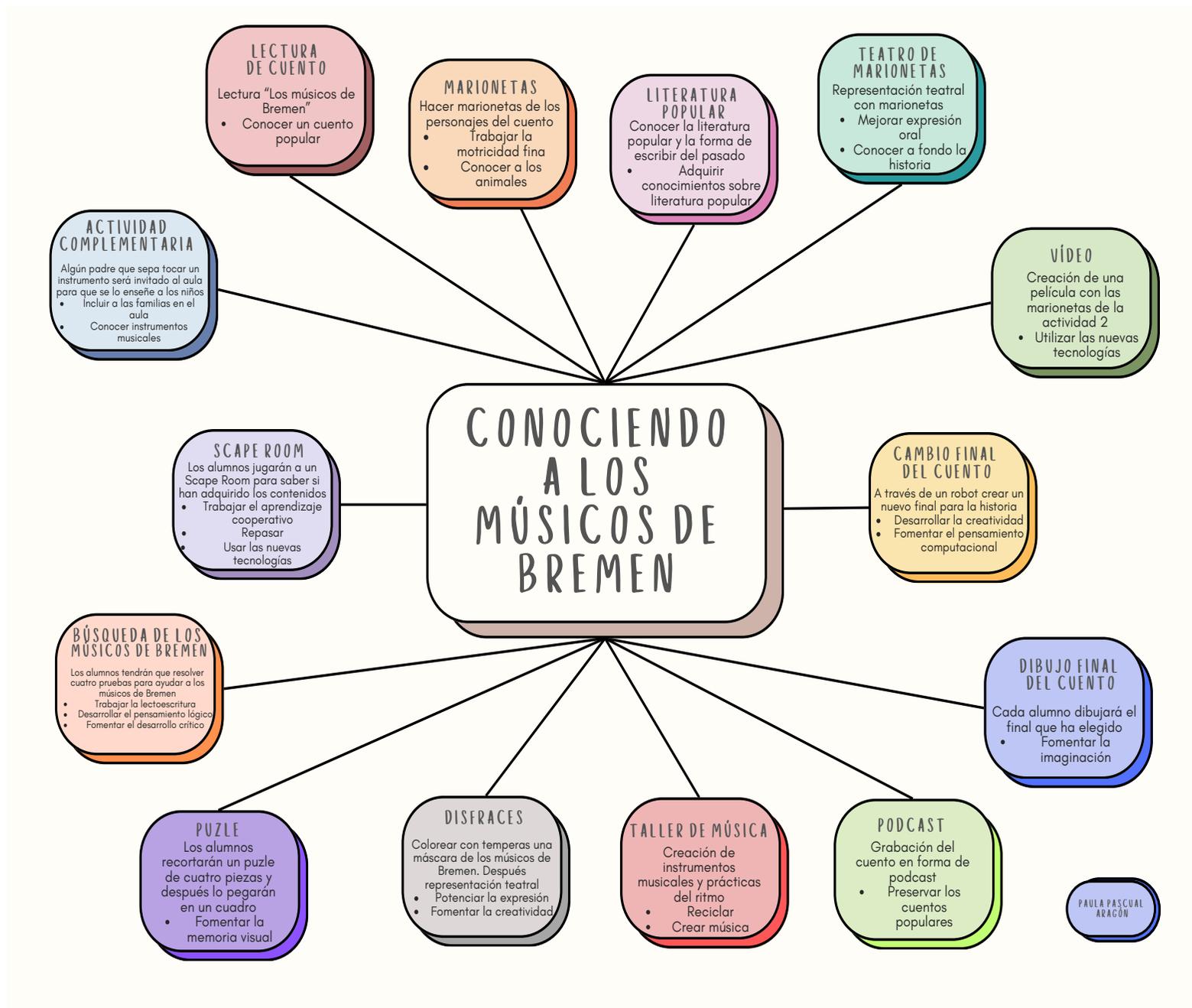
Otro plan que tiene relación con la Situación de Aprendizaje es el “Plan Lectura de Centro” porque el objetivo es promover la lectura en los colegios y fomentar su capacidad lectora usando diferentes recursos.

Los objetivos que se quieren conseguir son los siguientes:

- Promover el interés en la lectura.
- Crear habilidades lectoras y de escritura.
- Proporcionar estrategias para identificar información relevante.
- Conseguir que los profesores se esfuercen a la hora de crear interés por la lectura.

Esto tiene relación con mi propuesta porque se pretende que las y los alumnos muestren interés por los cuentos y que vayan adquiriendo poco a poco algunas habilidades lectoras, a través de las actividades propuestas.

Cuadro 1. Proyecto de alfabetización transmedia “Conociendo a los músicos de Bremen”.



6. Conclusiones.

En este apartado final expondré las conclusiones obtenidas tras la investigación del marco teórico y tras la propuesta didáctica.

Después de haber realizado este trabajo me he dado cuenta de que es importante que desde pequeños se fomente el gusto por la literatura para que los niños adquieran un hábito lector a temprana edad.

En la actualidad la literatura popular está olvidada lo que provoca que haya una pérdida de tradiciones, cultura y valores sociales, esto ha ocurrido porque ya no hay reuniones familiares en donde las y los niños escuchen cuentos tradicionales por pura diversión. Esto es algo que he podido comprobar al inicio de la propuesta, porque al contarles el cuento de “Los músicos de Bremen” solo una alumna conocía este cuento tan famoso.

Para que esto no pase considero que es importante que en el aula se trabaje la literatura popular para que los niños y las niñas puedan conocer una cultura que se ha transmitido de manera oral y que incluso puede llegar a moldear su carácter. Además, los cuentos populares son un buen recurso didáctico que puede mejorar el desarrollo del alumno, haciendo que su vocabulario sea más amplio, desarrollando su creatividad y mejorando la atención.

Por otro lado, la alfabetización transmedia siempre que se aplique de manera correcta en el aula puede servir para que el alumnado a través de una misma historia pueda conocer diferentes géneros literarios, como por ejemplo, a partir del cuento pasar al teatro o incluso al vídeo y que el niño sea el partícipe de su propio aprendizaje ya que será él, quién pueda realizar estos cambios.

Al investigar he descubierto que tanto la lectura multimodal y la alfabetización transmedia son dos aspectos fundamentales en los estudiantes de magisterio ya que su correcta utilización en el aula tiene una amplia relación con el desarrollo adecuado de las competencias literarias y la formación lectora.

Por estas razones he intentado crear una propuesta didáctica en la que se trabajen estos aspectos y que las y los niños tengan la oportunidad de disfrutar del cuento popular y de crear un hábito lector que les permita introducirse a mundos fantásticos y diferentes del que viven fomentando así su imaginación. También he intentado crear actividades literarias armonizadas con sus gustos para que en el momento de creación narrativa el niño estuviese en un espacio natural para que se sintiera a gusto a la hora de crear.

He tratado de incluir en la situación de aprendizaje las nuevas tecnologías ya que me parece que es importante que los niños y niñas aprendan usar estos recursos desde edades

tempranas para que desarrollen el pensamiento computacional y que tengan los recursos necesarios para poder crear historias transmedia.

A lo largo de la propuesta didáctica se ha intentado dar protagonismo a la gamificación porque hace que se fomente el pensamiento creativo a través de retos que hacen que su mente sea capaz de afrontar desafíos y resolver problemas, desarrolla la capacidad de tomar decisiones. Además, de mejorar algunos aspectos cognitivos como pueden ser la memoria, la lógica y la capacidad de atención.

Algo que me ha gustado ha sido poder ver como los alumnos con los que he realizado parte de la propuesta didáctica han disfrutado de las actividades, han podido desarrollar su creatividad y ver cómo han ido adquiriendo los conocimientos. Me he dado cuenta de que es necesario que las y los alumnos manipulen el material y no realicen solo fichas para que su aprendizaje sea significativo.

Este trabajo me ha parecido muy interesante ya que he tenido la oportunidad de investigar sobre un tema al que no se le está dando importancia y considero que la conservación y transmisión de los cuentos y obras populares debería de estar más presente para evitar que en el futuro haya una pérdida de conocimientos y de cultura. Por eso, como futura docente creo que al trabajarlo en un aula desde edades tempranas, podría concienciar tanto a padres como a alumnos para evitar que este problema siga existiendo en el futuro.

Una de las limitaciones del TFG es no haber podido llevar a cabo en el aula en el que realice el Prácticum II toda la propuesta didáctica para haber visto si las actividades estaban adaptadas a su edad y el alumnado adquiriría conciencia sobre la literatura popular a través de la alfabetización transmedia.

Por último, considero que es un tema que puede estar bien para trabajar en un aula de Educación Infantil, porque así van a poder conocer una realidad nueva para ellos.

7. Referencias Bibliográficas.

- Barton, D., y Hamilton, M. (2005). Literacy practices. In *Situated literacies* (pp. 25-32). Routledge.
- Bombini, G. (2019). Didáctica de la lectura y la escritura y multimodalidad. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 72, pp. 71-79.
- Casanueva Hernández, M. (1994). *La huella del folclore en la Literatura Infantil*. Universidad de Salamanca. Vol. VI. (Pp. 189-196). Recuperado el 20 de marzo de 2024 de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69142/La_huella_del_folclore_en_la_literatura_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ceballos Viro, I. (2016). *Iniciación literaria en Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja Editorial.
- CEIP Francisco Pino (2023). Plan de Lectura de Centro. Recuperado el 12 de mayo de 2024 de http://ceipfranciscopino.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Plan_de_Lectura_y_fomento_de_la_comprehension_lectora_23-24.pdf
- CEIP Marina Escobar. (2023). *Plan Digital. CodiceTIC*. Recuperado el 10 de mayo de 2024 de http://ceipmarinaescobar.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/47007343-Plan_Digital_CoDiCe_TIC-2023-2025_Actualizado_27-10-2023.pdf
- Cifo González, M. (2010). Aproximación a la literatura infantil. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/14512/1/Aproximación%20a%20la%20literatura%20infantil.pdf>
- Conserjería de Educación. (29 de septiembre de 2022). *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre de 2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León*. Recuperado el 5 de mayo de 2024 de <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- García Peris, V. (2019). *Del libro a la pantalla: la adaptación audiovisual de las Rondalles Valencianes de Enric Valor*. En Sánchez Ortiz, C. y Sanz Tejeda, A. (Ed.). *La voz de la memoria, nuevas aproximaciones al estudio de la Literatura Popular de Tradición Infantil* (págs. 775-782). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha (Vol. N.º 166).
- González-Martínez, J., Serrat-Sellabona, E., Estebanell-Minguell, M., Rostan-Sánchez, C. y Esteban-Guitart, M. (2018). *Sobre el concepto de alfabetización transmedia en el ámbito educativo. Una revisión de la literatura*. Departamento de Estudios de la Comunicación Social. Universidad de Guadalajara. 33, pp. 15-40.

- Heath, S. B. (1982). "What no bedtime story means: narrative skills at home and school", en *Language in Society*, 11: pp. 49-76.
- Hébert, M. y Lépine, M. (2012). "Analyse et synthèse des principales définitions de la notion de littératie en francophonie", en *Lettrure* N.º2: pp. 88-98.
- Huertas Gómez, R. (2006). *Cuentos populares y creatividad. Actividades didácticas y educativas en Primaria*. Editorial CCS.
- Iñesta Mena, E. M. (27 de enero de 2017). *Revisión sobre literacidad como noción multidimensional para una Didáctica de las Lenguas Inclusiva*. Porta Linguarum 27. Pp. 79-92
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jewitt, C. (2005). Multimodality, "Reading", and "Writing" for the 21st Century. *Discourse: studies in the cultural politics of education*, 26(3), pp. 315-331.
- Jiménez Frías, R., Gómez Rodríguez de Castro, F., Aguado Odina, M. y Ballesteros Velázquez, B. (2001). *Cuéntame: El cuento y la narración en Educación Infantil y Primaria* (pp. 15-71). Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Kline, D. T. (2010). Metamedievalism, videogaming, and teaching medieval literature in the digital age. *Teaching literature at a distance. Open, online and blended learning*, pp. 148-162.
- Kress, G. (2005). *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Granada: Consorcio «Fernando de los Ríos».
- Lafontaine, L. (2013). "Travailler la littératie volet oral au préscolaire et au 1^{er} cycle du primaire : ça nous parle! ", en *AQEP, Vivre le primaire*, vol. 26, N.º1.
- Lluch, G. (2007). «Literatura Juvenil y otras narrativas periféricas», en Cerrillo, P. *et alii (dir): Literatura Infantil, nuevas lecturas, nuevos lectores*. Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 193-211.
- López, C.I. y Tercedor, M. Multimodalidad y accesibilidad en recursos para el fomento de la salud. Universidad de Granada, 304-316. Recuperado el 22 de febrero de 2024 <https://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/02/29.pdf>
- López Tamés, R. (1990). *Introducción a la Literatura Infantil* (pp. 25-47) Universidad de Murcia.
- Lurie, A. (2005). *Clever Gretchen and other forgotten folktales*. iUniverse.
- Martín-Martín, A. (2019). *El regalo de los cuentos y los álbumes ilustrados. Su recepción en la actualidad*. En Sánchez Ortiz, C. y Sanz Tejeda, A. (Ed.). *La voz de la memoria, nuevas*

- aproximaciones al estudio de la Literatura Popular de Tradición Infantil* (pp. 507-524). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha (Vol. N.º 166).
- Mercader Martínez, L y Torrijos Moreno, N. (2019). *Dinámicas de animación a la lectura tradicional y actual*. En Sánchez Ortiz, C. y Sanz Tejeda, A. (Ed.). *La voz de la memoria, nuevas aproximaciones al estudio de la Literatura Popular de Tradición Infantil* (pp. 607-613). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha (Vol. N.º 166).
- Ministerio de Educación y formación profesional (2 de febrero de 2022). *Real decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*. Recuperado el 5 de mayo de 2024 de <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/dof/spa/pdf>
- Miras, S. (Octubre de 2020). *La lectura multimodal y el desarrollo de la competencia literaria: apuntes sobre el estado de la cuestión*. Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2020. Pp. 315-323.
- Miras, S. (Octubre de 2021). *Redes semánticas en torno a la multimodalidad: la participación de los modos en la alfabetización literaria*. Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2021. Sección 7, pp. 733-741.
- Moreau, A., Hébert, M., Lépine, M. y Ruel, J. (2013). “ Le concept de littératie en francophonie : que disent les définitions ? ”, en *Revue CNRIS : Magazine scientifique et professionnel*, Vo. 4, 2 : 14-18.
- Naciones Unidas. (2022). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado el 18 de mayo de 2024 de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Rísquez Navajas, I. (2019). *La literatura popular de tradición infantil a través de los juegos de rol, un enfoque didáctico*. En Sánchez Ortiz, C. y Sanz Tejeda, A. (Ed.). *La voz de la memoria, nuevas aproximaciones al estudio de la Literatura Popular de Tradición Infantil* (pp. 581-592). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha (Vol. N.º 166).
- Rovira Collado, J., Fernández Tarí, S., Llorens García, R. F., Madrid Moctezuma, P., Martín Martín, A., Martínez Carratalá, F. A. y et.al. (2020). *Alfabetización transmedia y lectura multimodal en el estudio de la Literatura Infantil y Juvenil. Innovación digital y LIJ 2.0 en asignaturas de Didáctica de la Lengua y la Literatura (4644)*. Memorias del Programa de Redes-I³CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2019-20. Universidad de Alicante. Pp. 135- 139.
- Sáez Moreno, M. C. (2021). *Si me involucras aprendo. Aprendizaje basado en proyectos en Educación Infantil*. Editorial Brujas y Encuentro Grupo Editor.

- Sanz Tejada, A. y Rovira-Collado, J. (2019). *Literatura popular infantil 2.0. Posibilidades didácticas desde la web social*. En Sánchez Ortiz, C. y Sanz Tejada, A. (Ed.). *La voz de la memoria, nuevas aproximaciones al estudio de la Literatura Popular de Tradición Infantil* (pp. 711-724). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha (Vol. N.º 166).
- Scribner, S., & Cole, M. (1981). *The psychology of literacy*. Harvard University Press.
- Street, B. V. (2014). *Social literacies: Critical approaches to literacy in development, ethnography and education*. Routledge.
- UNESCO (2013). *La educación transforma la vida*.
- UNIR (2021). *¿Qué es el pensamiento computacional?*. Unir Revista.
- Universidad de Valladolid. (2008). *Memoria del Graduado/a en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid*.

8. Anexos.

Anexo I. Cuento los músicos de Bremen.

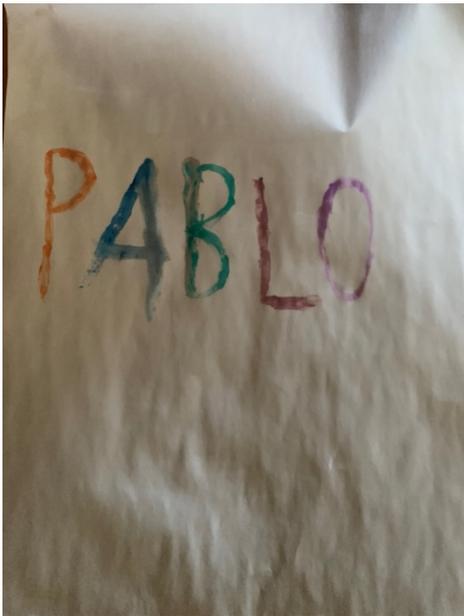


Anexo II. Realización de las marionetas.



Anexo III. Papel antiguo.





Anexo IV. Marionetas.



Anexo V. Video Stop Motion.

https://drive.google.com/drive/folders/1hD4gCpjHTeDl0qsoW4SJYHPW-5XMBLzt?usp=drive_link



Anexo VI. Cambio final del cuento.



Anexo VII. Dibujo final del cuento.

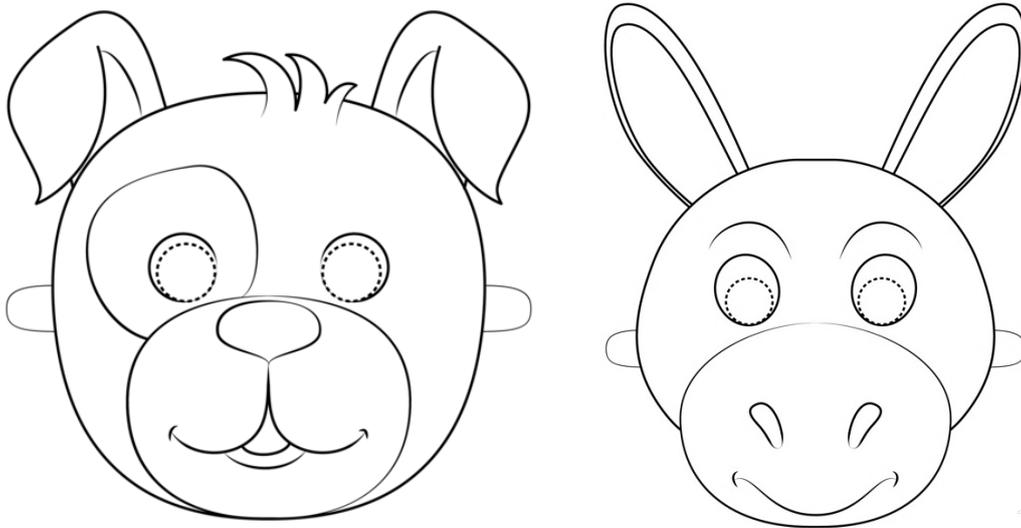


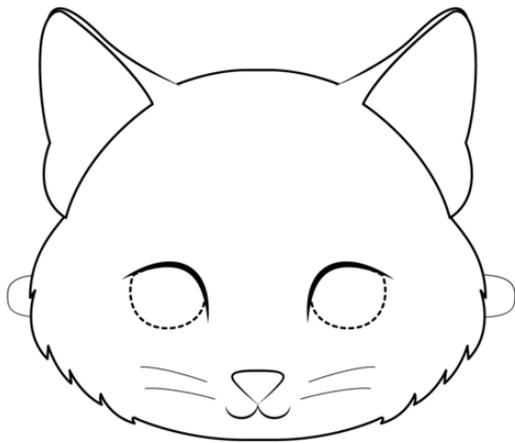


Anexo VIII. Sala de grabación.



Anexo IX. Máscara músicos de Bremen.





Anexo X. Recortando el puzle.



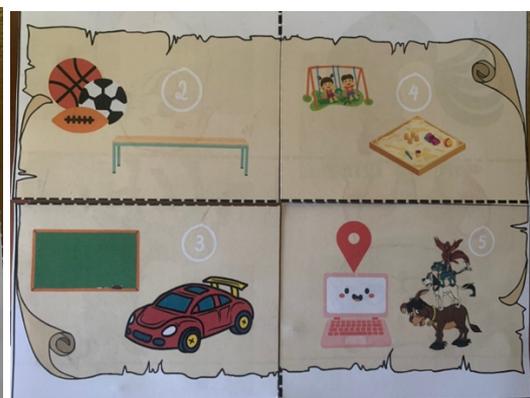
Anexo XI. Puzle.



Anexo XII. Mapa de la caza Músicos de Bremen.



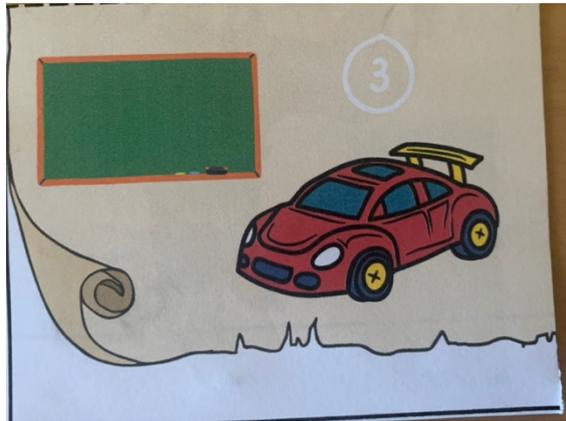
Parte delantera del mapa.



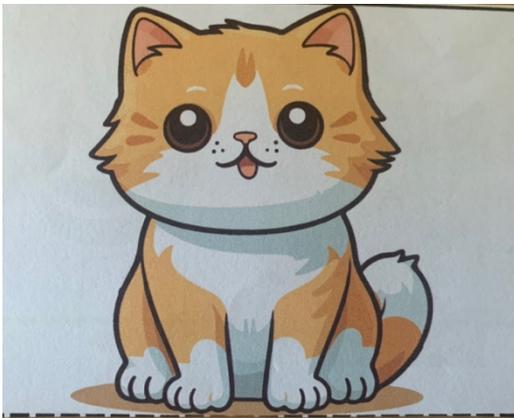
Parte trasera del mapa.



Cartas conseguidas al superar la primera prueba.



Cartas conseguidas al superar la segunda prueba.

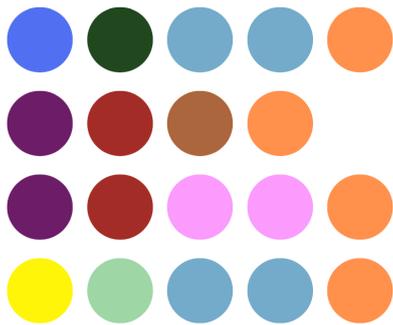
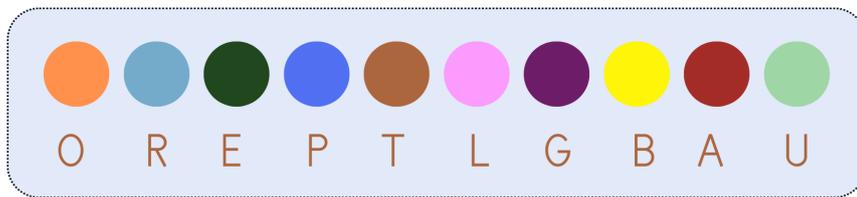


Cartas conseguidas al superar la tercera prueba.



Cartas conseguidas al superar la cuarta prueba.

Anexo XIII. Tarjetas códigos de colores.



Anexo XIV. Bolos.





Anexo XV. Scape Room.

