



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO DE FIN DE GRADO - LENGUA INGLESA

**“Los libros interactivos en el aula de inglés de
Educación Infantil”**

Presentado por: Vera Chamarro Izquierdo

Tutelado por: Prof^a. Nuria Sanz González

Soria, 20 de junio de 2024.

Resumen:

Este Trabajo de Fin de Grado investiga sobre cómo afecta en el aprendizaje del inglés en Educación Infantil el uso de herramientas pedagógicas como son los libros interactivos. El estudio engloba la creación, puesta en práctica y evaluación de una propuesta de intervención que lleva por objetivo la mejora de la expresión oral y la comprensión lectora en inglés. La metodología consta de una revisión bibliográfica, una selección de libros interactivos y la planificación de una propuesta de intervención.

Dicho estudio da como resultado que los libros interactivos que combinan texto y elementos multimedia como imágenes o sonidos fomentan la participación, el interés y la motivación haciendo así el aprendizaje más dinámico y significativo. Las conclusiones reflejan que estas herramientas pedagógicas mejoran las habilidades lingüísticas en lengua inglesa y, además, fomentan la autonomía y el aprendizaje cooperativo, por lo que dan como resultado una forma de enseñanza más novedosa y completa en la etapa de Educación Infantil.

Abstract:

This Final Degree Project investigates how the use of pedagogical tools such as interactive books can impact on the learning of English in Early Childhood Education. The study includes the creation, implementation and evaluation of an intervention proposal aimed at improving oral expression and reading comprehension in English. The methodology consists of a literature review, a selection of interactive books and the planning of an intervention proposal.

The results of the study show that interactive books that combine text and multimedia elements such as images or sounds encourage participation, interest and motivation, thus making learning more dynamic and meaningful. The conclusions reflect that these pedagogical tools improve English language skills and, in addition, promote autonomy and cooperative learning, thus resulting in a more innovative and complete form of teaching at the Early Childhood Education stage.

Dedicatorias y agradecimientos:

A mis padres, Valentín y Ana que me han dado la oportunidad que ellos no tuvieron, de estudiar y realizar este grado para poder trabajar en algo que me gusta y me llena de verdad en el futuro, me han apoyado y me han ayudado a levantarme cuando me he tropezado en el camino.

A mi hermana, Anita, porque me aporta esa parte despreocupada que yo nunca tuve y es la mejor amiga que podría tener en la vida.

A mis abuelos, los cuatro, que es un privilegio tenerlos, porque ver en sus ojos el orgullo que sienten por los nietos cuando consiguen algo importante en la vida no tiene precio.

Y, por último, a ti, Caqui, porque has reído y llorado conmigo, gracias por estar de lunes a lunes hasta el último día de carrera y por acompañarme en el camino de la vida.

Gracias, os quiero.

Índice

1. Introducción:	5
2. Objetivos:	6
Generales:	6
Específicos:	6
3. Metodología:	7
4. Justificación:	8
5. Marco referencial:	9
6. Marco teórico:	11
6.1. Teoría del Procesamiento de la información:	12
6.1.1. Razonamiento analógico en la etapa de Educación Infantil:	15
6.1.1.1. Clasificación de analogías verbales y no verbales:	18
6.2. Literatura infantil en lengua inglesa:	19
6.2.1. Contribución de la literatura infantil al desarrollo del niño en la etapa de Ed. Infantil:	21
6.2.2. Tipología de libros:	23
6.2.3. El libro interactivo:	24
6.2.3.1. Clasificación de libros interactivos:	25
7. Propuesta de intervención:	29
Contextualización:	30
Objetivos:	31
Contenidos:	31
Competencias:	31
Secuenciación didáctica:	32
Sesiones:	33
Metodología:	38
Evaluación:	39
8. Conclusiones:	40
9. Bibliografía:	43

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

1. Introducción:

El presente trabajo de fin de grado tiene como objetivo abordar la integración de libros interactivos en el contexto de la Educación Infantil, concretamente en el aula de lengua inglesa.

Los libros interactivos son obras que combinan elementos tradicionales de la literatura con recursos físicos que nos ayudan a desarrollar todos los sentidos (tacto, vista, gusto, olfato, oído), y con tecnología para ofrecer una experiencia más participativa y envolvente. Estos libros suelen incluir elementos multimedia, como imágenes, diferentes texturas, sonidos o videos, además de enlaces o funciones que permiten a los lectores interactuar con el contenido.

Además, hay algunos en los que, a través de dispositivos electrónicos, como tabletas o computadoras, los lectores pueden realizar acciones como hacer clic en enlaces, deslizar para cambiar páginas o participar en actividades integradas en la trama. Esta combinación de narrativa tradicional y elementos interactivos busca cautivar a los lectores de una manera única, ofreciendo una experiencia más inmersiva y personalizada.

La importancia de esta temática se centra en el potencial que tienen estos recursos para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la participación activa y el desarrollo cognitivo de los niños, ya que son una herramienta que nos ayuda a fomentar la motivación de nuestro alumnado.

A lo largo de este estudio, se explorarán aspectos clave relacionados con la literatura infantil en lengua inglesa, el procesamiento de la información según distintas teorías, y la contribución de los libros interactivos al desarrollo del niño en la etapa de Educación Infantil.

En el contexto actual de la Educación Infantil, la integración de libros interactivos emerge como un componente fundamental para enriquecer la experiencia de aprendizaje en el aula de inglés. La interactividad de estos recursos no solo capta la atención de los niños, sino que también fomenta su participación activa, estimulando un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico y eficaz.

Este trabajo pretende explorar detalladamente cómo los libros interactivos se convierten en aliados pedagógicos, destacando su contribución al desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños en la etapa de Educación Infantil. A lo largo de los diferentes capítulos se abordarán

aspectos cruciales para comprender su relevancia en el contexto educativo, incluyendo la clasificación de estos libros.

Gracias a las habilidades cognitivas y lingüísticas se desarrolla el razonamiento analógico en el cual ahondaremos a lo largo de este estudio. Por lo tanto, estudiaremos cómo el trabajo con libros interactivos en inglés en el aula de Educación Infantil influye en el desarrollo de dichas habilidades.

Todo esto proporcionará un contexto específico que fundamentará la propuesta de intervención posterior, la cual busca optimizar el uso de libros interactivos en el aula de inglés con miras a potenciar las habilidades lingüísticas y cognitivas del alumnado.

Este estudio pretende iluminar la esfera educativa con nuevas perspectivas sobre la incorporación de material innovador como los libros interactivos en el proceso formativo, enfocándose particularmente en el aprendizaje del inglés durante los primeros años de la infancia.

2. Objetivos:

Generales:

- Explorar la importancia de la introducción de recursos como son los libros interactivos en el ámbito del aula de inglés de Educación Infantil.
- Describir cómo el uso de libros interactivos contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas y cognitivas en niños de esta etapa educativa.

Específicos:

- Examinar la tipología de libros infantiles en lengua inglesa, centrándonos en los diferentes tipos de cuentos y examinar su contribución específica al desarrollo de los niños en la etapa de Educación Infantil
- Describir las características esenciales de los libros interactivos y su importancia en el desarrollo de la lectoescritura y estilo cognitivo del alumnado.
- Proponer una intervención práctica a partir de un libro interactivo, mediante la que se lleven a cabo distintas actividades, con el objetivo de mejorar las habilidades lingüísticas y cognitivas del alumnado.

3. Metodología:

El proceso de investigación se llevará a cabo mediante una metodología estructurada que permita abordar los objetivos planteados de manera efectiva, siguiendo los pasos que se narran a continuación:

- Revisión Bibliográfica:
 - Recopilación y análisis crítico de investigaciones previas sobre el uso de libros interactivos en la Educación Infantil y su impacto en el aprendizaje del inglés, acudiendo a fuentes documentales primarias y secundarias, ya que con las primarias podremos acceder directamente al tema que estamos investigando, mientras que con las secundarias contrastaremos información con opiniones de otros investigadores sobre el tema.
 - Selección y estudio de investigaciones previas sobre la existencia del razonamiento analógico en la etapa de Educación Infantil y, el uso de las TIC y el desarrollo del lenguaje.
 - Exploración de estudios relevantes relacionados con la literatura infantil en lengua inglesa y las teorías de Piaget (1982), de Benítez (2010), García (2010), Martínez (2005), Schwartz (2021), etc. sobre el procesamiento de la información.

- Identificación y clasificación de libros interactivos:
 - Búsqueda de libros interactivos en lengua inglesa, clasificándolos según la edad a la que están enfocados y sus características.
 - Diseño de una lista de distintos libros interactivos para la etapa de Educación Infantil en inglés.

- Desarrollo de propuesta de intervención:
 - Selección de un libro interactivo para ser utilizado en una propuesta de situación de aprendizaje en el aula de inglés.
 - Diseño detallado de la intervención, incluyendo actividades específicas y resultados esperados.

- Conclusiones y recomendaciones:
 - Síntesis de los hallazgos obtenidos a lo largo de la investigación.

- Formulación de recomendaciones para llevar a cabo la propuesta de intervención, con el fin de mejorar la implementación de libros interactivos en aulas de Educación Infantil.

4. Justificación:

La elección de investigar sobre la integración de los libros interactivos en el aula de inglés de Educación Infantil se basa en varias razones sustanciales, que están muy relacionadas con las competencias generales y específicas del grado en Educación Infantil.

En primer lugar, guarda relación con el desarrollo integral del niño, donde los libros interactivos son una herramienta didáctica innovadora que fomenta el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos cognitivos, lingüísticos y sociales.

También con el ámbito del fomento de la lectura y comprensión lectora, ya que la utilización de libros interactivos favorece el interés por la lectura desde edades tempranas, contribuyendo al desarrollo de habilidades de comprensión lectora, tanto en lengua materna como en lengua inglesa.

Por otro lado, es una manera de aprender inglés de forma lúdica, donde la incorporación de libros interactivos en el aula de inglés proporciona un enfoque lúdico y motivador, facilitando la adquisición del idioma de manera natural y efectiva.

Guarda gran conexión con teorías del desarrollo infantil, la investigación se apoya en teorías reconocidas, como la de Piaget (1932), Schwartz (2021), Strouse (2018), Quino (2017), etc., para entender cómo el procesamiento de la información en la etapa de Educación Infantil se relaciona con la utilización de libros interactivos.

Y, finalmente, es un recurso sin igual para conseguir una preparación para la sociedad multicultural, ya que el idioma inglés es esencial en la sociedad actual. Introducir libros interactivos en el aula de inglés desde la infancia prepara a los niños para un entorno globalizado y multicultural.

Se pondrán en práctica otras de las competencias generales del grado de Educación Infantil, ya que se diseñarán actividades prácticas que simulen escenarios educativos reales. Estas actividades estarán enfocadas en la resolución de problemas concretos dentro de cada área propuesta en el currículo de la etapa de Educación Infantil, por lo que se aplicarán los

conocimientos de manera efectiva. Además, se promueve la elaboración y defensa de argumentos sólidos, cultivando así competencias cruciales para nuestra futura labor educativa.

Este estudio promueve la autonomía en el aprendizaje, ya que en él se estructuran actividades que fomentan la investigación independiente, la toma de decisiones y la autorreflexión. Estos métodos pedagógicos están diseñados para adquirir las habilidades necesarias no solo para superar los desafíos presentes, sino también para emprender estudios posteriores con confianza y autonomía.

Por otro lado, también estarán presentes a lo largo del estudio algunas de las competencias específicas relacionadas con la mención en lengua inglesa, ya que se realizará una propuesta de intervención en la que será necesaria la puesta en práctica de los conocimientos sobre literatura infantil y estrategias para acercar a niños y niñas al mundo de la lectura, además, será necesario el uso de recursos para animar a leer al alumnado y hacer el mundo de la lectoescritura más atractivo. Y, sin duda, será necesario tener conocimiento sobre los fundamentos del aprendizaje de las lenguas para poder evaluar el desarrollo de la práctica.

En resumen, esta investigación busca no solo enriquecer el proceso educativo en la etapa de Educación Infantil sino también contribuir a la formación de profesionales capaces de adaptarse a las demandas educativas contemporáneas, fomentando un aprendizaje significativo.

5. Marco referencial:

A continuación, se presenta el marco referencial de este estudio que servirá para situar la investigación dentro del contexto teórico existente. Además, nos ayudará a establecer las bases conceptuales, teóricas y metodológicas que lo respaldan, mostrando la importancia y originalidad de este, respecto a trabajos anteriores.

Se mencionarán ideas de algunos investigadores como Abregu (2009), Quino (2017), Shinsky (2021), Abadia (2023), entre otros, que nos proporcionan información sobre la existencia del razonamiento analógico en la etapa de Educación Infantil.

En primer lugar, respecto al razonamiento analógico (RA), Abregu (2009) estudió cómo evolucionaba en niños de entre 6 y 11 años, ya que no se creía que el RA se desarrollase en edades tan tempranas y su objetivo era conocer la edad exacta en la que se desarrollaba, pero menciona en su investigación a Goswami y Brown (1990) que estudiaron la existencia del razonamiento analógico en niños entre los 4 y los 9 años de edad, mediante un experimento

que dio como resultado que los niños en estas edades resuelven sus problemas con el razonamiento analógico.

Quino (2017), también investigó sobre el razonamiento analógico en concreto, buscaba estudiar los estilos de comunicación pedagógica y razonamiento entre los 6 y los 11 años analógico, y tanto en su investigación, como en otras en las que se basó, de Rodríguez-Mena (1993) e Inguanzo y de la Uz (1996), nos deja constancia de que el razonamiento analógico se puede dar en muchas edades, ya que puede que un niño de 6 años resuelva sus tareas mediante el RA y uno de 12 no, por lo que podemos deducir que el desarrollo del RA está afectado por otros motivos que no sean la edad, por ejemplo, el entorno vital.

García (2012) creó una propuesta didáctica que pretendía desarrollar el lenguaje en niños con déficit de atención mediante la estimulación del razonamiento analógico verbal y hablaba en su estudio sobre varias fuentes, entre ellas las de Laval (2002) y Crespo (2008), que comentaban cómo el habla, y otras competencias como la lectura y la escritura potencian la mejora de habilidades cognitivas y lingüísticas cruciales en el desarrollo de los niños y niñas.

Por otro lado, al hilo de mi investigación sobre el impacto de los libros interactivos en el aula de inglés en Educación Infantil, en un artículo de Shinsky (2021) se investiga si los libros interactivos favorecen o no a la adquisición de vocabulario en niños pequeños, se concluyó que los niños que utilizaban los libros con solapas o interactivos reconocían objetos por su nombre, por lo que sí mejoraban la adquisición de vocabulario. Por el contrario, Hirsh-Pasek (2016) dice que los libros manipulativos en lengua inglesa no favorecen el aprendizaje de vocabulario en niños de 2 años ya que distraen a los niños y desvían el objetivo, que es el aprendizaje de vocabulario, pero no llevó a cabo ningún estudio real, en el que lo pusiese a prueba con personas, por lo que es una idea que no está contrastada con datos empíricos.

Sin embargo, Abadía (2023), ha creado un libro interactivo que favorece el aprendizaje del inglés y fomenta la mejora de habilidades de escritura y lectura. En concreto hace un estudio sobre cómo beneficia o afecta el uso de estos materiales en cuarto de primaria, obteniendo un resultado que evidencia que fomentan la motivación y por lo tanto, mejoran sus habilidades.

Y, por último, respecto a cómo afecta el uso de las TIC al desarrollo del lenguaje, Ronceros (2021) investiga cómo influyen en el desarrollo del habla de niños menores de 6 años, y consiguió reconocer que las TIC son una fuente de motivación a la hora de aprender distintas habilidades del lenguaje y que el desarrollo lingüístico mejora gracias a estas. Por otro lado,

con su investigación quiere dejar constancia de que las TIC son una herramienta muy útil, pero siempre y cuando se use con moderación.

Finalmente, Castellanos (2016) investigó el impacto de las TIC en la competencia léxica de lengua inglesa en niños de Educación Infantil, para ello llevó a cabo dos prácticas, primero una en la que impartía su sesión mostrando contenido en inglés sin medios audiovisuales y posteriormente contando con este recurso, viendo de este modo que mejoraban las competencias de lectoescritura que el alumnado debía adquirir, gracias al uso de las TIC.

6. Marco teórico:

El objetivo de nuestro estudio es saber cuál es la repercusión que tiene la introducción de recursos multimedia, como aplicaciones interactivas y contenido audiovisual en el aula de Educación Infantil y poder estudiar cómo el uso de libros interactivos contribuye al desarrollo de las habilidades lingüísticas en lengua extranjera o la competencia digital, sobre todo a la hora de aprender la lengua inglesa, así que, por ello, debemos tener en cuenta las teorías que nos aportan información sobre el desarrollo cognitivo del niño en sus primeros años de vida, que es el campo que nos interesa estudiar, ya que queremos realizar una propuesta de intervención para Educación Infantil.

En este apartado se trabajarán varios puntos, en concreto los citados a continuación que serán los que fundamentarán nuestra investigación. En primer lugar, se estudiará la Teoría del Procesamiento de la Información, la cual describe cómo desarrollan las estructuras cognitivas y lingüísticas los niños de Educación Infantil. El conocimiento de esta teoría nos permite estudiar cómo el uso de libros interactivos contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas y cognitivas en niños de esta etapa educativa, ya que es nuestro objetivo principal. El diseño de libros interactivos influye en el desarrollo del sistema cognitivo, atención, memoria y aprendizaje, profundizando también en el razonamiento analógico en la etapa de Ed. Infantil, para después, poder trabajar la clasificación de analogías verbales y no verbales.

Por otro lado, se profundizará en la Literatura infantil en lengua inglesa, recogiendo datos sobre la tipología de libros y el libro interactivo, para más tarde realizar una clasificación de libros interactivos y concluir con aportaciones sobre la contribución de su uso al desarrollo del niño en la etapa de Educación Infantil.

6.1. Teoría del Procesamiento de la información:

La teoría del procesamiento de la información proporciona un marco conceptual para entender cómo los niños en la etapa de Educación Infantil adquieren, almacenan, recuperan y utilizan la información (Martínez, 2005).

El Procesamiento de la Información es un enfoque dentro de la psicología cognitiva que investiga cómo ocurre el aprendizaje en los estudiantes durante la recepción de cierta información. Existen varios referentes que estudian este campo como Lindsay (1972) o Neisser, más conocido como el padre del cognitivismo con su Teoría de la percepción.

Esta teoría de procesamiento de la información se desarrolló junto a la tecnología de ordenadores en los años 60, por ello, se basa en la metáfora de la mente como ordenador, la cual explica que la mente es como un ordenador y el cerebro es un gran almacén donde se guarda toda la información que percibimos, así como en el hardware de un ordenador. De ahí surgieron teorías como la Teoría Computacional de la mente.

El modelo de procesamiento de información que propusieron Craik y Atkinson (1975) se llama modelo de niveles de procesamiento. Destacaron la importancia de la capacidad de procesamiento en la retención de información. Según este estudio, cuanto más significativa y conectada es la información, es decir, cuanto más profundo es el procesamiento, mayor es la probabilidad de mantenerla en la mente por más tiempo, es decir, hay más probabilidad de recordarla. Este estudio destaca la relevancia de la creación o formación de los recuerdos.

Por otro lado, a través de Campanario (2004), podemos conocer que Rumelhart contribuyó al desarrollo de la teoría conexionista en los 80. Creía que el conocimiento se distribuye en redes neuronales y se adquiere a través de conexiones y patrones de activación. Exploró cómo las representaciones que rondan en nuestro cerebro contribuyen al proceso de memorización y aprendizaje, da una visión concreta de la forma en que se almacenan y crean nuestros recuerdos.

El enfoque del procesamiento de la información según Atkinson (1968) propone una serie de componentes. El primero de ellos son los sentidos o la memoria sensorial, que captan la información de nuestro alrededor para guardarla en los registros sensoriales. Después la información pasa a la memoria a corto plazo donde se procesa más a fondo, pero se retiene

por poco tiempo ya que su capacidad es limitada. Y, por último, pasa a la memoria a largo plazo, la cual hace que retengamos la información durante mucho tiempo y la podamos usar cuando lo necesitemos.

Al hilo de todas estas teorías, surgieron críticas como las de Pozo (1997), el cual se apoyaba en otras propuestas como el paradigma del procesamiento de la información humana y la Gestalt. Se centraba en una visión más constructivista, donde el alumno construye sus conocimientos basándose en sus experiencias vividas, y donde la persona que aprende es el protagonista de su propio conocimiento, es decir, que participa en el proceso, por lo tanto, criticaba a los que pensaban que el procesamiento de la información era un mero almacenamiento de datos en el que la persona era totalmente pasiva en el proceso.

La psicología de la Gestalt (1910) estudia la experiencia total y la organización de los estímulos que percibimos. Se centra en cómo percibimos y comprendemos el mundo a través de patrones y estructuras. Como contrapunto propone diferentes formas que se oponen a la teoría del procesamiento de la información.

Se compone de una serie de leyes o principios, algunos de los cuales presento a continuación:

- La ley de la pregnancia: la cual significa, que tendemos a organizar la información todo lo simple que podemos.
- La ley de la proximidad: la cual significa que las cosas que están cerca de nosotros se perciben como una unidad.
- La ley de la similitud, la cual significa que hacemos agrupamientos de cosas que se parecen al verlas.
- Ley de figura - fondo: Podemos ver al mismo tiempo un elemento que es la figura central de la imagen o lo que más destaca y cuando nos fijamos en profundidad percibimos otro elemento en el fondo.
- Ley de destino común: Tendemos a agrupar los elementos que van en la misma dirección.
- Ley de la buena continuación: Evitamos cambios bruscos en las imágenes, es decir, que preferimos simplificar las imágenes para tener cierta armonía y tendemos a completar lo que falta en la imagen.
- Ley de simetría: cuando el cerebro ve imágenes simétricas las ve iguales en un elemento.

- Ley de simplicidad: tendemos a percibir los elementos de formas sencillas, regulares y simples, de forma que sea fácil para el cerebro.
- Ley de continuidad: plantea que el ojo humano va a seguir el camino más suave o sencillo al ver las líneas.
- La ley del cierre, que significa que tendemos a completar figuras incompletas cuando las percibimos.

La teoría de procesamiento de la información sugiere que el aprendizaje es un proceso activo en el que los alumnos procesan la información de su entorno.

La capacidad de procesar información de manera efectiva en la etapa de Educación Infantil es crucial, ya que, según Cortés e Iriola (2003) sienta las bases para habilidades cognitivas más avanzadas en etapas educativas posteriores.

Piaget (1982), también hizo sus aportaciones sobre la Teoría del Procesamiento de la Información, propuso una teoría del desarrollo cognitivo que se basaba en la idea de que los niños construyen activamente su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno, por lo tanto, según van procesando la información que van conociendo van entendiendo el mundo que les rodea. Este desarrollo se divide en cuatro etapas que son: sensomotriz, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales, que tienen unos parámetros de conocimiento que van superando con los años.

Primero, el niño comienza a comprender el mundo mediante la etapa sensomotriz (0-2 años), interactúan con el mundo a través de los sentidos y acciones motoras, desarrollan la noción de permanencia del objeto, entendiendo que los objetos existen incluso cuando no están a la vista. Después, entre los 2 y los 7 años, atraviesan la etapa preoperacional, donde los niños desarrollan habilidades de lenguaje y representación simbólica, pero su pensamiento es egocéntrico y carece de lógica operacional. También pueden tener dificultades con la conservación, entendiendo que la cantidad de un objeto no cambia incluso si su apariencia lo hace. Es en estas dos primeras etapas en las que más nos centraremos a lo largo de nuestro estudio ya que el trabajo se centra en el ámbito de Educación Infantil.

Entre los 7 y los 11 años de edad superan la etapa de operaciones concretas, desarrollan habilidades de pensamiento más lógico, y pueden realizar operaciones mentales con objetos concretos, comienzan a comprender la conservación y la reversibilidad, mejorando su capacidad para resolver problemas. Y, por último, la etapa de operaciones formales, a partir de los 11 años. En esta etapa, los adolescentes desarrollan la capacidad de pensamiento abstracto

y lógico. Pueden razonar sobre hipótesis y situaciones abstractas, lo que les permite abordar problemas más complejos y teóricos.

Por último, destacar también a Schwartz (2021), quien define la cognición como el proceso de captar información sobre lo que nos rodea mediante tres canales distintos, que son: la atención, la memoria y la percepción.

Tiene muy presente el concepto de esquema mental, que son estructuras almacenadas en nuestro cerebro donde se ordena la información sobre el mundo que nos rodea y los distintos estímulos que percibimos, y donde se crean relaciones entre unos datos y otros que entrelazan la información y la dotan de sentido.

Es importante para nuestra investigación conocer cómo evoluciona el desarrollo cognitivo del niño, ya que la infancia es una etapa crucial, debido a que es cuando comienza el proceso de adquisición y mejora de habilidades mentales, como la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y el aprendizaje.

La teoría del procesamiento de la información puede ser aplicada para comprender cómo la interactividad de los libros influye en el proceso de aprendizaje de los niños, permitiendo a los educadores adaptar sus enfoques pedagógicos para maximizar el beneficio de estos recursos en el aula de inglés.

A continuación, ahondaremos en el razonamiento analógico, proceso psicológico que crea relaciones entre conceptos, centrándose en las cosas que tienen en común. Cuando se comparan dos elementos intenta demostrar que si se parecen en algún aspecto también pueden tener otros similares. Para conocerlo, estudiaremos varias teorías importantes que han aportado mucha información valiosa al respecto. También se estudiará la clasificación de las analogías tanto verbales como no verbales para posteriormente centrar la atención en la literatura infantil en lengua inglesa.

6.1.1. Razonamiento analógico en la etapa de Educación Infantil:

Respecto al razonamiento analógico (RA), conocemos que varias ideas han ido surgiendo con el paso del tiempo. Para informarnos acerca de dichas ideas, vamos a indagar en diferentes artículos.

Como vemos reflejado en el artículo de Abregú (2009), existían dos posiciones teóricas respecto al RA en Educación Infantil. Esta primera posición, estaba protagonizada por Piaget

y Sternberg. Su postura se basaba en defender que el RA en el nivel de Educación Infantil, estaba compuesto por varias etapas. La primera, en la que se encuentran los niños y niñas de cinco a seis años, los cuales son capaces de relacionar unos elementos con otros, pero no son capaces de relacionar un grupo de varios elementos con otro grupo formado por varios elementos. En la segunda etapa, se encuentran los niños y niñas de ocho a once años. Estos niños y niñas aseguran Piaget (1982) y Sternberg (1987), ya tienen un mínimo nivel de RA. Pero no puede considerarse RA en su plenitud. Por último, la tercera etapa, formada por niños y niñas de once años o más. Aquí los niños y niñas son capaces de reconocer y argumentar las diferentes analogías y además tienen la capacidad de actuar frente a diferentes cuestiones.

Por otro lado, Goswami, Brown (1990) y Lipman (1989), defendían una posición diferente a Piaget y Sternberg.

Por una parte, Goswami y Brown (1990) llevaron a cabo un estudio analizando a más de setenta niños y niñas con edades comprendidas entre los cuatro y nueve años, y lograron observar que el 100% de los niños y niñas consiguieron resolver las tareas de una manera analógica. Lipman (1989), realizó otro estudio a niños y niñas de tres y cuatro años para confirmar que, la capacidad de generar analogías y metáforas es mucho mayor que la de un adulto, ya que carecen de conciencia crítica para juzgar la idoneidad de las expresiones metafóricas que pueden construirse.

Por otro lado, Benítez (2010) resalta la idea de que el razonamiento se puede clasificar en deductivo e inductivo. El primero hace referencia a que una pauta se deduce a partir de una información ya obtenida. El segundo nos indica que una pauta se deduce a partir de las observaciones que cada uno lleva a cabo.

Como se refleja en el artículo de García (2001), el RA es un tipo de razonamiento inductivo y además, según Goswami (1992), se considera como un elemento vital para el desarrollo cognitivo. Holyoak y Thagard (1995) creen que este desarrollo cognitivo nos ofrece la capacidad de realizar “saltos mentales”, con la idea de recurrir a toda la información que se posee, para resolver cualquier tipo de incidencia. Lo que se traslada desde una tesitura conocida, que recibe el nombre de “análogo”, a una que no conocemos, que recibe el nombre de “tópico” es aquello que presenta cierta similitud (Ortony, 1993). El fruto de este traslado se conoce como una pauta que nos ayuda a identificar analogías.

Sternberg (1987) afirma que el RA se compone de seis procesos. El primero es la codificación, en la cual se determinan las características y los valores de los conceptos del

problema. El segundo es la interferencia, donde aparece la pauta que relaciona los dos primeros elementos. El tercer proceso se conoce como etapa de proyección y extrapolación. Aquí se conoce la directriz que va a relacionar el primero con el tercer elemento, esta pauta es de segundo grado. El cuarto proceso es la aplicación, donde se halla la directriz entre los dos primeros términos con el fin de generar el último término. El quinto proceso recibe el nombre de respuesta ya que durante este se elabora y proyecta la respuesta. Por último, el sexto proceso es la justificación en el cual se asocian las diferentes respuestas con la regla adquirida.

El razonamiento analógico (RA) desempeña un rol fundamental en el progreso cognitivo de los niños durante la Educación Infantil. En términos generales, el RA implica la capacidad de hacer "saltos mentales" entre diferentes áreas, facilitando la conexión entre información previa y nueva. Esto promueve la extracción de reglas, la resolución de problemas y la toma de decisiones (Carretero, *et al.*, 1995).

En los primeros años de la educación, diversos procesos cognitivo-lógico-inferenciales están activos durante el razonamiento, utilizando información conocida para deducir reglas o evaluar nuevas conclusiones. Existen diversas perspectivas sobre los procesos involucrados en el razonamiento, desde la existencia de esquemas pragmáticos hasta la aplicación de procedimientos heurísticos, lo que evidencia la complejidad y diversidad de este proceso (Benítez y García, 2010).

Este tipo de razonamiento capacita a los niños para establecer conexiones entre situaciones conocidas (llamadas "análogos") y situaciones nuevas y desconocidas (llamadas "tópicos"). La transferencia de información de un contexto a otro genera reglas que identifican semejanzas o diferencias, facilitando la comprensión y la resolución de problemas (Goswami, 1992).

El RA impacta directamente en el desarrollo evolutivo de los niños durante la Educación Infantil. Al permitirles descubrir diferencias y similitudes entre diversas entidades, según Benítez y García (2010) establece correspondencias entre estructuras y representaciones mentales distintas. Esta habilidad contribuye al procesamiento de información, la resolución de problemas y la comprensión del entorno, estableciendo así las bases para el pensamiento abstracto en etapas posteriores.

Además, el RA está vinculado a otros aspectos del aprendizaje, como el desarrollo de competencias; lingüística, pragmática, sociolingüística y psicolingüística. Se ha observado que los niños con habilidades analógicas bien desarrolladas tienden a comprender y utilizar el lenguaje de manera más avanzada. Asimismo, González (2002) señala que el RA estimula el

pensamiento creativo al fomentar la flexibilidad cognitiva, permitiendo a los niños explorar diversas perspectivas y enfoques para abordar situaciones novedosas.

En el artículo de Garcia (2012), se observa que el RA se desarrolla en edades tempranas. En su investigación encontramos cuáles son los tres ámbitos semánticos en los que se pueden resolver las analogías.

Estos ámbitos se dividen en tres grupos de conceptos que son los siguientes: 1) antonimia y sinonimia, 2) Atributivas, causativas y funcionales y 3) Metonimia e hiperonimia.

En primer lugar, se debe conocer cuál es el nivel de desarrollo semántico de cada niño, ya que después de establecer el vínculo semántico entre antonimia y sinonimia, debe mover este vínculo semántico al segundo grupo compuesto por atributivas, causales y funcionales. Es por ello que a los niños en un primer lugar se les enseña a conocer el vínculo semántico entre objetos a nivel concreto, y posteriormente a nivel gráfico, para más tarde mover este vínculo a nuevos términos a nivel abstracto. Debido a esto, esta propuesta se conoce como la transición de lo concreto a lo abstracto, ofreciendo una visión de cómo los niños van conformando sus propios conceptos.

6.1.1.1. Clasificación de analogías verbales y no verbales:

Las analogías, tanto verbales como no verbales, son herramientas cognitivas que involucran la identificación de relaciones entre elementos para inferir similitudes o diferencias. Estas analogías desempeñan un papel crucial en el razonamiento analógico y se pueden clasificar de diversas maneras.

El razonamiento analógico verbal basa su importancia en el contexto de las analogías léxicas, según la definición de Martínez et al. (2002). Este tipo de analogías, conocidas como "analogías verbales", requieren de una competencia lingüística sólida, que abarque desde un buen manejo del vocabulario hasta el entendimiento de los componentes morfológicos de las palabras, como señalan Figari y Escala (2010).

Estas analogías verbales se dividen en varias categorías, siendo las más destacadas las de antónimos, hipónimos, metonimia, atribución y funcional. Las analogías de antónimos involucran la búsqueda de términos con significados opuestos, mientras que las analogías de hipónimos implican la clasificación y la relación entre términos subordinados o subordinantes.

Por otro lado, las analogías de metonimia establecen relaciones entre términos que son conceptualmente parte constituyente de otros, las de atribución requieren relacionar un término con una característica conceptual de otro, y la analogía funcional implica la relación entre un término y su uso asociado.

Martínez et al. (2002) sugieren que las analogías de antónimos y de hipónimos pueden ser más sencillas y desarrollarse en etapas tempranas, a diferencia de las otras tres analogías, que podrían requerir procesos cognitivos más complejos.

Por otro lado, el razonamiento analógico no verbal se basa en analogías abstractas, principalmente pictóricas, según la definición de Wolf y Gillespie (1990). Este tipo de razonamiento no verbal se divide en cuatro subtipos distintos según se recoge en el estudio de Quino (2017) como son los siguientes:

- Relación de igualdad: Donde las figuras A y B son parecidas, lo que implica que las figuras C y D deben emparejarse de la misma manera.
- Relación de adición: La figura A se convierte en B mediante la adición de algún elemento, lo que sugiere que la figura D es parecida a C, excepto por la presencia de algún componente adicional.
- Relación de sustracción: Es el proceso contrario a la adición. Si B cuenta con algún componente menos que A, la relación entre C y D se realiza de igual forma.
- Relación de permutación: Las figuras que corresponden a A y B, así como a C y D, cambian de lugar o se invierten algunos de sus atributos.

A continuación, se va a profundizar en el segundo bloque del presente trabajo relativo al libro interactivo. Para ello, en primer lugar, se menciona el papel de la literatura infantil en lengua inglesa en el desarrollo de la lectoescritura, para posteriormente hacer una clasificación de libros hasta llegar a este recurso en cuestión.

6.2. Literatura infantil en lengua inglesa:

La literatura infantil en lengua inglesa es un gran recurso en el desarrollo del lenguaje y la imaginación. El uso de materiales auténticos, como libros escritos por autores nativos de habla inglesa, enriquecen el aprendizaje del idioma. Debemos tener en cuenta a la hora de elegir un libro interactivo, que es importante considerar factores como la edad y el nivel de desarrollo del niño, el nivel de interactividad del libro, el diseño, el contenido educativo, etc.

La introducción de la literatura infantil aporta grandes beneficios a la etapa de Educación Infantil, como, por ejemplo, ventajas en el desarrollo del lenguaje, ya que los niños tienen un gran acercamiento a gran variedad de vocabulario, además de que a medida que van leyendo o escuchando la narración de estos cuentos mejoran sus habilidades de habla y comprensión, en el caso de los libros interactivos en lengua inglesa lo que aportan es la posibilidad de aprender un segundo idioma de forma motivadora y diferente. La literatura infantil también es una herramienta que fomenta la imaginación ya que, a veces los cuentos nos transportan a mundos maravillosos y situaciones diferentes a la vida cotidiana que estimulan la creatividad de los niños, además los cuentos infantiles transmiten valores muy importantes que los niños deben adquirir para poder relacionarse en sociedad y son un gran instrumento para trabajar la interculturalidad y que desarrollen un sentimiento de empatía y respeto por culturas diferentes a la suya propia.

Por otro lado, otra de las grandes ventajas que nos ofrece la literatura infantil es la posibilidad de realización de actividades a partir de un libro o una colección con lo que podemos trabajar aspectos como la atención, la memoria e incluso aspectos motrices como la coordinación.

En la etapa de Educación Infantil, se pueden diferenciar distintos tipos de libros. En primer lugar, podemos encontrar las fábulas, normalmente se caracterizan por tener una moraleja, es decir, que buscan transmitir un aprendizaje, como “*The turtle and the hare*” de las fábulas de Esopo (1935). Por otro lado, están los libros de rimas, caracterizados por contener fragmentos repetitivos que podemos usar para trabajar “phonics” de manera divertida, como “*Mother Goose Nursery Rhymes*” de Frank Baber (1977). Y, por último, los álbumes ilustrados, que son característicos por las imágenes que contienen, como, por ejemplo, “*The Gruffalo*” de Julia Donaldson (2017).

Algunos autores como Carle (1977), que se caracteriza por las imágenes de sus libros en estilo collage añadiendo colores vivos y por tratar temas de la naturaleza como en “*The Very Hungry Caterpillar*”, y Dahl (1926), que se identifica por sus inolvidables personajes como en “*Matilda*” y por tratar temas como la justicia, son considerados recomendados para esta etapa.

Los libros interactivos, eje central de este estudio, contienen actividades dentro, como ventanas, solapas, etc.; que nos incitan a descubrir qué hay debajo, son un recurso llamativo y táctil, a su vez se puede trabajar con ellos porque permiten realizar actividades a partir de él, y es una manera muy efectiva para aprender el idioma inglés.

Además, esta herramienta permite llevar a cabo muchas actividades para interactuar en el aula como juegos de rol, diferentes manualidades, juegos en la PDI, representaciones teatrales, algunos nos proporcionan canciones que pueden aprender. Todas estas actividades son herramientas para que los niños aprendan el inglés de manera lúdica y diferente.

Los recursos utilizados en la enseñanza de literatura infantil en inglés pueden variar desde libros físicos hasta versiones digitales interactivas. Los físicos proporcionan sensaciones en primera persona donde podemos tocar y sentir, mientras que los digitales tienen otros elementos como sonidos, imágenes llamativas, juegos, etc.; que aportan experiencias multisensoriales y desde mi punto de vista más interactividad que el libro táctil, ya que para los niños siempre va a ser mucho más llamativo un recurso digital, y de esta forma también mejoran sus habilidades de dominio de las TIC.

En definitiva, la literatura infantil en lengua inglesa ofrece un abanico de opciones para llevar a cabo un aprendizaje de forma divertida, utilizando material auténtico.

A continuación, se abordarán aspectos como la contribución de la literatura infantil al desarrollo del niño en la etapa de Ed. Infantil, la tipología de libros, el libro interactivo y se hará una clasificación de estos.

6.2.1. Contribución de la literatura infantil al desarrollo del niño en la etapa de Educación Infantil:

La literatura concebida para el público infantil, según la perspectiva de Colomer (2010), se caracteriza por su orientación comunicativa, y puede incidir de manera significativa en la conformación de la identidad y el desarrollo cognitivo de los jóvenes lectores. En este sentido, aspectos como la creatividad, el dominio del lenguaje y la sensibilización hacia diversas realidades, adquieren relevancia en el proceso de lectura y comprensión de textos destinados a este colectivo.

De igual manera, Colomer (2010) enfatiza la importancia del carácter lúdico que debe poseer la literatura infantil, destacando su papel fundamental en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños. Este enfoque no solo promueve el disfrute de la lectura, sino que también potencia la capacidad de expresión y comprensión del mundo que rodea a los pequeños lectores, convirtiendo la experiencia de la lectura en un proceso enriquecedor y placentero.

Por otro lado, Ceballos (2013) subraya el papel crucial de la literatura infantil en el estímulo de la imaginación de los niños, mediante la cuidadosa selección de temas y la atención a la estética de las obras. La inclusión de elementos visuales atractivos y la consideración de los intereses y necesidades del público infantil contribuyen a crear un entorno propicio para el desarrollo de la creatividad, y el pensamiento crítico desde edades tempranas.

En concordancia con estas ideas, Bortolussi (1985) enfoca la literatura infantil como una expresión artística dirigida específicamente a los niños, caracterizada por su alto nivel estético y su capacidad para estimular la sensibilidad y el gusto por la lectura desde una edad temprana. Esta definición resalta la importancia de considerar el valor estético y la calidad de las obras dirigidas al público infantil, reconociendo su potencial para influir positivamente en la formación cultural y emocional de los niños.

Además, Dobles (2005) destaca la relevancia de que los docentes posean un conocimiento profundo de las inquietudes y motivaciones de sus alumnos, con el fin de establecer un vínculo cercano y empático que favorezca su desarrollo integral. El entendimiento de las necesidades emocionales, sociales y cognitivas de los niños permite a los educadores diseñar estrategias pedagógicas efectivas que promuevan un aprendizaje significativo y enriquecedor.

Jalongo (2004), aporta también una visión interesante sobre la contribución de la literatura infantil en esta etapa, ya que ella aboga por utilizar libros informativos en lugar de historias fantásticas, ya que dice que es una manera de ampliar conocimientos reales, fomentan la motivación por temas y vocabulario de la vida real, conciencian al alumnado sobre cómo afectan nuestras acciones al mundo, y les hace interesarse por diferentes oficios que pueden encontrar en su día a día, es decir que les acercan al mundo real y no a mundos imaginarios.

Un estudio realizado por Vara (2018), en el que se intentaban explotar las capacidades de varios alumnos del grado de Educación Infantil para introducir las narrativas digitales en el aula de infantil, en concreto, habla de booktrailer, cuento digital interactivo y aplicaciones de Realidad Aumentada. Afirma que la enseñanza tiene mejores resultados cuando se combinan los elementos digitales con los elementos físicos, en contraste a cuando se limita solo a lo físico, ya que el alumnado tiene más interés y puede experimentar diferentes vivencias, pero siempre utilizando estas herramientas de un modo seguro.

Finalmente, los libros interactivos pueden ser beneficiosos para el desarrollo motor y multisensorial de los niños, al involucrarlos activamente en la lectura a través de acciones, dado que mediante el uso de estos tienen que tocar, girar, tirar y deslizar, etc. Estas

actividades ayudan a mejorar la coordinación mano-ojo, la motricidad fina, la destreza manual y la percepción sensorial, lo que puede ser ventajoso para su desarrollo físico y cognitivo. Además, al ofrecer experiencias táctiles y visuales, los libros interactivos estimulan múltiples sentidos, lo que puede enriquecer la experiencia de aprendizaje, la comprensión del contenido y hacer del momento de lectura algo lúdico y divertido.

6.2.2. Tipología de libros:

La literatura infantil en lengua inglesa abarca una amplia variedad de géneros y estilos que se adaptan a las distintas edades y niveles de desarrollo de los niños.

Seguidamente se expone una clasificación de diferentes tipos de libros que se han seleccionado según la edad a la que van dirigidos, ya que se han seleccionado desde libros de imágenes para niños que todavía no saben leer hasta libros de literatura juvenil para un alumnado adolescente. Además, también se ha tenido en cuenta la estructura o diseño de los diferentes libros, ya que mediante esta clasificación podemos ver claramente cómo van introduciendo elementos que dificultan la lectura a medida que aumenta la edad a la que van dirigidos. Y, por supuesto, también se ha valorado el contenido educativo, adaptado siempre a los objetivos educativos que se pretenden alcanzar en cada etapa, por ejemplo, en los libros ilustrados dirigidos a prelectores, lo que queremos es captar el interés con imágenes e interactividad, sin embargo, en la literatura juvenil se busca entretener al lector, y que sea una experiencia enriquecedora, de manera que aprenda vocabulario y estructuras gramaticales.

- Libros Ilustrados: Los libros ilustrados son una forma popular de literatura infantil en lengua inglesa. Estos libros, según Jalongo (2004) combinan texto y arte visual de manera armoniosa para contar historias y transmitir mensajes. Las imágenes suelen tener un papel destacado en la narrativa, a menudo complementando o incluso reemplazando el texto en ciertos momentos. Son ideales para niños pequeños y prelectores, ya que las imágenes les ayudan a comprender la historia y a desarrollar habilidades de observación y comprensión visual. Dentro de esta tipología, según Belda y García (2020) se incluyen los libros interactivos que pueden ser considerados una forma de libro ilustrado en la que la interacción del lector desencadena acciones o cambios en la narrativa.
- Libros para Primeros Lectores: Estos libros están diseñados específicamente para niños que están comenzando a leer de manera independiente. Suelen tener un

vocabulario y una estructura de oraciones simples, así como una trama fácil de seguir. Los early readers o primeros lectores, suelen incluir ilustraciones para apoyar la comprensión del texto y mantener el interés del lector principiante. A medida que los niños adquieren habilidades de lectura, pueden avanzar hacia libros con textos más complejos (Torrijos y Torremocha, 2003).

- **Libros de Capítulos:** Los libros de capítulos son una etapa intermedia entre los libros para primeros lectores y los libros para lectores más avanzados. Están estructurados, según Brenner (2023) en capítulos cortos que permiten a los niños seguir una historia más larga y desarrollar su capacidad de atención y comprensión narrativa. A menudo incluyen una combinación de texto e ilustraciones, aunque estas últimas suelen ser menos prominentes que en los libros ilustrados.
- **Literatura Juvenil:** La literatura juvenil en lengua inglesa se dirige a adolescentes y preadolescentes, por lo que trata temas y problemas relevantes para esta etapa de la vida. Los libros juveniles pueden incluir una variedad de géneros, entre ellos pueden encontrarse la fantasía, la ciencia ficción, el realismo contemporáneo y la novela histórica. Estos libros a menudo presentan personajes y situaciones con los que los adolescentes pueden identificarse, así como explorar temas importantes como la identidad, la amistad, el amor y el crecimiento personal (Ruiz, 2022).

6.2.3. El libro interactivo:

Un libro interactivo es una forma de publicación que combina elementos de texto, imágenes y tecnología para crear una experiencia de lectura activa y participativa. Estos libros van más allá de la narrativa tradicional al involucrar al lector en la historia a través de actividades, juegos, sonidos, animaciones u otros elementos interactivos. Esto permite que el aprendizaje significativo del menor pueda verse incrementado.

Estos libros suelen llevar incorporados elementos interactivos, como solapas para levantar, diferentes texturas para tocar, agujeros para poder espiar, ruedas que giran, puertas que se abren, entre otras cosas. También cuentan con elementos que estimulan los sentidos, como son las texturas citadas anteriormente, olores, sonidos, etc.

Por otro lado, fomentan que los niños hagan una lectura activa y participen debido a la cantidad de actividades que contienen, ya que incitan a buscar, mover, contar cosas, por

ejemplo, hay algunos en los que tienen que ir buscando al personaje principal mientras van leyendo, levantando solapas, en otros deben hacer funcionar un autobús girando sus ruedas, etc.

Además, la narrativa es simple, para que los niños y niñas puedan entenderlo a la perfección, por eso usan frases fáciles, cortas y repetitivas, a lo que se unen sus llamativas ilustraciones que captan toda la atención de los lectores.

En el caso de los libros interactivos, se espera que los menores no solo absorban la información pasivamente, sino que también participen activamente en la interacción con el contenido del libro. Esto puede incluir responder a preguntas, participar en actividades relacionadas con la historia o tomar decisiones que afecten al desarrollo de la trama.

Hoy en día, podemos contar también con los libros interactivos digitales, los cuales podemos obtener a través de dispositivos electrónicos (móviles, tablets, ordenadores, etc.), que gracias a la tecnología incluyen elementos interactivos como sonidos, juegos y actividades a lo largo del cuento que hace que los alumnos puedan participar. Estos son una gran herramienta ya que combinan la narración tradicional con la interactividad digital.

Además, tal y como se recoge en el estudio de Strouse et al. (2018) el desarrollo de habilidades relacionadas con el razonamiento, tanto simbólico como analógico puede ayudar a los niños a identificar y comprender parte de la información, independientemente del lenguaje que se pueda emplear. A continuación, se va a profundizar en los diferentes tipos de libros interactivos que se pueden encontrar.

6.2.3.1. Clasificación de libros interactivos:

Timpany (2012), llevó a cabo una investigación mediante la que quería conocer qué tipos de libros interactivos existían y eran adecuados para los niños, por lo tanto, estudió las características de algunos de ellos, ya que era importante que incluyesen elementos que ayudasen a los niños en su desarrollo durante esta etapa, como pueden ser elementos que trabajen, por ejemplo, la motricidad fina. De esta manera, los niños pueden desarrollar la lectura al mismo tiempo que otras habilidades.

Para realizar esta investigación, Timpany (2012), llevó a cabo en Nueva Zelanda un estudio donde utilizó a librereros y profesores, debido a que están en contacto directo con estos materiales, para clasificar los libros interactivos. Se concluyó una doble categorización, la

primera, de mejora física, donde se engloban los libros manipulativos que requieren de movimientos físicos para su lectura, que englobaba 4 niveles distintos, en el primero el lector sólo pasaba páginas y en el más alto había libros con elementos táctiles como solapas y ventanas que permitía la manipulación, y la segunda de secuenciación de contenidos, con cinco niveles de clasificación, el más bajo eran lecturas normales, sin interacción, y el más alto consistía en lecturas que incitaban a realizar actividades a partir del libro.

El objetivo era conocer qué características que dotan a los libros de interactividad y cómo estas fomentan más o menos la participación del lector.

Seguidamente, se proponen diferentes criterios a la hora de seleccionar libros interactivos para escoger los mejores, basados diferentes estudios, como, por ejemplo; los de Piaget (1896) y Vigotsky (1896) que investigaban el desarrollo cognitivo; por ello debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Edad y nivel de desarrollo: Debemos estudiar si estos libros están adaptados al nivel de desarrollo de lectura de los alumnos con los que pretendemos usarlos, para que haya una buena comprensión.
- Calidad de la interactividad: Debemos también ver qué tipo de actividades nos ofrecen, es decir, si son estimulantes e interesantes para captar la atención de nuestros alumnos e incitar a la participación.
- Contenido educativo: El contenido educativo del libro debe tener concordancia con los objetivos educativos que se persiguen en el momento de la utilización del libro (lectoescritura, lógico matemática, etc.)
- Accesibilidad: Debemos asegurarnos de que el libro interactivo que vamos a trabajar está al alcance de todos, es decir, que se pueda adquirir en papel y no sea excesivamente caro, que tengamos la posibilidad de usar fotocopias o incluso, de encontrarlo en internet para verlo en dispositivos electrónicos.
- Diseño: Tienen que ser libros que llamen la atención, que atraigan al alumnado, por eso su diseño ha de ser llamativo y tiene que ser fácil de manejar.
- Reputación y recomendaciones: Y, por último y más importante, debemos estudiar las opiniones que hay sobre el libro en cuestión por parte de profesionales, ya que nos guiarán en nuestra elección.

A continuación, se expone una clasificación de diferentes libros interactivos acompañados de una breve descripción de sus características, basada en fuentes de Trigo y Machín (2018), Carralón (2019) y Shinsky (2021).

- Libros interactivos digitales: ofrecen actividades prácticas y juegos diseñados para la participación activa de los niños. Incorporan elementos multimedia como imágenes, sonidos y narraciones que estimulan los sentidos y mantienen el interés de los estudiantes. Se agregarán algunos ejemplos en una lista al final de este punto.
- Libros pop-up y desplegados interactivos: contienen elementos tridimensionales que se despliegan y sobresalen de las páginas al abrir el libro. Ofrecen una experiencia táctil y sensorial única para los niños, permitiéndoles explorar el contenido de manera práctica y manipulativa.
- Libros con elementos táctiles y texturas interactivos: incluyen texturas y elementos táctiles que permiten a los niños experimentar diferentes sensaciones al tocar las páginas. Asociar palabras y conceptos en inglés con sensaciones físicas mejora la comprensión y retención del idioma.
- Libros con solapas y ventanas emergentes interactivos: presentan sorpresas ocultas que se revelan al levantar solapas o abrir ventanas. Refuerzan visualmente el vocabulario en inglés y ofrecen una experiencia interactiva que fomenta la curiosidad y la exploración.

Atendiendo a esta clasificación, así como a las necesidades y características de los alumnos en la etapa de Educación Infantil y por estudios como el de Strouse et al. (2018) que lo afirman, creo que la mejor opción para el aprendizaje de inglés en estos escolares pueden ser los libros con elementos táctiles y desplegados, ya que ofrecen una experiencia sensorial y manipulativa que es fundamental para el desarrollo de los niños en la primera infancia.

Estas experiencias táctiles ayudan a los niños a explorar el mundo que les rodea y a desarrollar habilidades motoras finas. Además, los elementos táctiles y las sorpresas ocultas en los libros despiertan la curiosidad y el interés de los niños, lo que les motiva a participar activamente en la lectura y el aprendizaje del inglés.

Por otro lado, suelen presentar vocabulario y conceptos en inglés de manera contextualizada, lo que facilita la comprensión y retención del idioma. Los niños pueden asociar las palabras con objetos y acciones reales, lo que refuerza su aprendizaje de manera significativa.

A continuación, se presenta una lista de interesantes libros interactivos clasificados por niveles, 3, 4 y 5 años, según su complejidad, útiles en la etapa de Educación Infantil, aunque muchos de ellos se pueden utilizar en todas las etapas:

Para 3 años:

- Campbell, R. (2020). *Noisy farm*. Macmillan.
- Donaldson, J. (2010). *Cave baby*. Macmillan.
- Hill, E. (2008). *Where´s Spot*. Penguin Books.
- Katz, K. (2015). *Where´s baby´s belly button?* Little Simon.
- Laden, N. (2005). *Peek - a - who?* Chronicle Books.
- Martin, B. (2007) *Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?* Puffin.
- Watt, F. (2008). *That´s not my monkey*. Usborne Pub Ltd.

Para 4 años:

- Ahlberg, A. y Ahlberg, J. (2011). *PEEPO!* Penguin Books.
- Andrae, G. (2015). *Giraffes can´t dance*. Orchard Books.
- Arrhenius, I. (2017). *Where´s Mr. Lion*. Nosy Crow.
- Carle, E. (2002). *The Very Hungry Caterpillar*. Puffin.
- Christelow, E. (2015). *Five little monkeys jumping on the bed*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Donaldson, J. & Scheffler, A. (2020). *Hide and seek pig*. Macmillan Children´s Books.
- Donaldson, J. (2015). *Toddle Waddle*. Macmillan children´s Books.
- Hill, E. (2019). *Spot goes to the farm*. Penguin Books.
- Scheffler, A. (2018). *On the farm*. Campbell Books Ltd.
- Tullet, H. (2011). *Press here*. Chronicle Books.
- Van Fleet, M. (2017) *Tails*. Clarion Books.
- Zelinsky, P. (2020). *The wheels on the bus*. Nosy Crow.

Para 5 años:

- Andrae, G. & Wojtowycz, D. (1998). *Rumble in the jungle*. Orchard Books.
- Bright, R. (2017). *The lion inside*. Orchard.
- Campbell, R. (2007). *Dear Zoo*. Little Simon.

- Donaldson, J. (2017). *The Gruffalo*. Pan Macmillan UK.
- Donaldson, J. (2022). *Colours, Colours Everywhere: A Lift-the-Flap Adventure from an Award-Winning Duo*. Pan Macmillan.
- Wise Brown, M. (1947). *Goodnight moon*. Harper & Brothers.

Libros interactivos digitales:

- *Bananas for Lunch*. (s. f.). StoryPlace. <https://www.storyplace.org/story/bananas-lunch>
- *Bath! bath! bath!* - Charlotte Mecklenburg Library. (2018). Charlotte Mecklenburg Library. <https://cmlibrary.bibliocommons.com/v2/record/S106C2681440>
- *Color the Rainbow*. (s. f.). StoryPlace. <https://www.storyplace.org/story/color-rainbow>
- *Don't Let the Pigeon Run This App!* – Pigeon Presents. (s. f.). <https://www.pigeonpresents.com/books/dont-let-the-pigeon-run-this-app/>
- *Morris' special Day*. (s. f.). <https://www.storyplace.org/story/morris-special-day>
- *Superhero Baby!* - Charlotte Mecklenburg Library. (2020). <https://cmlibrary.bibliocommons.com/v2/record/S106C2875595>
- *The perfect pet*. (s. f.). StoryPlace. <https://www.storyplace.org/story/perfect-pet>
- *The Yellow Gorilla*. (s. f.). StoryPlace. <https://www.storyplace.org/story/yellow-gorilla>
- *When will Daddy come home?* (s. f.). StoryPlace. <https://www.storyplace.org/story/when-will-daddy-come-home>

Además, algunos libros como los de Donaldson (1948), citados anteriormente, también tienen versiones de sus libros interactivos en formatos digitales, pero la mayoría de ellos no son de carácter gratuito.

7. Propuesta de intervención:

En el siguiente apartado se desarrollará una situación de aprendizaje a partir de un libro interactivo, *Where's Spot* de Hill (2008), que engloba una serie de actividades con las cuales se propone el uso de libros interactivos en inglés en el aula de Educación Infantil. He escogido el libro con el que voy a trabajar en formato táctil o físico ya que a mí personalmente, me

gusta más que los alumnos puedan manipular el material con el que estamos trabajando y también por la accesibilidad, ya que al trabajar un libro en formato digital podemos encontrar problemas como falta de conexión a internet y que no se pueda llevar a cabo la sesión entera, y es un aspecto que con el libro físico no nos debe preocupar porque siempre está a nuestra disposición.

Esta situación de aprendizaje partirá de un problema, la profesora pondrá en la PDI el siguiente recurso, un voki, de fuente propia, (<https://tinyurl.com/24ej332b>) que nos comunicará que **Spot**, se ha perdido. Spot, es un perro al que su mamá está buscando por todas partes y debe haberse escondido muy bien, así que ella sola no puede encontrarlo y debemos ayudarla. A partir de ahí, se han desarrollado unas sesiones que engloban varias actividades, con unos objetivos, contenidos y competencias a trabajar que se evaluarán a lo largo o al final de dicha situación de aprendizaje.

Contextualización:

Para la puesta en práctica de esta situación de aprendizaje he escogido un aula de segundo ciclo de Educación Infantil, en concreto 5 años, que cuenta con 15 alumnos, 9 niños y 6 niñas, 13 de ellos son de nacionalidad española, los dos restantes provienen de Sudamérica, llegaron a España a mediados del año pasado, ambos con 4 años. El centro escogido es un centro público de Educación Infantil y Primaria (CEIP) en El Burgo de Osma, un pueblo de la provincia de Soria, un colegio que cuenta con sección bilingüe donde se imparten dos horas de inglés a la semana en Educación Infantil. En la clase seleccionada no hay indicios de que pueda haber ningún alumno con necesidades educativas especiales (NEE).

La situación de aprendizaje se centra en el libro *Where's spot*, un libro interactivo y atractivo debido a que permite levantar solapas y descubrir lo que hay en su interior a medida que va transcurriendo la historia, esto fomentará la participación y captará la atención del alumnado en la lectura. Además, a través de este libro podremos poner en práctica actividades que engloben diferentes subáreas de la Educación Infantil, como la expresión artística, la lógico matemática y la lectoescritura entre otras.

El cuento *Where's Spot*, es un libro que trata de una perra llamada Sally que está buscando a su hijo, el perrito Spot ya que es la hora de cenar y no lo encuentra por ninguna parte de la casa, así que va buscando y abriendo diferentes muebles de la casa con el objetivo de

encontrarle, en estos muebles va descubriendo a distintos animales, pero no a Spot, hasta que lo encuentra en una cesta de picnic y terminan comiendo juntos.

Objetivos:

- Fomentar el amor por la lectura desde edades tempranas desarrollando el hábito lector.
- Fomentar la interacción, la participación, la atención y la concentración.
- Desarrollar habilidades de comprensión lectora y auditiva, además de la expresión oral.
- Iniciar la lectoescritura de vocabulario en lengua inglesa.
- Desarrollar habilidades de dominio de vocabulario en lengua inglesa.
- Promover habilidades motoras finas (pellizcar, tirar, agarrar).
- Introducir conceptos espaciales (dentro, fuera, debajo, encima, a través, etc.)
- Desarrollar habilidades de memoria y orientación.
- Estimular la creatividad y la expresión oral a través de la lectura.

Contenidos:

- Animales: dog, bear, snake, hippo, lion, monkey, crocodile, penguin, turtle.
- Números: one, two, three.
- Tamaños y formas: big, small, thin, thick, circle, long, etc.
- Mobiliario: door, clock, piano, stairs, wardrobe, bed, box, rug.
- Preposiciones: behind, inside, in, under,
- Colores: red, green, yellow, orange, purple, brown, blue etc.
- Tercera persona de verbo to be: It's in.../ It's not in...

Competencias:

- **Competencia en comunicación lingüística:** es la capacidad de expresarse y comprender mensajes claros. Se pretende trabajar esta competencia mediante conversaciones y pequeños debates, ya que lo que queremos conseguir es que puedan mantener conversaciones sencillas y expresar sus necesidades o ideas.
- **Competencia plurilingüe:** es la capacidad de comunicarnos en más de un idioma. En este caso queremos trabajar la comunicación efectiva en el idioma inglés y que consiga adquirir una buena base, principalmente de vocabulario para el futuro.

- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería: es la capacidad de entender y utilizar los conceptos matemáticos en la vida cotidiana. Lo que se pretende trabajar concretamente son conceptos matemáticos simples en inglés, números, formas, etc. y conceptos simples de orientación en el espacio (derecha, izquierda, etc).
- Competencia digital: es la capacidad de saber utilizar los dispositivos tecnológicos y todo lo que ellos nos proporcionan con seguridad. Se pretende conseguir una concienciación de la necesidad de hacer un uso correcto de las TIC y que motiven al alumnado a interactuar.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: es la capacidad de desarrollar habilidades sociales que permiten al niño desenvolverse en el mundo, tanto solo como al interactuar con otras personas. Lo que se pretende trabajar es la aceptación de las cualidades de cada uno, y desarrollar una habilidad de adaptación al cambio que les permita desenvolverse en cualquier situación.
- Competencia emprendedora: es la capacidad ver diferentes oportunidades que se presentan y gestionarlas de tal manera que estudias como llevar a cabo un plan sabiendo resolver los diferentes problemas que encuentras en el camino hasta conseguir el objetivo final. Se pretende trabajar esta competencia mediante la realización de alguna actividad que presente un problema a resolver ya que lo que realmente queremos ver es la capacidad de resolución que tienen por si mismos y la iniciativa que muestran al participar en dichas actividades.

Los recursos y materiales que vamos a utilizar para llevar a cabo esta propuesta de intervención y la consecución de dichos objetivos y competencias son; el libro Where's Spot de Eric Hill, fichas (de animales para picar y crear marionetas), dominó con personajes del libro, peluche parecido a Spot, lápices, rotuladores, pinturas, acuarela, Pizarra digital interactiva (PDI), puzzles de los personajes del cuento, bandeja con harina, recurso de Spot con la boca abierta para la actividad "phonics", tarjetas con animales del cuento, mobiliario y diferentes dibujos de rastros (pis, pelos, ropa mordida, etc.), cesta de picnic, huevos de chocolate.

Secuenciación didáctica:

La situación de aprendizaje se llevará a cabo durante dos semanas, en los 2 días que hay inglés, constará de un total de 3 horas, ya que ocupa aproximadamente 1 hora y media por semana. Se realizarán 4 sesiones, y mediante estas, se desarrollarán varias actividades que

pongan en práctica las tres áreas de Educación Infantil: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno, y comunicación y representación de la realidad.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
X	Sesión 1	X	Sesión 2	X

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
X	Sesión 3	X	Sesión 4	X

Sesiones:

SESIÓN 1:

Actividad 1: Introducción.

Para comenzar con esta sesión la profesora llevará una tarjeta que contenga una foto de Spot, y les dirá que se ha perdido y su mamá está muy preocupada buscándolo, por lo que debemos encontrarlo. Además, realizará diferentes preguntas: What animal is it? What colours does it have? What´s happening to it? Will he be hiding to play with the mother?

Anteriormente la profesora habrá escondido un peluche de Spot por la clase animará al alumnado a buscarlo por la clase, hasta encontrarlo. Una vez lo encuentren podrán saludarlo e interactuar con él cogiéndolo en la alfombra.

Actividad 2: ¿Cuánto sabemos?

Una vez hayan saludado a Spot, haremos esta actividad para conocer cuál es su nivel de vocabulario hasta el momento. Para ello, la profesora tendrá preparadas unas tarjetas con imágenes de todos los animales que salen en el cuento.

Primero sacará la de Spot y preguntará de nuevo: What animal is it? A continuación, irá sacando las demás tarjetas de animales y preguntará que animales son en inglés y ellos deberán contestar, de manera que si no los conocen los dirá la profesora y ellos repetirán.

Después jugaremos al juego de “Teacher is wrong”, que consiste en poner las tarjetas en la pizarra y la profesora va diciendo los nombres de los animales cambiando alguno, los alumnos deben darse cuenta de cual dice mal y si aciertan sumarán un punto en un marcador que la profesora tendrá preparado en clase.

Actividad 3: Primera toma de contacto.

Para esta actividad, nos colocaremos de nuevo en la zona de asamblea y les enseñaremos el libro interactivo, la portada y las diferentes páginas y hablaremos sobre lo que sale en ellas: Who is in the picture?, What is it doing?...

Para ir interiorizando un poco el vocabulario realizaremos un juego en la PDI, de fuente propia, de clasificación de animales según su tamaño (<https://wordwall.net/es/resource/73969801>).

Actividad 4: Where's Spot?

Seguidamente, procederemos a leer el libro, lo leerá la profesora en voz alta y será ella quien interactúa con el libro abriendo las distintas solapas.

El libro, está escrito en lengua inglesa, y se leerá en lengua inglesa añadiendo alguna que otra pregunta que capte la atención del alumnado para ver su nivel de atención: Who is in this page?, What colour is it?, Is it big or small?, How many are there?, si lo saben responderán y sino la profesora les ayudará.

Para cerrar esta actividad, haremos un EXE learning, de fuente propia, que consiste en un cuestionario verdadero o falso en la PDI relacionado con Where's Spot ([https://drive.google.com/drive/folders/178sqDiBAtro4G5-4ye8FuMYs4w6AoEMz?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/178sqDiBAtro4G5-4ye8FuMYs4w6AoEMz?usp=drive_link)) o en su defecto también se ha creado un Kahoot que se puede jugar en modo solitario y que cumple la misma función por si hay problemas de descarga (<https://create.kahoot.it/share/spots-true-or-false/f86dd469-fe07-4f82-af7a-c21587c73629>).

Actividad 5: Búsqueda del tesoro.

Para esta actividad, la docente tendrá impresas diferentes imágenes de lugares o elementos característicos del cuento, como un armario, un oso, un hipopótamo, un piano, una puerta, una cesta de picnic, etc. Esconderá estas imágenes en diferentes sitios del patio y les dará a los alumnos una lista con los nombres de los objetos que salen en las imágenes que deben encontrar. Ella los acompañará en la búsqueda para cubrir cualquier tipo de necesidad y una vez que hayan encontrado todas las imágenes, las usarán para contar ellos mismos la historia de Spot en orden.

SESIÓN 2:

Actividad 1: Remember.

Para comenzar esta sesión haremos un pequeño recordatorio del vocabulario. Para ello, en la pizarra digital la profesora proyectará diferentes imágenes de diferentes animales del libro, y según vayan saliendo los alumnos deberán decir que animal es, el tamaño y el número y el color, por ejemplo, one blue big hippo, three black and white little penguins, etc.

Después jugarán en la PDI a un juego de fuente propia, de ordenar letras para crear palabras que serán los nombres de los animales que aparecen en el cuento (<https://wordwall.net/es/resource/73970453>).

Actividad 2: Emparejados.

Recordaremos el cuento de manera que les enseñaremos imágenes del mobiliario de la casa de Spot y deberán recordar que animal estaba escondido allí. Según vayan acertando los irán pegando en la pizarra de manera que crearemos parejas de mobiliario y animales.

Seguidamente, jugaremos a un Kahoot en modo solitario en la PDI para poder participar todos, de fuente propia, con temática del libro que estamos trabajando (<https://create.kahoot.it/share/spots-kahoot/e354a346-ad85-4c71-ab5e-e2f300d228e0>).

Actividad 3: Siguiendo el rastro.

En primer lugar, diremos a los niños que piensen cómo se escondió Spot y les diremos que probablemente, fue hasta allí andando y dejando pistas, como huellas, migas, o pelos.

Les repartiremos a cada uno una cartulina blanca tamaño A4 y tendrán que dibujar con acuarela cómo creen que era el rastro que iba dejando Spot por toda la casa hasta llegar a la cesta.

Después tendremos preparado un puzzle que consistirá en fotocopias del cuento a tamaño A3, en concreto 9 (una de cada escena) pegadas en cartón y recortadas en forma pieza de puzzle. Los alumnos irán acercándose de uno en uno y eligiendo una pieza y colocándola, deberán trabajar en equipo para ordenar la historia y completar el puzzle.

Actividad 4: Spot's memory.

Finalmente, nos sentaremos en nuestros sitios y jugaremos al memory en la PDI, de fuente propia, donde emparejaremos las imágenes (<https://interacty.me/projects/24c75b4262723279>),

se irán levantando en orden y, cada vez que levanten una carta tendrán que decir el nombre en inglés.

SESIÓN 3:

Actividad 1: Juego de sombras.

Para comenzar esta sesión contaremos con la pizarra digital y en ella proyectaremos las diferentes sombras de los animales del cuento, de tal manera que los alumnos deberán adivinar qué animal es y decir su nombre en inglés, y así refrescaremos el vocabulario.

A continuación, el alumnado completará una sopa de letras en la PDI, de fuente propia, donde encontrarán los nombres de todos los animales del cuento (<https://wordwall.net/es/resource/73970213>).

Actividad 2: Veo veo.

Para la siguiente actividad nos dispondremos en la zona de la asamblea y empezará la profesora diciendo “I spy with my little eye” (“Veo veo”), y dirá el color en inglés del objeto que está viendo, el que acierte el objeto será el siguiente decirlo y así sucesivamente.

Actividad 3: Spot’s domino.

La tercera actividad comenzará en la alfombra aprovechando que estamos ahí, la profesora sacará a Spot de su bolso saludando a todos los alumnos para interactuar con ellos y les dirá que les ha traído un juego para que se diviertan.

El juego es un dominó, elaborado por la docente que contiene las imágenes de los animales del cuento. Una tendrá, por ejemplo, dos osos y tres perros, otra, tres perros y un mono, pues tendrán que colocarse los iguales sucesivamente según corresponda.

Cada uno colocará una pieza y cada vez que pongan una, el alumno que la haya puesto deberá decir el animal y el número de ellos que tiene, en inglés.

Actividad 4: Carrera de tortugas.

Recordaremos los animales que salen en el cuento dando protagonismo a la tortuga, para hacer una buena vuelta a la calma haremos una carrera de tortugas. Colocaremos el mobiliario

donde no moleste, dejando la clase despejada para tener más espacio y pondremos música relajante de fondo.

La carrera de tortugas consiste en que gana el que va más lento y llega más tarde por lo tanto deberán ir calmados si quieren ganar.

SESIÓN 4:

Actividad 1: El travieso Spot.

Cuando los alumnos lleguen a clase la profesora les contará que Spot se ha escapado y que tienen que ayudarla a buscarlo por todo el patio. Se ponen en marcha por el patio donde Spot les va dejando pistas (dibujos de migas, pis, pelos, ropa mordida, etc) y deberán seguirlas hasta que por fin lo encuentren.

Actividad 2: Phonics. El hambriento Spot.

Para esta actividad nos centramos en la serpiente del cuento, concretamente en que es de color verde, en inglés “green”. La actividad consiste en trabajar en concreto el sonido /i:/.

Pondremos harina en el interior de una bandeja, y lo extenderemos para que los alumnos escriban con sus dedos palabras que contengan el sonido /i:/ y mientras la escriben, la tienen que decir en voz alta.

Por último, crearemos Spot hambriento. La idea es explicar a los niños que este cachorro tiene mucha hambre, ya que como bien dice en el cuento, es hora de cenar, pero sólo puede comer palabras que contengan el fonema /i:/. Así que tendrán que coger una tarjeta que contenga este fonema e introducirla en su boca. En las tarjetas vendrá escrita la palabra tal cual y debajo los fonemas representados para que sepan cual elegir.

Actividad 3: Teatrillo.

La docente sacará a Spot y veremos lo que nos ha traído para jugar. En esta ocasión nos ha dejado su cuento y nos propone que lo representen los niños. La profesora irá contando el cuento, pero esta vez serán ellos los que abran cada solapa e imiten a cada uno de los animales que salen en el cuento, ya que en eso consiste la interactividad del cuento, en la cantidad de actividades que se pueden llevar a cabo con él o a partir de él.

Al final, cuando todos hayan representado el cuento la profesora les enseñará una cesta de picnic, similar a la que sale en el cuento y al abrirla encontrarán a Spot con un montón de huevos de chocolate para ellos.

Actividad 4: Cierre.

La profesora repartirá a cada alumno el animal del cuento que quieran y ellos tendrán que pintarlo y picarlo. Después la profesora les pegará un limpiapipas por detrás y tendrán una marioneta para llevarse a casa.

Después, mediante la PDI jugaremos a un juego, de fuente propia, que consiste en unir el nombre y características de los animales con las imágenes del cuento. (<https://interacty.me/projects/470df85c77d8a043>).

Por último, nos sentaremos en la alfombra hablaremos sobre las actividades, si les han gustado o si se han divertido, y si les apetece proyectaremos de nuevo el cuento para cerrar la situación de aprendizaje y les dejaremos el libro interactivo para que lo vean y puedan abrir todas las pestañas y ver todas las ilustraciones.

Metodología:

La metodología que se utilizará para llevar a cabo la propuesta de intervención se resumirá en el uso de algunos conocidos métodos docentes. En primer lugar, se pondrá en práctica el aprendizaje cooperativo, lo cual consiste en que los alumnos trabajarán en pequeños grupos para conseguir una meta común lo que les beneficiará en su aprendizaje ya que quizá unos sepan más de unos aspectos y otros sepan más de otros, por lo que aprenderán unos de otros. También se utilizará el aprendizaje basado en problemas, ya que en algunas de las actividades se presentan problemas que pueden ser similares a los del mundo real y los alumnos han de reconocerlos, investigar e intentar resolverlos con sus propios medios y conocimientos.

Por último, también se trabajará mediante la gamificación, ya que es un aspecto importante que los niños tengan un aprendizaje divertido y que así lo interioricen mejor, así que se utilizará la gamificación para que los alumnos aprendan jugando.

Los espacios requeridos para la realización de las distintas actividades serán el aula convencional, tanto mesas individuales como la zona de asamblea, y el patio del centro escolar.

Se harán distintas modalidades de agrupamiento dependiendo de las actividades, a veces trabajarán todo el grupo entero y en otras ocasiones harán trabajo individual.

Evaluación:

La evaluación es un proceso de valoración que se lleva a cabo después de los resultados obtenidos tras la realización de una situación de aprendizaje, para reflexionar sobre los resultados obtenidos y las posibles mejoras.

Por un lado, realizaremos una evaluación donde los alumnos puedan ver sus esfuerzos recompensados, de manera que, si la actividad sale bien y el comportamiento durante la misma ha sido el adecuado se les premiará con una pegatina que podrán pegar o guardar donde quieran.

Por otro lado, la docente hará una evaluación más a fondo mediante la observación sistemática y apuntes que podrá recoger en un cuaderno, para posteriormente rellenar las tablas que se adjuntan a continuación, una donde se recogen los resultados obtenidos, para saber si la situación de aprendizaje ha resultado efectiva, y otra para ver si se han trabajado las competencias de Educación Infantil.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SÍ	NO
Identificación visual.	Identifica y asocia imágenes de animales con sus nombres en inglés.		
Escucha y repite.	Escucha y repite los nombres de los animales, muebles, números, tamaños y colores en inglés después de que el profesor los pronuncie.		
Juegos y actividades lúdicas.	Participa en juegos y actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje de vocabulario, como memory, Veo veo, etc.		
Lenguaje simple.	Utilizan vocabulario para expresar en inglés sus preferencias por determinados animales.		
Asociación de color y forma.	Asocian los nombres de los animales en inglés con sus colores y formas característicos.		
Interacción social.	La interacción del grupo permite practicar el vocabulario en situaciones lúdicas y cooperativas.		
Aplicación práctica.	Aplican el vocabulario aprendido en situaciones cotidianas, como la identificación de animales en cuentos, en la calle o en vídeos.		

COMPETENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SÍ	EP	NO
Competencia en comunicación lingüística.	Se comunica de forma clara y comprensible con sus compañeros.			
	Utiliza el lenguaje para expresar necesidades, emociones e ideas.			
	Participa en conversaciones sencillas.			
Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.	Reconoce y nombra números, formas.			
	Participa en actividades que requieren habilidades de orientación en el espacio.			
Competencia plurilingüe.	Utiliza un vocabulario apropiado y estructuras gramaticales básicas en ambas lenguas.			
Competencia digital.	Utiliza adecuadamente los dispositivos tecnológicos.			
	Interactúa en las diferentes actividades propuestas en dispositivos tecnológicos.			
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Reconoce sus propias fortalezas y debilidades.			
	Se adapta de manera positiva a los cambios y situaciones.			
	Tiene curiosidad por descubrir cosas nuevas y reflexiona sobre lo aprendido.			
Competencia emprendedora.	Realiza tareas de forma autónoma.			
	Muestra iniciativa para encontrar soluciones a problemas sencillos.			

8. Conclusiones:

Tras las investigaciones llevadas a cabo mediante este trabajo he podido observar que la introducción de materiales como los libros interactivos en el aula de inglés de Educación Infantil, supone un gran avance en la educación y en los métodos de enseñanza tradicionales, ya que es un elemento novedoso que nos ayuda a potenciar el desarrollo del niño en cada uno de los aspectos de su vida. Este Trabajo de Fin de Grado ha constituido el estudio de la implementación y las ventajas que nos proporcionan estos recursos, demostrando su efectividad en la enseñanza de la lengua inglesa y en el desarrollo integral del niño.

A continuación, se hará una breve recopilación de los principales hallazgos y se exponen las conclusiones procedentes de la realización de dicho estudio.

Primeramente, destacar la importancia de los libros interactivos, ya que como hemos podido ver son material didáctico que combina aspectos de la literatura tradicional con recursos físicos y tecnología; una herramienta muy útil a día de hoy, debido a las posibilidades de aprendizaje que nos ofrece ya que, además, fomenta el interés del alumnado; ofreciendo una experiencia educativa mucho más enriquecedora ya que permite que se sumerjan mucho más

en las historias. Este tipo de libros cuentan con elementos multisensoriales (imágenes, texturas, sonidos y videos) que fomentan la participación y la motivación de los niños. Estos, se implican mucho más en su proceso de aprendizaje, ya que los libros interactivos permiten que se cree un ambiente lúdico y más eficaz para conseguir los objetivos educativos en el aula, y todo eso es gracias a la interactividad.

El empleo de libros interactivos en la etapa de Educación Infantil contribuye en gran medida al desarrollo de competencias cognitivas y lingüísticas. Permiten que los niños interactúen mucho más que un libro convencional con el contenido, lo que beneficia en cuanto al desarrollo la comprensión lectora y el aprendizaje de la lengua inglesa. Gracias a las actividades y al contenido multimedia que presentan, el alumnado puede mejorar tanto la comprensión como la expresión oral en inglés y, además, ampliar vocabulario de manera divertida, ya que es muy importante que adquieran una buena base para el futuro.

Una revisión bibliográfica exhaustiva y la identificación y clasificación de distintos tipos de libros interactivos son los elementos que constituirían la metodología de este estudio. Además, se ha diseñado una propuesta de intervención minuciosa, que incluye la selección de un libro interactivo específico, y la planificación de actividades cuya utilidad está orientada a mejorar las habilidades lingüísticas y cognitivas del alumnado. Se trata de una situación de aprendizaje que demuestra que los libros interactivos son materiales capaces de simplificar el aprendizaje del inglés en la temprana etapa de Educación Infantil.

Los libros interactivos proporcionan muchos beneficios pedagógicos, fomentan el interés y la motivación en el aula, pero también el desarrollo de otras habilidades que serán esenciales para los alumnos tanto en su carrera estudiantil y como en su vida personal. Que podamos utilizar estos recursos en nuestra aula de inglés ayuda a que los estudiantes salgan mejor preparados para vivir en la sociedad actual, multicultural y globalizada donde es fundamental el dominio de la lengua inglesa. Además, de que muchos de estos libros promueven el uso de las TIC y también nos brindan un desarrollo de las e- skills o competencias digitales que son esenciales hoy en día.

Hemos podido comprobar que estos instrumentos son muy útiles en la enseñanza, pero para sacar el máximo partido se necesita llevar a cabo varias tareas, como son una buena formación

docente para que sepan cómo utilizar estos libros interactivos y sean eficaces en sus procesos de enseñanza, pautas para hacer un buen uso de las tecnologías, y tener conocimientos en planificación de actividades con estos materiales para explotarlos al máximo.

También es primordial que se seleccionen libros interactivos que se adecuen a los objetivos de aprendizaje y edad de la etapa en la que los vamos a utilizar para que sean llamativos, enriquezcan el proceso de enseñanza y funcionen como un apoyo de este.

Asimismo, siempre se ha de hacer una evaluación continua para ver el impacto que tiene el uso de los libros interactivos en el aprendizaje del idioma inglés, y en el desarrollo integral del niño, y así poder hacer mejoras o adaptaciones.

Por último, es importante que las familias tomen parte en la educación de sus hijos usando este tipo de recursos en casa, ya sea haciendo tareas sencillas a partir de libros interactivos recomendadas por los docentes o simplemente acompañarlos y animarlos en el proceso de lectura, lo que potenciará el proceso de aprendizaje debido a que el tándem escuela - familia trabaja por conseguir un mismo objetivo y es fundamental para el desarrollo del niño.

En definitiva, introducir libros interactivos en el aula de inglés en la etapa de Educación Infantil, enriquece tanto el proceso educativo como el desarrollo integral del alumnado. Este estudio demuestra que este tipo de materiales son muy eficaces para trabajar y mejorar competencias como las cognitivas y lingüísticas y además son recursos motivadores que preparan a los estudiantes para enfrentarse a la sociedad. Utilizar este tipo de libros es una práctica pedagógica fundamental, siempre y cuando se haga una buena selección de los mejores materiales y se dé una formación a los docentes para que puedan desenvolverse en este campo con facilidad. Teniendo en cuenta estos aspectos, es muy probable que el uso de libros interactivos sea eficaz y complete el proceso de enseñanza, aportando incluso un aprendizaje simbólico al alumnado.

9. Bibliografía:

- Abadía, L. Y., Díaz, R., Herazo, J., & Pinzón, C. X. (2023). *Libro Interactivo Digital “LID el Araguato” para el mejoramiento de habilidades de lectura (Reading) y escritura (Writing) en idioma inglés para estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Divino Salvador Sede La Niata de Yopal Casanare*. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría En Recursos Digitales Aplicados A la Educación, Universidad de Cartagena.
- Abregú, L. F., & María, T. (2009). *Evolución del razonamiento analógico en niños: seguimiento desde los seis hasta los once años de edad*. Avances en Psicología Latinoamericana.
- Apuntes de la asignatura de Psicología del desarrollo, impartida por el/la profesor/a Alba Andrés González, de la Universidad de Valladolid, Campus Duques de Soria, facultad de Educación, año 2020.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). *Human memory: A proposed system and its control processes*. En K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *The psychology of learning and motivation* (Vol. 2, pp. 89-195). Academic Press.
- Bagnoli, M., & Lipman, B. L. (1989). *Provision of public goods: Fully implementing the core through private contributions*. *Review of economic studies*, 56(4), (p. 583).
- Belda, M., & García, M. (2020). *Lectoescritura en tiempos de COVID: libros interactivos de las letras: propuesta de innovación en el grado de educación infantil*. En EDUNOVATIC 2020: Conference proceedings: 5th virtual international conference on education, innovation and ICT, December 10-11, 2020.

- Benítez, R. y García, G. (2010). *El razonamiento analógico verbal: una habilidad cognitiva esencial de la producción escrita*. *Onomázein*, 22(2), (pp. 165-194).
- Bortolussi, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. Alhambra.
- Brenner, G. (2023). *Inglés para dummies*. John Wiley & Sons.
- Campanario, J. M. (2004). *El enfoque conexionista en psicología cognitiva y algunas aplicaciones sencillas en didáctica de las ciencias*. *Enseñanza de las Ciencias*. Vol. 22, nº1, (pp. 93-104).
<https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/21963>
- Carretero, M., Almaráz, J. y Fernández, P. (1995). *Razonamiento y comprensión*. Editorial Trotta.
- Carralón, G. (2019). *Los antecesores de los libros pop-up: una historia por contar*. En *Actas II Jornadas de Creaciones en Papel: tipologías y conservación* (pp. 49-67). Secretaría General Técnica, Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones.
- Castellanos, G. M. (2016). *Impacto de una estrategia pedagógica basada en TIC en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés, como lengua extranjera, en los niños y niñas del grado 01 de Transición del Colegio Unión Europea JT, durante el segundo trimestre de 2015*. Universidad Nacional de Colombia.
- Castilla Pérez, M. F. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid.
- Ceballos, I. (2013). *Iniciación a la literatura en Educación Infantil*. UNIR.
- CognniFit (2017). *Gestalt: Qué es, características, sus leyes y principales aplicaciones*. CognniFit Blog. <https://blog.cognnifit.com/es/gestalt/>
- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Síntesis.

- Cortés, C., & Iriola, A. (2003). *El procesamiento humano de la información: en busca de una explicación*. Acimed, 11(6).
- Craik, F. I., & Lockhart, R. S. (1972). *Levels of processing: A framework for memory research*. Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 11(6), (pp. 671-684). [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(72\)80001-X](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(72)80001-X)
- Dobles, M. (2005). *Literatura infantil*. EUNED.
- Figari, R., & Escala, G. (2010). *El razonamiento analógico verbal: una habilidad cognitiva esencial de la producción escrita*. Onomázein, (22), 165-194.
- García, G. (2012). *Propuesta didáctica para desarrollar la oralidad en escolares con déficit atencional: estimulando el razonamiento analógico verbal*. Universidad de la Serena.
- González, B. (2002). *Las analogías en el proceso enseñanza aprendizaje de las ciencias de la naturaleza* [Tesis doctoral]. Universidad de La Laguna.
- Goswami, U. (1992). *Analogical reasoning in children*. Lawrence Erlbaum Associates. [https://doi.org/10.1016/0010-0277\(90\)90057-Q](https://doi.org/10.1016/0010-0277(90)90057-Q)
- Goswami, U., & Brown, A. (1990). *Higher-order structure and relational reasoning: Contrasting and thematic relations*. Cognition, 37(3).
- Hirsh-Pasek, K., & Michnick Golinkoff, R. (2016). *Becoming Brilliant: What science tells us about raising successful children*. American Psychological Association.
- Holyoak, KJ y Thagard, P. (1995). *Saltos mentales: analogía en el pensamiento creativo*. La prensa del MIT.
- Jalongo, M. (2004). *Young children and picture books* (2.a ed.). National Association for the Education of Young Children (NAEYC).
- Lindsay, N. (1972). *Human Information Processing*. Academic Press.

- Martínez, F. (2005). *Teorías del desarrollo cognitivo*. McGraw-Hill.
- Martínez, L., Herrera, C., Valle, J., & Vásquez, M. (2002). *Razonamiento analógico verbal y no verbal en niños preescolares con trastorno específico del lenguaje*. *Revista chilena de fonoaudiología*, 3(1), (pp. 5-24).
- Piaget, J. (1982). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Aguilar
- Pozo, J. I. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje* (5.a ed.). Ediciones Morata. S. L.
- Ortony, A. (Ed.). (1993). *Metaphor and thought* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173865>
- Quino, P. P. (2017). *Estilos de comunicación pedagógica y razonamiento analógico*. [Tesis de Grado, Universidad Mayor San Andrés].
- Ronceros, G. A., & Sánchez, A. O. (2021). *Estado del arte sobre el uso de las TIC en el desarrollo lingüístico en Educación Inicial*. [Trabajo de Investigación Para Obtener el Grado Académico de Bachiller En Educación, Pontificia Universidad Católica de Perú].
- Ruiz, O. (2022). *La literatura juvenil como recurso didáctico en el aula de inglés* [Tesis doctoral]. UNIR.
- Schwartz, R. (2021). *Modelo cognitivo de procesamiento de la información. Comprendiendo los procesos PINE de la cognición*. Pinelatinoamericana.
- Shinsky, J. L. (2021). *Lift-the-Flap features in “first words” picture books impede word learning in 2-year-olds*. American Psychological Association.
- Sternberg, R. J (1987). *Razonamiento, solución de problemas e inteligencia*. Sternberg y otros: La naturaleza de la inteligencia, 2, Barcelona: Paidós.
- Strouse, G., Nyhout, A., & Ganea, P. (2018). *The role of book features in young children’s transfer of information from picture book to real-world contexts*.

Frontiers in Psychology, 9(50), (pp. 1-14).

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00050>

- Timpany, C. (2012). *A categorisation structure for interactive children's books: Levels of interactivity in children's printed books*. The International Journal of the Book.
- Torrijos, C., & Torremocha, P. (2003). *El concepto de "primeros lectores". La formación de mediadores para la promoción de la lectura: contenidos de referencia del Máster de Promoción de la Lectura y Literatura Infantil*, (p. 65).
- Trigo, M., & Machín, M. (2018). *La resolución de problemas matemáticos y el uso de tecnología digital en el diseño de libros interactivos*. *Educatio Siglo XXI*, 36(3), (pp. 21-40).
- Vara López, A. (2018). *Las narrativas digitales en Educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada*. Diablotexto Digital.
- Wolf, N., & Gillespie, L. (1991). *Analogies for thinking and talking. Words, pictures, and figures*. Communication Skill Builders of Tucson.