



Universidad de Valladolid

**LA IMPORTANCIA DE LAS
ILUSTRACIONES EN LOS CUENTOS EN
EDUCACIÓN INFANTIL: ESTUDIO Y
PROPUESTA DIDÁCTICA**

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2024/2025

Estudiante

Eva Puente García

Tutor de TFG

Pablo Manuel Coca Jiménez

5º del Programa de Doble Titulación Oficial de Grado:

Educación Primaria + Educación Infantil

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo analizar la relevancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles como recurso pedagógico en la etapa de Educación Infantil. En este periodo, donde muchos niños aún no saben leer, las imágenes juegan un papel fundamental en la comprensión de las historias, el desarrollo del lenguaje, la atención, la creatividad y la expresión emocional.

El trabajo incluye una revisión teórica sobre la literatura infantil y juvenil, sus funciones y su presencia en el currículo de Castilla y León. Se realiza una clasificación de cuentos según el tipo y uso de ilustraciones, se recoge un corpus de libros actuales y se analizan los resultados de una encuesta dirigida a docentes y familias.

Finalmente, se presenta una propuesta didáctica basada en un cuento original donde las ilustraciones son el eje principal de la narración. Se concluye que el cuento ilustrado es un recurso educativo completo, que favorece el aprendizaje visual y emocional, y que se ajusta a los principios metodológicos del currículo de Educación Infantil.

Palabras clave: Educación Infantil, Cuentos ilustrados, Ilustraciones, Propuesta didáctica.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to analyze the importance of illustrations in children's stories as an educational tool in Early Childhood Education. At this stage, when many children are not yet able to read, images play a key role in understanding stories, developing language, attention, creativity, and emotional expression.

The project includes a theoretical review of children's and young adult literature, its functions, and its connection to the curriculum of Castilla y León. It presents a classification of stories based on the type and use of illustrations, a selection of current illustrated books, and an analysis of survey results collected from teachers.

Finally, a didactic proposal is presented based on an original story in which illustrations are the main narrative element. The project concludes that illustrated stories are a complete educational resource that supports visual and emotional learning and aligns with the methodological principles of the Early Childhood Education curriculum.

Keywords: Early Childhood Education, Picture book, Illustrations Didactic proposal.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
4.1 La literatura infantil.....	8
4.1.1 Clasificación de la literatura infantil por tipo de ilustraciones.....	10
4.1.2 Funciones de la literatura infantil y juvenil.....	11
4.1.3 La literatura infantil y juvenil en el currículo de Educación Infantil.....	13
4.2 La narrativa infantil popular.....	21
4.2.1 El cuento folclórico e imaginario colectivo.....	21
4.2.2 El uso primario de las ilustraciones en los cuentos.....	23
4.2.3 Ilustradores del cuento clásico.....	26
4.3 Nuevos modos de ver las ilustraciones.....	28
4.3.1 El uso de las ilustraciones en la actualidad.....	28
4.3.2 La importancia de las ilustraciones dentro de la literatura infantil.....	31
5. METODOLOGÍA.....	32
5.1 Encuesta: ámbito familiar y escolar.....	33
5.1.1 Descripción y justificación.....	33
5.1.2 Análisis de resultados.....	34
5.2. Valoración y creación de un cuento ilustrado.....	36
5.2.1 Intervención de trabajo en el aula.....	37
5.2.2 Cuento Ilustrado.....	44
8. CONCLUSIÓN Y DISCUSIÓN.....	45
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
10. ANEXOS.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	13
Figura 2	25
Figura 3	39
Figura 4	42
Figura 5	43
Figura 6	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	27
Tabla 2	38
Tabla 3	39
Tabla 4	40
Tabla 5	42

1. INTRODUCCIÓN

La literatura infantil ilustrada constituye un recurso esencial en el ámbito educativo, especialmente durante la etapa de Educación Infantil, donde el desarrollo cognitivo, lingüístico, emocional y social de los niños se encuentran en pleno proceso de construcción.

En esta fase, el cuento ilustrado no solo cumple una función lúdica y de entretenimiento, sino que se convierte en una poderosa herramienta pedagógica capaz de estimular la atención, la imaginación, la comprensión lectora y la expresión oral, incluso antes de que los discentes hayan adquirido habilidades lectoras autónomas.

Las ilustraciones, por tanto, trascienden su papel decorativo para transformarse en un medio de comunicación visual que complementa, enriquece o incluso sustituye el texto escrito. En ese sentido adquieren un valor educativo fundamental. Permite que los niños interpreten, anticipen y construyan significados a partir de las imágenes, favoreciendo así la comprensión de conceptos, emociones y situaciones.

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo general analizar la relevancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles como herramienta pedagógica en el segundo ciclo de Educación Infantil.

Para ello, se abordará el papel histórico y actual de las ilustraciones en la literatura infantil y juvenil, su vinculación con el currículo educativo vigente en Castilla y León y los beneficios que su uso aporta en el aula.

Así mismo, se propondrá una clasificación de distintos tipos de cuentos ilustrados, se recogerán y analizarán datos mediante encuestas, y se presentará una propuesta didáctica basada en la creación de un cuento en la que las ilustraciones son el elemento principal de la narrativa.

Este estudio se fundamenta en la convicción de que la imagen no solo acompaña al texto, sino que puede convertirse en la clave interpretativa del mismo, especialmente en edades tempranas.

En un entorno educativo que promueve metodologías activas, inclusivas y adaptadas a las necesidades del alumnado. Los cuentos ilustrados representan una vía eficaz para fomentar la participación, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del niño dentro y fuera del aula.

2. OBJETIVOS

El objetivo general que plantea la elaboración de este trabajo es analizar la relevancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles como una herramienta pedagógica en la etapa de Educación Infantil.

Para alcanzar este objetivo principal, ha de cumplirse de manera paralela los siguientes objetivos específicos:

- Conocer el papel de las ilustraciones a lo largo del tiempo, con base en estudios actuales y unido al marco curricular de Castilla y León, incluyendo sus funciones dentro de la literatura infantil y juvenil.
- Identificar los beneficios del uso de los cuentos ilustrados en el aula como un recurso que favorece la atención, la imaginación y la expresión oral en Educación Infantil.
- Crear un corpus donde las ilustraciones tengan un papel más importante durante todo el cuento.
- Confeccionar, examinar e interpretar los resultados recogidos en las encuestas.
- Diseñar una propuesta didáctica donde se incluya actividades en torno a un cuento infantil de creación propia, en el cual las ilustraciones sean el principal medio narrativo.

3. JUSTIFICACIÓN

La etapa de Educación Infantil representa un momento crucial en el desarrollo integral de los discentes, sienta las bases del pensamiento, el lenguaje, la socialización y la expresión emocional. Por ello, el cuento infantil ilustrado se presenta como una herramienta pedagógica, donde las ilustraciones toman el poder no solo como estímulo visual, sino también como una forma de potenciar la atención, la comprensión, la imaginación y el desarrollo del lenguaje oral, incluso en el momento donde el alumnado aún no sabe leer o está en proceso de su aprendizaje.

En Castilla y León, el currículo de Educación Infantil destaca la importancia de fomentar la comunicación, la expresión artística y el desarrollo emocional de los discentes. El Decreto 26/2022, de 29 de septiembre, señala que es fundamental ofrecer experiencias que favorezcan la observación, la creatividad y la apreciación estética.

Es por ello que los cuentos infantiles, con un índice superior de ilustraciones frente a las narraciones, se convierten en un recurso didáctico esencial, ya que estas imágenes son las que aportan significado sobre algo desconocido.

El currículo promueve una metodología activa, lúdica y adaptada a los intereses y necesidades de los discentes. Los cuentos, donde prevalecen las ilustraciones antes del texto responden a este enfoque educativo, facilitan el aprendizaje de manera visual y atractiva, permitiendo que todos los alumnos independientemente en el nivel de desarrollo lingüístico se encuentren, puedan disfrutar, participar y aprender.

Por lo tanto, este Trabajo de Fin de Grado se justifica en la necesidad de hacer una reflexión sobre el papel de las ilustraciones en la literatura infantil y juvenil como un recurso didáctico fundamental, que se alinea con los principios y objetivos curriculares establecidos en el BOCYL, contribuyendo de forma notable al desarrollo de las competencias generales.

- Estimular la producción del lenguaje describiendo, relatando e interpretando lo que observan las imágenes.
- Reforzar la comprensión emocional, identificándose con los personajes y reflexionando sobre sus propias experiencias.
- Apreciar las manifestaciones artísticas desarrollando una sensibilidad estética que promueve su creatividad y gusto por el arte y la literatura.
- Observación de patrones, tamaños, formas y secuencias que forman parte de las nociones matemáticas y de pensamiento lógico.

En definitiva, el cuento ilustrado no solo es participe de la función literaria o lúdica, sino que actúa como un recurso transversal impulsando las competencias generales que hay en el currículo, permitiendo un enfoque global y vivencial.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 La literatura infantil

Los cuentos están presentes desde los primeros momentos de nuestra vida. Incluso antes de aprender a leer, nuestras familias narran historias, y nosotros, como oyentes y observadores, podemos comprender e involucrarnos a través de las ilustraciones. Estas imágenes nos ayudan a contextualizar e interpretar con la narración.

A medida que crecemos, desarrollamos la capacidad de leer de manera autónoma y de observar los detalles visuales con mayor profundidad. En este proceso, algunos cuentos incluyen elementos manipulativos que enriquecen la experiencia narrativa.

Sin embargo, es importante señalar que muchas obras dirigidas a la infancia carecen de estos recursos interactivos o visuales, y las ilustraciones que contienen no siempre cumplen una función didáctica o lúdica, limitándose a ser simples acompañamientos gráficos sin relación directa con el texto.

La literatura infantil y juvenil puede definirse coloquialmente como un conjunto de producciones cuyo canal principal es la palabra escrita. En ocasiones, también destacan por su valor artístico, lo cual facilita la inmersión del lector infantil en la historia, estimulando su creatividad e imaginación. Los destinatarios principales para este tipo de lectura son los niños de entre 0 y 14 años; no obstante, también existen receptores secundarios, como los adultos que ejercen el rol de narradores.

Diversos autores han ofrecido definiciones de la literatura infantil y juvenil desde distintos enfoques, lo que dificulta establecer una única conceptualización. No obstante, se puede identificar similitudes relevantes entre sus propuestas.

Por ejemplo, Cervera (1982) (citado en García Única, 2016) sostiene que la literatura infantil abarca todas las manifestaciones literarias que resultan de interés para el niño, e incluye una diversidad de géneros como la poesía, la narrativa y el teatro. Además, señala que las ilustraciones pueden tener funciones diferenciadas, o incluso estar ausentes, dependiendo del género literario.

Por su parte, Perriconi (2015) define la literatura infantil y juvenil como un acto de comunicación estética en el que el emisor es un adulto y el receptor es un niño. La finalidad principal de esta literatura es sensibilizar a los pequeños lectores, fomentando su participación y creatividad, pero desde una perspectiva lúdica. Según la autora, debe responder a las necesidades e intereses de su audiencia infantil.

En definitiva, la mayoría de los autores coinciden en destacar la importancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles. Estas no solo acompañan a la lectura, sino que permiten que los niños participen en la historia incluso antes de adquirir habilidades lectoras.

A través de elementos visuales llamativos, lúdicos y creativos, se promueve una experiencia lectora más activa, en el que el niño no solo es un oyente, sino un actor involucrado que, en algunos casos, puede interactuar físicamente con el cuento.

4.1.1 Clasificación de la literatura infantil por tipo de ilustraciones

Antes de comenzar a analizar el valor de las ilustraciones en la literatura infantil, tanto en la actualidad como en épocas pasadas, es fundamental considerar los avances logrados en este ámbito. Como punto de partida, resulta pertinente mostrar los diferentes tipos de cuentos ilustrados existentes, con el objetivo de ofrecer una visión global que sirva como base para el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado.

En este sentido, se propone integrar una metodología activa en el aula, como es el caso de la clase invertida. Esta metodología permite que el alumnado parta de un producto final –en este caso, un cuento ilustrado- para, a partir de su análisis, extraer conclusiones propias. De ahí la importancia de presentar y clasificar distintos tipos de cuentos y sus respectivas ilustraciones.

Los cuentos seleccionados para este estudio se encuentran recogidos en el Anexo 1, donde se presenta una tabla que constituye un corpus de libros ilustrados contemporáneos. Todos ellos otorgan un papel central a las ilustraciones, demostrando que un libro con escaso contenido textual puede tener pleno sentido y resulta altamente atractivo y comprensible para el alumnado de Educación Infantil.

A partir de la comprensión de como aprenden los niños –ya sea por imitación o mediante la asociación de conceptos a través de imágenes- se hace evidente la relevancia del uso de elementos visuales, como los pictogramas, en el proceso educativo.

Un ejemplo claro se encuentra en los discentes con necesidades específicas de apoyo educativo, con es el Trastorno del Espectro Autista (TEA). Este tipo de alumnado suele presentar dificultades para comunicarse de forma oral, por lo que necesitan apoyarse en imágenes para formar frases y transmitir ideas. Las ilustraciones, en este contexto, no solo son herramientas de acceso al contenido, sino también medios de expresión y comunicación fundamentales.

El uso de imágenes para establecer relaciones conceptuales y facilitar la lectura no solo beneficia el desarrollo de la lectoescritura en los primeros años escolares, sino que también incide positivamente en el auto concepto del alumnado.

Muchos niños experimentan una sensación de autonomía y entusiasmo al sentirse capaces de “leer solos”, lo que potencia su motivación y fomenta el hábito lector desde edades tempranas. Así, el empleo de cuentos ilustrados no solo cumple una función educativa, sino también emocional y motivacional, contribuyendo a la formación de nuevos lectores.

4.1.2 Funciones de la literatura infantil y juvenil

La literatura infantil ha sido concebida con múltiples fines, los cuales pueden variar en función del autor y el objetivo que se pretende transmitir a través de la obra, ya sea desde lo narrativo o desde lo visual mediante ilustraciones. Es posible encontrar una amplia variedad de cuentos que promueven distintas habilidades, ya sea con fines educativos o simplemente con el propósito de brindar una experiencia de lectura placentera.

En las primeras etapas de desarrollo, es habitual que sea un adulto quien lea al niño, dotando a la lectura de un propósito didáctico. No obstante, aunque el niño aun no sepa leer de forma autónoma, sí es capaz de interpretar las ilustraciones, convirtiéndolas en una herramienta fundamental de aprendizaje.

La literatura infantil y juvenil no solo cumple una función lúdica o de entretenimiento, sino que, según Botelho (2013), desempeña diversas funciones específicas. Aunque existen otros autores que podrían ampliar o matizar estas funciones, las más reconocidas incluyen:

- Función didáctica, centrada en la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en el contexto escolar.
- Función lúdica, que busca enseñar a través del juego y disfrute

En la etapa educativa que aborda este Trabajo de Fin de Grado, muchos niños aún no han adquirido la capacidad de leer, ya que el currículo de Educación Infantil no contempla como objetivo el aprendizaje formal de la lectura. En este contexto, las ilustraciones – sean estas realistas, abstractas o simbólicas- se convierten en un recurso esencial para la interpretación de los cuentos, permitiendo a los alumnos desarrollar habilidades cognitivas y comunicativas.

A demás de las funciones mencionadas, Botelho (2013) identifica otras de igual relevancia:

- Función literaria, que engloba textos que promueven el aprendizaje a través de distintos modelos narrativos, poéticos y dramáticos. Implica el conocimiento de los elementos estructurales que componen una obra literaria.
- Función sociocultural, que permite al lector comprender diversas realidades culturales y sociales. Las ilustraciones, en este caso, refuerzan el contenido textual y ofrecen una representación visual de otras formas de vida, fomentando la empatía y la diversidad.
- Función axiológica, enfocada en la transmisión de valores y enseñanzas morales. Muchos cuentos tradicionales incluían una moraleja que ayudaba al lector a reflexionar sobre las acciones y consecuencias presentadas en la historia.
- Función terapéutica, mediante la cual la literatura apoya el bienestar emocional y físico de los lectores, especialmente en situaciones de vulnerabilidad. Por ejemplo, en contextos hospitalarios, las ilustraciones pueden ayudar al niño a comprender y normalizar su situación (como la pérdida de cabello o una discapacidad física), promoviendo la inclusión y la aceptación.

A estas funciones se suman las propuestas por Mendoza Fillola (2010), quien identifica ocho funciones.

- a) Mantenimiento de los valores y la cultura (relacionada con la función axiológica).
- b) Exploración de los géneros y el discurso literario (función didáctica).
- c) Placer por la lectura (función lúdica).
- d) Formación del hábito lector.
- e) Identificación del lector modelo.
- f) Estimulo de la interacción y la construcción de significado.
- g) Reconocimiento de las características del discurso.
- h) Establecimiento de conexiones intertextuales.

Por su parte, Colomer (2007) sintetiza las funciones de la literatura infantil y juvenil en tres categorías fundamentales:

1. Iniciación al imaginario colectivo, a través de imágenes simbólicas propias del folclore popular que ayudan al niño a comprender el mundo y sus relaciones sociales mediante arquetipos y temas universales.

2. Aprendizaje de modelos narrativos y poéticos, adecuados para el desarrollo moral y estético del lector.
3. Transición hacia la lectura autónoma, en la que las ilustraciones inicialmente permiten interpretar la trama y, posteriormente, complementar el contenido textual, facilitando la comprensión del mundo real.

En resumen, la literatura infantil cumple un rol multidimensional que va mucho más allá del mero entretenimiento. A través de sus funciones didácticas, lúdicas, sociales y terapéuticas, y con el apoyo crucial de las ilustraciones, se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño (Fig. 1).

Figura 1

Funciones de la literatura infantil y juvenil



Nota. Elaboración propia.

4.1.3 La literatura infantil y juvenil en el currículo de Educación Infantil

Según el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. En el segundo ciclo de Educación Infantil, como el actual Currículo recoge los siguientes apartados referidos a las tres áreas: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad, concretamente para el alumnado del primer curso del segundo ciclo de educación infantil con edades comprendidas entre 3 y 4 años:

Las competencias específicas referidas a este TFG, serían:

- Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo.
- Conocer distintos grupos sociales más significativos de su entorno, reconociendo las diferentes estructuras de vida familiar

- Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.
- Nombrar los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad identificando sus elementos.
- Disfrutar en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno mostrando respeto.
- Reconocer los diferentes medios de transporte identificando sus características.

El área crecimiento en armonía se centra en las dimensiones personal y social entendidas como inseparables y complementarias, que se desarrollan y regulan de manera progresiva, conjunta y armónica, aunque solo adquiere sentido desde la complementariedad con las otras dos, ya que se produce en un entorno físico y natural determinado y precisa de la utilidad de distintos lenguajes y representaciones de la realidad. Las competencias clave más relevantes serán:

- Competencia en comunicación lingüística, trabajar contenidos propios del área como la empatía, el respeto, la amistad o la observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones, será esencial partir de la escucha, el ojeo o la iniciación a la lectura de cuentos, contribuyendo, simultáneamente, al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, la adquisición progresiva de autonomía en la realización de tareas y el reconocimiento de los sentidos y sus funciones, el alumnado observa, experimenta, manipula, juega y explora, lo que le permitirá resolver problemas de la vida cotidiana.
- Competencia ciudadana, esta área promueve un compromiso activo con la sostenibilidad mediante la adquisición de hábitos y rutinas saludables para el autocuidado y el cuidado del entorno. Además, impulsa la resolución pacífica de conflictos, la cultura de paz, la identificación y adquisición de normas de convivencia y el desarrollo de habilidades socioafectivas y de convivencia, capacidades y actitudes de tolerancia, empatía y respeto.
- Competencia en conciencia y expresión culturales, a partir del acercamiento a celebraciones, costumbres y tradiciones, y el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en el entorno, el alumnado aprende progresivamente a

reconocer y apreciar el patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

Los bloques de contenidos a los que se hará referencia en este trabajo de fin de grado serán:

BLOQUE A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. En este bloque se fomentará la experimentación de las posibilidades motrices y sensitivas del propio cuerpo, se trabajará la adquisición de destrezas necesarias para la exploración, manipulación y uso de objetos y utensilios comunes.

Los contenidos de este bloque serán los siguientes:

- Exploración y experimentación del propio cuerpo: movimiento, tono, expresividad, gesto.
- El contacto con las otras personas y con los objetos. Iniciativa y curiosidad por aprender nuevas habilidades.
- Experimentación manipulativa y dominio progresivo de coordinación visomotriz en el contacto con objetos y materiales.
- Iniciación a la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino.

BLOQUE D. La interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. Se iniciará en este bloque el sentido de pertenencia a un grupo y la adquisición de normas de interacción social, que contribuirán a aprender a vivir en armonía y favorecer el desarrollo del trabajo en equipo.

- Apertura e interés hacia otras personas. Sentimientos de pertenencia y vinculación afectiva con las personas de referencia.
- Adaptación a las pautas que rigen la convivencia y la igualdad en el seno familiar y social.
- Hábitos y regulación del comportamiento en función de las necesidades de los demás: escucha, paciencia y ayuda.
- Desarrollo de actitudes de espera y de participación activa. Asunción de pequeñas responsabilidades en actividades y juegos.

Los criterios de evaluación del área crecimiento en armonía:

- Progresar en la representación gráfica de la figura humana identificando y nombrando las partes sencillas de su cuerpo.
- Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.
- Iniciarse en el uso de diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.
- Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.

El área de descubrimiento y exploración del entorno pretende conseguir que el alumnado descubra, comprenda y represente por sí mismo la realidad, lo que conlleva a la participación e interacción de manera activa y reflexiva. Las competencias clave que se tantearán con este trabajo serán:

- Competencia en comunicación lingüística, el disfrute de la escucha, representación, dramatización o iniciación a la lectura de cuentos y obras literarias sencillas sobre elementos del entorno social, natural y cultural y la interacción del ser humano con el mismo favorecerá su acercamiento y comprensión, así como el desarrollo de la empatía, el respeto, el cuidado y la valoración del mismo.
- Competencia plurilingüe, en su interacción con el medio el alumnado adquiere herramientas para una comunicación funcional que les facilite ampliar su repertorio lingüístico.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, a través de la observación, manipulación y experimentación con los objetos, materiales y fenómenos, el alumnado interpreta el entorno, formulando y comprobando hipótesis, y resuelve problemas de la vida cotidiana, sentando las bases del pensamiento científico y lógico matemático.

- Competencia ciudadana, el alumnado identificará unas normas de convivencia que servirán para actuar con tolerancia y respeto, participar en actividades colectivas desde la empatía y el afecto y comprender los conceptos de igualdad y desarrollo sostenible.
- Competencia en conciencia y expresión culturales, El descubrimiento del medio físico, social y cultural implicará a su vez el acercamiento y reconocimiento de los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, iniciándose en la exploración sobre la intencionalidad de las diferentes manifestaciones, comprendiendo progresivamente las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

Los bloques de contenidos a los que se hará referencia en base a esta área serán:

BLOQUE A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. Incluye contenidos relativos a las cualidades y relaciones entre los objetos y materiales y las herramientas y nociones espacio-temporales que permitan interpretar el entorno.

- Cualidades o atributos elementales de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad.
- Relaciones básicas de orden en la vida cotidiana. Correspondencia, clasificación y comparación atendiendo a un criterio.
- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.
- Asociación de diferentes formas de representación.
- Representación gráfica elemental de los números.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo.
- El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, calendario (días de la semana). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: antes-después, hoy y ahora.
- Seriaciones y secuencias lógicas temporales elementales.

BLOQUE B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad. Se abordarán en este bloque diferentes estrategias para la construcción de nuevos conocimientos, de investigación, de planificación, para proponer soluciones fomentando el interés, la curiosidad y la creatividad.

- Indagación y experimentación en el entorno manifestando diversas actitudes: interés, respeto, curiosidad, imaginación, creatividad y asombro.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación y experimentación con curiosidad.
- Estrategias para explorar soluciones: diálogo, imaginación y descubrimiento

Los criterios de evaluación del área de descubrimiento y exploración del entorno son:

- Identificar los cuantificadores básicos más significativos empleándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.
- Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante su división en secuencias de actividades más sencillas.
- Examinar con curiosidad el comportamiento de ciertos elementos o materiales a través de la manipulación o la actuación sobre ellos.
- Nombrar y reconocer seres vivos, explicando sus características y su relación con el entorno en el que habitan con interés y curiosidad.

Por último, nos vamos a centrar con más atención en esta área, ya que es el principal motivo por las que las dos áreas anteriormente descritas tienen cabida en este trabajo, puesto que es considerada como el medio de expresión y comunicación del alumnado en edad temprana.

El área de comunicación y representación de la realidad pretende desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión como medio para construir su identidad, representar e interpretar la realidad y relacionarse con las demás personas.

Las competencias clave que se trabajan son:

- Competencia en comunicación lingüística, en educación infantil y especialmente desde esta área, se potencian los intercambios comunicativos dotándolos de intencionalidad y contenidos, a partir de conocimientos, destrezas y actitudes que favorecen la aparición de expresiones de creciente complejidad.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender El uso de los diferentes lenguajes y el desarrollo de la capacidad comunicativa permiten aprender en sociedad, compartir la experiencia propia con otras personas y cooperar con ellas de forma constructiva. De esta manera, el alumnado pone en marcha recursos personales y estrategias que le ayudan a desenvolverse con progresiva autonomía y a resolver los conflictos a través del diálogo. Además, el acercamiento al lenguaje musical, plástico y corporal permite explorar y descubrir la expresión de las propias emociones y las de los demás, favoreciendo su reconocimiento, respeto y gestión en diferentes situaciones.
- Competencia ciudadana, los lenguajes artísticos y su experimentación tanto individual como colectiva favorecen el desarrollo de la sensibilidad, la afectividad, la gestión emocional, la empatía y la creatividad, y facilitan el desarrollo de la tolerancia y apertura a diferentes formas de ser, pensar y actuar, así como habilidades y destrezas para la gestión y resolución dialogada y pacífica de conflictos.
- Competencia emprendedora, el lenguaje artístico ofrece un modo diferente y flexible para expresarse y relacionarse con el mundo exterior, favoreciendo el desarrollo de la creatividad.
- Competencia en conciencia y expresión culturales, se produce un primer acercamiento a las manifestaciones culturales y artísticas que ayudará al desarrollo de la conciencia cultural y dará sentido de pertenencia a la sociedad.

Los bloques de contenidos a los que se muestra más interés para esta investigación son:

BLOQUE A. Intención e interacción comunicativas. Se desarrollan las habilidades comunicativas, que irán evolucionando desde las primeras interacciones a través de la expresión corporal y gestual, ligadas básicamente a la satisfacción de sus necesidades primarias, hasta la adquisición de los códigos de diferentes lenguas y lenguajes.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.
- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y regulación de la propia conducta. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.

BLOQUE D. Aproximación al lenguaje escrito. En este bloque se trabajará el acercamiento al código escrito. En el segundo ciclo se acompañará de forma natural y respetuosa el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura como formas de comunicación, conocimiento y disfrute, teniendo en cuenta que la adquisición del código escrito no es un objetivo que se deba alcanzar en esta etapa.

- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: narrativos (cuentos), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio y listas), informativos (logotipos, cartas, anuncios), populares (adivinanzas). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.
- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.
- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.
- Uso de algunas convenciones del sistema de la lectoescritura como: direccionalidad y organización del espacio libre.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números.
- Iniciación a estrategias de búsqueda de información y comunicación con ayuda y mediación del adulto.
- Situaciones de lectura a través de modelos lectores de referencia, para incentivar el gusto por leer.

BLOQUE E. Aproximación a la educación literaria. Se potenciará el acercamiento a textos literarios infantiles desde la escucha de las primeras nanas, canciones de arrullo y cuentos, creando un vínculo emocional y lúdico. La literatura infantil ayudará a construir

significados, despertar la imaginación y la fantasía, y acercarlos a realidades culturales propias y ajenas.

- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
- Textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, recitado y dramatización. Sensaciones que producen el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras.
- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos.
- Animación lectora a través de distintas técnicas: en papel, digital, kamishibai, títeres, teatro de marionetas y teatro de sombras.

BLOQUE G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. Facilitan la comunicación individual y en grupo, despertando la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad a partir de la exploración y contemplación de diferentes expresiones plásticas y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.
- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura), técnicas (pegado, modelado, estampado, pintura) y procedimientos plásticos.
- Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias y sentimientos.

4.2 La narrativa infantil popular

4.2.1 El cuento folclórico e imaginario colectivo

Las ilustraciones en los cuentos clásicos a menudo reflejan escenas que hoy en día, podrían considerarse inapropiadas para el público infantil, debido a su violencia explícita o sus representaciones simbólicas agresivas.

En la actualidad, esto ha llevado a una revisión crítica de muchas de estas obras, con propuestas de edición que eliminan ilustraciones conflictivas o incluso de censura directa,

relegando estos cuentos del canon de la literatura infantil y Juvenil para incluirlos exclusivamente en la literatura destinada a personas adultas.

Según Nuria Obiols (1997), durante las décadas de 1960 y 1970 surgió una fuerte controversia en torno a la inclusión de las ilustraciones en los cuentos infantiles. Algunas voces críticas argumentaban que las imágenes podrían inhibir la imaginación del lector, al limitar su capacidad para crear mentalmente los escenarios y personajes.

Sin embargo, esta postura ha sido posteriormente rebatida. Las ilustraciones, lejos de ser un obstáculo, han demostrado ser un lenguaje universal que trasciende las barreras del idioma y facilita la comprensión incluso entre los lectores más jóvenes. En este sentido, las imágenes permiten una participación activa del lector, que no solo observa pasivamente, sino que interpreta, compara y describe, desarrollando así habilidades cognitivas y comunicativas desde edades tempranas.

El lenguaje visual, por lo tanto, se desarrolla de forma paralela al crecimiento lector, permitiendo al niño interpretar el contenido narrativo a través de lo que ve, reforzando el mensaje del texto y enriqueciendo la experiencia lectora (Obiols, 1997)

En cuanto al origen de los cuentos, estos se remontan a varios siglos atrás, con evidencias de relatos escritos en lenguas antiguas como el asirio-babilónico. No obstante, la verdadera raíz de la literatura infantil se encuentra en la tradición oral. Tal como afirma Soriano (1995), “el origen de la literatura infantil se remonta, en realidad, al inmerso patrimonio de la literatura oral: retahílas, formulas, adivinanzas, coplas, rondas y, sobre todo, cuentos” (p.25). Esta literatura oral no solo servía para entretener, sino también para transmitir saberes, normas sociales y valores culturales a través de generaciones.

En este contexto, el cuento folclórico ocupa un lugar destacado en la formación del imaginario infantil. Estas narraciones ofrecen herramientas tanto cognitivas como emocionales que permiten a los niños comprender el mundo que los rodea.

Están cargadas de símbolos, arquetipos y temáticas que resuenan con la experiencia humana universal. Personajes como héroes, villanos o seres mágicos representan conflictos internos y externos que el niño debe aprender a identificar y gestionar.

Además, la presencia de ilustraciones en estas historias facilita la identificación emocional y simbólica con los personajes y sus aventuras. Estas imágenes no solo

acompañan el relato, sino que contribuyen a despertar la empatía y ampliar las perspectivas del lector infantil.

Gracias a ellas, los niños pueden visualizar situaciones complejas, desarrollar su pensamiento crítico y encontrar soluciones creativas a los problemas que enfrentan en su vida cotidiana.

Estas producciones, ancladas a la tradición literaria, poseen un valor estético y cultural significativo, ya que introducen a la infancia en la diversidad de tradiciones y narrativas del mundo.

El imaginario infantil se construye a partir de las historias que los niños y niñas escuchan, leen y observan, incluidas las imágenes que acompañan a los textos. Estas narrativas estimulan la imaginación, fomentan la creatividad y fortalecen la capacidad de abstracción, permitiendo una conexión más profunda y real con sus propias raíces culturales (Gaitán, 2006; Rojas, 2001). Los cuentos folclóricos, son todas aquellas leyendas, relatos, historias maravillosas o mitos favorecen la interacción del infante a la tradición literaria, además

Hay que dar entrada en el imaginario humano configurado por la literatura [...] se trata de imágenes, símbolos y mitos que los humanos utilizan como fórmulas tipificadas para entender el mundo y las relaciones sociales... Estas imágenes, temas y motivos literarios permiten que los individuos puedan utilizarlos para dar forma a sus sueños, encarrilar sus pulsiones o adoptar diferentes perspectivas sobre la realidad. (Colomer, 2007, p. 204)

4.2.2 El uso primario de las ilustraciones en los cuentos

Para comprender la importancia de las ilustraciones en los cuentos, es necesario remontarse a los primeros periodos de la historia humana. Desde la prehistoria, las imágenes han sido un medio esencial de expresión. Las pinturas rupestres halladas en diversas cuevas del mundo evidencian cómo el ser humano representa gráficamente sus vivencias, tareas cotidianas y entorno como una forma primitiva de comunicación visual.

Con la aparición de la escritura, se produjo una unión entre lo textual y lo visual. Durante la Edad Media, por ejemplo, el grabado en tablillas de madera fue una de las técnicas más utilizadas para la copia de los textos.

Inicialmente, las ilustraciones cumplían una función decorativa y como medio de información, especialmente en manuscritos religiosos, embelleciendo letras capitales o

pasajes clave. Sin embargo, con el tiempo adquirieron una dimensión narrativa más profunda, ocupando páginas enteras en forma de miniaturas que visualmente reforzaban el mensaje del texto, especialmente en libros sagrados como la Biblia.

Posteriormente, la función de la ilustración trascendió lo estrictamente religioso y paso a formar parte de textos con temáticas más cercanas a la vida cotidiana. Muchas de estas historias transmitían enseñanzas morales, a menudo acompañadas de escenas violentas representadas gráficamente. Las ilustraciones, en este contexto, reforzaban el impacto emocional de los relatos.

Duque Cárdenas (2013) analiza la evolución de las practicas graficas en la Literatura Infantil y Juvenil occidental durante los siglos XVII y XVIII, destacando figuras clave como Jan Amós Komenský (también conocido como Comenius). Este monje y pedagogo publicó en 1658 la enciclopedia *Orbis sensualium pictus* (El mundo en imágenes), una obra pionera dirigida al público infantil. En ella, se combinan definiciones escritas con ilustraciones en páginas enfrentadas, permitiendo que el lector asociara visualmente el concepto con su representación gráfica, facilitando así el aprendizaje mediante el deleite (Larragueta, 2021).

Otro referente en el reconocimiento del valor pedagógico de las ilustraciones fue John Locke, filósofo británico que defendía su uso en la literatura infantil para fomentar el placer lector desde edades tempranas. Locke consideraba que las imágenes ofrecían una vía más accesible y lúdica para introducir a los niños en la lectura, alejándose de una concepción estrictamente instruccional (Kiefer, 2008)

Asimismo, Grenby (2007) destaca la contribución de John Newbery, considerado como uno de los precursores de la literatura infantil moderna. Newbery popularizo los “chapbooks” o “Chapmen”, pequeños libros ilustrados y de bajo costo, accesibles para las clases populares. Estos cuentos de bolsillo, hechos a partir de una sola hoja doblada, contenían versiones resumidas de relatos más extensos, democratizando el acceso a la lectura infantil en contextos urbanos y callejeros.

Cabe señalar que en ese momento aún no existía el concepto de infancia. Los niños eran considerados pequeños adultos desde el momento en que podían caminar y hablar, y no se les atribuía una etapa diferenciada de desarrollo. Por ello, muchas de las historias que hoy se consideran clásicos de la literatura infantil y juvenil como *Capucita roja* de Charles Perrault (1697), incluían altos niveles de violencia tanto en el texto como en las

ilustraciones, ya que estaban dirigidas a un público general, sin distinción etaria clara (fig. 2).

Figura 2
Caperucita roja



Nota. Charles Perrault (1697)

Durante el siglo XIX, el desarrollo de técnicas de impresión más avanzadas permitió una proliferación de libros ilustrados, aunque el uso del color encarecía notablemente los ejemplares. Las ilustraciones comenzaron a ocupar un lugar preponderante frente al texto. En muchos casos, las palabras se reducían a líneas mínimas, mientras que las imágenes narraban visualmente toda la historia como ocurre en *Der Struwwelpeter* de Heinrich Hoffmann o *Maz und moritz* (edición de 1865). Esta tendencia dio origen a un nuevo paradigma narrativo donde la ilustración podía, incluso, sustituir completamente al texto.

Los chapbooks, de Newbery también evolucionaron, incorporando color, manteniendo su formato reducido (seis a ocho páginas) y buscando abaratar costes mediante grandes tiradas, lo que los convirtió en un producto masivo y accesible (Terrusi, 2012).

Ya en el siglo XX, la concepción del libro álbum comenzó a consolidarse como un producto artístico integral, en el que texto e imagen se consideraban elementos inseparables. Esta nueva forma de literatura visual no solo ponía énfasis en la estética de la página, sino que proponía una lectura en la que la ilustración cumplía un papel narrativo central. Como señala Larragueta (2021), el álbum ilustrado se transformó en una obra total, en la que cada elemento de diseño, disposición y contenido visual está profundamente vinculado con el mensaje del texto, siendo las imágenes clave para la comprensión de la historia.

4.2.3 Ilustradores del cuento clásico

Como se ha mencionado previamente, los cuentos tradicionales en sus versiones originales suelen contener ilustraciones que, desde una perspectiva contemporánea, pueden resultar perturbadoras o inadecuadas para el público infantil.

Estas representaciones gráficas están cargadas de violencia, simbolismo tétrico e incluso de elementos vejatorios. Dichas ilustraciones respondían a los valores, normas y sensibilidades de la sociedad de la época, por lo que es fundamental contextualizar tanto su forma como su contenido dentro del marco sociocultural en el que fueron producidas.

Durante los siglos XIX y XX, tal como se ha desarrollado en apartados anteriores, la ilustración en la literatura infantil experimentó importantes transformaciones. En este contexto, cabe destacar el trabajo de ilustradores y artistas que marcaron un hito tanto por su estilo como por su influencia.

Entre ellos, destaca la figura de Nathalie Parain, pseudónimo de Ntacha Tchelpanova, artista de origen ruso vinculada a la vanguardia artística, quien exploró intensamente los conceptos de forma, color y perspectiva en sus obras (Abreu, 2007). Su estilo, más abstracto y experimental, rompía con los esquemas tradicionales de la ilustración infantil, acercando el arte de vanguardia al público joven.

Del mismo modo, ilustradores británicos como Arthur Rackham, conocido por sus obras de tono oscuro e irónico aplicadas a cuentos de hadas, aportaron una visión única a la narrativa visual infantil. John Tenniel, por su parte, inmortalizó *Alicia en el país de las maravillas* con sus ilustraciones en blanco y negro, dotadas de una complejidad simbólica que complementa el texto de Lewis Carroll.

Igualmente, Edmund Dulac, con una estética inspirada en el arte oriental y modernismo, ilustró *Las mil y una noches* y diversas historias de Andersen, generando composiciones visuales de gran valor estético y narrativo.

Pudiendo hacer una comparativa entre las ilustraciones de los cuentos tradicionales y los actuales.

Tabla 1
Comparación de los ilustradores

ASPECTO	TRADICIONALES	ACTUALES
Técnicas	Grabado, acuarela o lápiz	Digital, mixta o experimental
Estética	Realista o romántica	Variada o abstracta
Temas	Morales, universales o de la vida cotidiana	Inclusivo, emocional o contemporáneos
Público	Infancia oculta	Infancia con enfoque psicológico y social actual

Nota. Elaboración propia.

Las características estilísticas de estos ilustradores varían significativamente: algunos optaban por un enfoque realista o romántico, mientras que otros desarrollaban estilos más expresionistas o simbólicos. En la mayoría de los casos, el uso del color estaba condicionado por las limitaciones técnicas de impresión de la época, lo cual influía directamente en la paleta cromática utilizada, a menudo restringida o de tonos apagados.

Las influencias culturales, especialmente procedentes del folclore y la tradición literaria europea –como los cuentos recopilados por los hermanos Grimm, Hans Christian Andersen o Charles Perrault-, también jugaron un papel fundamental en la construcción visual de estos relatos.

Es importante señalar, que, en numerosas ocasiones, los ilustradores no eran los autores de los textos y, por tanto, no recibían el mismo reconocimiento. Sus aportaciones, sin embargo, eran esenciales para la recepción de la obra, especialmente en la literatura infantil, donde la imagen cumple una función narrativa tan relevante como el propio texto. Esta invisibilización ha llevado a que muchos ilustradores históricos permanezcan en el anonimato o sean poco conocidos, a pesar del impacto de su trabajo en generaciones de lectores.

Frente a las ilustraciones tradicionales, las representaciones gráficas actuales tienden a ser más respetuosas con las sensibilidades infantiles contemporáneas, empleando colores vivos, estilos más amigables y evitando, en la mayoría de los casos, contenidos visualmente agresivos.

Esta evolución refleja no solo un cambio en las técnicas artísticas y editoriales, sino también en la concepción de la infancia como una etapa diferenciada que merece contenidos ajustados a sus necesidades emocionales cognitivas.

4.3 Nuevos modos de ver las ilustraciones

4.3.1 El uso de las ilustraciones en la actualidad

Las ilustraciones en los cuentos infantiles no solo siguen siendo fundamentales, sino que en la actualidad han evolucionado con las tecnologías y los enfoques contemporáneos; el uso clave en la actualidad son:

- El apoyo al aprendizaje y a la alfabetización visual. Los niños al ver las ilustraciones pueden comprender las historias de una manera más sencilla, sobre todo cuando aún no saben leer y el único motivo por el que pueden coger un libro o cuento es para ver las imágenes que este contiene. (Cassany, 2006)
- La estimulación de la imaginación y la creatividad. En una gran mayoría de los cuentos actuales, hay una gran cantidad de ilustraciones donde el color es el punto clave para estimular la fantasía pudiendo imaginar mundos, emociones o personajes que van mucho más lejos de lo que ven en su día a día. (Colomer, 2005)
- La inclusión y representación. Si podemos echar la vista atrás, como se mencionaba en uno de los apartados anteriores, podemos ver ilustraciones de una sociedad más cerrada y paralizada en el tiempo, en cambio las ilustraciones que hay ahora tratan temas de inclusión, culturales, familiares y mostrando la diversidad desde un punto real pero adaptado para la educación infantil. (Mendoza & Reyes, 2019)
- Sirve como herramienta terapéutica y emocional. Los cuentos en la actualidad pretenden enseñar a los niños todo lo que puede verse implicado en la vida, temas que sin ilustraciones pueden ser difíciles de comunicar o transmitir la idea principal, por ello las ilustraciones sirven para suavizar estos temas y facilitan la comprensión de las emociones que se pretenden transmitir. (Gómez del Castillo, 2014)
- El diseño y la estética como valor añadido. La calidad de las ilustraciones también tiene un sentido y es que puede elevar el cuento infantil a una forma de arte, donde no solo se muestra el arte en sí mismo, sino que los niños también

pueden ser partícipes de esas creaciones artísticas, aunque en muchos de los casos y dependiendo de la edad puede estar más o menos dirigido.

Por ello, a continuación, se muestra una lista de los cuentos actuales que muestran las ilustraciones con uno de estos usos clave, cumpliendo con la idea donde las ilustraciones son las que tienen un papel fundamental y predominan sobre el texto.

Los cuentos seleccionados para el corpus son los siguientes:

La ola: el personaje principal es una niña que juega con las olas del mar, no tiene palabras, pero cada una de las páginas representa el propio movimiento, las emociones y con un toque de humor. (Lee, 2008)

Un poco perdido un bebe búho que se cae por accidente de su nido y se pierde por el bosque, pero se encuentra con otros animales que le ayudan a buscar a su mamá. El texto es muy breve y las ilustraciones son coloridas y expresivas, capturan perfectamente las emociones del pequeño búho. (Haughton, 2019)

¡A dormir monstruo! el texto trata sobre un monstruo que quiere dormir, pero no sabe cómo hacerlo, se queda dormido mediante un juego de instrucciones repetitivas para ayudarlo a descansar, las ilustraciones son coloridas y expresivas, mostrando a un monstruo con una mezcla de torpeza y ternura. (Vere, 2012)

Pequeño azul y pequeño amarillo el cuento va sobre dos círculos que son amigos y que en un momento al jugar se dan un abrazo y se convierten en un círculo amarillo, este cuento es ideal para los niños de temprana edad, ya que les ayuda a ver cómo se forman los colores y aprenden sobre la amistad, la identidad y el valor de ser uno mismo. (Lionni, 2006)

Donde viven los monstruos trata sobre un niño llamado Max que realiza travesuras en casa y su madre les castiga sin cenar en su cuarto, momento en el que comienza a imaginar un mundo increíble y fantástico con un bosque, una isla lejana, una tribu de monstruos gigantes, pero que son amistosos. (Sendak, 2000)

Sombra es un libro silencioso que juega con el concepto de las sombras, la imaginación y la relación que hay entre la realidad y la fantasía. Como personaje principal encontramos a una niña que usando su cuerpo y objetos crea diferentes formas y estas sombras cobran vida. Es una exploración visual de la interacción entre luz y oscuridad. (Lee, 2010)

La gran fábrica de las palabras un niño llamado Nathan, viven en un mundo donde las palabras son limitadas, un lugar donde hay que comprar para poder hablar y hay una fábrica gigante, pero estas son caras y solo los ricos pueden comprarlas, un día conoce a una niña con mucho dinero y puede hacer uso de las palabras cuanto quiera, pero un día ella también se da cuenta de lo vacías que son las palabras y como con los propios actos se muestra más que solo diciéndolo. (De Lestrade, 2009)

¡Shhh! Tenemos un plan cuatro pájaros que intenta cazar a un pajarito péquelo que está posado en lo alto de una rama usando estrategias diferentes, pero cada vez que se acercan al pájaro, estos hacen ruido y el pajarito pequeño sale volando, estos planes siempre salen mal. Las ilustraciones son sencillas y coloridas, pero muy expresivas, lo que hace que los niños conecten con los personajes y se diviertan con la acción visual. (Haughton, 2014)

¿Puedo mirar tu pañal? Es un cuento donde hay una intención clara, que es quitar el pañal, el protagonista es un ratón que quiere mirar el pañal de sus amigos animales, pero en todos ve que hay caca, cuando mira en su propio pañal, el ratón ve que no hay caca y eso es porque ya ha aprendido a usar el orinal, motivamos por el ejemplo que estaba dando el ratón, sus amigos animales toman la iniciativa de dejar el pañal y empezar a usar el orinal. (Van Genechten, 2016)

¿Dónde está el señor búho? En este libro los más pequeños son los que tienen la iniciativa, ya que deben buscar donde está escondido el señor búho, es un cuento sin palabras, solo con ilustraciones y algún que otro objeto que deberán manipular para encontrar al búho que se ha escondido. Este cuento es ideal para que los más pequeños aprendan lo que es la exploración, sus ilustraciones son de estilo retro y con colores muy brillantes lo que captura la atención de los niños y facilita el aprendizaje de los nombres de los animales. (Arrhenius, 2018)

Un libro este cuento trata sobre circulitos, que dependiendo de la acción que realices con el libro, pueden juntarse, hacerse más grandes, caerse para un lado, desaparecer si soplamos, o incluso contando para ver cuántos círculos hay, esto hace que sean unas pocas instrucciones el cuento tome fuerza por sus ilustraciones, ya que solo una pequeña parte de cada hoja contiene palabras, el resto son las ilustraciones las que llaman la atención. (Tullet, 2011)

4.3.2 La importancia de las ilustraciones dentro de la literatura infantil

Cabrera Yaguana (2020) analiza la relevancia actual de la ilustración en la literatura infantil y juvenil con tres esferas donde se incluye el valor de las ilustraciones dentro de la literatura infantil y juvenil son: el valor narrativo de las propias ilustraciones, el valor comercial que aportan las ilustraciones haciendo estos más llamativos y el valor artístico que aportan por sí mismas.

En lo referente al valor narrativo de las ilustraciones, en el que haremos más hincapié, el autor enfatiza que las ilustraciones han evolucionado de ser un mero complemento visual al texto, a convertirse en una parte esencial de la narrativa, sobre todo en esa literatura dirigida a la etapa educativa infantil y juvenil. Hay que reconocer el valor y el trabajo de los ilustradores y diseñadores gráficos, ya que no solo hacen un trabajo excepcional con las ilustraciones, sino que la unión entre escritores y editores.

Las ilustraciones son una parte esencial de la literatura infantil y juvenil desde sus orígenes, a diferencia de la literatura para adultos, donde el texto predomina sobre las ilustraciones, para la infancia estas ilustraciones acompañan, comunican, complementan y transforman las experiencias de los lectores.

Cumple con una función cognitiva, facilitando la comprensión lectora, ayuda a relacionar palabras con conceptos visuales, reforzando el aprendizaje del lenguaje y permiten recordar el contenido del texto a modo de anclas de memoria. Un ejemplo claro podría ser el cuento de *¿A qué sabe la luna?*, un cuento infantil donde el receptor aún no sabe leer o no tiene un concepto que pueda relacionar con la vida cotidiana, pero que gracias a las ilustraciones podría crear una imagen visual que ayuda a relacionar conceptos.

Introduce con una función visual y estética al niño en este lenguaje pictórico, fomentando la alfabetización visual pudiendo interpretar colores, formas, símbolos y estilos gráficos. Por otro lado, no solo trata de enseñar o acompañar a las narraciones, sino que en algunas ocasiones estas ilustraciones aportan información que no viene explícita o que contradicen lo narrado de forma irónica o creativa.

Un claro ejemplo sería *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak (1988), sus ilustraciones muestran emociones que en el texto apenas puede describir con palabras.

Actúan también como funciones emocionales o psicológicas, las ilustraciones pueden mostrar emociones que son complicadas de expresar con palabras o momentos que no se pueden verbalizar de manera lícita.

Por lo tanto, y según relata Colomer (2005) se llega a la conclusión de que las ilustraciones no son un mero adorno de la historia o el cuento que se está narrando, sino que es una herramienta clave para el desarrollo evolutivo de la intelectualidad, emocionalidad, lo social y artístico para el niño.

5. METODOLOGÍA

La metodología de una investigación suele estar influenciada tanto por las decisiones del propio investigador como por las características del fenómeno a estudiar. Para diseñar una investigación coherente y efectiva, es necesario considerar la realidad que se pretende analizar y responder a una serie de preguntas fundamentales: ¿qué se va a investigar?, ¿por qué?, ¿cuándo?, ¿cómo?, y ¿qué métodos son los más adecuados para obtener resultados válidos?

El diseño metodológico cumple un papel esencial al permitir planificar el proceso investigativo. A través de este diseño se definen las estrategias, los procedimientos y las etapas necesarias para recopilar datos significativos. Posteriormente, estos datos serán analizados con el fin de comprender el fenómeno en cuestión, comprobar hipótesis o generar nuevo conocimiento.

La población objeto de estudio incluye personas menores de 20 años y mayores de 65, sin distinción de género, aunque se prioriza que pertenezcan al ámbito docente. Se contemplan docentes de distintas etapas: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional, universidad y formación no reglada. En este último caso, se añadirá una pregunta sobre el posible vínculo familiar con algún menor, en caso de existir.

Para precisar la muestra, se tendrá en cuenta a aquellas personas que recuerden haber leído cuentos tradicionales durante su etapa educativa, especialmente en Educación Infantil y Primaria, ya que este dato es fundamental para el desarrollo del estudio.

El instrumento de recogida de datos será una encuesta destinada a recopilar percepciones, opiniones y representaciones de los participantes. Este cuestionario combina preguntas

abiertas y cerradas, redactadas cuidadosamente para evitar ambigüedades y facilitar respuestas claras y específicas. Se ha buscado limitar la variabilidad excesiva de las respuestas para garantizar que los datos obtenidos sean representativos y útiles.

La encuesta ha sido diseñada para ser breve y efectiva: contiene 16 preguntas que pueden responderse en menos de tres minutos. Esto reduce la posibilidad de abandono o respuestas aleatorias por parte de los participantes. Además, se han incluido preguntas personales que permiten al encuestado sentirse identificado, lo que aumenta su implicación.

Antes de su aplicación definitiva, la encuesta fue probada con personas no docentes pero implicadas en la educación de familiares, con el fin de asegurar que su redacción sea comprensible para todo tipo de públicos y utilice un lenguaje accesible.

En cuanto al enfoque metodológico, se trata de un diseño mixto, ya que combina elementos cualitativos y cuantitativos. Se incluyen preguntas de respuesta libre con opciones múltiples, así como otras de única respuesta. Ocho de las preguntas utilizan la escala Likert (Matas, 2018), donde los participantes valoran su grado de acuerdo o importancia en una escala de 1 a 5, siendo 1 el valor mínimo y 5 el máximo.

5.1 Encuesta: ámbito familiar y escolar

5.1.1 Descripción y justificación

Con el objetivo de conocer de forma más precisa la influencia y el uso de las ilustraciones de cuentos clásicos y de los cuentos actuales o su necesidad de cambio, así como la relevancia de estas modificaciones dentro de la literatura infantil y juvenil.

Se ha diseñado una encuesta dirigida a estudiantes, docentes y familiares de alumnos de Educación Infantil y Primaria. Esta herramienta permite acercarse a la percepción real que tienen estos colectivos sobre el valor de dichas reescrituras.

La encuesta fue elaborada mediante la plataforma *Google Forms*, debido a su facilidad de uso, la posibilidad de visualizar los resultados de manera gráfica y su flexibilidad para incluir distintos tipos de preguntas, tanto cerradas como abiertas, que permiten respuestas únicas o múltiples.

Además, para ampliar la muestra y obtener un mayor número de respuestas, el cuestionario fue difundido a través de diversos canales, lo que ha facilitado un análisis más amplio y detallado de los datos recogidos.

El propósito principal de utilizar este instrumento ha sido recopilar diversas perspectivas sobre ilustraciones implementadas dentro de cuentos clásicos y las que pudiera ver en la actualidad haciendo una comparativa y una reflexión con idea de modificación. Este análisis también ha permitido observar cómo algunos participantes ven la necesidad de incluir pictogramas en algunos cuentos clásicos.

Las preguntas incluidas en el cuestionario presentan diferentes formatos, como la escala de Likert, selección múltiple o respuesta abierta. Esta variedad tiene como objetivo lograr una recolección de datos más completa. En particular, las respuestas abiertas han sido analizadas con objetividad, ya que ofrecen opiniones valiosas y reflexiones interesantes que enriquecen los resultados del estudio.

5.1.2 Análisis de resultados

A continuación, se hará una interpretación de los resultados recogidos en la encuesta de *Google forms*, en la que se han podido recopilar las opiniones de 50 personas que forman parte de una u otra manera en el aprendizaje del alumnado o familiar.

En primer lugar, se muestra un índice de respuestas mayoritariamente de género femenino con un 66% de respuestas y un 34% de respuestas masculinas, lo que puede hacer pensar que las mujeres son en gran parte las encargadas de la educación del niño, aunque este rol podemos ver que cada vez lo cumplen más hombres de lo que podríamos esperar, gracias al cambio social que estamos viviendo donde el hombre también se involucra en la educación.

Las respuestas están comprendidas en su gran mayoría entre la población de 20 a 35 años contando con un total de 64% y el resto de las edades de 35 años en adelante. Gracias a la difusión de esta encuesta con docentes y familias, se ha obtenido un 42% de respuestas de aquellas personas que no han recibido formación académica sobre la educación, pudiendo dar datos vistos desde varios puntos de vista.

En su totalidad de encuestados recuerdan de su etapa educativa, ya sea en infantil o primaria haber leído cuentos tradicionales como puede ser *Los tres cerditos* *Caperucita roja* etc. Estos cuentos contaban con un gran número de ilustraciones en el caso afirmativo

un 88% de personas han contestado que sí, y con un 14% ha contestado que no tenían muchas ilustraciones o que no tenían.

Respondiendo a la siguiente pregunta, esas ilustraciones ¿tenían sentido con la historia? Un 14% de los encuestados opinan que no o que faltaba alguna ilustración a mayores para dar sentido a la lectura y que por su defecto no cumplían con la función de animar a la lectura.

En cuanto al resto de respuestas afirmativas con un 86%, se pregunta si las ilustraciones que había se podían interactuar con ellas, el 52% responde en negativa con un no, pero explicaban o ejemplificaban el texto y un 18% que responde que solo eran imágenes añadidas al texto.

Por lo tanto, se pregunta cuál de importante son las ilustraciones de los cuentos para ser una herramienta didáctica a través de una escala Likert donde las respuestas se centran entre las muy valiosas el 62% de la población.

En la pregunta que se realiza sobre si es importante que el alumnado sea educado en el placer de la literatura, el 98% se encuentre entre los puntos de muy importante o relativamente importante. Esto da una imagen mental de que es importante que el alumnado comience a leer de manera autónoma siempre que sea por disfrute y no por una obligación o implantación de una lectura que no atrae o que no es de su gusto o agrado.

Para fundamentar este TFG, se pregunta si las ilustraciones las ven con un papel fundamental para los cuentos, el 86% de los encuestados responde que sí, frente al 14% que responde que no o tal vez. Lo que nos lleva a tomar las ilustraciones como algo muy necesario para los cuentos de las etapas educativas de primaria y sobre todo en infantil.

Como respuestas libres de redacción, se pregunta en que cuentos podrían ser fundamentales las ilustraciones para la animación a la lectura, y en su gran mayoría de respuestas eligen cuentos donde se pretende enseñar algún contenido educativo, como pueden ser los días de las semanas, días internacionales o simplemente todos los cuentos según relata un encuestado.

Para terminar, se realiza dos preguntas relacionadas con los cuentos tradicionales, ¿Qué cuento tradicional te hubiera gustado añadir ilustraciones con las que se podría interactuar? Y en gran mayoría eligen los tres cerditos, pero muchos de los encuestados responden que en todos ellos ya que puede ser más atractivo para la infancia.

De igual manera añaden que estas ilustraciones se unan durante todo el cuento y que tengan un fin común, dejando a un lado las ilustraciones que son meramente acompañantes del texto, o ilustraciones que lleven a realizar movimientos psicomotrices, algo novedoso ya que la lectura puede verse como algo sedentario con poco más movimiento que pasar la página para seguir viendo o leyendo.

Estos resultados no llevan a tener una imagen más veraz de lo que los lectores, familias y maestros quieren para un cuento en sus casas o en sus clases. Es por ello que, gracias a estas respuestas, se plantea la creación de un cuento donde el personaje principal acompaña durante toda la historia, las ilustraciones son fundamentales y se consigue gracias a todas las ilustraciones un fin que se unen para lograr una meta.

Se incluyen movimientos psicomotrices para poder seguir con la historia. Un cuento para animar a la lectura de los más pequeños y no solo jugando o a modo de entretener, sino que de manera implícita o no consciente se enseña contenidos artísticos en el caso del cuento de *Besugo y el beso*.

5.2. Valoración y creación de un cuento ilustrado

Crear un cuento infantil ilustrado donde las imágenes predominan sobre el texto, responde a una serie de razones pedagógicas, cognitivas, emocionales y artísticas que se convierte en un recurso o herramienta muy valioso para el desarrollo evolutivo infantil.

Según Piaget (1972), los niños de entre 2 y los 7 años, se encuentran en la etapa preoperacional, lo que significa que aprenden sobre todo a través de las imágenes y la observación. Por ello, los cuentos con ilustraciones permiten comprender lo que se narra en la historia sin necesidad de saber leer.

Estas ilustraciones facilitan la comprensión narrativa, ya sea por el intento de leer de uno mismo o de intentar comprender lo que otra persona nos narra, ayudando a secuenciar la historia, anticipar eventos o entender las emociones de los personajes, facilitando a la comprensión lectora desde un momento previo antes de la lectura.

La controversia sobre las ilustraciones de los cuentos, donde muchos autores defienden la idea de que cuanto más ilustración menos imaginación dejas al niño, se muestra como una idea negativa no fundamentada por el mero hecho de que, si un niño observa las imágenes, podrá recordar más o menos una historia.

Pero no solo queda ahí, sino que el niño puede crear una nueva historia sobre aquello que ha visto, imaginando una narración propia o creando nuevos personajes con su imaginación.

No se pretende que narre la historia de manera repetitiva, sino que con las imágenes proponga una nueva creación, ya que es algo que llevamos haciendo desde los cantares de gesta, donde nos contaban un relato y podíamos crear una imagen visual para poder transmitir a la demás gente, así nacen las recopilaciones de los cuentos clásicos, con algunas diferencias entre como una persona cuenta el cuento u otra.

Incluso cuando la imagen toma protagonismo, el cuento se convierte en una obra de arte en sí mismo, siendo así una forma de introducir a los niños en el arte, diseño y estética visual desde una edad temprana.

5.2.1 Intervención de trabajo en el aula

En esta propuesta didáctica se presenta una serie de actividades dirigidas a los discentes de 1.º de Educación Infantil, con el objetivo de introducir de manera lucida y creativa las formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) a través del lenguaje artístico para posteriormente retomarlo con el cuento ilustrado que se ha creado para este TFG llamado *Besugo y el beso*.

El planteamiento parte de la necesidad de estimular el desarrollo sensorial, visual, motriz y cognitivo de los más pequeños, integrando el reconocimiento de formas a través de experiencias plásticas y visuales que favorecerán la exploración y la expresión personal.

Estas actividades están diseñadas para fomentar el reconocimiento y manipulación de las formas geométricas simples, desarrollar la motricidad fina y obtener creatividad a través de la observación y la realización de diferentes creaciones propias del alumnado mostrando el gusto por la expresión artística.

Se parte de la premisa de que el aprendizaje durante estas edades debe estar mediado por el juego, el descubrimiento y la experimentación. Por ello, las actividades se presentan en forma de enlaces para conseguir un fin común que es el de poder ayudar a Besugo.

Para ello deberán pintar, seleccionar, diferenciar y construir en las actividades dando rienda suelta a su imaginación mientras se familiarizan con los conceptos geométricos de forma natural y de manera significativa al igual que aprender sobre la cultura artística.

Tabla 2
Actividad 1

Título	¿Qué figura es?
Objetivo general	Reconocer las figuras geométricas que salen de la bolsa
Objetivos específicos	Diferenciar las figuras geométricas Verbalizar su forma con picos o sin picos Verbalizar sobre la figura que le ha tocado Reconocer lo que tiene el compañero Respetar el turno de palabra
Contenidos	Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación. Experimentación manipulativa y dominio progresivo de coordinación viso-motriz en el contacto con objetos y materiales. Asociación de diferentes formas de representación. Indagación y experimentación en el entorno manifestando diversas actitudes: interés, respeto, curiosidad, imaginación, creatividad y asombro.
Temporalización	10 minutos
Materiales	Formas geométricas de cartón o de plástico de tamaño grande o pequeño y un saco
Evaluación Observación directa	¿Ha podido diferenciar la forma geométrica que le ha tocado? ¿Reconoce la forma geométrica y su composición? ¿Reconoce las diferencias que puede haber entre las figuras de sus compañeros? ¿Verbaliza de manera correcta los elementos? ¿Respeto el turno de palabra de los compañeros?

Nota. Elaboración propia.

En la primera actividad “¿Qué figura es?”, se trabajará el reconocimiento de las formas geométricas básicas de una manera lúdica y mágica, a través de un juego de descubrimiento sensorial y verbal. El docente presentara a los niños “la bolsa mágica de las figuras” una bolsa muy especial de Besugo donde guarda en su interior diferentes formas geométricas de colores y materiales variados (fig. 3).

Los niños se sentarán en círculo y el docente comenzara contándoles una pequeña historia. “hoy ha llegado al cole a través de paquetería urgente la bolsa de Besugo, pero no es una bolsa normal... ¡Es una bolsa mágica! Dentro se esconden formas misteriosas que quiere que descubramos, pero solo se dejaran ver si las sacamos de la bolsa con cuidado y hablamos de ellas con mucho cariño. Comenzaremos a verbalizar que figura

mágica a conseguir cada uno de ellos, pero de manera ordenada para comprobar que diferencias o similitudes hay entre las de los demás compañeros. ¿Qué figura es? ¿Tiene puntas o es redonda? ¿Se parece a la que saco el compañero? ¿De qué color es?

Figura 3

Actividad ¿Qué figura es?



Nota. Elaboración propia

Tabla 3

Actividad 2

Título	Besugo dice:
Objetivo general	Interpretar el movimiento y repetirlo
Objetivos específicos	Reconocer su propio cuerpo Reconocer las partes del cuerpo de otra persona o animal Utilizar el movimiento como forma lúdica Desarrollar su movimiento motor
Contenidos	Exploración y experimentación del propio cuerpo: movimiento, tono, expresividad, gesto. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades. Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo. Progresar en la representación gráfica de la figura humana identificando y nombrando las partes sencillas de su cuerpo.
Temporalización	15 minutos
Materiales	Video de youtube

Este es el baile del esqueleto

<https://youtu.be/fmhP6Bx4YnY?si=iGRx1sgzSjH8NX39>

Evaluación	¿Reconocen las partes de su propio cuerpo?
Observación directa	¿Cuándo dicen las partes del cuerpo que tienen que mover aciertan con el movimiento? ¿El movimiento es tractivo para conocer su cuerpo? ¿Bailan de forma libre?

Nota. Fuente: elaboración propia.

En la segunda, *Besugo dice*: el docente reunirá en el espacio de la asamblea, justo enfrente de la pantalla, asegurándose de que todos los niños pueden ver y moverse con libertad. Se les explicara que van a ver y escuchar una canción muy divertida y que su trabajo será mover el cuerpo según las instrucciones de la música.

Pero ¡atención que también hay momentos en los que la música se detiene congelándose y nosotros nos tenemos que quedar quietos! Durante el video, en cada una de las estrofas, se nombrará una parte del cuerpo y los alumnos deben mover solo esa parte siguiendo el ritmo de la música.

Tabla 4
Actividad 3

Título	¿Cuál toca?
Objetivo general	Reconocer que figura geométrica que toca en la seriación
Objetivos específicos	Diferenciar las figuras geométricas Interpretar la seriación Conocer cuál es la siguiente figura Reconocer lo que tiene el compañero Respetar el turno de palabra
Contenidos	Asociación de diferentes formas de representación. Seriaciones y secuencias lógicas temporales elementales. Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números. Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias y sentimientos.
Temporalización	15 minutos

Materiales	Formas geométricas de cartón o de plástico de tamaño grande o pequeño y celo de doble cara
Evaluación	¿Ha podido diferenciar la forma geométrica que le ha tocado?
Observación directa	¿Reconoce la forma geométrica que hay en la pizarra? ¿Reconoce las diferencias que puede haber entre las figuras de sus compañeros con la que tiene él? ¿Respeta el turno de palabra de los compañeros?

Nota. Fuente: elaboración propia.

En la tercera, enlazándola con la primera para observar cómo ha sido el aprendizaje de las figuras geométricas se realizará la actividad llamada *¿Cuál toca?* con esta actividad trabajaremos la identificación de formas geométricas y la iniciación a la seriación lógica, a través de un juego visual y participativo que implica la necesidad de observación, anticipación y trabajo en grupo.

La dinámica se presenta como un pequeño reto para ayudar al personaje Besugo a encontrar el camino hacia un cuadro o meta final, siguiendo una secuencia de formas geométricas.

El docente preparara en la pizarra una fila o camino con cuatro figuras geométricas dispuestas en un patrón que se repite (por ejemplo: círculo, círculo, triángulo, triángulo). Se les contara a los niños una breve historia motivadora, por ejemplo: “nuestro amigo Besugo quiere llegar al cuadro mágico, pero solo puede seguir el camino correcto si seguimos la pista de las formas. Mirad bien: ¿Qué figura viene ahora para que el camino siga el mismo orden?”

Los niños deberán observar atentamente la secuencia y predecir cuál sería la siguiente figura que completa el patrón. Aquí es donde se vincula con la primera actividad, aquellos niños que, en la dinámica de *¿Qué figura es?*, y sacaron la figura que corresponde con la

que creen que sigue en la serie, deberán levantarse y mostrarla al grupo explicando o señalando su elección (fig. 4).

Figura 4
Actividad ¿Cuál toca?



Nota. Elaboración propia.

Tabla 5
Actividad 4

Título	Somos unos artistas
Objetivo general	Crear un mural con diferentes colores y figuras geométricas
Objetivos específicos	Definir o delimitar las formas geométricas con la pintura de dedos Seleccionar colores que se adecuen al dibujo Usar diferentes colores para la realización del dibujo Verbalizar de forma libre las figuras que va encontrando
Contenidos	Exploración y experimentación del propio cuerpo: movimiento, tono, expresividad, gesto. Experimentación manipulativa y dominio progresivo de coordinación viso-motriz en el contacto con objetos y materiales. Iniciación a la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino Asociación de diferentes formas de representación. Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo.
Temporalización	30 minutos
Materiales	Papel continuo, pinceles, pintura de dedos
Evaluación	¿Definen de forma rígida el dibujo con la pintura de dedos?
Observación directa	¿Eligen colores que sean llamativos?

¿Usa el mismo color para todas las figuras?

¿Cuándo está pintando verbaliza las formas geométricas que encuentra?

Nota. Fuente: elaboración propia.

Por último, la cuarta actividad más creativa y relacionándolo con el cuento de *Besugo y el beso* se realizará la actividad llamada *Somos unos artistas*. Se colocará en la pared del pasillo (a una altura accesible para el alumnado) un papel continuo pegado con celo, que previamente habrá sido preparado por el docente o con ayuda del alumnado. En este papel habrán dibujadas diferentes formas geométricas organizadas de forma que recuerden flores y mariposas aprovechando la llegada de la primavera.

A continuación, el grupo de clase se dividirá en pequeños grupos de 4 para que puedan trabajar de forma ordenada y tengan suficiente espacio para moverse y expresarse libremente. Se dispondrán boles con pintura de colores relacionados con la primavera, junto con una amplia variedad de utensilio para pintar y estampar.

Los discentes podrán escoger libremente la técnica que usarán para decorar las formas y completar el mural, combinando colores, mezclando texturas y participando activamente en la creación colectiva (fig. 5).

Una vez finalizado, el mural se expondrá en los pasillos del centro, como muestra del trabajo artístico de los alumnos de 1.º de Educación Infantil, y como formar de dar valor a sus producciones y fomentar el sentido de pertenencia al grupo y al espacio escolar.

Figura 5

Actividad Somos unos artistas



Nota. Elaboración propia.

Se realiza una rúbrica de valuación (fig. 6) en la que se comenta de manera global las actividades realizadas, aunque se puede ver en la tabla de cada actividad una evaluación que corresponde con los objetivos de cada una de ellas.

Figura 6
Rúbrica de evaluación de actividades

Indicador	😊 Muy bien	😊 Bien	😐 En proceso	😞 Dificultad
Reconoce y nombra formas geométricas básicas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa en actividades grupales (juego, mural, camino de figuras)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se expresa con distintos materiales (pinceles, manos, pompones...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce partes del cuerpo en la actividad musical	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigue instrucciones simples durante el juego o la actividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nota. Elaboración propia.

Para finalizar conocerán en primera persona con el cuento ilustrado a Besugo durante el cuento que posteriormente se relatara en clase consiguiendo una participación total del alumnado con la realización de diferentes gestos y comentarios hacia el cuento que se explicara en el siguiente apartado de este TFG.

5.2.2 Cuento Ilustrado

Tras la recopilación de diferentes opiniones de autores reconocidos, la observación de las opiniones de la encuesta realizada y un punto de vista propio sobre las ilustraciones echando la vista al pasado.

Se ha realizado para este TFG un cuento donde las ilustraciones son las que toman parte importante de la historia, sin ellas no podría contarse el cuento ni tener sentido y para aumentar la atención del alumnado, se ha incorporado a la historia un personaje que acompaña durante todo el cuento con un sentido único.

Acompañar e interpretar lo que se ve en las imágenes y no de forma contraria donde las imágenes son quien tienen el protagonismo y el texto quien explica o hace de guía para poder continuar con la historia.

Una historia que involucra la creatividad y la composición de una obra de arte reconocida, aunque para las primeras etapas educativas podría tratarse como novedad, tratando de acercarse a lo artístico ensañando de manera oculta algunos datos sobre cultura general.

La historia en la que se centra el cuento es sobre un erizo llamado Besugo, trabaja como ayudante del artista Gustav Klimt, colocando el cuadro de *El beso* se le ha caído al suelo y pide a los lectores visuales que le ayuden a ordenar otra vez el cuadro, ya que todas las figuras geométricas que aparecen en él se han desordenado.

Para conseguirlo, es necesario que se hagan diferentes movimientos psicomotores básicos para las edades de 3 a 5 años, como es aplaudir, mover los dedos, llamar al libro, saltar, girar, etc.

Cada vez que se realiza estos movimientos el cuento avanza en su intención ordenando cuadrados, rectángulos, personas y círculos. De esta manera pueden relacionar los movimientos con estas figuras aprendiendo nuevo vocabulario y reconociendo de manera elementos que estarán en nuestro día a día.

Una vez conseguido el propósito de montar de nuevo el cuadro, el erizo Besugo les agradece toda la ayuda que le han brindado y relata que en cualquier momento que se encuentre en apuros no dudará en volver a pedir ayuda a todos aquellos que le han ayudado en este cuento.

El cuento realizado se encuentra en el Anexo 3 para su visualización.

8. CONCLUSIÓN Y DISCUSIÓN

La conclusión a la que se puede llegar a través de la realización de este Trabajo de Fin de Grado es que el objetivo principal. *Analizar la relevancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles como una herramienta pedagógica en la etapa de Educación Infantil.*

Se ha logrado gracias a la recopilación de diferentes conceptos clave, visualización de las diferentes funciones que cumple la literatura infantil y juvenil, la vista atrás del uso de las ilustraciones en libros y sus principales autores o ilustradores, la elaboración de una investigación relacionada con las diferentes ilustraciones y su utilidad en los cuentos.

El resultado conseguido, ha sido en gran parte cumplido por la encuesta realizada a futuros docentes, docentes y familias que están en contacto con niños de la etapa

educativa de Infantil, que hacen referencia al uso de las ilustraciones como algo fundamental para la motivación y la creación de un gusto por la lectura.

Por lo que nos lleva a pensar que todos aquellos cuentos tradicionales originales, escaseaban de ilustraciones o que aparecían como un mero descanso lector sin aportar más significado que la explicación de lo narrado.

En este punto se hace referencia a todos aquellos autores que se oponen a que los cuentos infantiles tengan ilustraciones ya que a su parecer pueden hacer que el niño no fomente la imaginación, como relataba Nuria Obiols (1997).

Detrás de la investigación, se conoce que los cuentos originales de tradición incluyen ilustraciones poco imaginativas, ya que son imágenes que acompañan al texto y no aportan más significado, pero podemos encontrar como estos cuentos infantiles han ido evolucionando y adaptándose a la realidad de todos aquellos niños que están entre los 3 y 5 años.

Donde las ilustraciones no solo esconden emociones que no se pueden expresar, sino que de igual manera son portadoras de fomentar el movimiento e interacción con la historia que se quiere relatar.

Por otro lado, después de realizar la propuesta didáctica en el aula de 1.º de Educación Infantil, para conseguir en su totalidad con el objetivo principal, el área artística en esta etapa está en su máximo apogeo, ya que no están condicionados y pueden disfrutar de las actividades de creación e imaginación de una manera más significativa.

Uniando estas actividades con la “lectura” del cuento ilustrado de creación propia de *Besugo y el beso* que ayuda como herramienta pedagógica a recordar diferentes conceptos de una manera lúdica y divertida.

No solo se fomenta el placer a la lectura, sino también el movimiento corporal, la imaginación de un personaje que necesita su ayuda y la motivación por seguir queriendo conocer nuevas obras de arte de pintores reconocidos.

En conclusión, los cuentos infantiles para las edades tempranas aún están en un proceso largo que poco a poco tratan de acercarse más al desarrollo evolutivo en el que se encuentran los discentes, adaptando los cuentos que abandonan el protagonismo del texto y lo retoman las ilustraciones aportando más significado.

Como dice el refrán “una imagen vale más que mil palabras” para el alumnado que aún no sabe leer y que, según el currículo de educación infantil, no es obligatorio el aprendizaje de la lectura hasta Primaria, estos cuentos con palabras ilegibles no tienen la afinidad que pudieran tener los cuentos con ilustraciones que explican y ayudan a iniciar a la lectura.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, T. C. S. (2007). Monteiro Lobato e Paul Faucher: uma história comparada do livro infantil. *Universidade Estadual de Campinas Brasil*, 20(1), 37–53.
- Arrhenius, I. (2018). *¿Dónde está el señor Búho?* (M. Sánchez, Trad.). Kókinos.
- Cabrera Yaguana, D. R. (2020). Ilustración en la literatura infantil y juvenil en Ecuador: Importancia y actualidad. *Revista Inclusiones*, 8(Esp.), 440–454. <https://www.revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/1117>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Colomer, T. (2005). *La formación del lector literario: Narrativa infantil y juvenil actual*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Colomer, T. (2007). Las funciones de la literatura infantil y juvenil. En *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Editorial Síntesis.
- De Lestrade, A. (2009). *La gran fábrica de las palabras* (A. Llorente, Trad.). Kókinos. (Obra original publicada en 2003)
- Duque Cárdenas, M. I. (2013). La ilustración en el cuento infantil: Una aproximación a su desarrollo y transformación en las prácticas gráficas y visuales. *Alarife: Revista de Arquitectura*, (23), 12–35.
- Gaitán, L. (2006). La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta. *Revista Política y Sociedad*, 43(1), 9–26.
- García Única, J. (2016). *Didáctica de la literatura infantil: Manual de la asignatura*. Universidad de Granada. <https://www.juangarciaunica.com/Documentos/DLIJ/Manual.pdf>



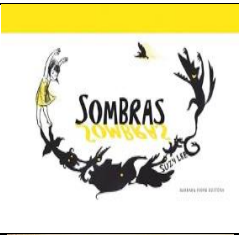





- García Única, J. (2016). El odio a los clásicos (y otras razones para llevarlos a las aulas). *Lenguaje y Textos*, 43, 41–51. <https://doi.org/10.4995/lyt.2016.5822>
- Gómez del Castillo, M. T. (2014). *Cuentos que curan: El valor terapéutico de los cuentos infantiles*. Desclée De Brouwer.
- Grenby, M. O. (2007). Chapbooks, children, and children's literature. *The Library*, 8(3), 277–303.
- Haughton, C. (2014). *¡Shhh... tenemos un plan!* (M. Torres, Trad.). Kókinos. (Obra original publicada en 2011)
- Haughton, C. (2019). *Un poco perdido*. NubeOcho.
- Kiefer, B. (2008). What is a picturebook, anyway?: The evolution of form and substance through the postmodern era and beyond. En L. R. Sipe & S. Pantaleo (Eds.), *Postmodern picturebooks: Play, parody, and self-referentiality*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203926970>
- Larragueta Arribas, M. (2021). Orígenes y evolución del libro-álbum en Occidente: Una revisión entre el siglo XVII y el siglo XX. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 33, 157–172.
- Lee, S. (2008). *La ola*. Barbara Fiore Editora.
- Lee, S. (2010). *Sombras*. Barbara Fiore Editora.
- Lionni, L. (2006). *Pequeño Azul y Pequeño Amarillo* (M. Desclot, Trad.). Kókinos. (Obra original publicada en 1959)
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: Un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), 38–47. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Mendoza, A., & Reyes, Y. (2019). Diversidad cultural en la literatura infantil: Una mirada crítica. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 49(1), 33–50.
- Obiols, N. (1997). Violencia y educación a través de las ilustraciones en los cuentos clásicos. *Revista de Educación*, 314, 205–215. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:c71d0c69-ad42-41b4-9ca7-a59f9fa92b1f/re3141000462-pdf.pdf>


- Perrault, C. (1697). *Caperucita Roja*. Educ.ar.
<https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/23444>
- Perriconi, G. (2015). *La construcción de género en la literatura infantil y juvenil*. Lugar Editorial. <https://lugareditorial.com.ar/wp-content/uploads/2021/12/978-950-892-501-5.pdf>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Rojas, J. (2001). *Los niños y su historia: Un acercamiento conceptual y teórico desde la historiografía*. CEME.
- Sendak, M. (1988). *Caldecott & Co.: Notes on books and pictures*. Farrar, Straus and Giroux.
- Sendak, M. (2000). *Donde viven los monstruos* (T. Colomer, Trad.). Kalandraka. (Obra original publicada en 1963)
- Soriano, M. (1995). *Literatura infantil: Guía de exploración de sus grandes temas*. Fondo de Cultura Económica.
- Terrusi, M. (2012). *Albi illustrati: Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*. Carocci Editore.
- Tullet, H. (2011). *Presiona aquí* (M. González, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 2010)
- Van Genechten, G. (2016). *¿Puedo mirar tu pañal?* (M. D. Vilches, Trad.). Kókinos.
- Vere, E. (2012). *¡A dormir, monstruos!* Editorial Juventud.

10. ANEXOS

Anexo 1. Corpus de cuentos ilustrados actuales.

Título	Portada	Autor	Ilustrador	Ilustración
La ola		Suzy Lee	Suzy Lee	
Un poco perdido		Chris Haughton	Chris Haughton	
¡A dormir, monstruos!		Ed Vere	Ed Vere	
Pequeño Azul y Pequeño amarillo		Leo Lionni	Leo Lionni	

<p>Donde viven los monstruos</p>	<p>DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS</p>  <p>TEXTO E ILUSTRACIONES DE MAURICE SENDAK</p>	<p>Maurice Sendak</p>	<p>Maurice Sendak</p>	
<p>Sombra</p>		<p>Suzy Lee</p>	<p>Suzy Lee</p>	
<p>La gran fábrica de las palabras</p>		<p>Agnes de Lestrade y Valeria Docampo</p>	<p>Valeria Docampo</p>	
<p>¡Shhh! Tenemos un plan</p>		<p>Chris Haughton</p>	<p>Chris Haughton</p>	

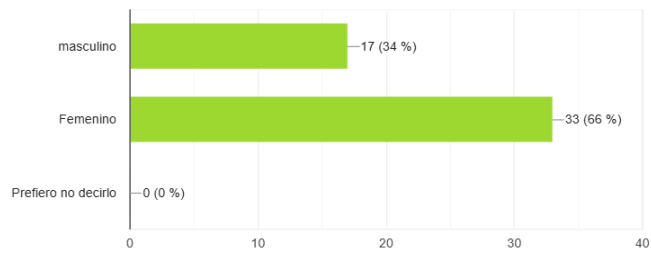
<p>¿Puedo mirar tu pañal?</p>		<p>Guido Van Genechten</p>	<p>Guido Van Genechten</p>	
<p>¿Dónde está el señor búho?</p>		<p>Ingela P Arrhenius</p>	<p>Ingela P Arrhenius</p>	
<p>Un libro</p>		<p>Herve Tullet</p>	<p>Herve Tullet</p>	

Anexo 2. Datos recogidos de la encuesta.

Género

50 respuestas

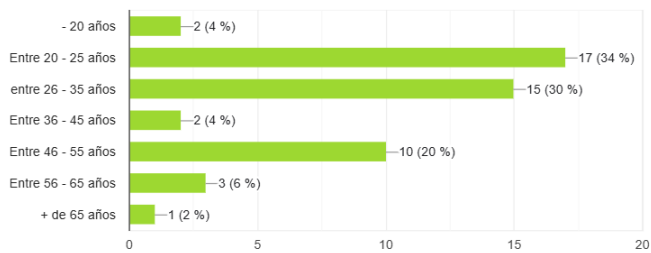
[Copiar gráfico](#)



Edad

50 respuestas

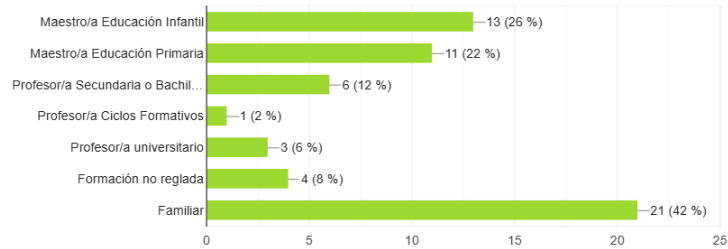
[Copiar gráfico](#)



Por favor, marca uno de los siguientes ámbitos:

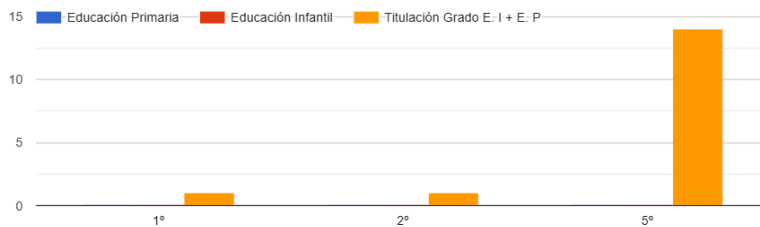
50 respuestas

[Copiar gráfico](#)



Por favor, si eres estudiante indica Grado y curso

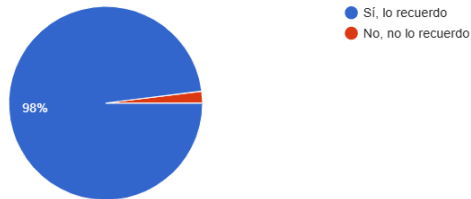
[Copiar gráfico](#)



¿Recuerdas haber leído cuentos tradicionales en las etapas de Infantil o Primaria?

[Copiar gráfico](#)

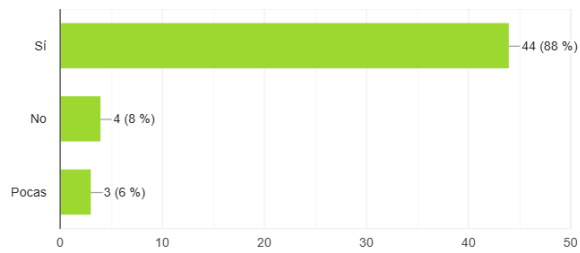
50 respuestas



¿Los cuentos que has leído en tu etapa escolar tenían un gran número de ilustraciones?

[Copiar gráfico](#)

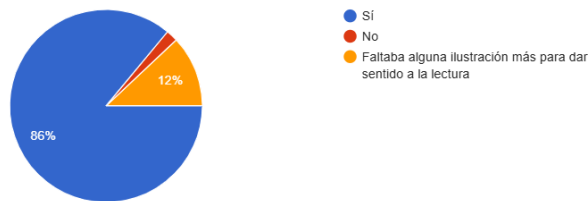
50 respuestas



Esas ilustraciones, ¿tenían sentido con la historia?

[Copiar gráfico](#)

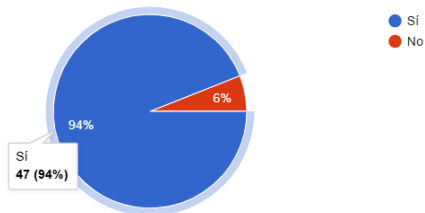
50 respuestas



¿Las ilustraciones que había animaban a la lectura?

[Copiar gráfico](#)

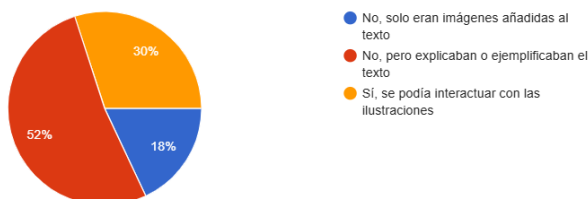
50 respuestas



¿Eran ilustraciones que entraban dentro del cuento, con las que podías interactuar?

[Copiar gráfico](#)

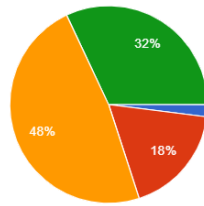
50 respuestas



¿Las ilustraciones seguían un hilo conductor a lo largo del cuento?

[Copiar gráfico](#)

50 respuestas

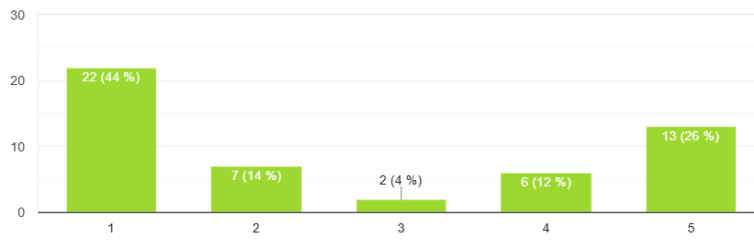


- No, eran imágenes al azar
- No, solo mostraban lo que se narraba en esa página
- Sí, tenían un personaje que aparecía en todo el cuento
- Sí, se enlazaban las imágenes de una página a otra

¿Cómo valoras las ilustraciones como herramienta didáctica?

[Copiar gráfico](#)

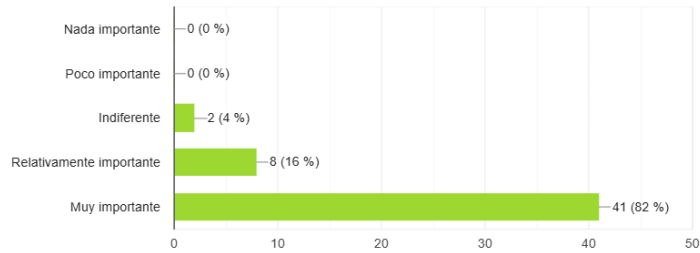
50 respuestas



¿Consideras importante que el alumnado de las etapas de Infantil y Primaria sea educado en el placer de leer literatura?

[Copiar gráfico](#)

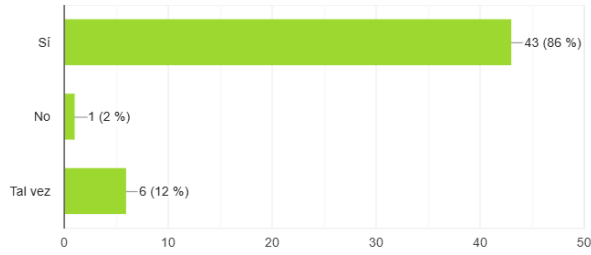
50 respuestas



¿Crees que las ilustraciones cumplen un papel muy importante en los cuentos?

[Copiar gráfico](#)

50 respuestas



¿Qué cuentos conoces donde la ilustración juega un papel fundamental para la animación a la lectura?

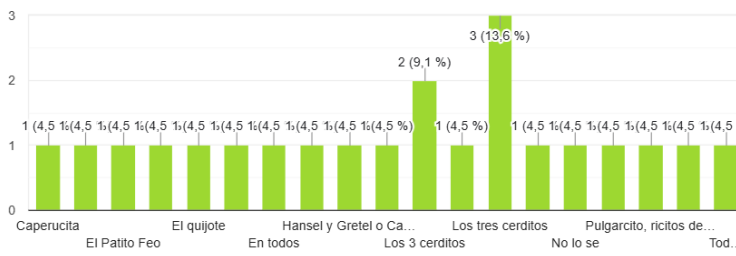
29 respuestas

- El monstruo de colores, el pollo Pepe, los cuentos de las princesas Disney
- Todos los cuentos tradicionales
- Relacionados con las emociones, muchos en general.
- Las aventuras de ferdí

¿En que cuentos tradicionales te hubiera gustado que añadiesen ilustraciones que pudieras interactuar con ellas?

[Copiar gráfico](#)

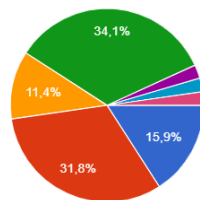
22 respuestas



En caso de querer añadir más ilustraciones, ¿podrías decirme que añadirías?

[Copiar gráfico](#)

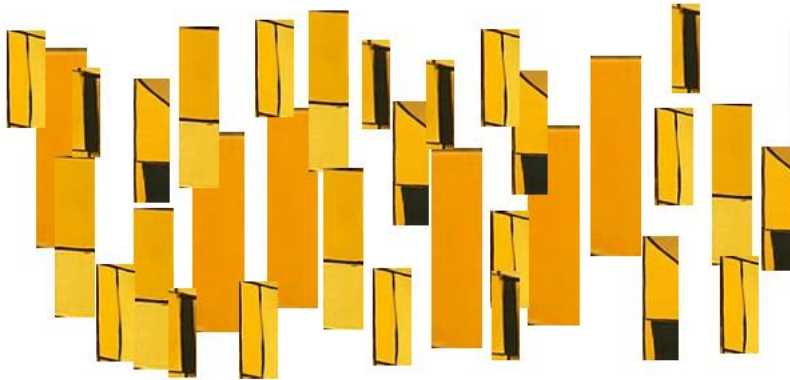
44 respuestas



- Un personaje como hilo conductor
- Ilustraciones que conlleven a realizar movimientos psicomotrices
- Ilustraciones móviles
- Ilustraciones que a lo largo del cuento se unan y consigan un objetivo al final...
- Ilustraciones con mensajes ocultos que aporten sentido al desenlace del cuento
- A los niños de infantil es preferible no...
- Todas las anteriores me parecen impo...



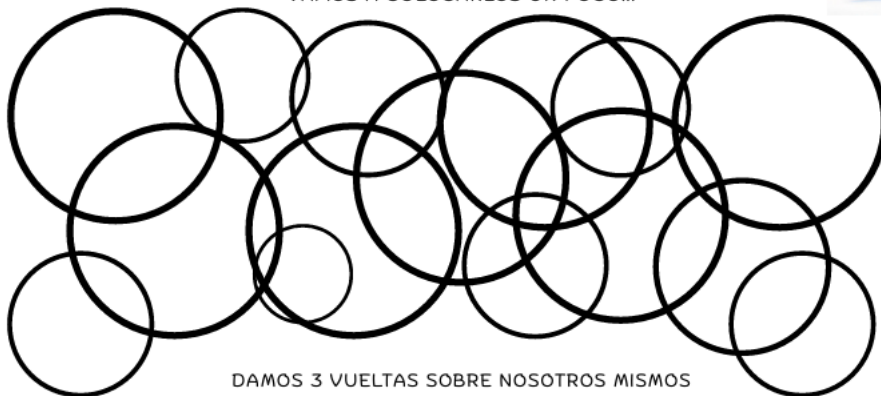
¡GENIAL! VAMOS A COMENZAR ORDENANDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS



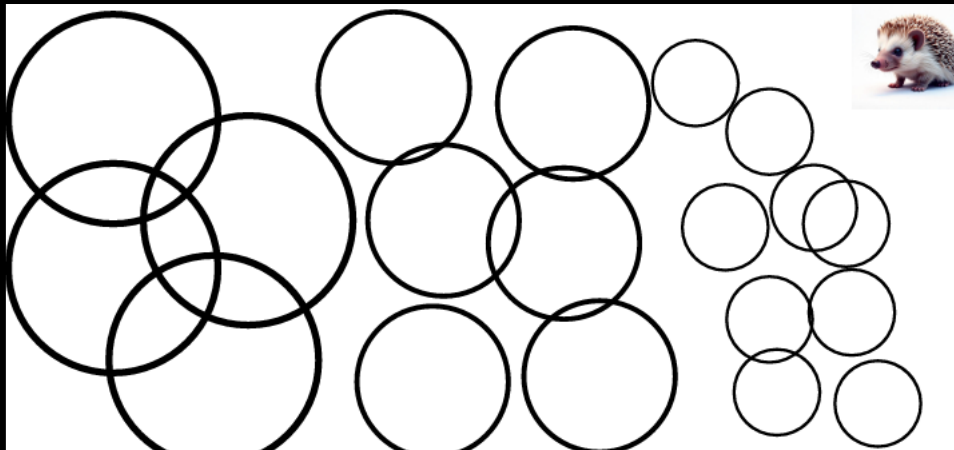
AHORA CERRAMOS EL PUÑO Y SACAMOS EL DEDO MEÑIQUE MOVIENDOLE...

¡MUCHAS GRACIAS! ¡CONSEGUIMOS SEPARAR
LOS RECTÁNGULOS GRANDES DE LOS PEQUEÑOS!
AHORA VAMOS A DAR MUCHAS PALMADAS

¡ALA! APARECIERÓN LOS CIRCULOS PERO... DESORDENADOS
VAMOS A COLOCARLOS UN POCO...

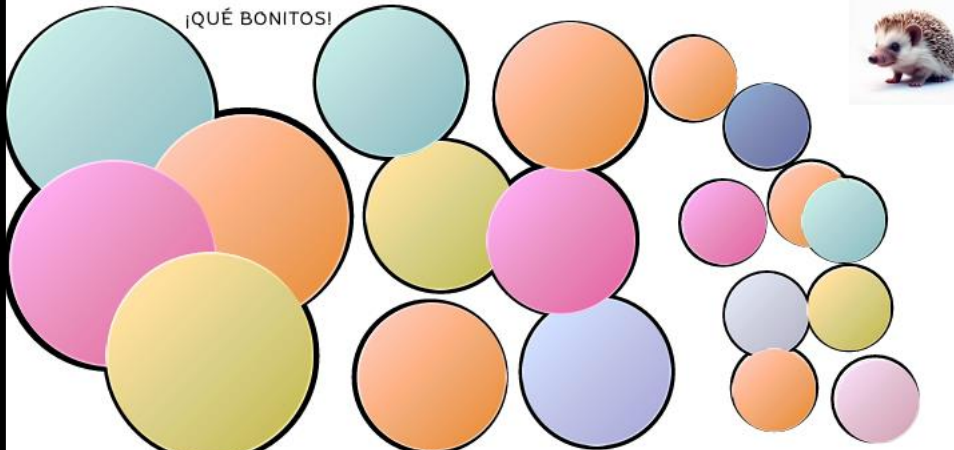


DAMOS 3 VUELTAS SOBRE NOSOTROS MISMOS



PERO... TENEMOS QUE DARLOS COLOR... ECHEMOS POLVOS DE HADAS

¡QUÉ BONITOS!



PERO... ANTES HABÍA DOS PERSONAS EN EL CUADRO, UN CHICO Y UNA CHICA, VAMOS A LLAMAR A LA PÁGINA A VER SI APARECEN. ¡TOC, TOC, TOC!

¡ESTUPENDO! YA LES HEMOS ENCONTRADO



VAMOS A LANZAR DOS BESOS PARA COLOCAR EL CUADRO

YA NOS QUEDA SUPER POCO...



¡SOMOS UNOS ARTISTAS!
VAMOS A SOPLAR PARA COLOCAR TODO LO QUE HEMOS IDO CONSIGUIENDO



VAMOS A SOPLAR UN POCO MÁS FUERTE

¡QUÉ BONITO!
MUCHISIMAS GRACIAS
ES IGUALITO AL QUE TENIA
EL PINTOR GUSTAV KLIMT



A PARTIR DE AHORA, YA SE A
QUIEN PEDIR AYUDA CUANDO
TENGA UN PROBLEMA.
¡GRACIAS!

