

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN MAESTRO/A EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

*"Explorando la ilustración infantil como
producción artística, estética y como
recurso para guiar la creatividad de los
niños"*

Universidad de Laguna, Facultad de Educación.

Modalidad: Revisión Teórica.

Alumna: Paula Delgado Hernández (alu0101429540@ull.edu.es)

Tutora: Ana María Marqués Ibáñez.

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

CONVOCATORIA: Mayo, 2024.

RESUMEN

Resulta sorprendente como la imagen se ha convertido en un elemento dominante en nuestra sociedad, de tal manera que las ilustraciones se han transformado en una gran herramienta educativa para el público infantil, quienes en la actualidad requieren de aprendizajes visuales para garantizar una enseñanza significativa. Así, la ilustración es un valioso instrumento para aumentar y enriquecer la creatividad y diversos medios de comunicación en las aulas de Educación Primaria. Este *Trabajo de Fin de Grado (TFG)* pretende aportar la visión sobre el papel que juega la ilustración como uno de los agentes implicados en la educación del infante.

Palabras Clave: ilustración infantil, código digital, producción artística, infantes.

ABSTRACT

It is surprising how the image has become a dominant element in our society, in such a way that illustrations have become a great educational tool for children, who nowadays require visual learning to ensure meaningful teaching. Thus, illustration is a valuable tool to enhance and enrich creativity and various means of communication in primary education classrooms. This *Final Degree Project* aims to provide a vision of the role that illustration plays as one of the agents involved in the education of infants.

Keywords: children's illustration, digital code, artistic production, infants.

ÍNDICE

1. Introducción.	4
2. Estado de la cuestión.	5
3. Hipótesis.	7
4. Objetivos.	7
4.1. Objetivo General.	7
4.2. Objetivos específicos.	8
5. Marco teórico.	9
5.1. Recorrido histórico de la ilustración infantil.	9
5.3. Papel de la ilustración en la comprensión infantil del mundo.	19
5.4. La ilustración como producción artística en la infancia.	21
6. Experimentación de materiales, formatos y soportes: Cartografías textiles y Expresión Corporal.	24
7. Alternativas en publicación para ilustración infantil: Fanzines, Fotolibros y Chapbooks.	26
8. Recursos digitales versus recursos físicos en ilustración infantil.	29
9. Diseño de la propuesta educativa.	31
10. Resultados.	33
11. Discusión y hallazgos.	35
12. Conclusiones.	36
13. Referencias bibliográficas.	38
14. Referencias de las imágenes y de los videos.	41
15. Anexos.	46

1. Introducción.

Desde la infancia nos ha llamado la atención las imágenes ilustradas de las obras literarias como “*Siempre te querré, pequeñín*” (1999) de Debi Gliori y “*Abezoo*” (2005) de Carlos Reviejo, mediante las que nos enseñaban y narraban un mundo fantástico lleno de colores y formas, siendo así que, en numerosas ocasiones, dejábamos de fijarnos en el texto literario para enfocar toda nuestra atención en dichas ilustraciones. Así pues, es innegable enunciar como el arte por medio de las ilustraciones, han formado parte de nuestro desarrollo, crecimiento y evolución en el ámbito visual a lo largo de los años, además de representantes de diversos estilos y movimientos artísticos como el cubismo, el expresionismo, el futurismo y el art decó, entre otros, que han dado cabida al desarrollo de nuestra creatividad individual.

De esta manera, por medio del presente proyecto de modalidad de revisión teórica, procederé a realizar una mirada hacia el pasado, donde podamos apreciar como la ilustración infantil ha llegado a lo que es en la actualidad, con la implicación de numerosos artistas que encontraron su vocación artística en el público infantil, y que dieron pie a la evolución de la ilustración infantil no como un elemento de adorno del texto literario, sino como recurso independiente con carga narrativa, como en el caso de Julia de Asensi, José Ramón Sanchez y David Mckee, entre numerosos autores.

Mediante el presente *Trabajo de Fin de Grado (TFG)* investigo sobre los ilustradores infantiles más relevantes de la actualidad, tales como: Luci Gutiérrez, Sergio García, Viví Escrivá, Sonia Pulido, Paco Giménez y Maria Rius; y sus técnicas artísticas, a fin de comprender los estilos ilustrativos más demandados por el público infantil y porqué son representados de una determinada forma. De manera complementaria, realizo especial hincapié en el papel de la ilustración en la comprensión infantil del mundo, es decir, en cómo la ilustración forma un pilar significativo en el desarrollo de la personalidad del infante, así como ésta se consolida como representación de la cultura popular del momento que rodea al niño.

Por otro lado, analizaré la ilustración como producción artística en la infancia y sus posibles alternativas de publicación (Fanzines, Fotolibros y Chapbooks), así como la realización de estos con recursos digitales o físicos, con la finalidad de comprender la

importancia de las producciones artísticas en el ámbito educativo del infante, y la riqueza dotada del empleo de recursos diversos (físicos y digitales) para su realización. Con el análisis, presentaré un diseño de propuesta educativa que plasme el valor educativo de la ilustración en edades tempranas (referente a 5º y 6º curso de Educación Primaria), para darle esa importancia merecida a la ilustración como entidad artística propia.

Finalmente, con el objeto de estructurar y clarificar el contenido de este trabajo académico, expondré las secciones que lo componen: primero el análisis del estado de la cuestión; seguido de una hipótesis sobre las cuestiones a resolver sobre el presente trabajo académico; la aclaración del objetivo general y los objetivos específicos a conseguir; el marco teórico referente a la ilustración infantil; el recorrido histórico de la ilustración infantil; el papel de la ilustración en la comprensión infantil del mundo; la ilustración como producción artística en la infancia; la experimentación de materiales, formatos y soportes: Cartografías textiles y Expresión Corporal; las alternativas en publicación para ilustración infantil: Fanzines, Fotolibros y Chapbooks; los recursos digitales versus recursos físicos en ilustración infantil; el diseño de la propuesta educativa; los resultados de la puesta en práctica de la propuesta diseñada; la discusión y hallazgos del presente trabajo, las conclusiones; las referencias bibliográficas utilizadas; las referencias de las imágenes y de los videos empleados; y por último, los Anexos.

2. Estado de la cuestión.

Con la aparición de una nueva concepción de la infancia en el siglo XVII, originado por Comenius y su obra "*Orbis Pictus*" (1658), mediante la que se incorporan las ilustraciones en el contexto narrativo del infante, a fin de proponer al infante una forma de aprendizaje que consiga fomentar la asimilación del texto por medio de las imágenes (ilustraciones).

El estudio de la ilustración en el contexto infantil ha sido objeto de numerosas investigaciones en los últimos años. Según la mayoría de los investigadores del tema, entre ellos, Durand y Bertrand (1975) o Doyle et al. (2018), se refieren a la ilustración empleada con el público infantil como un lenguaje visual que origina significado. No obstante, a pesar de los progresos en esta área, aún existen lagunas significativas, por

ejemplo, Perry Nodelman en su libro "*Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*" (1988), señala cómo a pesar de la remarcada importancia de la ilustración en el ámbito literario del infante, esta ha recibido menos atención académica que otros aspectos de la literatura infantil, abogando como muchos otros autores por una mayor investigación y análisis de cómo las ilustraciones influyen en la experiencia de lectura y en el desarrollo de los niños.

Las investigaciones sobre la ilustración en el contexto del infante han adoptado diversas perspectivas teóricas para comprender y explicar su utilidad. Por ejemplo, una pequeña parte de autores como Fatás y Borrás (1993) o García (2004), presentan la ilustración infantil como un adorno del texto narrativo que no cobra significado por sí misma. Mientras que la otra parte de autores, tales como Doyle et al. (2018), Garcés e Iñigo (2019) o Díaz et al. (2022), se refieren a la ilustración infantil como un instrumento comunicativo dotado de esencia narrativa única e independiente al texto con el que se presenta.

En cuanto a la ilustración como producción artística más allá de los álbumes ilustrados, se nos presenta escasas investigaciones que abogan por la implementación de las TIC como soporte, encabezadas por Marín (2023), Manovich (2024) y Martín Prada (2024) en alusión a la Inteligencia Artificial (IA). Mismamente, se introduce la idea la cartografía textil como herramienta artística multimodal, es decir, aplicable a cualquier producción artística, en referencia a la ilustración, por medio del catálogo "*Cartografías textiles: dos años de un proyecto*" (Eça et al., 2023). Siendo estos los únicos ejemplos de investigaciones en las que se busca un sport innovador a la hora de producir ilustraciones infantiles.

En conclusión, el panorama actual de la ilustración infantil revela que, si bien se ha avanzado en la investigación referente a la ilustración como herramienta educativa, queda aún mucho por explorar en el campo de las ilustraciones infantiles. Se evidencian lagunas significativas en el conocimiento, como la escasez de investigaciones longitudinales y la falta de atención a diversas presentaciones no convencionales de la ilustración. Me propongo abordar estas deficiencias en mi labor de investigación, adoptando un enfoque mixto que integre métodos cuantitativos y cualitativos, para

comprender mejor el impacto de las ilustraciones en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños en contextos y etapas de su crecimiento.

3. Hipótesis.

La infancia representa el punto cúspide de todas las etapas del ciclo de vida del ser humano, ya que durante esta se dan desarrollos y procesos cognitivos que nos conforman, condicionando nuestra personalidad base, además de las conductas que nos identificarán como individuos a lo largo de nuestra vida.

Desde hace más de un siglo las imágenes han conformado una parte esencial del modo de vida del ser humano, tal como la ilustración en edades tempranas de nuestra infancia. Actualmente, la educación explora las diferentes facetas de la ilustración en el ámbito infantil, pero... es preciso que nos formulemos unas preguntas que daremos respuesta en el apartado de discusión y hallazgos, como son:

- ¿Sabemos en realidad el papel que juega la ilustración como herramienta educativa en los niños?
- ¿La ilustración como producción artística en la infancia resulta de utilidad?
- ¿Los recursos digitales resultan más ventajosos que los físicos para realizar una ilustración?

4. Objetivos.

En este apartado, expongo un objetivo general y una serie de objetivos específicos que hacen referencia a la ilustración infantil como soporte creativo flexible y abierto.

4.1. Objetivo General.

Analizar y comprender de manera integral las características intrínsecas y el potencial pedagógico de la ilustración infantil dentro del contexto educativo, con el propósito de identificar y promover estrategias innovadoras que fomenten el desarrollo cognitivo, emocional y creativo de los niños, así como su capacidad de comprensión, expresión y apreciación estética.

4.2. Objetivos específicos.

- Investigar el material existente acerca de la presente expresión artística: orígenes, historia, características, etc., así como toda la información disponible en páginas webs, bibliografía publicada, entrevistas y artículos de prensa, etc. para indagar sobre los orígenes y precedentes de las ilustraciones dirigidas al público infantil, así como sobre sus condiciones en el estado actual.
- Recopilar una buena base de ejemplos e imágenes como documentación gráfica para verificar y apoyar visualmente la información desarrollada.
- Concienciar sobre la ilustración infantil, su presencia en la realidad cercana, su importancia en todos los aspectos de la sociedad y sus repercusiones en nuestra vida.
- Reconocer y valorar los aspectos fundamentales de la ilustración infantil, analizando sus principales elementos y desarrollando criterios de valoración propios, desde una actitud abierta, dialogante y respetuosa.
- Resaltar su interés pedagógico y social, confirmando su potencial como una imagen mucho más que un adorno, que estimula la participación del lector y su imaginación, que aporta sugerencias y facilidades para comprender los conceptos, y otras características que lo hacen lúdico-didáctico con muchas posibilidades.
- Explorar la ilustración por medio de la experimentación de diversos recursos físicos y digitales (IA de creación de imágenes y generadores de video mediante secuencias de textos, entre otras) que fomenten una nueva perspectiva más innovadora sobre la creación de la ilustración en el contexto infantil.
- Recuperar por esto mismo, su importancia y valía para aplicarlo a otros contextos y disciplinas como en el contexto educativo, como herramienta multimodal de manera indiscriminada a cualquier asignatura.

5. Marco teórico.

En este apartado, presento la evolución histórica de la ilustración infantil, su papel en la sociedad contemporánea, su influencia en la comprensión del mundo por parte de los niños y su importancia como expresión artística en la infancia, a fin de hacer referencia a la ilustración como herramienta crucial en la educación y el desarrollo creativo de los más jóvenes en un mundo visualmente estimulante.

5.1. Recorrido histórico de la ilustración infantil.

El papel de la ilustración infantil a lo largo de los años puede ser definido a través de la reconocida frase de la obra *El principito* (1943) que expone que “Lo esencial es invisible a los ojos”. En este enunciado vemos que el zorro no se equivocó al pronunciarle al Principito aquella frase, donde sintetizó para muchos autores, que a pesar de su gran carga narrativa por sí sola, está no fue valorada aparte de como un mero acompañante de los textos infantiles, siendo así que, en sus principios, los espectadores de dichas creaciones artísticas apenas la consideraban más que un mero adorno decorativo.

Las citadas palabras de Antoine de Saint-Exupéry en *El principito* (1943) apuntan, pues, al origen del concepto de ilustración como un recurso que posee valor por sí mismo, descripción que desarrollan más profundamente autores como Garcés e Iñigo (2019), quienes realzan el papel de la ilustración en la literatura como un recurso adicional al texto, que se encarga de captar la visión del lector infantil, de manera que no juega un papel decorativo, sino que presenta una perspectiva innovadora que va más allá del texto (Garcés e Iñigo, 2019).

Dicha perspectiva también fue compartida por Doyle et al. (2018), mediante su obra titulada: “*History of illustration*” (2018), por medio de la que definen la ilustración desde su ámbito pictórico como facilitador de la comunicación visual, recalcando su valor individual al enunciar la función de la ilustración desde un carácter independiente al texto, la cual “origina significado, tal como lo hace la escritura.”. Rojas (2010), lo denomina de esta forma así al ser una producción artística y considerarse arte, pretende hablar por sí misma y tener una gran carga narrativa. Asimismo, Murillo (2012) nos

enseña el concepto personal dado por Chichoni (1957) acerca de la ilustración, con la finalidad de tener otra idea más acerca de este tema, relatando así dicho concepto como: “una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa”, así pues, dotando a la ilustración de ese carácter narrativo único e independiente al texto con el que se presente. Al concepto expresado por Murillo (2012), le acompañan Díaz et al. (2022), quienes haciendo alusión al ilustrador británico John Vernon-Lord (1997) defienden la ilustración como un estilo o técnica de arte visual representativo o figurativo, dotadas por medio del proceso de elaboración (dibujo y aportación de color) de un valor mágico que las hace transmitir más allá del sujeto o contenido descrito.

Si nos remontamos al concepto de ilustración desde su perspectiva meramente artística, fuera de los textos narrativos, tenemos que acudir a autores como García (2004), quien remarca la ilustración como: “una particular parcela del arte gráfico, que participa de los rasgos generales de la pintura, del dibujo, del grabado, y del lenguaje icónico.”. Por otro lado, Murillo (2012) relata que la ilustración se define como cualquier obra dibujada con materiales, con la que se presenta una correcta composición artística, cuyo orden facilita la lectura de la obra. En adicción, al acudir a herramientas globales y cotidianas de ámbito formal como la RAE (2024), encontramos que la primera definición dada equivale a la “Acción y efecto de ilustrar”, siendo la siguiente que encontramos: “Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”, apreciando así la importancia del origen de la ilustración como producción artística con valor individualizado, frente a la ilustración como acompañamiento literario. Sin embargo, la definición mostrada por Murillo (2012) en referencia al *Diccionario Akal de Estética de Souriau* (1998) suscita mayor profundización al enunciar que la ilustración alude al acto de “hacer más claro, más inteligible, dar luz”.

Si concretamos en la ilustración referente al ámbito infantil, ésta se podría definir como bien narra Aguado y Villalba (2020), como: “una rama de la pintura y del dibujo que produce obras de arte destinadas al gran público y centrando el interés en los aspectos educativos de la imagen ilustrada para niños.”, de manera que, según los autores, se caracteriza por ser un representante de la herencia figurativa de las artes plásticas, a través de la que se destaca su carácter transmisor y formador de sensibilidad en los/as niños/as.

Por otro lado, Sanmiguel (2000) también da su propia definición sobre el concepto de ilustración infantil, por medio de la que resaltan la edad del público a la que se dirigen las mismas, siendo esta el público infantil, pero a su vez, remarcan como los padres de dicho público también se conforman como espectadores de dichas ilustraciones, puesto que al fin y al cabo resultan ser los padres quienes leen el libro para sus hijos y quienes lo compran. Cabe resaltar la importancia de las palabras enunciadas por Sanmiguel, pues aunque al final el público al que se dirigen las ilustraciones infantiles no queda concretamente determinado, hay que saber cómo identificar dichas ilustraciones del resto de sus clasificaciones, como bien enuncia Rojas (2010), al remarcar: “La diferencia entre la ilustración infantil y la de adultos es que la infantil cuenta historias y la de adultos presenta conceptos.”, fundamentando así el concepto de ilustración infantil como un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella.

También se destaca la definición dada por Fatás y Borrás (1993) por medio de su obra titulada: “*Diccionario de términos de Arte. El vocabulario específico de la escultura, la arquitectura y las artes decorativas*”, cuya definición del concepto se aplica al ámbito literario, donde la ilustración no cobra significado por sí misma como diversos autores comentaron con anterioridad, sino que cobra sentido mediante el texto al que acompaña. En base a esta definición de la ilustración como acompañante del texto, surge el concepto de álbum ilustrado, quién diversos autores definen como la relación de interdependencia entre la imagen gráfica y el relato literario, donde la ilustración ofrece información no enunciada en el texto, la cual solo puede ser apreciada mediante las ilustraciones, tales como: el contexto donde se desarrolla la historia o las características de los personajes, así como el empleo de registros narrativos sugerentes como lo satírico o las posibles mentiras del narrador de la historia, como en la obra “*Cambios*” (1990) de Anthony Browne (Véase Anexo 1. Figura 1) (Browne, 1990), donde no sabríamos los cambios sucedidos en los objetos que enuncia el protagonista, sino apreciamos las ilustraciones que acompañan al texto.

En contra de la idea que remarca García (2004), en su libro titulado: “*Formas y colores: la ilustración infantil en España*”, que nos enuncia como la finalidad esencial de la ilustración en los recursos literarios de carácter infantil es meramente como receptor de interés de los lectores, a fin de enriquecer la capacidad comprensiva del texto al que acompaña. Dicha idea sobre la finalidad de la ilustración es rebatida por Doyle et al.

(2018), quienes argumentan que la ilustración implica un proceso cognitivo más complejo, por el que, tanto el “qué” (tema) como el “cómo” (medio) de una ilustración pierden importancia y no resultan como factores definitorios del mismo, caso contrario al “por qué” (propósito), el cual determina si una obra de arte es ilustración o no. De esta manera, dichos autores fundamentándose en los estudios de Alan Gowans (1923-2001) en su libro “*The Unchanging Arts*” (1971), llegan a la conclusión de que las ilustraciones pueden poseer diversas finalidades -propósitos-, tales como: 1. Documentar (crear un registro visual de una cosa o persona), 2. Narrar (explicar o entretener; contar historias), 3. Persuadir (establecer, mantener o desacreditar ideas) y 4. Adorno (realzar la vida o concretar la identidad a través de la decoración) (Doyle et al., 2018). Así pues, se resalta la ilustración como un recurso artístico práctico, que cuenta con diversas utilidades funcionales en el ámbito infantil.

Analizados diversos puntos de vista sobre el concepto de la ilustración tanto en el ámbito artístico como en el infantil, analizaré el recorrido histórico de la ilustración infantil, a fin de conocer los posibles cambios y transformaciones de esta a lo largo del tiempo. Cabe resaltar que el siguiente análisis histórico de la ilustración infantil, ha sido rescatado de la información ofrecida en la obra titulada: “*Formas y colores: la ilustración infantil en España*” (García, 2004) y del artículo titulado: “*La ilustración como recurso didáctico*” de Aguado y Villalba (2020).

La historia de la ilustración infantil se inicia tiempo después de los primeros indicios o testimonios plásticos de la ilustración, más concretamente en 1658 con Comenius (1592-1670), quién hace empleo de esta para su enseñanza del latín en su obra *Orbis Pictus* (1658) (Véase Anexo 1. Figura 2) (Comenius, 1658), siendo así uno de los primeros personajes de la historia en ilustrar un libro dedicado a la infancia y la juventud. Dicha obra ilustrada sirvió como referente a toda una tradición de obras literarias infantiles de carácter informativo, tales como: “*Best Word Book Ever*” (1999) de Richard Scarry's (Véase Anexo 1. Figura 3) (Scarry's, 1999), “*Gnomos*” (1976) de Will Huygen y Rien Poortvliet (Véase Anexo 1. Figura 4) (Huygen y Poortvliet, 1976), y “*Codex Seraphinianus*” (1981) de Luigi Serafini (Véase Anexo 1. Figura 5) (Serafini, 1981).

Por consiguiente, apreciamos como la ilustración nace como recurso pedagógico, aunque como mencionamos con anterioridad, en la actualidad la ilustración no solo existe en función del texto, sino que cuenta con su propia finalidad y utilidad fuera del ámbito literario, siendo así, que hoy por hoy nos podemos encontrar obras literarias donde las ilustraciones han suplantado a los textos narrativos, siendo este el caso de los famosos “libros silentes”, en las que, las ilustraciones asumen el protagonismo de la función narrativa y expresiva, como en el caso de la obra “*Flotante*” (2007) de David Wiesner (Véase Anexo 1. Figura 6) (Wiesner, 2007).

La consolidación de esta técnica artística se desarrolla en la década de finales del siglo XIX, como periodo en donde se origina la demanda editorial orientada al público infantil. Surgió así, la incorporación editorial de la ilustración desde un punto de vista infantil que plasmaba enseñanzas moralizadoras, a pesar de su finalidad meramente visual como acompañante del texto narrativo. Por ende, revistas de la época como *El mentor de la infancia* (1843) y *La Educación de los niños* (1849), conseguían por medio del empleo de la ilustración reflejar la ideología del momento, la cual abordaba el mundo infantil desde una perspectiva de inocencia y pureza característica de esas edades.

Las ilustraciones que empezaron a originar eran de un estilo realista y sin ningún juego de perspectivas, encontrándonos casi siempre las situaciones representadas desde una mirada fija y recta en el espacio donde se desarrollaban. Así pues, los personajes que protagonizaban las ilustraciones no eran los infantes, sino aquellas figuras de poder que normalmente le guiaban por el buen camino. Este estilo realista y más “perfecto” desaparecía cuando se buscaba representar el carácter negativo de los vicios o defectos del ser humano, por medio de la que empleaban un estilo caricaturesco y grotesco que enlazara en la mente de los lectores, la idea de lo “malo” con un aspecto desagradable. Estilo visible en la obra “*Convivencia social (formación familiar y social)*” (s. f.) de Werner (Véase Anexo 1. Figura 7) (Werner, s. f.).

En la segunda mitad del siglo XIX, se dieron a conocer diversos movimientos artísticos dentro de la ilustración, tales como: el prerrafaelismo, el *Arts & Crafts* y el *Art Nouveau*. Dichos movimientos darían pie a la mejora e implementación de la tipografía, diseño de cubiertas e ilustraciones de libros de todo tipo, muchos de ellos infantiles.

Convirtiéndose así tanto Katte Greenaway (1846-1901) como Caldecott (1846-1886), en dos de los ilustradores más destacados de la época.

A comienzos del siglo XX, comenzaba lo que muchos ilustradores denominaron como la edad de oro de la ilustración (Véase Anexo 2), no solo por la constante innovación técnica realizada hasta el momento, que dio con el empleo de la impresión a cuatro tintas, sino también por la aparición de Sir John Tenniel, quién marcó un punto de inflación donde la imagen se convierte en indispensable, por medio de la obra de “*Alicia en el país de las maravillas*” (1865), y más concretamente, con las ilustraciones de Lewis Carrol.

En los primeros años de dicho siglo (s. XX), surgían obras catalogadas bajo el concepto de álbum ilustrado, donde el texto literario y las imágenes gráficas trabajan conjuntamente, de manera que se necesitan mutuamente para transmitir correctamente la narrativa de la historia a los lectores. Dicho género literario surge mediante obras como “*Historia de Babar, el pequeño elefante*” (1931) de Jean Brunhoff (Véase Anexo 1. Figura 8) (Brunhoff, 1931), que tomaron ejemplo de sus predecesores como “*Pedro Melenas*” (1845) de Heinrich Hoffmann (Véase Anexo 1. Figura 9) (Hoffmann, 1845) y “*The Tale of Peter Rabbit*” (1901) de Beatrix Potter (Véase Anexo 1. Figura 10) (Potter, 1901).

Por desgracia, la ilustración a comienzos de la Primera Guerra Mundial (1914-1918), dejó de ser impresa como resultado de los cambios ideológicos de la época que caracterizaban a la ilustración infantil de un mensaje adoctrinador y autoritario. De manera que los mensajes editoriales, así como de las ilustraciones que los acompañaban, se caracterizaban por transmitir a los infantes desgracias y el ideal del “infante modelo”. Dicho esto, las ilustraciones realizadas resultaban de la técnica del grabado, por medio de la cual se presentaban personajes rígidos y estáticos. Entre los ejemplos a mencionar, no podemos olvidar al autodenominado “autor predilecto de la infancia”, Parada y Santín (1857-1923). Así pues, no es hasta los años cuarenta que gracias a artistas como John Minton, Keith Vaughan y John Piper, comienza a resurgir un aire de esperanza que aclamaba la vuelta de la ilustración.

Resulta importante destacar a uno de los ilustradores más destacados que incorporó las ilustraciones en los libros de texto españoles (Véase Anexo 1. Figura 11) (Ramón, s. f.), siendo este José Ramón Sánchez, quién implementó la ilustración infantil en los libros de texto pertenecientes a la etapa educativa de *Educación General Básica* (EGB).

A finales de los siguientes diez años, en los cincuenta, se empieza a innovar en la ilustración desde una perspectiva más artística, aplicando técnicas mixtas (pintura, ilustración gráfica y artes aplicadas), que definió la importancia de la ilustración con respecto al texto, aportándole más valor expresivo y estético a la misma. En este periodo, cabe resaltar al ilustrador de la obra “*Donde viven los monstruos*” (1963) (Véase Anexo 1. Figura 12) (Sendak, 1963) -cuya representación cinematográfica se aleja visualmente de su producción ilustrada-, es decir, a Maurice Sendak (1928-2012) como uno de los representantes que más se dio a conocer tanto por el sector infantil como más adulto, dentro del ámbito de la ilustración durante la época de los sesenta, así como Ungerer (1931-2019), entre otros.

Posteriormente, a partir de los 70, diversos autores decidieron centrarse solo en la ilustración, originando el desapego por otras labores del momento, aspecto que ayuda a resaltar la valoración social y profesional de estas creaciones artísticas, desde el punto de vista social. Así pues, surgen varias aportaciones por parte de todos esos nuevos ilustradores, como en el caso de David Mckee y su obra “*Elmer el elefante*” (1968) (Véase Anexo 1. Figura 13) (Mckee, 1968), el cual sirvió como precedente artístico debido a sus ilustraciones, las cuales aludían a una reinterpretación pictórica del concepto de ilustración, así como a la incorporación de la memoria del arte en las mismas.

De esta manera, la ilustración española comienza a seguir los precedentes de la ilustración europea hasta el siglo XIX, donde comienza a destacar el empleo del estilo modernista, visible en artistas como Apeles Mestres (1853-1936), quién se inspiró y fue influido por Aubrey Beardsley (1872-1898).

Sin embargo, a comienzos del siglo XX da comienzos el desarrollo de los movimientos artísticos de vanguardia -Art Decó, cubismo, futurismo-, que consolidaron ese periodo como el auténtico auge de la ilustración en España, destacando personajes como

Salvador Bartolozzi (1882-1950) y Penagos (1889-1954), entre muchos otros. Aunque si buscamos mencionar quién fue el encargado de desarrollar la importancia de la ilustración infantil por medio de sus creaciones, hablaríamos de la Editorial Calleja de Saturnino Calleja Fernández (Véase Anexo 1. Figura 14) (Debás, 1890), quién dio pie a la participación de muchos artistas de vanguardia dentro del ámbito infantil.

Las ilustraciones infantiles de la década previa a la Guerra Civil (1936-1939), se caracterizaban por la representación del mundo fantástico y más cercano al infante, donde el ilustrador hablaba en términos de paridad al público infantil por medio de sus creaciones artísticas, dejando atrás a los personajes portadores de moralidad, para enmarcar mensajes destinados a los infantes fuera del tópico del infante “perfecto”.

A pesar del fuerte resurgir de la ilustración durante esos años, ésta no pudo contra los años siguientes, marcados por la Guerra Civil (1936-1939) y la posguerra (1939-1959) en España que supusieron un parón drástico en la ilustración infantil, dejando la década de los sesenta como una marcada por la escasez de novedades ilustrativas e interminada. No fue hasta la década de los setenta, cuando pudimos mencionar la vuelta de la ilustración infantil que se había dado por terminado tiempo anterior. Asimismo, personajes como Miguel Ángel Pacheco (1944) y Asun Balzola (1942-2006), entre muchos otros, consiguieron destacar a finales de dicha década debido a su implicación en la vuelta de la ilustración.

A finales de los años noventa y a comienzos del siglo XXI, por fin se comienza a plantear la ilustración infantil como una actividad artística y pedagógica de calidad, donde se empezó a considerar el arte de ilustrar para niños, entendida como la creación de ilustraciones infantiles, como un movimiento ideológico mantenido y evolucionado hasta nuestros días.

5.2 La ilustración infantil en la sociedad contemporánea globalizada.

Al adentrarnos en la ilustración infantil en la actualidad, es imposible no mencionar a diversos ilustradores españoles que han dejado huella por medio de sus creaciones artísticas. Uno de los puntos de referencia clave es el *Premio Nacional de Ilustración*, ofrecido por el *Ministerio de Cultura español* como la representación al reconocimiento

a la importancia y calidad de la labor del ilustrador en el ámbito de la literatura infantil y juvenil, tanto a nivel nacional como internacional (Ministerio de cultura: premio nacional de ilustración, s. f.). Instituido en el año 2008, tiene por objetivo reconocer y destacar la labor realizada por un ilustrador o ilustradora español en el campo de la ilustración de libros y la literatura española.

De esta manera, me centraré en explorar el trabajo de algunos de los ilustradores galardonados con este prestigioso premio en el siglo XXI (Véase Anexo 3), como: Luci Gutiérrez, Sergio García, Viví Escrivá, Sonia Pulido, Paco Giménez y Maria Rius.

Si nos remontamos a la ganadora del año anterior (2023), Luci Gutierrez, apreciamos que fue escogida por el jurado debido a su destacada carrera que la ha situado como una de las referentes actuales de la ilustración contemporánea, así como por su reconocimiento internacional fuera del territorio nacional. Destacando al mismo tiempo, su estilo artístico caracterizado por la limpieza, en el que combina líneas depuradas con una paleta de colores expresivos, mediante el empleo de recursos gráficos.

Asimismo, el jurado ha recalcado que Gutierrez destaca por su discurso brillante que combina la excelencia gráfica con el aporte de ideas, resaltando su humor inteligente y elegancia, así como su compromiso social (Ministerio de Cultura, 2023), además de su empleo del lenguaje propio como marca de identidad y recurso social. Dicho análisis de la ilustradora se ve representado en algunas de sus obras como “*Miss galassia*” (2008) (Véase Anexo 1. Figura 15) (Gutierrez, 2008) y “*Naim ha perdido el color*” (2006) (Véase Anexo 1. Figura 16) (Gutierrez, 2006).

Tras el ganador del año previo al mencionado (2022), destacamos a Sergio García, que según el jurado se eligió por la ilustración con un carácter más narrativo que consigue hablar por sí solo, y por su técnica lineal que alude al infinito, con la que logra transmitir su propio lenguaje único (Ministerio de Cultura, 2022). Sergio García destacó por su estilo, caracterizado por el empleo limpio y lineal de los trazos, y sus paletas de colores expresivas e inteligentes, que aluden a la realidad física y emocional. Cabe resaltar, obras como “*Blancaflor; The Hero with Secret Powers: A Folktale from Latin America*” (2021) (Véase Anexo 1. Figura 17) (García, 2021) y “*Caperucita roja*” (2018) (Véase Anexo 1. Figura 18) (García, 2018).

En 2021 la ganadora fue Viví Escrivá, puesto que el jurado concordó en la trayectoria de calidad que presentaba, habiéndose consolidado como una de las primeras ilustradoras españolas en marcar el camino de la ilustración dentro del álbum ilustrado, en un periodo histórico previo al sector editorial y libro infantil. Por ende, Escrivá consiguió ser un referente indiscutible hoy por parte de muchos ilustradores, por su defensora de los profesionales de la ilustración y al fomento de esta (Ministerio de Cultura, 2021).

Escrivá destacó además de por su implicación en la evolución de la ilustración infantil, en el empleo de su estilo propio, caracterizado por el empleo de colores llamativos por medio del uso del material tradicional (lápices de colores), que aluden al coloreo de los infantes. Dicha técnica, se ve representada en obras como “*Muu, Moo! Rimas de Animales*” (2010) (Véase Anexo 1. Figura 19) (Escrivá, 2010) y “*Mi Abuelita*” (2007) (Véase Anexo 1. Figura 20) (Escrivá, 2007).

La autora Sonia Pulido fue la ganadora del *Premio Nacional de Ilustración en 2020*, por su extensa carrera y reconocimiento nacional e internacional, y su labor multimodal que aborda diversas áreas como la novela gráfica, la ilustración editorial y la publicidad, entre otras.

A su vez, también ha destacado por su estilo único y personal que alude a emociones como la potencia y la fragilidad, siendo de carácter contemporáneo con ciertos matices que aluden al pasado (Ministerio de Cultura, 2020). Estilo presente en obras como “*Superpoderes animales*” (2023) (Véase Anexo 1. Figura 21) (Pulido, 2023) y “*What a Shell Can Tell*” (2022) (Véase Anexo 1. Figura 22) (Pulido, 2022).

En el año 2019, Paco Giménez resultó ganador del mencionado premio de ilustración, ya que el jurado consideró el carácter fresco y de calidad que presentaba dicho ilustrador a lo largo de su trayectoria de más de cuarenta años, que se caracterizó por siempre emplear un estilo personal y definitorio de su nombre.

De igual forma, el jurado resaltó el estilo artístico de Sergio García, destacando su fidelidad a la línea y la geometría inspirada en algunas de las vanguardias históricas de las Artes Visuales (Ministerio de Cultura, 2019). Dicho estilo se aprecia en obras como

“¡¡¡Abuelaaa!!!” (2014) (Véase Anexo 1. Figura 23) (Giménez, 2014) y “*Las locas aventuras del caballero y su juglar*” (2010) (Véase Anexo 1. Figura 24) (Giménez, 2010).

Finalmente, cabe destacar a la ganadora del año 2018, María Rius, la cual fue elegida por su larga trayectoria, cuyo estilo estuvo marcado por el carácter tranquilo y sereno de su ilustración, siempre en concordancia con el texto (Ministerio de Cultura, 2018). Destacando así, en obras como “*Ana no quiere crecer*” (2004) (Véase Anexo 1. Figura 25) (Rius, 2004) y “*Los tres cerditos*” (2003) (Véase Anexo 1. Figura 26) (Rius, 2003).

5.3. Papel de la ilustración en la comprensión infantil del mundo.

La importancia de la ilustración infantil ha sido analizada por acertadamente Shaun Tan (1974) sobre el pequeño mundo que rodea a los infantes, por medio del que estos conectan su imaginación con la comprensión del mundo que les rodea. A partir de esta reflexión, procederé a profundizar entre esa relación existente de la ilustración con la comprensión del mundo del infante, en referencia a Murillo (2012) y su artículo titulado: “*La ilustración infantil, una cuestión de entender a los niños*”.

En su artículo, Murillo (2012) nos enuncia como resulta importante presentarle al público infantil ilustraciones adaptadas para sus edades, en referencia a sus procesos cognitivos y experiencias vividas que le dificultan entender conceptos de difícil comprensión dirigidos a un público más adulto, anulando su relación de la realidad con la ilustración observada. En dicho proceso de relación, el infante hace uso y desarrollo de la percepción como herramienta para organizar los códigos visuales (colores y formas) de un objeto observado, en este caso una ilustración, para su posterior comprensión total de la misma. Así pues, la percepción al definirse como un proceso que proporciona información sobre el entorno a partir de la captación y el procesamiento de estímulos sensoriales experimentados, esta será diferente para cada infante.

Al apreciar como las experiencias, los recuerdos y lo que observamos en nuestro día a día conforman gran parte de nuestra perspectiva de ver el mundo, está también resultaría aplicada a los estímulos artísticos a lo que nos exponemos, tales como las ilustraciones

infantiles de los cuentos en el caso del público infantil. En relación, Murillo (2012) destaca como diferentes grupos de infantes están determinados artísticamente para representar su entorno a la hora de realizar producciones artísticas, como en el caso de los niños sometidos a la guerra, los cuales dibujan un mundo de víctimas, tanques, aviones y soldaditos de plomo. Dicho análisis, también puede ser extrapolado con las ilustraciones observadas por el infante a lo largo de su infancia, puesto que al igual que ver una serie animada de carácter violento, el infante asimilará lo observado como ejemplo a seguir en la realidad, desarrollando así una conducta violenta, como bien respalda Morales (2014), en su artículo: *“La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. Una perspectiva semiótico-cultural”*.

Otro factor relevante a destacar a la hora de comprender el papel que juega la ilustración en la comprensión del mundo del infante, se centraría en la creatividad que estas les ofrecen, la cual confluyen con ese pensamiento mágico fuera de lo lógico que demanda el modo de pensar del infante, cuya realidad al ser observada de esta manera fuera de la lógica del adulto, es manifestada mediante imágenes que el niño observa o crea, siendo estas las ilustraciones infantiles. De esta manera, las ilustraciones que más se asemejan al desarrollo motriz del infante suelen ser las que más relación guarda con el pensamiento y modo de analizar las imágenes por parte del infante, puesto que les resultan más cotidianas y cercanas a su propias actividades creativas, como en el caso de las ilustraciones presentes en *“La verdadera historia de Caperucita”* (2004) de Antonio Rodríguez Almodóvar (Véase Anexo 1. Figura 27) (Rodríguez, 2004), quién consigue aludir a esas primeras etapas del desarrollo motriz del infante por medio de sus ilustraciones.

Además, Murillo (2012) enfatiza cómo las ilustraciones no modifican la realidad del infante, sino que representa un mundo en el que los niños influyen su realidad, esto es, la relacionan con aspectos de su contexto diario o personales. Asimismo, Hidalgo (2001) comparte cómo las imágenes -entiéndase ilustraciones- observadas por los niños influyen en su manera de pensar, originando en éstos estereotipos de personajes como el de “la abuela”, anciana y con gafas que no siempre está ligado con su realidad. Por ende, afirmamos que la ilustración no debe influir en la realidad del infante, sino propiciar en éste el desarrollo del pensamiento, actitudes morales y el interés por aspectos de su entorno, como la ciencia o la pintura. En consecuencia, apreciamos cómo el infante

realiza una relación definitiva al ver la ilustración con su entorno, de manera que mediante el lenguaje-imagen observado, el infante comprende la cultura, la perpetúa o la transforma.

En cuanto al papel de la ilustración en ese proceso de semejanza con la realidad del infante, tenemos que tener en cuenta como la ilustración infantil al poseer esa capacidad de relacionar y reconocer códigos visuales (formas y colores) dotados de diversos significados, el infante que más expuesto esté a las mismas por medio de la literatura u otro recurso, contará con una riqueza cognitiva que otros infantes no tendrán, puesto que al recopilar muchas más información mediante las ilustraciones, comenzará a desarrollar su capacidad de correlacionar lo observado con el mundo que le rodea, aspectos que acabará derivando en la creación de su personalidad y desarrollo intelectual (Murillo, 2012).

No cabe duda del papel que ilustra la manera de pensar del infante, ya que muchas de las ideas y valores que tiene el infante provienen de lo observado y almacenado en su registro pictórico, al que imitan posteriormente. Por esto, se origina la necesidad de tener en cuenta las imágenes (ilustraciones) que se pretende inculcar a los infantes, intentando ser fiel siempre a su etapa creativa.

5.4. La ilustración como producción artística en la infancia.

Los infantes nacen para crecer como artistas creativos desde la perspectiva humanista, a fin de dar significado y sentido a los acontecimientos compartidos, que brindan y fomentan la expresión artística de la creatividad entre iguales (Moss, 2008). Conformándose así el arte como uno de los grandes recursos dotados al infante, que como bien narra el psicólogo Colwyn Trevarthen (2008) y sus compañeros del área, resulta una necesidad humana básica para garantizar el correcto desarrollo y aprendizaje de estos. Así, se aprecia el arte desde una perspectiva educativa más allá de lo manipulativo, donde se propicia como herramienta comunicativa que da color a la imaginación y enriquece la memoria y desarrollo de significados en una comunidad tradicional. Cabe resaltar, como bien mencionan Fransecky y Debes (1972), que los infantes actuales a estar en constante exposición de códigos visuales (formas y colores), como lo son la televisión y otros objetos de comunicación visual y audiovisual, estos se

presentan más informados e intelectualmente más preparados a la hora de interpretar o analizar las ilustraciones cotidianas que rodean su contexto diario.

La ilustración se consolida como una disciplina artística y como una producción artística fundamental en la infancia, como bien enuncian Molina y Salvador (2020), quienes la definen como una herramienta artística de carácter pedagógico y multimodal que favorece el proceso de aprendizaje de los infantes, por contribuir al desarrollo de la capacidad de “lectura visual” o “alfabetización visual”. Por ende, se propone la implementación de la ilustración en las aulas, desde dos perspectivas diversas: una primera como complemento del texto; y una segunda como recurso para la alfabetización visual.

Así, cuando abordamos la ilustración como complemento de texto, apreciamos que se utiliza para aportar información no narrada en el texto escrito, para ayudar al lector a interpretar y comprender el contenido expuesto y clarificarlo. Asimismo, sirve como soporte de apoyo visual del lector, en referencia a aquellas palabras que desconoce o aspectos narrativos que se les escapa de su comprensión. Suele darse el caso de que las imágenes gráficas clarifiquen aspectos del texto al que acompañan, puesto que este último suele ser más abstracto, siendo así que, aunque el texto narrativo nos engañe mediante un narrador insuficiente, las ilustraciones muestran la realidad de la historia, como en el caso de la obra “*Mi gato es muy bestia*” (2021) de Gilles Bachelet (Véase Anexo 1. Figura 28) (Bachelet, 2021). Por ende, el carácter interdependiente entre lo que se representa y cómo se representa es más apreciable en las ilustraciones, las cuales llaman más la atención y los sentidos de los lectores.

Por otro lado, cuando profundizamos en la ilustración como recurso para la alfabetización visual, esta se propone a fin de convertirse en el medio mediante el cual el infante identifica los códigos visuales (color y forma) de las producciones artísticas que engloban el contexto del infante. De esta manera, en el mundo visual actual, plagado de imágenes, resulta importante la asimilación de dichos códigos mediante el cual el infante comprende el contexto social en el que se encuentra, para favorecer su posterior inserción a la misma. Así pues, apreciamos como las ilustraciones infantiles promueven la identificación, catalogación e interpretaciones de los códigos visuales existentes por parte del infante, a fin de desarrollar una adecuada alfabetización visual

-aprender a leer imágenes- que favorezca a su vez, el desarrollo de múltiples capacidades cognitivas, según diversos trabajos de Arizpe y Styles (2004).

De esta manera, no hace falta recalcar que desde nuestra infancia todos iniciamos nuestro camino para construir aquellas destrezas necesarias para desarrollar capacidades mediante las que consigamos interpretar nuestra realidad, iniciándonos así, informalmente con el desarrollo primitivo del alfabeto visual presente en nuestros contextos. Consideramos alfabetizado visualmente a un infante cuando puede leer, comprender y analizar los códigos visuales (colores y formas), y producir nuevos códigos aplicados a aprendizajes y contextos recientes (Garcés e Iñigo, 2019).

Con relación a los procesos mentales desarrollados a la hora de abordar la ilustración como producción artística, nos encontramos con las siguientes (Garcés e Iñigo, 2019): Mejora la capacidad de observación y concentración, Facilita la comprensión de conceptos al relacionar el dibujo con las palabras, Estimula un pensamiento visual diferente al texto (crea metáforas visuales comprensibles para los niños), Ayuda a desarrollar la memoria al asociar dibujos con conceptos para recordarlos más tarde, Favorece la asociación de ideas, Fomenta la imaginación al recrear situaciones a partir de imágenes, Permite una identificación personal más directa del niño con las imágenes a partir de sus propias experiencias, y Promueve la empatía y la comprensión emocional al generar una respuesta emocional más rápida que el texto, entre otros aspectos.

Por otra parte, trabajar la ilustración en la infancia o emplearla como recurso, resulta beneficiosa para despertar en el infante la educación estética del gusto y la valoración de lo bello, conformando en estos sus propios gustos artísticos y fomentando así, el empleo de su propio juicio estético de lo que observa.

Por eso resulta de especial relevancia incluir en la enseñanza formal el desarrollo de la alfabetización visual mediante la ilustración como producción artística del infante, puesto que implica capacidades más complejas como la formación de imágenes mentales y su posterior análisis del significado del concepto, como cuando asimilamos una palabra desconocida por primera vez (Garcés e Iñigo, 2019).

Sin embargo, cuando buscamos implementar la ilustración como producción artística educativa e implementarla en las aulas, es importante destacar el papel del docente durante ese proceso de asimilación de códigos visuales por parte del infante, ya que el docente al seleccionar el texto o recurso de trabajo de sus estudiantes, posiblemente haya revisado y examinado el texto antes de elegirlo, hasta las ilustraciones que lo acompañan, apreciando solo lo bonitas que son como adorno al texto. El proceso de elección de los recursos didácticos resulta de muchas tareas a realizar por el docente, pero como menciona Gijón (2012), sería interesante que este revise las ilustraciones como apoyo gráfico al que el infante acuda, o como actividad (producción artística) que ayude a representar al alumnado códigos visuales únicos y con su respectiva carga narrativa, con la que expresen mensajes actuales y con base en su sentir.

6. Experimentación de materiales, formatos y soportes: Cartografías textiles y Expresión Corporal.

Experimentar con materiales, formatos y soportes es fundamental para el desarrollo creativo de los niños, especialmente en el campo de la ilustración. Esto permite a los niños explorar y descubrir nuevas formas de expresión mientras desarrollan habilidades técnicas y conceptuales.

En primer lugar, profundizaré en la cartografía textil como método de experimentación artística innovadora. Esta forma de expresión puede combinar el arte de la ilustración con el mundo de los textiles y las telas para que los niños puedan crear ilustraciones utilizando diferentes tipos de tejidos, hilos, botones, encajes y otros materiales textiles. Esta técnica fomenta la creatividad al permitirle experimentar con texturas, colores y patrones de maneras únicas. Además, la naturaleza táctil de los materiales textiles añade una dimensión sensorial a la experiencia creativa, que puede resultar especialmente divertida para los niños. Véase por ejemplo la obra titulada “La Costura” de ISOL (2023), donde se presentan ilustraciones realizadas con las técnicas del bordado y el dibujo (Véase Anexo 1. Figura 29) (ISOL,2023).

Eça, T., Saldanha, Â. y Ferreira, C. (2023) nos enunciaN por medio de su catálogo titulado “*Cartografías textiles: dos años de un proyecto*”, como las cartografías textiles pueden resultar una herramienta innovadora, mediante la cual se redefina “la

producción de imágenes y significados a partir de materiales y técnicas que dan paso al protagonismo del proceso y la historia”, siendo así que el arte textil se empiece a contemplar como un metalenguaje del arte.

Imaginemos a un grupo de niños creando una ilustración sobre el tema “*Tierra y Medio Ambiente*” utilizando materiales textiles. Cada niño podrá elegir diferentes tejidos y texturas para representar elementos como el cielo, la hierba, los árboles y el agua. Algunas posibilidades para los productos finales podrían ser: “*The earth*” (Véase Anexo 1. Figura: 30, 31, 32, 33 y 34) (Delgado y Fariña, 2024). En este caso, las cartografías elaboradas han sido enviadas a un proyecto educativo para fomentar la educación artística, titulado: “*Proposed Project Title: Geographies in Relation: Patterns as Poetic Practice*”, relacionado con el concepto de reciprocidad para comprometernos con la tierra en la que vivimos, aprendemos, enseñamos y creamos.

Por otro lado, también pasaré a definir la Expresión Corporal como un método de experimentación artística, ya que este, aplicado a la ilustración infantil, puede resultar muy interesante ahora que implica el uso del propio cuerpo como medio de creación artística. De esta manera, los niños pueden explorar diferentes formas de movimiento, gestos y posturas para expresar ideas, emociones o narrativas a través del dibujo. Esta técnica promueve una conexión entre el cuerpo y la creatividad, permitiendo a los niños expresarse de forma no verbal y desarrollar la conciencia corporal. Además, la expresión corporal a través de la ilustración puede ser una forma divertida y dinámica de involucrar a los niños en el proceso creativo, estimulando su imaginación y fomentando la autoexpresión.

En este caso, los niños pueden participar en una actividad de dibujo en la que se les pide que usen sus cuerpos para crear formas y figuras en el espacio. Por ejemplo, en grupos podrían representar escenas o figuras que luego podrían plasmarse en una ilustración para crear una historia, algunas de sus capacidades son las siguientes: “*Expresión Corporal*” (Véase Anexo 1. Figura: 35, 36, 37 y 38) (CEIP El Paseo, 2017). De manera que posteriormente, se empleen dichas representaciones físicas como modelo para la realización de las ilustraciones, siendo algunos de los posibles resultados los siguientes: “*Ilustración Corporal*” (Véase Anexo 1. Figura: 39, 40, 41 y 42).

En general, experimentar con materiales, formatos y soportes (como patrones textiles y expresión corporal en ilustraciones infantiles) brinda a los niños oportunidades únicas para explorar su creatividad, desarrollar habilidades artísticas y expresarse de una manera única y personal.

7. Alternativas en publicación para ilustración infantil: Fanzines, Fotolibros y Chapbooks.

Con el transcurso del tiempo, hemos podido apreciar que las ilustraciones infantiles se pueden presentar por medio de diversas alternativas de publicación, como en el caso del Fanzine, los Fotolibros y los Chapbooks, los cuales se presentan como un medio innovador de acercar la ilustración al público infantil sin estar ligado explícitamente a un texto literario, como en el caso de los álbumes/libros ilustrados.

El Fanzine (mezcla de fan y revista no convencional) surge así, para múltiples artistas e ilustradores como un medio de comunicación alternativo basado en la autoproducción de contenidos originales, bajo un método de publicación no profesional ni oficial, reproducido cotidianamente mediante fotocopidora (Izquierdo y Giménez, 2016). Este medio se caracteriza por ser un medio de comunicación independiente, que se guía exclusivamente por los gustos y las pretensiones del autor o los autores, y basa su origen y existencia en la autogestión. La primera manifestación de la mencionada expresión artística en España surge en 1967 bajo el título de “*Cuto*” (Véase Anexo 1. Figura 43) (Gasca, 1967), que profundizó en el cómic y en las historietas gráficas, donde se apreciaba mediante Luis Gasca el empleo de la ilustración y el dibujo como herramienta comunicativa.

Este medio de expresión artístico se caracteriza por no responder a ningún medio organizativo específico, por lo que apreciamos el carácter único de cada Fanzine por medio de la presencia de un formato personal y anárquico. De esta manera, resulta interesante como cualquier persona puede realizar un fanzine, únicamente planeando un concepto y un “brainstorming” (lluvia de ideas) en base al mismo, a fin de diseñar una plantilla (Véase Anexo 1. Figura 44) (Zine making Resources, s.f.) o maqueta base (Véase Anexo 1. Figura 45) (Zine making Resources, s.f.) que organizará los contenidos para su posterior publicación.

El Fanzine se presenta como una producción plástica y artística de especial interés, donde se mezclan técnicas diversas y mixtas para la elaboración de una herramienta comunicativa con mucha carga visual. De forma originaria, se emplean los siguientes recursos, tales como: “recorta y pega”, la escritura manual o en máquina de escribir, el collage, el reciclaje de materiales, la serigrafía o el fotocopiado. Asimismo, dichas técnicas plásticas caseras aportan ese carácter personal y único del creador o creadores, visible también en diversas ilustraciones como en “*Vacío*” (2015) de Anna Llenas (Véase Anexo 1. Figura 46) (Llenas, 2015), “*Encontramos un sombrero*” (2016) de Jon Klassen (Véase Anexo 1. Figura 47) (Klassen, 2016) y “*Frederick*” (2005) de Leo Lionni (Véase Anexo 1. Figura 48) (Lionni, 2005), entre otras.

Por lo que respecta a las temáticas, no cabe duda de que este medio nos presenta oportunidades creativas infinitas predisuestas a un carácter multimodal y multifacético. Así pues, resulta innovador pensar o plantear el Fanzine desde un punto de vista ilustrativo de carácter infantil, donde las ilustraciones sean las protagonistas del mensaje a transmitir, por medio de la implementación de técnicas mixtas con recursos poco cotidianos (dibujos, viñetas, letras...). Cabe resaltar, el Fanzine como herramienta creativa a la hora de motivar el empleo de formas no normativas de expresión artística, el cual permite la experimentación y la explotación de formas alternativas de expresión y de diseño plástico y artístico, entre otras (Álvarez, 2023).

Por otro lado, también podemos tener en cuenta el Fotolibro como medio de expresión artística, cuyo recurso puede ser alterado por ilustraciones infantiles. El Fotolibro es, como bien enuncia Herrera (2017): “una obra, con o sin texto, en el que el mensaje principal es transmitido por la fotografía”. Sin embargo, ésta debe de ser realizada de manera ordenada por su autor o autores, de manera que igual que en un álbum ilustrado silente, se presente un conjunto de fotografías como una continuidad de imágenes, con el objetivo de producir un trabajo visual legible. En este sentido, la imagen fotográfica puede en cierto sentido ser suplantada por la ilustración, las cuales siguen transmitiendo toda la narrativa que se busca explicar visualmente.

Contrariamente a lo que comúnmente se cree, desde sus comienzos la fotografía ha circulado básicamente a través del formato libro, considerándose “*Henry Fox Talbot The*

Pencil of Nature” (1844-46) de William Henry Fox Talbot (Véase Anexo 1. Figura 49) (Henry, 1844-46), como una de las primeras obras que asentó la imagen fotográfica en el mundo literario, así como la pintura y el dibujo (Nouzeilles, 2016). De esta manera, dicho medio de expresión se puede elaborar sin necesidad de un texto narrativo marcado, como en el caso de “*Photographs of British algae. Cyanotype impressions*” (1843) de Anna Atkins (Véase Anexo 1. Figura 50) (Atkins, 1843), en el cual se aprecia cómo el protagonista del libro resultan ser las imágenes, sin centrarse en la palabra escrita.

Por último, cabe mencionar el chapbook, éste es un pequeño libro o folleto de tamaño de bolsillo muy popular en Inglaterra desde el siglo XVI hasta finales del siglo XIX, cuyo contenido se basaba en poemas, baladas, historias o tratados religiosos. El chapbook recibe su nombre en relación a los vendedores ambulantes que lo comercializaban, denominados como chapman (champ = comerciante y man = hombre). Entre los tipos de contenidos que profundizaban los chapbooks, se encontraban: los cuentos románticos de caballería, la instrucción religiosa y moral, los libros de cocina, las guías de adivinación y magia, e historias obscenas llenas de insinuaciones (Anónimo, s. f.). Cabe resaltar que iban dirigidas en un principio al público adulto, pero se terminó imprimiendo cada vez más para el mercado juvenil e infantil (Lawler, 2008).

Este medio narrativo consistía en pequeños folletos de 8, 16 o 24 (y a veces más) páginas, mal impresos en papel fino, cubiertos con una envoltura de papel y a menudo adornados con toscas xilografías (National Library of Scotland, s. f.). Así, si tenemos en cuenta la gran popularidad de los chapbooks con ilustraciones, resultaría interesante realzar y profundizar en el empleo de las ilustraciones dentro de este formato, donde se aprecie el valor narrativo de la ilustración, a fin de que el texto literario es el que acompañe a la ilustración y no en caso contrario. Cabe mencionar algunos chapbooks españoles destacados, tales como “Romance de las valentías de Pedro Cadenas y otros tres soldados de las galeras de España” (1820) de Pedro Cadenas (Véase Anexo 1. Figura 51) (Cambridge Digital Library, 1820) y “Nuevo y curioso romance en que se declaran las atrocidades de Sebastiana del Castillo: refiierese...” (1700-1850) de Sebastiana del Castillo (Véase Anexo 1. Figura 52) (Cambridge Digital Library, 1700-1850), entre otros.

Por ende, apreciamos como diversas producciones artísticas (el Fanzine, el Fotolibro y el Chapbook) que utilizan las imágenes como herramienta comunicativa, pueden ser planetas

desde la perspectiva de la ilustración infantil como medio plástico y artístico innovador, fuera del estereotípico álbum ilustrado, al cual se sigue relacionando el concepto de ilustración infantil.

8. Recursos digitales versus recursos físicos en ilustración infantil.

En nuestra infancia, los materiales son fundamentales al considerarse elementos esenciales en nuestro proceso de enseñanza, ya que es por medio de estos que experimentamos y consolidamos nuestras primeras experiencias plásticas y artísticas. En relación, Moreno (2013) añadía que, al fin y al cabo, los materiales sirven como mediador entre el infante y el entorno que lo rodea. De esta manera, en el ámbito artístico se plantea la misma idea tradicional del uso de los materiales físicos, siendo así, que al referirnos a la ilustración infantil comúnmente la relacionamos con materiales físicos (lápices de colores, acuarela, tinta, entre otras) e incluso técnicas mixtas (collage...). Sin embargo, igual que con los materiales educativos en las aulas, estos deben de suplir las necesidades digitales que demandan los infantes actuales, los cuales son denominados según Prensky (2011) como “nativos digitales”, quienes han nacido creciendo más habituados a los medios digitales que a los impresos.

Asimismo, el ilustrador o ilustradora actual se va a encontrar a un público infantil interesado y acostumbrado al ámbito digital, lo que repercutirá en la formación del mismo dentro de los recursos digitales para garantizar a los infantes ilustraciones que cumplan sus estándares digitales. En este caso, el ilustrador o ilustradora dependerá de la Inteligencia Artificial, en este sentido, partirá de una serie de descripciones textuales que generarán automáticamente imágenes nuevas, en diversos estilos artísticos, incluyendo el de la ilustración.

Sistemas generativos de Inteligencia Artificial (IA), tales como *Dall.e*, *Stable Diffusion* o *Midjourney*, contribuyen en cierta medida a suplir esa necesidad digital que no solo demanda el público infantil, sino también el ámbito artístico, buscando adaptarse a las nuevas tecnologías de momento. De esta manera, dicho recurso digital se presenta como un facilitador de la creación de producciones artísticas, puesto que, con tan solo sencillas descripciones textuales, cualquier persona sin destrezas artísticas, conocimientos de programación o habilidades en el uso de herramientas de dibujo o

edición, puede crear obras digitales (Martín Prada, 2024). En este sentido, se profundiza en la IA como herramienta creativa más que como creador de obras, así como mencionaba el director ejecutivo de Midjourney, David Holz, el objetivo de la IA es hacer que: “los humanos sean más imaginativos, no hacer máquinas imaginativas”. Sin embargo, hay que remarcar la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta, como bien mencionó David Holz, no la solución, siendo las posibilidades artísticas que nos ofrecen obras inacabadas alejadas del concepto de “obras finales”, pues siguen presentando un carácter procesual, en las cuales hay que tener en cuenta los derechos de autor.

En este aspecto, se nos presenta un cierto dilema, puesto que, si la IA suplente el trabajo creativo del ilustrador, a este solo le quedará la habilidad artística para realizar sus obras. Obras que, aunque sean excelentes, pueden ser sustituidas por una imagen que satisfaga de modo suficiente las exigencias de un trabajo exigente. En este sentido, apreciamos como, aunque sus obras pueden ser sustituidas, se observa claramente la diferencia entre una ilustración excelente y una suficiente, dejando claro así, el planteamiento de la IA como recurso o herramienta que como reemplazo del ilustrador/artista (Martín Prada, 2024).

El ilustrador o ilustradora, a fin de negar el uso de los sistemas generativos en sus obras debido a la cierta amenaza que les pueda generar, deberían de sumergirse en la actual sociedad digital y exprimir todas las posibilidades que esta les brinda, puesto que son ellos quienes tienen la decisión final sobre sus obras, siendo su tarea el diseño y planteamiento de la idea y conceptualización de la imagen a crear, como bien afirma Manovich en su obra *“Artificial Aesthetics: Generative AI, art and visual media”* (Manovich, 2024). Pues, como remarca Martín (2024): "No hay que sobrevalorar las capacidades creativas de la IA", siendo estas una gran herramienta artística cuando es utilizada con conocimiento por parte del ilustrador o ilustradora. Convirtiéndose así las imágenes visuales, según Marín (2023), en una poderosa herramienta para la investigación en Educación Artística por parte del ilustrador o la ilustradora, puesto que les permiten explorar y comprender la experiencia humana y los fenómenos sociales de una forma concreta y accesible.

Por ende, aunque resulta relevante abordar la ilustración desde su creación con materiales físicos, comúnmente tradicionales, también es necesario adaptar los medios

expresivos artísticos a la sociedad y público de momento, y a los avances tecnológicos que se nos ofrecen diariamente para facilitar aspectos del trabajo. De esta manera, el empleo de los recursos digitales en la ilustración debería de verse como cualquier otro material de apoyo al que el ilustrador o ilustradora acude para la creación de su obra, a fin de evitar ese estancamiento en lo tradicional que repercute en la realización de obras tradicionales no suficientes para el público infantil moderno. Así, como cualquier vanguardia, los recursos digitales podrían consolidar nuevos estilos artísticos de carácter innovador, que satisfagan los códigos visuales cotidianos de los infantes.

Para comprobar la multitud de posibilidades que nos ofrecen la IA a la hora de realizar ilustraciones, he procedido a crear imágenes en diversas IA (de texto a imagen) con el siguiente prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, con relación a la historia de caperucita roja y el lobo feroz de los hermanos Grimm. Representa a caperucita roja caminando por el bosque y siendo observada por el lobo feroz.” (Véase Anexo 4), a fin de apreciar la riqueza de la combinación de estilos artísticos para aprender sobre la ilustración para niños, que nos puede ofrecer los medios digitales. Las IA utilizadas fueron las siguientes: *Adobe Firefly* (Adobe Firefly, 2024), *Simplified* (Simplified, 2024), *Dall.e* (Dall.e, 2024), *Bing - Microsoft Designer* (Bing - Microsoft Designer, 2024), *Lexica Art* (Lexica Art, 2014), *Ideogram* (Ideogram., 2024), *PicFinder.Ai* (PicFinder.Ai, 2024), *Leonardo.Ai* (Leonardo.Ai, 2024), *DreamStudio* (DreamStudio, 2024). Véase más posibilidades a realizar con IA en los Anexos: Anexo 5, Anexo 6 y Anexo 7). Posteriormente, quise experimentar con la creciente posibilidad que nos ofrecen la IA a la hora de realizar vídeos con un estilo de ilustración, puesto que aunque la IA de imagen es la más estudiada, la IA de video está en fase de desarrollo y por esto me interesa incorporarlo al presente *Trabajo de Fin de Grado (TFG)*, así pues he procedido a crear videos en la IA “*Runway*” (de texto a vídeo) en base a los prompts utilizados en los generadores de imágenes anteriores (Véase los resultados en el Anexo 8) (Delgado, 2024).

9. Diseño de la propuesta educativa.

En este *Trabajo de Fin de Grado (TFG)* se adjuntará una propuesta educativa segmentada en cuatro proyectos titulada: “*El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración infantil*” (Véase Anexo 9) a fin de plantear una propuesta didáctica en el aula de

Educación Primaria, que dé a conocer y ponga en práctica el arte de la ilustración enfocado a público infantil, por medio de la creación de un *álbum silente* (Véase Proyecto 1), un *Fanzine* (Véase Proyecto 2), un *Fotolibro* (Véase Proyecto 3) y un *Chapbook* (Véase Proyecto 4). Se ha realizado la siguiente ***página web*** a fin de recoger la propuesta educativa en un entorno digital más lúdico.

La propuesta ideada se ha basado en una secuencia de cuatro proyectos con diversas fases/actividades cada una, en donde se plantea un acercamiento conceptual sobre la ilustración infantil, una serie de actividades lúdicas-prácticas y una presentación del producto creado (álbum silente, fanzine, fotolibro y chapbook) donde se afiancen los conocimientos aprendidos.

De esta manera, he planteado una serie de actividades donde el alumnado trabaje por medio del tema principal, es decir, la ilustración infantil, la importancia de la ilustración (las imágenes) como herramienta visual comunicativa, debido a que es importante trabajarla desde que son pequeños, ya que estas cobran gran importancia en su desarrollo personal. En las diferentes actividades habrá diferentes grupos de trabajo divergentes, pues serán grupal, individual y por parejas, para favorecer las relaciones entre iguales y personales.

Por otro lado, se usarán diferentes materiales, como los materiales físicos y digitales, para brindar al alumnado una experiencia manipulativa y mediante la que puedan enriquecer su aprendizaje y profundizar los contenidos a trabajar con ellos. Asimismo, se busca realizar un aprendizaje completo e interdisciplinar, que pueda ser trabajado por diversas materias con la finalidad de estimular al alumnado a un camino de autonomía y autodescubrimiento de saberes, al comprobar que los conocimientos de un área son aplicables en otras.

Por lo tanto, en estos Proyectos adjuntados en el **Anexo 9**, procedo a abordar en primer lugar: una breve justificación sobre la propuesta educativa planteada y la temática elegida para el mismo; en segundo lugar, estableceré el marco curricular decidido a trabajar a lo largo de los proyectos (los objetivos, los contenidos y la metodología a implementar con el alumnado); y en tercer lugar, se plasmará por medio de una serie de tablas las actividades a realizar en cada proyecto.

Lo que se aspira con la propuesta planteada es conseguir y fomentar en el alumnado un correcto aprendizaje sobre la ilustración infantil que les permita un correcto desarrollo artístico, con la finalidad de que estos comprendan y trabajen el papel de la ilustración como herramienta comunicativa y narrativa en el contexto literario, periodístico y fotográfico.

10. Resultados.

No se ha podido realizar esta propuesta educativa en las aulas de primaria de forma completa, puesto que al tratarse de diversos proyectos contundentes que requieren de una cierta cifra de días para realizarse, se hace imposible tenerlo en práctica a tiempo para la presentación del presente *Trabajo de Fin de Grado (TFG)*. No obstante, he querido aprovechar este trabajo para abarcar con el alumnado correspondiente a 3º ciclo de Educación Primaria (en este caso, 5º de Primaria), la realización de: primeramente, una pequeña actividad donde se trabaje la creación de la ilustración infantil a partir de historias escuetas diseñadas por los mismos; seguido, de la realización de otra actividad donde empleen la inteligencia Artificial (IA) para diseñar la portada de una historia creada cooperativamente en clase por grupos pequeños.

Así pues, en cuanto a la primera actividad, ésta haría alusión al Proyecto 1 diseñado en la propuesta educativa, puesto que se le pidió al alumnado de manera individual crear una historia breve, la cual pueda ser representada por medio de una ilustración. Así pues, se procedió posteriormente a realizar una puesta en común de los resultados obtenidos (Véase Anexo 1. Figuras: 53, 54, 55, 56, 57, 58 y 59) (CEIP Las Mercedes, 2024) y del concepto de la ilustración como transmisora narrativa, poniendo de ejemplo su empleo en los álbumes silentes. En cuanto a los resultados obtenidos encontramos diversa variedad de ilustraciones, siendo una mitad representaciones de paisajes (Véase Anexo 1. Figuras: 53, 54, 56 y 57), mientras que la otra mitad aluden a representaciones de personajes (Véase Anexo 1. Figuras: 54, 58 y 59), a excepción de una ilustración que llega a representar un objeto, siendo éste caso una nave espacial (Véase Anexo 1. Figura 55). Así pues, se aprecia como a la hora de realizar ilustraciones no muchos acuden a la representación de sus personajes (protagonistas de la historia), sino que le dan más

importancia al espacio -entiéndase como escenario donde transcurre la historia-, y en casos excepcionales a objetos que expresan la narrativa de la historia.

Para dicha actividad se procedió a realizar un breve cuestionario (Véase Anexo 10), cuyos resultados (Véase Anexo 11) concluyeron que: Todo el alumnado estuvo de acuerdo en que le gustó la experiencia, así como la comprensión del concepto de la ilustración como medio narrativo. Por otro lado, aproximadamente dos tercios del alumnado concordó en la dificultad de plasmar mediante una ilustración su historia breve, siendo para el grupo restante una actividad sencilla. Asombró la positiva respuesta del alumnado referente a la utilidad del aprendizaje recibido, así como la afirmación total del alumnado hacia la existencia de aspectos positivos en el uso de la ilustración como parte del proceso creativo, concluyendo con una rotunda afirmación del grupo de alumnos con la necesidad de participar en actividades similares en el futuro.

Por otro lado, referente a la segunda actividad que también aludió al Proyecto 1 diseñado en la propuesta educativa, concretamente a la experimentación de la Inteligencia Artificial (IA) como soporte innovador artístico, ésta consistió en la realización por pequeños grupos de un prompt que represente la portada ilustrada de una historia previamente creada por los mismos. De manera que posteriormente se procedió a realizar una presentación de los resultados (Véase Anexo 1. Figuras: 60, 61, 62, 63, 64 y 65) (CEIP Las Mercedes, 2024). Los resultados obtenidos captan la creatividad y fantasía de los mismos, puesto que ningún equipo realizó una historia referente a una situación o trama cotidiana de la vida diaria, sino que aportaron toques de fantasía en cada uno de estas. De esta manera, se destaca la realización de una única fábula donde resaltan los personajes animales como protagonistas (Véase Anexo 1. Figura 60). Por otro lado, dos equipos decidieron hacer uso de personajes fantásticos, como monstruos en sus historias (Véase Anexo 1. Figuras: 61 y 65). Así, los grupos restantes aunque emplearon personajes humanos su historia resaltan una narrativa mágica o fantástica como la presencia de una princesa (Véase Anexo 1. Figura 64), un mago (Véase Anexo 1. Figura 62) y dinosaurios (Véase Anexo 1. Figura 63). Cabe resaltar que cada equipo se acordó de representar en la portada de su historia el título de la misma.

Mismamente, se realizó un breve cuestionario (Véase Anexo 12) con el alumnado, cuyos resultados (Véase Anexo 13) obtenidos plasman que: Todo el alumnado estuvo de acuerdo en que le gustó la experiencia, así como la rotunda afirmación de que la IA es una herramienta útil como proceso creativo. Aproximadamente un tercio del alumnado no se sorprendió del tipo de respuestas que generó la inteligencia artificial a partir de su estímulo, al contrario que los dos tercios restantes del alumnado. Sorprendió la respuesta global referente a la existencia de aspectos positivos en el uso de la IA como parte del proceso creativo. En cuanto a la posible dificultad o limitación al utilizar la IA en esta actividad, encontramos al alumnado dividido casi en partes iguales, un grupo un poco mayor del alumnado que responde que no experimentó ninguna dificultad, al contrario del otro grupo que responde que sí existieron limitaciones. Por último, hubo una rotunda afirmación del grupo de alumnos para participar en más actividades que involucren el uso de inteligencia artificial para estimular la creatividad.

Cabe resaltar que se ha creado material piloto que refuerza la no puesta en práctica de la propuesta referente al Proyecto 4 “Creación de un chapbook”. Así pues, se ha elaborado un chapbook en base al soneto titulado “*Ir y quedarse*” (1634) de Lope de Vega, recogido en su poemario “*Rimas humanas*”. El resultado fue el siguiente: “Chapbook” (Véase Anexo 1. Figuras: 66, 67, 68 y 69) (Delgado, 2024). Por otro lado, también se realizó un chapbook de carácter más infantil en referencia al poema “La mariposa Lita” (s.f.) de Nilda Zamataro, cuyo resultado fue el siguiente: “Chapbook infantil” (Véase Anexo 1. Figuras: 70, 71, 72 y 73) (Delgado, 2024).

11. Discusión y hallazgos.

Según los resultados de este *Trabajo de Fin de Grado (TFG)*, se aprecia que artistas y diversos autores se han dado cuenta del beneficio de introducir las ilustraciones infantiles en el proceso de aprendizaje del alumnado, para desarrollar en los mismos procesos cognitivos referentes al lenguaje visual, aunque estas no las selecciona cuidadosamente el docente como en los textos y pues, no las trata con importancia. A pesar de que la ilustración infantil surge como una herramienta artística de carácter pedagógico y multimodal que favorece el proceso de aprendizaje de los infantes, al contribuir al desarrollo de la capacidad de “lectura visual” o “alfabetización visual”, resulta difícil mencionar alguna propuesta o investigación donde se emplee dicho

recurso en las aulas de primaria. Un aspecto relevante que tampoco fue profundizado en las investigaciones mencionadas a lo largo de este trabajo fue en el de cómo las ilustraciones observadas en la infancia, igual que el contexto que rodea al niño, modifican su personalidad y gustos, derivando en nuevas maneras de pensar y de abordar el arte, así como fomentar la creatividad.

La ilustración surge como herramienta multimodal interesante y útil abordar con los infantes como producción artística, visible mediante los proyectos creados en este *Trabajo de Fin de Grado (TFG)*. De manera que mediante ilustraciones se puedan crear diversas producciones artísticas innovadoras, tales como: El Fanzine, El álbum silente, El fotolibro, entre otros productos que gozan de escasa implementación en las aulas y por ende, de información de cómo llevarlo a cabo. Se podría implementar la ilustración en las aulas con la creación de productos innovadores, y se demuestra en el Anexo 9.

Por último, los materiales utilizados al hacer una ilustración pueden ser tanto físicos como digitales, dependiendo del estilo que quiera trabajar, siendo cada uno un gran recurso por medio del cual expresarse e ilustrar sin fin de posibilidades. A fin de dejar de lado la incorrecta idea de diversos artistas mencionados anteriormente (Véase Apartado 8), sobre el uso de la IA como una herramienta poco útil que no satisface artísticamente.

12. Conclusiones.

Para finalizar este *Trabajo de Fin de Grado (TFG)* quiero mencionar especialmente lo mucho que me ha servido la realización de este trabajo para adquirir un nuevo conocimiento y ampliar el que ya poseía sobre el tema de la ilustración infantil. A lo largo de todo el grado, he tenido varias asignaturas en las que he podido trabajar este tema, pero siempre, ha sido de manera puntual, siendo así que nunca se me había presentado la oportunidad de realizar una revisión teórica sobre la ilustración como tal.

El propósito de este *Trabajo de Fin de Grado (Tfg)* en la modalidad teórica presentado ha sido analizar el papel de la ilustración infantil en la cultura visual de los infantes y en la importancia de la imagen como recurso narrativo con el fin de crear una serie de productos artísticos, siendo estos una herramienta didáctica que podremos utilizar en

nuestras aulas y que enriquecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado de primaria. Para ello, se realizó una búsqueda bibliográfica en diferentes bases de datos y se creó un marco teórico en el que se desarrolló los conceptos referentes a la ilustración infantil, mediante las cuales se pudo afirmar la importancia del estudio y análisis del lenguaje visual en las aulas. De esta forma, se destaca la necesidad de una reforma a nivel educativo en la que se incluya la ilustración infantil (imágenes) como factor imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera, pude indagar como la creación de ilustraciones infantiles, pueden ser tratadas como prácticas interdisciplinarias en educación artística para fusionar diversas áreas curriculares en la que se pueda llegar a profundizar en las imágenes como transmisoras de una comunicación visual en el contexto infantil, por medio de una propuesta educativa que plantea la creación de álbumes silentes, Fanzines y Fotolibros, a fin de ofrecer una alfabetización visual que es esencial en el alumnado en materia de ilustración infantil.

Por último y en concordancia, a pesar de una cierta falta de investigaciones respecto al área de estudio, pienso que ha quedado claro el papel que juega la ilustración en la educación y modo de vida de los infantes, que se consolidan como un pilar dentro de la cultura visual de los mismos que los convierten en seres creativos y pensantes.

13. Referencias bibliográficas.

- Aguado, M. y Villalba, M. (2020). La ilustración como recurso didáctico. *Edica revista de educação e humanidades*, 17 (1), 337-359.
<https://doi.org/10.30827/dreh.v0i17.15158>
- Álvarez A. (2023). *De qué sirve hacer fanzines en un mundo como el de hoy*. www.elsaltodiario.com.
https://www.elsaltodiario.com/cosmogonia_del_fanzine/sirve-hacer-fanzines-un-mundo-digital-hoy
- Eça, T., Saldanha, Â. y Ferreira, C. (2023). *Cartografias textiles: dos años de un proyecto*. APECV. <https://www.apecv.pt/cartografias-texteis-dois-anos-de-projeto/>
- Arizpe, E. y Styles, M. (2004). *Lectura de imágenes: los niños interpretan textos visuales*. Fondo de Cultura Económica.
- Anónimo. (s. f.). *Chapbooks: Definition and origins*. Mit.edu.
<https://web.mit.edu/21h.418/www/nhausman/chap1.html>
- Díaz, A., Ferreira, C., y Lema, J. (2022). Educar en derechos humanos para la infancia a través del álbum ilustrado. *Revista Internacional De Humanidades*, 13 (4), 1–26.
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4050>
- Doyle, S., Grove, J. & Sherman, W. (2018). *History of illustration*. Fairchild Books.
- Durand, M. y Bertrand, G. (1975). *L'image dans le livre pour enfants*. L'École des Loisirs.
- Fatás, G. y Borrás, G. M. (1993). *Diccionario de términos de Arte. El vocabulario específico de la escultura, la arquitectura y las artes decorativas*. Ediciones del Prado.
- Fransecky, R. y Debes, J. (1972). *Visual Literacy: A Way to Learn. A Way to Teach*. Association for Educational Communications and Technology. Association for Educational Communications and Technology.
- Garcés, F. e Iñigo, L. S. (2019). La construcción del infante a través del libro ilustrado: Reflexiones sobre la censura de los temas tabú. *Infancias Imágenes*, 18 (1), 114-121. <https://doi.org/10.14483/16579089.13834>
- García, J. (2004). *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Universidad de Castilla-La Mancha.

- Gijón, J. (2012). El compromiso del ilustrador con la transmisión de los valores sociales a las nuevas generaciones. *Invisibilidades*, 2 (1), 32-40.
<https://www.apecv.pt/invisibilidades-02-arte-ilustracao-e-cultura-visual-imaginando-o-mundo-na-educacao-pre-escolar-e-primaria/>
- Herrera, C. (2017). *Articulación de relatos visuales en el fotolibro. Estética de la cocreación o creación de una estética nueva*. Have a nice book.
<http://haveanicebook.com/2012/11/27/interview-to-cristina-de-middel-entrevista-a-cristina-de-middel/#spanish>
- Hidalgo, M. (2001). La ilustración infantil española actual. *Revista Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 14 (144), 51-60.
<https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcx9328>
- Izquierdo, J. y Giménez, A. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. *Icono 14*, 14 (2), 353-376.
<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/978>
- Lawler, S. (2008). *Toy Books*. Glasgow University Library special collections department.
<https://www.gla.ac.uk/myglasgow/library/files/special/exhibns/month/may2008.html>
- Manovich, L. (2024). Separate and Reassemble: Generative AI Through the Lens of Art and Media Histories. Manovich.
<http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Marín, R. (2023). *Artificial intelligence and art education, greeting (AI+E) = Inteligencia Artificial y educación artística, saludo (IA+EA)*. Editorial Universidad de Granada.
- Martín Prada, J. (2024). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. *Eikon*, 13.
<https://doi.org/10.5209/eiko.90081>
- Ministerio de Cultura. (2023). *Luci Gutiérrez, Premio Nacional de Ilustración 2023*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/actualidad/2023/06/230629-premio-nacional-ilustracion.html>
- Ministerio de Cultura. (2022). *Sergio García Sánchez, Premio Nacional de Ilustración 2022*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/actualidad/2022/07/220705-pn-ilustracion.html>

- Ministerio de Cultura. (2021). *Viví Escrivá, galardonada con el Premio Nacional de Ilustración 2021*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/actualidad/2021/06/210617-premio-nacional-ilustracion.html>
- Ministerio de Cultura. (2020). *Sonia Pulido, galardonada con el Premio Nacional de Ilustración 2020*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/actualidad/2020/10/201006-pn-ilustracion.html>
- Ministerio de Cultura. (2019). *Paco Giménez, galardonado con el Premio Nacional de Ilustración 2019*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/en/actualidad/2019/11/191113-pnilustracion.html>
- Ministerio de Cultura. (2018). *María Rius Camps, galardonada con el Premio Nacional de Ilustración 2018*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/en/actualidad/2018/09/20180926-pnilustracion.html>
- Ministerio de Cultura. (s.f.). *Premio Nacional de Ilustración*. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/cultura/libro/premios-literarios/listado-de-premios/premios-nacionales/ilustracion/presentacion.html>
- Molina, A. y Salvador, V. (2020). La ilustración como recurso didáctico. *Dedica revista de educação e humanidades*, 17, 337-359.
<https://doi.org/10.30827/dreh.v0i17.15158>
- Morales, X. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. Una perspectiva semiótico-cultural. *Escuela Abierta*, 17. 65-84.
<https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/issue/view/EA17/>
- Moreno, F. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 329-337.
https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42040
- Moss, P. (2008). El Arte y la Infancia. *Infancia en Europa*, 14, 3-34.
<https://www.rosasensat.org/es/revista/el-arte-y-la-infancia/>
- Murillo, L. (2012). La ilustración infantil, una cuestión de entender a los niños. *SCHEMA*, 1, 7-19.
- National Library of Scotland. (s. f.). Chapbooks. National Library of Scotland.
<https://www.nls.uk/collections/rare-books/collections/chapbooks/>
- Nodelman, P. (1988). *Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press

- Nouzeilles, G. (2016). Arquitectura del fotolibro: escritura e imagen. *Revista de Literatura*, 21 (1), 127-144. <https://doi.org/10.5007/2176-8552.2016n21p127>
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Editorial SM.
- Real Academia Española. (2024). *Ilustración*. Diccionario de la lengua española. RAE. <https://dle.rae.es/ilustraci%C3%B3n>
- Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. *Infancias Imágenes*, 9 (1), 43-46. <https://doi.org/10.14483/16579089.4481>
- Sanmiguel, D. (2000). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Editorial Parramón.
- Trevarthen, C. (2008). Valorar el arte creativo en la infancia. *El Arte y la Infancia. Infancia en Europa*. 14, 10-11. <https://www.rosasensat.org/es/revista/el-arte-y-la-infancia/>

14. Referencias de las imágenes y de los videos.

- Adobe Firefly. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://firefly.adobe.com/generate/images?id=3c492450-aa13-4e91-90be-a9c6526513b2>
- Atkins, A. (1843). *Photographs of British algae. Cyanotype impressions* [Fotografía]. Google. https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Anna_Atkins_algae_cyanotype.jpg
- Bachelet, G. (2021). *Mi gato es muy bestia* [Fotografía]. Google. <https://www.amazon.es/Mi-gato-es-muy-bestia/dp/8418900008>
- Bing - Microsoft Designer. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://www.bing.com/images/create?FORM=BICMB1&ssp=1&darkschemeovr=0&setlang=es-CL&safesearch=moderate&toWww=1&redig=8195C3604CE2443CAD2B9B2FB3512087>
- Browne, A. (1990). *Cambios* [Fotografía]. Google. <https://www.calameo.com/books/006650965d906001d6967>
- Brunhoff, J. (1931). *Historia de Barbar, el pequeño elefante* [Fotografía]. Google. <https://www.amazon.es/Historia-Babar-peque%C3%B1o-elefante-Nandib%C3%BA/dp/8497436601>

- Cambridge Digital Library. (1700-1850). *Nuevo y curioso romance en que se declaran las atrocidades de Sebastiana del Castillo: refiierese...* [Fotografía]. University of Cambridge. <https://cudl.lib.cam.ac.uk/view/PR-01072-G-00027-00006/1>
- Cambridge Digital Library. (1820). *Romance de las valentías de Pedro Cadenas y otros tres soldados de las galeras de España.* [Fotografía]. University of Cambridge. <https://cudl.lib.cam.ac.uk/view/PR-01072-G-00027-00004/1>
- CEIP El Paseo. (2017). *Expresión Corporal.* [Fotografía]. Google. <http://ceip-elpaseo.centros.castillalamancha.es/albumes/expresi%C3%B3n-corporal-5%C2%BA-y-6%C2%BA-de-primaria>
- CEIP Las Mercedes. (2024). *Resultados 1 y 2.* [Fotografía].
- Comenius. (1658). *Orbis Pictus* [Fotografía]. Google. <https://www.proyectosilustrados.es/orbis-sensualium-pictus-comenius/>
- Dall.e. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://openai.com/dall-e-2>
- Debás, F. (1890). *Saturnino Calleja Fernández* [Fotografía]. Google. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1890-12-22,_La_Ilustraci%C3%B3n_España%C3%B1ola_y_Americana,_Saturnino_Calleja_y_Fern%C3%A1ndez.jpg
- Delgado, P. (2024). *Chapbook.* [Fotografía].
- Delgado, P. (2024). *Chapbook infantil.* [Fotografía].
- Delgado, P. y Fariña, V. (2024). *The earth.* [Fotografía].
- DreamStudio. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://dreamstudio.ai/generate>
- Escrivá, V. (2007). *Mi Abuelita* [Fotografía]. Google. <https://www.amazon.es/Mi-Abuelita-Ginger-Foglesong-Guy/dp/0060790989>
- Escrivá, V. (2010). *Muu, Moo! Rimas de Animales* [Fotografía]. Google. <https://www.amazon.es/Muu-Moo-Animales-Animal-Nursery/dp/0061346144>
- García, S. (2018). *Caperucita roja* [Fotografía]. Google. <https://construyendohistoriascon.wordpress.com/2021/01/04/caperucita-roja-de-sergio-garcia-y-lola-moral/>

- García, S. (2021). *Blancaflor* [Fotografía]. Google.
<https://www.toon-books.com/blancaflor.html>
- Gasca, L. (1967). *CUTO* [Fotografía]. Google.
https://www.tebeosfera.com/colecciones/cuto_1967_ceg.html
- Giménez, P. (2010). *Las locas aventuras del caballero y su juglar* [Fotografía]. Google.
<https://www.casadellibro.com/ebook-locas-aventuras-del-caballero-y-su-juglar-ebook/9780190544454/12593128>
- Giménez, P. (2014). *¡¡¡Abuelaaa!!!* [Fotografía]. Google.
<https://www.amazon.com.mx/%C2%A1%C2%A1%C2%A1Abuelaaa-Carles-Cano-Paco-Gim%C3%A9nez/dp/8467862319>
- Gutierrez, L. (2006). *Naim ha perdido el color* [Fotografía]. Google.
https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=31432551201&cm_sp=snippet-_srp1-_tile3&searchurl=an%3Dluci%2Bgutierrez%26ds%3D10%26sortby%3D17
- Gutierrez, L. (2008). *Miss galassia* [Fotografía]. Google.
<https://lucigutierrez.com/es/miss-galassia/>
- Henry, W. (1844-46). *Henry Fox Talbot The Pencil of Nature* [Fotografía]. Google.
https://es.wikipedia.org/wiki/El_l%C3%A1piz_de_la_naturaleza
- Hoffmann, H. (1845). *Pedro Melenas* [Fotografía]. Google.
<https://impedimenta.es/archivos/30289>
- Huygen, W. y Poortvliet, R. (1976). *Gnomos* [Fotografía]. Google.
<https://www.proyectosilustrados.es/orbis-sensualium-pictus-comenius/>
- Ideogram. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google.
<https://ideogram.ai/t/explore>
- Isol. (2021). *La Costura*. [Fotografía]. Google.
<https://www.amazon.es/COSTURA-ORILLA-DEL-VIENTO-ISOL/dp/6071675626>
- Klassen, J. (2016). *Encontramos un sombrero* [Fotografía]. Google.
https://libreria.elpetitresor.com/es/libro/encontramos-un-sombrero_4762
- Leonardo.Ai. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google.
<https://app.leonardo.ai/ai-generations>

- Lexica Art. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://lexica.art/aperture>
- Lionni, L. (2005). *Frederick* [Fotografía]. Google. <https://www.casadellibro.com/libro-frederick/9788493375911/987855>
- Llenas, A. (2015). *Vacio* [Fotografía]. Google. <https://www.casadellibro.com/libro-vacio/9788415208723/2741192>
- Mckee, D. (1968). *Elmer el elefante* [Fotografía]. Google. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/07/140711_elmer_elefante_retazos_literatura_finde_mz
- PicFinder.Ai. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://picfinder.ai/share/k/yqU8Si1d4-10>
- Potter, B. (1901). *The Tale of Peter Rabbit* [Fotografía]. Google. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_Peter_Rabbit
- Pulido, S. (2022). *What a Shell Can Tell* [Fotografía]. Google. <https://www.amazon.es/What-Shell-Tell-CHILDRENS-BOOKS/dp/1838664300>
- Pulido, S. (2023). *Superpoderes animales* [Fotografía]. Google. <https://www.marcialpons.es/libros/superpoderes-animales/9788419532619/>
- Ramón, J. (s. f.). *Ilustraciones de EGB* [Fotografía]. Google. <https://henarte.blogspot.com/2014/10/jose-ramon-sanchez-premio-nacional-de.html>
- Rius, M. (2003). *Los tres cerditos* [Fotografía]. Google. https://www.santosochoa.es/libros/rius-maria_tres-cerditos-mayusculas_9788478647651
- Rius, M. (2004). *Ana no quiere crecer* [Fotografía]. Google. <https://www.amazon.es/quiere-crecer-Cuentos-para-sentir/dp/8467508469>
- Rodríguez, A. (2004). *La verdadera historia de Caperucita* [Fotografía]. Google. https://libreria.sanpablo.es/libro/la-verdadera-historia-de-caperucita-roja-b-a-t-a_191223
- Scarry's, R. (1999). *Best Word Book Ever* [Fotografía]. Google. <https://www.proyectosilustrados.es/orbis-sensualium-pictus-comenius/>
- Sendak, M. (1963). *Donde viven los monstruos* [Fotografía]. Google. <https://tellbakeandlove.wordpress.com/2015/06/01/donde-viven-los-monstruos/>

- Serafini, L. (1981). *Codex Seraphinianus* [Fotografía]. Google. <https://www.proyectosilustrados.es/orbis-sensualium-pictus-comenius/>
- Simplified. (2024). *Ilustración infantil* [Fotografía]. Google. <https://app.simplified.com/graphic-design/tools/text-to-image/e1b1627a-148f-4240-a7ae-798ef236d954>
- Werner. (s. f.). *Convivencia social (formación familiar y social)* [Fotografía]. Google. <https://www.todocoleccion.net/libros/libro-convivencia-social-formacion-familiar-social-primer-curso-werner-bolin-carmen-tien~x375784009>
- Wiesner, D. (2007). *Flotante* [Fotografía]. Google. <https://blog.librio.com/es/la-biblioteca-de-librio-37-flotante-david-wiesner/>
- Zine making Resources. (s.f.). *Maqueta Base Fanzine* [Fotografía]. Google. <https://tallisalevelphoto.weebly.com/zine-making-resources.html>
- Zine making Resources. (s.f.). *Plantilla Fanzine* [Fotografía]. Google. <https://tallisalevelphoto.weebly.com/zine-making-resources.html>
- Delgado, P. [El rincón de los juegos]. (2024, 21 de abril). Video con IA - Ilustración infantil de Caperucita Roja, 2024. Runway. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/iBMvzeXgOls>
- Delgado, P. [El rincón de los juegos]. (2024, 21 de abril). Video con IA - Ilustración infantil de La tortuga y la Liebre, 2024. Runway. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/m91bPSJFyRc>
- Delgado, P. [El rincón de los juegos]. (2024, 21 de abril). Video con IA - Ilustración infantil de Hansel y Gretel, 2024. Runway. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/G3bCOE3LNzg>
- Delgado, P. [El rincón de los juegos]. (2024, 21 de abril). Video con IA - Ilustración infantil de El pastor mentiroso, 2024. Runway. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Tqcp1Dzyf8I>

15. Anexos.

- Anexo 1. Banco de imágenes.

Figura 1. “Cambios”



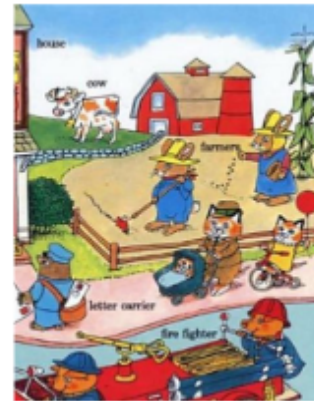
Nota: Anthony Browne, 1990.

Figura 2. “Orbis Pictus”



Nota: Comenius, 1658.

Figura 3. “Best Word Book Ever”



Nota: Richard Scarry's, 1999.

Figura 4. “Gnomos”



Nota: Will Huygen y Rien Poortvliet, 1976.

Figura 5. “Codex Seraphinianus”



Nota: Luigi Serafini, 1981.

Figura 6. “Flotante”



Nota: David Wiesner, 2007.

Figura 7. “Convivencia social (formación familiar y social)”



Nota: Werner, s. f.

Figura 8. “Historia de Barbar, el pequeño elefante”



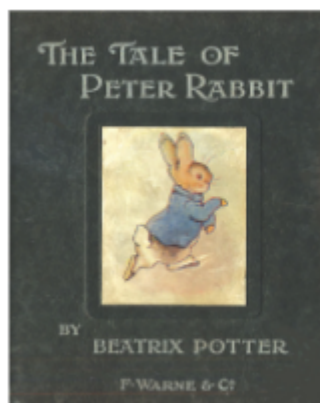
Nota: Jean Brunhoff, 1931.

Figura 9. “Pedro Melenas”



Nota: Heinrich Hoffmann, 1845.

Figura 10. “The Tale of Peter Rabbit”



Nota: Beatrix Potter, 1901.

Figura 11. Ilustraciones de EGB



Nota: José Ramón Sanchez, s. f.

Figura 12. “Donde viven los monstruos”



Nota: Maurice Sendak, 1963.

Figura 13. “*Elmer el elefante*”



Nota: David Mckee, 1968.

Figura 14. Saturnino Calleja Fernández



Nota: Fernando Debás, 1890.

Figura 15. “*Miss galassia*”



Nota: Luci Gutierrez, 2008.

Figura 16. “*Naim ha perdido el color*”



Nota: Luci Gutierrez, 2006.

Figura 17. “*Blancaflor*”



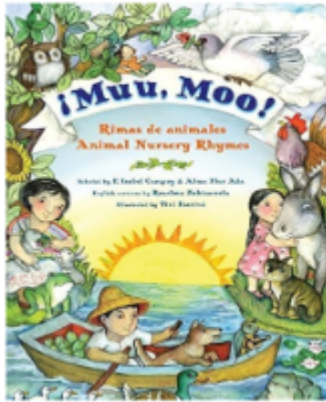
Nota: Sergio García, 2021.

Figura 18. “*Caperucita roja*”



Nota: Sergio García, 2018.

Figura 19. “*Muu, Moo!*
Rimas de Animales”



Nota: Viví Escrivá, 2010.

Figura 20. “*Mi Abuelita*”



Nota: Viví Escrivá, 2007.

Figura 21. “*Superpoderes animales*”



Nota: Sonia Pulido, 2023.

Figura 22. “*What a Shell Can Tell*”



Nota: Sonia Pulido, 2022.

Figura 23. “*¡¡¡Abuelaaa!!!*”



Nota: Paco Giménez, 2014.

Figura 24. “*Las locas aventuras del caballero y su juglar*”



Nota: Paco Giménez, 2010.

Figura 25. “Ana no quiere crecer”



Nota: Maria Rius, 2004.

Figura 26. “Los tres Cerditos”



Nota: Maria Rius, 2003.

Figura 27. “La verdadera historia de Caperucita”



Nota: Antonio Rodríguez Almodóvar, 2004.

Figura 28. “Mi gato es muy bestia”



Nota: Gilles Bachelet, 2021.

Figura 29. “La Costura”



Nota: ISOL, 2023.

Figura 30. “The earth”



Nota: Paula Delgado Hernández y Verónica Fariña Pacheco, 2024.

*-Proyecto Cartografías-
Figura 31. “The earth”*



*Nota: Paula Delgado
Hernández y Verónica
Fariña Pacheco, 2024.*

*-Proyecto Cartografías-
Figura 32. “The earth”*



*Nota: Paula Delgado
Hernández y Verónica
Fariña Pacheco, 2024.*

*-Proyecto Cartografías-
Figura 33. “The earth”*



*Nota: Paula Delgado
Hernández y Verónica
Fariña Pacheco, 2024.*

*-Proyecto Cartografías-
Figura 34. “The earth”*



*Nota: Paula Delgado
Hernández y Verónica
Fariña Pacheco, 2024.*

*-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 35. “Expresión
Corporal”*



*Nota: Concepto: Armonía.
CEIP El Paseo,
2017.*

*-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 36. “Expresión
Corporal”*



*Nota: Concepto: Inclusión.
CEIP El Paseo,
2017.*

-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 37. “Expresión Corporal”



Nota: Concepto: Confianza.
CEIP El Paseo,
2017.

-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 38. “Expresión Corporal”



Nota: Concepto: Colaboración.
CEIP El Paseo,
2017.

-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 39. “Expresión Corporal”



Nota: Concepto: Armonía,
2024.
Programa utilizado: Krita.

-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 40. “Expresión Corporal”



Nota: Concepto: Inclusión,
2024.
Programa utilizado: Krita.

-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 41. “Expresión Corporal”



Nota: Concepto: Confianza,
2024.
Programa utilizado: Krita.

-Proyecto Expresión Corporal-
Figura 42. “Expresión Corporal”



Nota: Concepto: Colaboración,
2024.
Programa utilizado: Krita.

Figura 43. “CUTO”



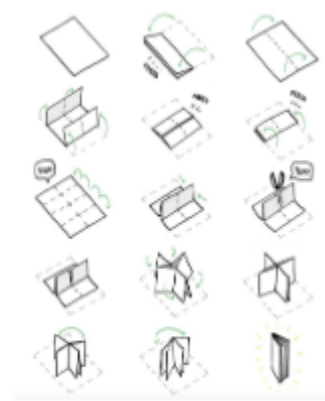
Nota: Luis Gasca, 1967.

Figura 44. Plantilla Fanzine.



Nota: Zine making Resources, s. f.

Figura 45. Maqueta Base Fanzine.



Nota: Zine making Resources, s. f.

Figura 46. “Vació”



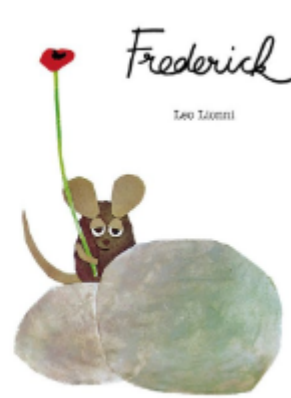
Nota: Anna Llenas, 2015.

Figura 47. “Encontramos un sombrero”



Nota: Jon Klassen, 2016.

Figura 48. “Frederick”



Nota: Leo Lionni,

Figura 49. “Henry Fox Talbot The Pencil of Nature” impressions”



Nota: William Henry Fox Talbot, 1844-46.

Figura 50. “Photographs of British algae. Cyanotype”



Nota: Pedro Cadenas, 1820.

Figura 51. “Romance de las valentías de Pedro Cadenas”



Nota: Sebastiana del Castillo, 1700-1850.

Figura 52. “Nuevo y curioso romance en que se...”



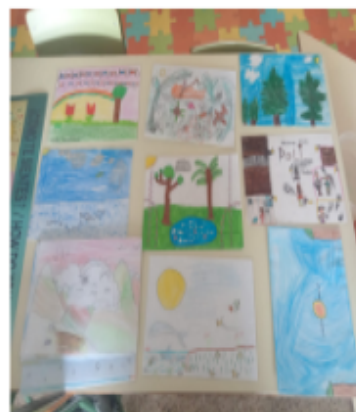
Nota: Sebastiana del Castillo, 1700-1850.

Figura 53. Resultados 1. -Muestra de sus trabajos-



Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 54. Resultados 1. -Muestra de sus trabajos-



Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 55. Resultados 1.
-Muestra de sus trabajos-



*Nota: Alumnado CEIP
Las Mercedes, 2024.*

Figura 56. Resultados 1.
-Muestra de sus trabajos-



*Nota: Alumnado CEIP
Las Mercedes, 2024.*

Figura 57. Resultados 1.
-Muestra de sus trabajos-



*Nota: Alumnado CEIP
Las Mercedes, 2024.*

Figura 58. Resultados 1.
-Muestra de sus trabajos-



*Nota: Alumnado CEIP
Las Mercedes, 2024.*

Figura 59. Resultados 1.
-Muestra de sus trabajos-



*Nota: Alumnado CEIP
Las Mercedes, 2024.*

Figura 60. Resultados 2.



*Nota: Alumnado CEIP
Las Mercedes, 2024.*

Figura 61. Resultados 2.



Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 62. Resultados 2.



Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 63. Resultados 2.



Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 64. Resultados 2.



Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 65. Resultados 2.



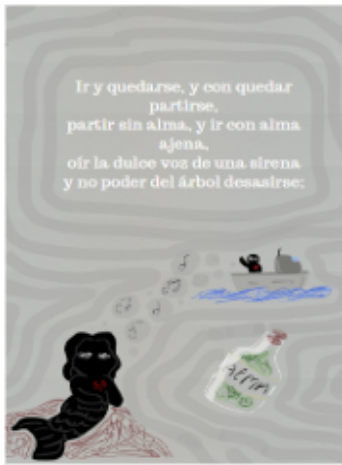
Nota: Alumnado CEIP Las Mercedes, 2024.

Figura 66. Chapbook..



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 67. Chapbook.



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 68. Chapbook.



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 69. Chapbook.



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 70. Chapbook infantil.



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 71. Chapbook infantil.



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 72. Chapbook infantil.



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024.

Figura 73. *Chapbook infantil.*



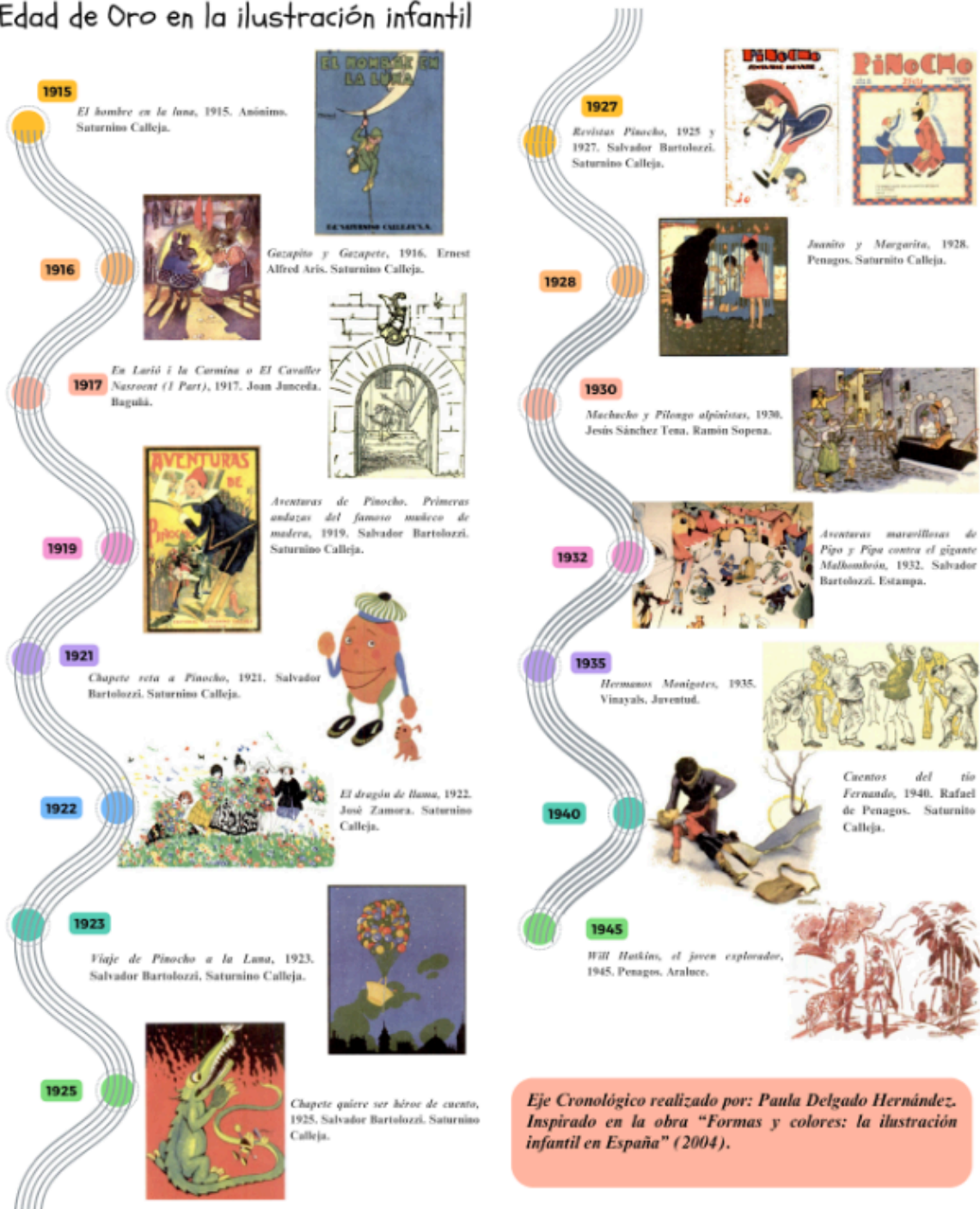
Le acaricié las alas
y se asustó,
me miró enojada
y se escapó.

Nota: Paula Delgado
Hernández, 2024.

- **Anexo 2.** Eje cronológico: Evolución de las ilustraciones infantiles pertenecientes a la literatura infantil en la edad de oro en España.

[Enlace](#) [Creación Propia]

Edad de Oro en la ilustración infantil



Eje Cronológico, 2024. Paula Delgado Hernández. Inspirado y realizado con los recursos de la obra de García (2004): "Formas y colores: la ilustración infantil en España".

- **Anexo 3.** Presentación interactiva de los ilustradores infantiles más destacados del siglo XXI.

[Enlace.](#) [Creación Propia]





Viví Escrivá

PREMIO NACIONAL DE ILUSTRACIÓN 2021

1 Los Doce Ladrones (2009)	2 La jirafa Timoteo (2005)
3 Dos cuentos de animales (2005)	4 Pio peep: traditional Spanish nursery rhymes (2003)
5 Cuando Lía dibujó el mundo (1997)	6 La hamaca de la vaca, o. Un amigo más Alma Flor Ada (1991)






Sonia Pulido

PREMIO NACIONAL DE ILUSTRACIÓN 2020

1 Superpoderos animales (2023)	2 What a shell can tell (2022)
3 Una morsa dans mon jardin (2021)	4 Samurai sees the sunrise in ecapuico (2013)
5 Duelo de caracoles (2010)	6 Chromorama (2008)







Paco Giménez

PREMIO NACIONAL DE ILUSTRACIÓN 2019

1 Las locas aventuras del caballero y su juglar (2010)	2 ¡¡Abueloooff (2014)
3 ¡¡Abueloooff (2014)	4 La fiesta monstruosa (2012)
5 La máquina de los cuentos (2002)	6 Historia del príncipe Pipo, de Pipo el caballo y de la princesa Popi (1987)





Maria Rius
PREMIO NACIONAL DE ILUSTRACIÓN
2018

1	Estrellas y Galaxias (1998)	2	Quién me quiere a mí? (1992)
3	La montaña (1990)	4	Los niños (1985)
5	La bruja que quiso matar el Sol (1981)	6	El cuento de Rapapón (1972)

Menciones especiales:
-GANADORES DE AÑOS ANTERIORES-

- Alfredo (2017)
- Javier Saéz Castán (2016)
- Elena Odriozola (2015)
- José Ramón Sánchez (2014)
- Carme Solé Vendrell (2013)
- Andrés Rábago (2012)
- Emilio Urberuaga (2011)
- Ana Juan (2010)
- Miguel Calatayud (2009)
- Arnal Ballester (2008)

PREMIO NACIONAL DE ILUSTRACIÓN

Presentación, 2024. Paula Delgado Hernández.

- **Anexo 4.** Imágenes digitales creadas con Inteligencia Artificial (IA) generativa, 2024.

Figura. 1-9. *Caperucita Roja mediante IA.*



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024, Inteligencia Artificial (IA).

De izquierda a derecha y de arriba abajo se han empleado los siguientes programas: Adobe Firefly, Simplified, Dall.e, Bing - Microsoft Designer, Lexica Art, Ideogram, PicFinder.Ai, Leonardo.Ai, DreamStudio.

- **Anexo 5.** Imágenes digitales creadas con Inteligencia Artificial (IA) generativa, 2024.

Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, en relación con la historia de La liebre y la tortuga de las fábulas de Esopo. Representa a una tortuga ganando una carrera, mientras que la liebre está durmiendo bajo de un árbol, en mitad del bosque.”

Figura. 10-18. *La Tortuga y la Liebre mediante IA.*



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024, Inteligencia Artificial (IA).

De izquierda a derecha y de arriba abajo se han empleado los siguientes programas: Adobe Firefly, Simplified, Dall.e, Bing - Microsoft Designer, Lexica Art, Ideogram, PicFinder.Ai, Leonardo.Ai, DreamStudio.

- **Anexo 6.** Imágenes digitales creadas con Inteligencia Artificial (IA) generativa, 2024.

Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, en relación con la historia de Hansel y Gretel de los hermanos Grimm. Representa a un niño (Hansel) y una niña (Gretel) caminando por el bosque hacia una casa hecha de dulces y caramelos.”

Figura. 19-27. *Hansel y Gretel mediante IA.*



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024, Inteligencia Artificial (IA).

De izquierda a derecha y de arriba abajo se han empleado los siguientes programas: Adobe Firefly, Simplified, Dall.e, Bing - Microsoft Designer, Lexica Art, Ideogram, PicFinder.Ai, Leonardo.Ai, DreamStudio.

- **Anexo 7.** Imágenes digitales creadas con Inteligencia Artificial (IA) generativa, 2024.

Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, con relación a la historia de El pastor mentiroso de las fábulas de Esopo. Representa a un pastor encontrándose con un lobo feroz.”

Figura. 28-36. *El pastor mentiroso mediante IA.*



Nota: Paula Delgado Hernández, 2024, Inteligencia Artificial (IA).

De izquierda a derecha y de arriba abajo se han empleado los siguientes programas: Adobe Firefly, Simplified, Dall.e, Bing - Microsoft Designer, Lexica Art, Ideogram, PicFinder.Ai, Leonardo.Ai, DreamStudio.

- **Anexo 8.** Videos digitales creados con Inteligencia Artificial (IA) generativa, 2024.

1º Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, con relación a la historia de caperucita roja y el lobo feroz de los hermanos Grimm. Representa a caperucita roja caminando por el bosque y siendo observada por el lobo feroz”. Programa utilizado: Runway.

Enlace al Video: <https://youtu.be/iBMvzeXgOls>

2º Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, en relación con la historia de La liebre y la tortuga de las fábulas de Esopo. Representa a una tortuga ganando una carrera, mientras que la liebre está durmiendo bajo de un árbol, en mitad del bosque”. Programa utilizado: Runway.

Enlace al Video: <https://youtu.be/m91bPSJFyRc>

3º Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, en relación con la historia de Hansel y Gretel de los hermanos Grimm. Representa a un niño (Hansel) y una niña (Gretel) caminando por el bosque hacia una casa hecha de dulces y caramelos”. Programa utilizado: Runway.

Enlace al Video: <https://youtu.be/G3bCOE3LNzg>

4º Prompt: “Ilustración moderna diseñada para el público infantil, pintada con colores llamativos, con relación a la historia de El pastor mentiroso de las fábulas de Esopo. Representa a un pastor encontrándose con un lobo feroz”. Programa utilizado: Runway.

Enlace al Video: <https://youtu.be/Tqcp1Dzyf8>

- **Anexo 9.** Propuesta didáctica.

Título: “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración infantil”

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Autoría: Paula Delgado Hernández

Tipo de situación de aprendizaje: Tareas.

Estudio: 5º Educación Primaria
6º Educación Primaria

Área/Materia: Educación Artística

IDENTIFICACIÓN

Sinopsis:

La Situación de Aprendizaje actual se ha basado en una secuencia de cuatro proyectos, con 9 actividades a desarrollar en total, en donde se plantea la creación de un producto final, siendo este un libro silente (en el 1º Proyecto), un Fanzine (en el 2º proyecto), un Fotolibro (en el 3º proyecto) y un Chapbook (en el 4º proyecto), por medio de actividades progresivas y escalonadas, mediante las cuales se profundice en la reflexión de la ilustración como herramienta narrativa y en los diversos tipos/estilos existentes de la misma. Así, se propone una enseñanza guiada y práctica, mediante la que el alumnado investigue, cree y experimente con las herramientas digitales y plásticas para elaborar su producto final.

Así pues, la Situación de Aprendizaje quedaría desglosada de la siguiente manera:

1º Proyecto: *Creación libro silente.*

- Práctica 1. Investigación de estilos de ilustración.
- Práctica 2. Creación de personajes y escenario.
- Práctica 3. Desarrollo de la trama visual.
- Práctica 4. Experimentación con técnicas artísticas.
- Práctica 5. Sesiones de crítica y retroalimentación (de carácter colectivo y Semanales).

- Práctica 6. Publicación del libro silente.

2º Proyecto: *Creación Fanzine.*

- Práctica 1.

3º Proyecto: *Creación Fotolibro.*

- Práctica 1.

4º Proyecto: *Creación Chapbook.*

- Práctica 1.

Lo que se aspira con estas actividades planteadas, es decir, con esta Situación de Aprendizaje es conseguir y fomentar en el alumnado un correcto aprendizaje sobre la ilustración infantil, con la finalidad de que estos aprendan o consoliden las ideas fundamentales para experimentarlo, conocerlo y aplicarlo en sus futuros productos artísticos. En este proyecto se intenta planificar actividades que promuevan mediante el uso adecuado de técnicas y herramientas artísticas, la adquisición de información sobre los estilos artísticos existentes del entorno cultural del alumnado (más concretamente la ilustración); hábitos creativos y experimentales del empleo de materiales físicos y digitales como método de expresión; y un modelo de pensamiento basado en la fomentación de la concienciación artística, donde prime la autocrítica y autodesarrollo personal.

De esta manera, el alumnado será capaz de tener una creciente motivación por la asignatura de Educación Artística, por medio de la realización de actividades innovadoras, motivadoras y aportadoras de múltiples recursos artísticos y digitales de apoyo, que brindarán al alumnado un aprendizaje secuencial sobre la ilustración infantil en el ámbito literario y narrativo (más concretamente el álbum silente, el fanzine, el fotolibro y el chapbook), beneficioso para este y para su proceso de adquisición de conocimientos, fomentando así la muestra del interés por parte del alumnado ya no solo en la área anteriormente mencionada, sino también en las diversas áreas de estudio. Así pues, el proyecto ideado está planteado para que el profesorado de Educación Artística colabore con el de otras disciplinas como las artes audiovisuales y lingüísticas, de manera que se trabajen aspectos de una asignatura en la otra, produciéndose de esta manera un proceso de interdisciplinariedad que estimulará al alumnado a un camino de autonomía y autodescubrimiento de saberes, al comprobar que los conocimientos de un área son aplicables en otras. Por ende, se trabajará la motivación del alumnado a base de centros de interés comunes (a partir de un centro de interés principal -la ilustración infantil-, tratado en la asignatura perteneciente a la rama artística y que, a su vez, den cabida a ser planteadas en otras asignaturas), que resultan por parte de él/la docente, en resolver problemas y dudas que le surgen al alumnado con respecto a las actividades realizadas en el proyecto planteado.

En esta Situación de Aprendizaje el alumnado aprenderá de manera general un correcto desarrollo de sus capacidades cognitivas, con la finalidad de comprobar que el alumnado es capaz de identificar, analizar y emplear la ilustración de manera correcta en el producto artístico a crear -el álbum ilustrado, el fanzine y el fotolibro-, fomentando en el alumnado la motivación por la realización de investigaciones personales, a través de las cuales puedan visibilizar el empleo de la ilustración relacionada con la narrativa y su aplicación técnica, en donde resultará de gran valor que el alumnado desarrolló hábitos por medio de los cuales evalúe, valore, proteja y muestre actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural, referente a ilustradores españoles, facilitando su empoderamiento como agente de cambio social, por medio de sesiones/actividades en donde el alumnado poseerá el rol activo de su propio aprendizaje, a través de un continuo proceso de ensayo-error, donde el/la docente se presentará como un guía al cual acudir en busca de ayuda.

Justificación:

La presente Situación de Aprendizaje se planifica para el alumnado de quinto y sexto de primaria. En su elaboración, se ha tenido en cuenta todo lo recogido en el Decreto 211/2022, de 10 de noviembre (referente a la LOMLOE), en concreto, el currículo que aquí nos atañe, que es el de Educación Artística para la etapa de Educación Primaria, lo encontramos en el BOC nº 231, de 23 de noviembre (2022), teniendo en cuenta la competencia específica número 4, de 3º Ciclo de Primaria, que hace referencia a *“Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.”*, en el que se trabajarán los contenidos:

1. *“Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad, para desarrollar la creatividad y el sentido emprendedor.”*
2. *“Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, con actitud abierta y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas, con el fin de desarrollar la aceptación y comprensión del trabajo cooperativo.”*
3. *“Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y ajenas, como estrategia para el desarrollo de la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.”*

La forma de trabajar que propongo también aborda la competencia número 2, del 3º Ciclo de Primaria (como medio para la implementación del criterio mencionado con anterioridad), el cual hace referencia a *“Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.”*. Asimismo, se trabajará el criterio de evaluación 3.1, perteneciente a la competencia número 3, de dicho ciclo de primaria, el cual alude a *“Experimentar con los elementos de los distintos lenguajes e instrumentos artísticos, con creatividad y actitud crítica y abierta, con el fin de entender sus posibilidades comunicativas y expresivas.”*.

De esta manera, se promueve el trabajo y la creación de unos hábitos artísticos y culturales, que posibilite un crecimiento sano y correcto de las artes que favorezcan el desarrollo del alumnado como agente creativo, por medio de la elaboración y realización de la correspondiente Situación de Aprendizaje, dado que lo he enfocado desde un punto de vista transversal, en el que no solo se contribuye a la evolución madura en diferentes aspectos del alumnado (mejora: cognitiva, artística, académica, mental, entre otras), sino que también contribuye a la mejora emocional del mismo por medio de sus manifestaciones artístico/visuales.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

En su elaboración, se ha tenido en cuenta todo lo recogido en el Decreto 211/2022, de 10 de noviembre (referente a la LOMLOE), en concreto, el currículo que aquí nos atañe, que es el de Educación Artística para la etapa de Educación Primaria, lo encontramos en el BOC nº 231, de 23 de noviembre (2022). Se han concretado las competencias y criterios referentes al tercer ciclo de Educación Primaria.

Competencia específica:

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
2	Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	CCL2, CCL3, CD1, CD4, CPSAA3, CPSAA4, CCEC1, CCEC2
3	Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	CCL1, CP3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
4	Participar en el diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo funciones para lograr un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4

Criterios de evaluación:

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
2.1.	Seleccionar y aplicar estrategias para buscar información sobre manifestaciones culturales y artísticas, mediante canales y medios de acceso, individual y cooperativa, para desarrollar un pensamiento propio, autoconfianza y trabajar en equipo.	CCL2, CCL3, CD1, CD4, CPSAA3, CPSAA4, CCEC1, CCEC2

3.1.	Experimentar con los elementos básicos de los distintos lenguajes e instrumentos artísticos, con creatividad y actitud abierta, con el fin de entender sus posibilidades comunicativas y expresivas.	CCL1, CP3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4
4.1.	Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad, para desarrollar la creatividad y el sentido emprendedor.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4
4.3.	Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y ajenas, como estrategia para el desarrollo de la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA/CONCRECIÓN

Modelos De enseñanza: Enseñanza Directa.

Fundamentos metodológicos:

En este proyecto se busca hacer uso del enfoque pedagógico denominado *Flipped Classroom* o clase invertida, puesto que las actividades planteadas buscan que la instrucción directa se realice fuera del aula y se utilice el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos y de motricidad fina de mayor complejidad, en las que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente. Así pues, decidí hacer uso de dicho enfoque puesto que considero que aborda el objetivo que quiero conseguir en dicho proyecto, ya que el uso del enfoque mencionado mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje realizando, fuera del aula: actividades de aprendizaje sencillas (observar, memorizar, resumir, etc.); y, en el aula: actividades más complejas (razonar, examinar, priorizar, argumentar, proponer, etc.) que requieren la interacción entre iguales y la ayuda del docente como facilitador.

De esta manera, apreciamos como tanto el/la docente como el alumnado en un enfoque de clase invertida poseerán un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, según Tourón y Santiago en su artículo titulado: “*El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela.*”, los roles que llevarán a cabo cada uno de los agentes implicados en dicho proceso de enseñanza-aprendizaje, son los siguientes:

Con respecto al **rol del docente** en cada una de las actividades planteadas bajo un enfoque de clase invertida, este:

- Prepara las actividades diversas y enriquecedoras desarrolladas con anterioridad.

- Anticipa dónde los estudiantes tendrán dificultades.
- Tendrá un rol de guía y orientador (con relación al proceso de feedback y micro-lecciones).
- Realiza explicaciones adicionales, proporciona más recursos y supervisa los trabajos.
- Continúa guiando al alumnado hacia un aprendizaje más profundo.

Por otro lado, con respecto al **rol del alumnado** en cada una de las actividades planteadas bajo un enfoque de clase invertida, estos:

- Son guiados por un módulo que pregunta y recopila respuestas.
- Tienen preguntas concretas en mente para orientar su aprendizaje.
- Desarrollan las competencias que se supone deben adquirir por medio de trabajos de distinta dificultad.
- Continúan aplicando sus conocimientos con mayor profundidad tras las recomendaciones del profesor.
- Buscan ayuda para solventar las áreas que les cuestan más (más débiles).

En cuanto al **enfoque evaluativo** establecido para este proyecto, he optado por plantear dos tipos de evaluación según el agente: la autoevaluación porque se realizarán rúbricas individuales (Recurso 2) para comprender el esfuerzo del alumnado mediante su clasificación numérica con su respectiva justificación, al final de cada actividad; y la heteroevaluación, ya que debe existir una intervención del/la docente, al corregir los productos finales de aprendizaje, participación y demás, mediante una rúbrica (Recurso 2), en las sesiones que nos atañen.

Se hará sumamente, ya que así se refleja la evolución y maduración en las facetas del alumnado, mientras se realiza la Situación de Aprendizaje. En este proyecto se realizará una rúbrica autoevaluativa al terminar todas las actividades planificadas en el mismo, que determinarán una media de calificación, solo para que el/la docente conozca en qué punto se encuentra un alumno, en cuanto a sus capacidades, la nota obtenida en estas rúbricas es orientativa para el/la docente (el/la docente es el único que podrá visualizar las respuestas de dicha rúbrica), se utilizará como apoyo orientativo y comparativo para evaluación oficial de la asignatura. Asimismo, para poder evaluar positivamente la participación del alumnado y la implicación del mismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el/la docente llevará a cabo un diario de clase (Recurso 3) en el que recoja dicha información adicional, para la valoración de los aspectos más diarios como apoyo para ver la evolución del alumnado y su constancia en la actividad.

.Por último, en cuanto a la **diversidad** posible en el grupo-clase, podemos apreciar que las actividades planeadas a desarrollar no tendrían impedimento para el alumnado con diversidad intelectual (inferior o superior), ya que si tenemos un alumno con capacidades intelectuales inferiores se realizará la actividad de manera normal, pero con una mayor implicación del docente cuando dicho alumno trabaje con ayuda/apoyo de su grupo-clase, con la finalidad de que no se retrase su proceso de aprendizaje con respecto al resto de alumnos. Por otro lado, en el caso de que tengamos un alumno con capacidades intelectuales superiores se llevará a cabo la actividad de manera normal, pero con unas mini-actividades o roles interactivos (ej: encargado del material artístico, supervisor de que se mantenga silencio en el aula...) (Recurso 4) que dicho alumno desempeñe en su grupo-clase, con la finalidad de evitar perder la motivación de este al realizar la actividad diseñada. Mismamente, en el caso de que encontramos en el aula con un alumnado con *diversidad motriz* (necesidad de un vehículo o herramienta para su desplazamiento), podemos apreciar que este realizaría con normalidad la actividad diseñada. Por ende, afirmamos que el profesorado no tendría que adaptar las actividades planteadas, puesto que estas debido a la sencillez de estas promueven la inclusión de todo el alumnado.

Por último, si nos encontramos alumnado con *dificultades auditivas o visuales*, tendremos que: en la primera diversidad, reforzar las explicaciones del trabajo con elementos visuales/escritos (pictogramas), realizando una presentación o ficha escrita (puede servir la presentación de la actividad referente al Recurso 0); y en la segunda diversidad, a través de un pantalla adaptada o algún recurso informático, como lectores de textos, por ejemplo (Recurso 5), o la presencia de el/la docente en su extremo para la lectura de la explicación de la misma.

1º Proyecto: “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Álbum Silente”

Secuencia de actividades (Título y descripción)

En esta **primera** actividad se dedicarán los primeros 10 minutos a realizar la [presentación en Canva](#) (Recurso 0) explicando en qué consiste el proyecto por parte de el/la docente, abordando qué va a aprender el alumnado y para qué, el desarrollo que se va a llevar y cómo se va a evaluar, con la finalidad de que el alumnado conozca las herramientas de evaluación (rúbricas, orientaciones para el grado de desarrollo de las competencias...) que se emplearán.

Seguidamente, esta primera actividad titulada: “*Investigación de estilos de ilustración*”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una [presentación en Canva](#) (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:

- *Explicación de la teoría*: La ilustración infantil y El álbum silente.
- *Explicación de la actividad (individual)*: Asignación aleatoria al alumnado, por parte del docente, de un estilo referente a la ilustración infantil (collage, acuarelas, lápices de colores, digital, tinta y plumilla), para su posterior investigación individual por parte del alumnado.
- *Explicación de la actividad (grupal)*: Agrupamiento del alumnado según el estilo asignado, para hacer una presentación grupal sobre la información recogida a nivel individual.
- *Agrupación*: Trabajo Individual y Trabajo en pequeños grupos (4-5 personas).
- *Guión del trabajo*: El trabajo debe de realizarse en una herramienta digital como presentación, pudiendo incluir cualquier otro material o recurso que le surja de interés presentar al alumnado.
- *Presentación de los trabajos*: Una vez realizada las presentaciones, se expondrá para que el alumnado descubra y profundice en los diversos estilos de ilustración a usar en la creación de su álbum silente.

Por ende, ya habiendo abordado en esta actividad el tema a trabajar en el motivo de dicho proyecto, el cual sería introducir el concepto de la ilustración infantil en el alumnado, en referencia al álbum silente y las bases fundamentales para la creación de esta. Se procedería a realizar la segunda actividad.

Productos / instrumentos de evaluación	CE	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación. - Exposición oral. <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividades, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE. 2.1. - CE. 4.1. - CE. 4.3. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual. - Pequeños grupos. (4-5 personas) 	2-3 sesiones	<p>Recurso 0: Presentación en Canva (guión metodológico de proyecto).</p> <p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Recursos digitales (tablets,..). 	Aula	El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.

Recurso 0: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de proyecto).

Imagen 1:



Imagen 2:

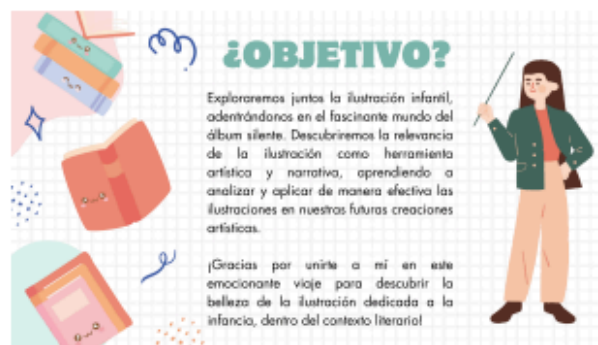


Imagen 3:

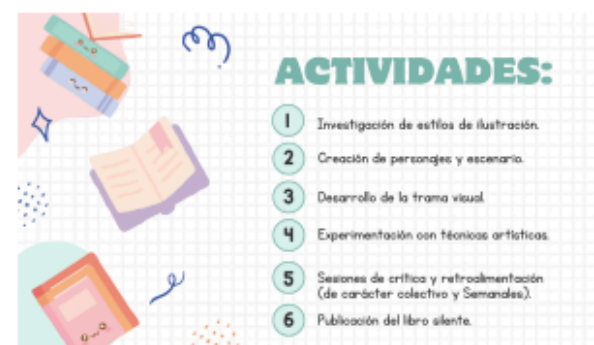


Imagen 4:



Imagen 5:

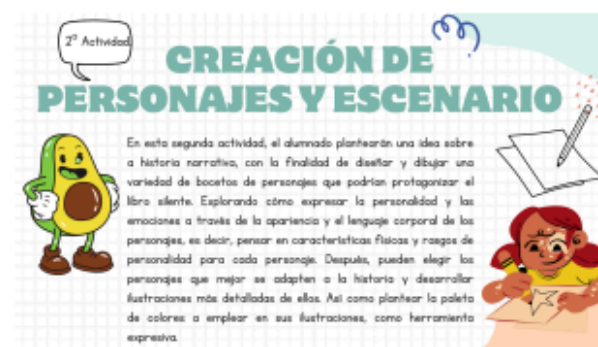


Imagen 6:



Imagen 7:

4ª Actividad

EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS

En esta cuarta actividad, el alumnado dedicará tiempo a experimentar con diferentes técnicas artísticas, como acuarela, lápices de colores, tinta, etc. Pueden crear muestras de cada técnica y discutir cómo podrían usarlas para las ilustraciones del libro silente, explorando así, cómo cada técnica puede utilizarse para transmitir diferentes estados de ánimo y atmósferas.

En este caso, trabajarán con el estilo asignado en la primera actividad, pero pudiendo elegir combinarlo con otras técnicas que mejor se adapten a la historia y comenzar a trabajar en las ilustraciones, a fin de desarrollar en ellos un espíritu innovador y personal en sus creaciones artísticas.

Imagen 8:

5ª Actividad

SESIONES DE CRÍTICA Y RETROALIMENTACIÓN

Después de completar algunas ilustraciones, el alumnado organizará sesiones de crítica y retroalimentación donde compartirán sus trabajos con sus compañeros. Estas se realizarán una vez por semana en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Podrán discutir lo que les gusta de cada ilustración y ofrecer sugerencias constructivas para mejorar. Esto les ayudará a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a mejorar sus habilidades artísticas.

Imagen 9:

6ª Actividad

PUBLICACIÓN DEL LIBRO SILENTE

Una vez que todas las ilustraciones estén completas, el alumnado trabajará conjuntamente para terminar el libro silente. Diseñarán la portada y el diseño interior, asegurándose de que las ilustraciones estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del libro y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

Cabe resaltar, que se realizará una presentación del álbum silente realizado donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las técnicas utilizadas, La narrativa visual, Los/as ilustradores/as en los que se inspiraron, El diseño de personajes, La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

Imagen 10:

ENFOQUE EVALUATIVO

En cuanto al enfoque evaluativo establecido para estos proyectos, hemos optado por plantear dos tipos de evaluación según el agente por medio de rúbricas:

- la autoevaluación (Alumno).
- la heteroevaluación (Docente).

→ Esto se llevará a cabo de forma sumativa.

Imagen 11:

SE EVALUARÁ:

- Producto final
- Originalidad y Creatividad
- Presentación oral de las obras artísticas
- Participación/Actividad Activa
- Comprensión de la ilustración en la puesta en práctica.
- Uso de los recursos artísticos (técnicas y habilidades)

Imagen 12:

¡Comencemos!

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



Imagen 6:



Imagen 7:

¿Cómo elaboramos un álbum silente?

Para elaborar un álbum silente, tendremos que desarrollar:

- ✓ Concepto o historia.
- ✓ Planificación visual.
- ✓ Estilo de ilustración.
- ✓ Materiales.
- ✓ Creatividad y expresión.
- ✓ Cohesión narrativa.




Imagen 8:

¡Manos a la obra!



Imagen 9:

Actividad Individual

Reparto de estilos de ilustración infantil

(collage, escenas, lápices de colores, digital, tinta y plumón)

Investigación

Deberán de realizar una investigación sobre el estilo asignado.

Apartado a desarrollar:

- Descripción y características del material que se emplea.
- Referencias de ilustradores que trabajen con ese material.
- Ejemplos prácticos del carácter expresivo de material.
- Y cualquier otro apartado que a resultado relevante al alumnado.



Imagen 10:

Actividad Grupal

Agrupación por grupos

Del alumnado con el mismo estilo asignado.

Puesta en común y Presentación

Deberán de realizar una puesta en común conjunta sobre el estilo asignado, para realizar una presentación que se presentará a resto de compañeros.



Imagen 11:

¡Gracias!



<p>Secuencia de actividades (Título y descripción)</p>	<p>Esta segunda actividad titulada: “<i>Creación de personajes y escenario</i>”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una presentación en Canva (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Explicación de la teoría</i>: Los personajes y el escenario de una historia. - <i>Explicación de la actividad</i>: Realización de un esquema visual de la historia, identificando las escenas clave y cómo se desarrollará la historia a través de las ilustraciones. Pueden utilizar bocetos simples o collages de revistas para representar cada escena y discutir cómo se conectarán para contar la historia completa. - <i>Agrupación</i>: Trabajo en pequeños grupos (4-5 personas). - <i>Guión del trabajo</i>: El trabajo debe de realizarse en hojas DN4. - <i>Presentación de los trabajos</i>: Una vez realizados los bocetos y el diseño de personajes y escenario, se realizará una breve presentación a el/a docente, con la finalidad de que este/a aprecie el funcionamiento del grupo y los logros obtenidos por los mismos. <p>Para terminar, ya habiendo abordado en la segunda actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación de ilustraciones de carácter infantil, siendo estos los personajes y el escenario de su obra literaria. Se procedería a realizar la tercera actividad. Así como para proporcionarles un feedback.</p>					
<p>Productos / instrumentos de evaluación</p>	<p>CE</p>	<p>Agrupamientos</p>	<p>Sesiones</p>	<p>Recursos</p>	<p>Espacios</p>	<p>Observaciones</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Ilustración de los personajes. - Ilustración de escenario. <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividades, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>CE. 3.1.</i> - <i>CE. 4.1.</i> - <i>CE. 4.3.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pequeños grupos. (4-5 personas) 	<p>2-3 sesiones</p>	<p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. 	<p>Aula</p>	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p>
---	---	---	---------------------	---	-------------	---

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:

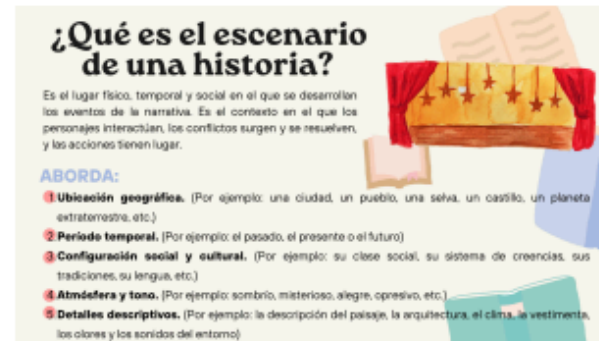


Imagen 4:



Imagen 5:



Imagen 6:



<p align="center">Secuencia de actividades (Título y descripción)</p>	<p>Esta tercera actividad titulada: “<i>Desarrollo de la trama visual</i>”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una presentación en Canva (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Explicación de la teoría:</i> Qué es la trama visual. - <i>Explicación de la actividad:</i> Realización de un esquema visual de la historia, identificando las escenas clave y cómo se desarrollará la historia a través de las ilustraciones. Pueden utilizar bocetos simples o collages de revistas para representar cada escena y discutir cómo se conectarán para contar la historia completa (Diseño de Storyboard). - <i>Agrupación:</i> Trabajo en pequeños grupos (4-5 personas). - <i>Guión del trabajo:</i> El trabajo debe de realizarse en hojas DN4. - <i>Presentación de los trabajos:</i> Una vez realizados los bocetos y el diseño de la trama visual, se realizará una breve presentación a el/a docente, con la finalidad de que este/a aprecie el funcionamiento del grupo y los logros obtenidos por los mismos. Así como para proporcionarles un feedback. <p>Para terminar, ya habiendo abordado en la tercera actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación de ilustraciones de carácter infantil, siendo estos la composición de los elementos ilustrativos a emplear en la creación de su obra literaria. Se procedería a realizar la cuarta actividad.</p>					
	<p align="center">Productos / instrumentos de evaluación</p>	<p align="center">CE</p>	<p align="center">Agrupamientos</p>	<p align="center">Sesiones</p>	<p align="center">Recursos</p>	<p align="center">Espacios</p>

<p>- Trama visual (Storyboard).</p> <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividades, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<p>- <i>CE. 3.1.</i> - <i>CE. 4.1.</i> - <i>CE. 4.3.</i></p>	<p>- Pequeños grupos. (4-5 personas)</p>	<p>2-3 sesiones</p>	<p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. 	<p>Aula</p>	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p>
---	--	---	---------------------	---	-------------	---

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



**Secuencia de actividades
(Título y descripción)**

Esta **cuarta** actividad titulada: “*Experimentación con técnicas artísticas*”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una [presentación en Canva](#) (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:

- *Explicación de la teoría:* Tipos de técnicas a experimentar en la creación de las ilustraciones (collage, acuarela, digital, lápices de colores, tinta y plumilla), junto con casos prácticos.
- *Explicación de la actividad:* El alumnado dedicará tiempo a experimentar con diferentes técnicas artísticas, como acuarela, lápices de colores, tinta, etc. El alumnado creará muestras de cada técnica y discutirá cómo podrían usarlas para las ilustraciones del libro silente, explorando así, cómo cada técnica puede utilizarse para transmitir diferentes estados de ánimo y atmósferas.

En este caso, trabajarán con el estilo asignado en la primera actividad, pero podrán combinarla con otras técnicas mejor adaptadas a la historia y comenzar a trabajar en las ilustraciones, para desarrollar en ellas un espíritu innovador y personal en sus creaciones artísticas.

- *Agrupación:* Trabajo en pequeños grupos (4-5 personas).
- *Guión del trabajo:* El trabajo debe de realizarse en hoja DN4 o cualquier otro papel especializado para cada material.
- *Presentación de los trabajos:* Una vez realizada la experimentación de las técnicas y a aplicación de las elegidas en los diversos bocetos previamente diseñados, se realizará una breve presentación a el/a docente, con la finalidad de que este/a aprecie el funcionamiento del grupo y los logros obtenidos por los mismos. Así como para proporcionarles un feedback.

Para terminar, ya habiendo abordado en la cuarta actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación de ilustraciones de carácter infantil, siendo estos los materiales y las técnicas a emplear en la creación de las ilustraciones de su obra literaria. Se procedería a realizar la quinta actividad.

**Productos / instrumentos de
evaluación**

CE

Agrupamientos

Sesiones

Recursos

Espacios

Observaciones

<p>- Ilustraciones realizadas con la/s técnica/s artística/s.</p> <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividades, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<p>- CE. 3.1. - CE. 4.1. - CE. 4.3.</p>	<p>- Pequeños grupos. (4-5 personas)</p>	<p>2-3 sesiones</p>	<p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. 	<p>Aula</p>	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p> <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para trabajar el estilo digital de la ilustración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autodesk Sketchbook, Sketchpad, Krita, Medibang, FireAlpaca, Art Weaver, Gimp y Inkscape. <p>Asimismo, se le proveerá de las siguientes Inteligencias Artificiales (IA)*:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Firefly, Simplified, Dall.e, Bing - Microsoft Designer, Lexica Art, Ideogram, PicFinder.Ai, Leonardo.Ai y DreamStudio. <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para trabajar el estilo fotográfico (collage) de la ilustración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, befunky, Pixlr Suite, Fotor, Iloveimg, Picsart y Phtoroom. <p>*Dichos recursos son accesibles, online y gratuitos.</p>
---	---	--	---------------------	---	-------------	--

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



Imagen 6:



Imagen 7:



Imagen 8:



Imagen 9:



Imagen 10:



<p>Secuencia de actividades (Título y descripción)</p>	<p>Esta quinta actividad titulada: “<i>Sesiones de crítica y retroalimentación</i>”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una presentación en Canva (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Explicación de la teoría:</i> En qué consistirán las sesiones de crítica y retroalimentación. - <i>Explicación de la actividad:</i> Realización de sesiones semanales, una vez por semana en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, mediante las cuales se presentará los avances semanales de cada grupo, a fin de discutir y dialogar sobre los aspectos positivos y mejorables, así como ofrecer sugerencias constructivas para mejorar el trabajo realizado. - <i>Agrupación:</i> Trabajo en gran grupo (Toda la clase). - <i>Guión del trabajo:</i> El trabajo debe de presentarse físicamente y fundamentar las decisiones creativas tomadas para cada apartado. - <i>Presentación de los trabajos:</i> Cada grupo presentará semanalmente el trabajo realizado en cada semana, argumentando el porqué de sus decisiones creativas al resto de compañeros, con la finalidad de recibir un feedback de los mismos. <p>Para terminar, ya habiendo abordado en la quinta actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación de ilustraciones de carácter infantil, siendo este basado en la autocrítica y argumentación en sus procesos creativos a la hora de diseñar sus ilustraciones en la creación de su obra literaria. Se procedería a realizar la sexta actividad.</p>					
<p>Productos / instrumentos de evaluación</p>	<p>CE</p>	<p>Agrupamientos</p>	<p>Sesiones</p>	<p>Recursos</p>	<p>Espacios</p>	<p>Observaciones</p>

<p>- Presentación del proceso creativo.</p> <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividades, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<p>- CE. 3.1. - CE. 4.1. - CE. 4.3.</p>	<p>- Gran grupo. (Toda la clase)</p>	<p>3-4 sesiones</p>	<p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. 	<p>Aula</p>	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p> <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para realizar la presentación digital sobre la creación de su álbum silente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, Power Point, Genially, Google Presentaciones, Visme y Prezi. <p>*Dichos recursos son accesibles, online y gratuitos.</p>
---	---	---	---------------------	---	-------------	---

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



**Secuencia de actividades
(Título y descripción)**

Esta **sexta** actividad titulada: “*Publicación del libro silente*”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una [presentación en Canva](#) (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:

- *Explicación de la teoría:* Pautas para publicar un libro silente.
- *Explicación de la actividad:* El alumnado seguirá las pautas explicadas por el/la docente para terminar el libro silente. Diseñarán la portada y el diseño interior, asegurándose de que las ilustraciones estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del libro y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

El alumnado presentará el álbum silente realizado donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las técnicas utilizadas, La narrativa visual, Los/as ilustradores/as en los que se inspiraron, El diseño de personajes, La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

- *Agrupación:* Trabajo en pequeños grupos (4-5 personas).
- *Guión del trabajo:* El trabajo debe de realizarse en un formato de álbum silente y una presentación digital.
- *Presentación de los trabajos:* Una vez realizado el álbum silente y la presentación, se publicará la obra al resto de compañeros, para que el/la docente evalúe el producto final del proyecto.

Así pues, ya habiendo abordado en la sexta actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación artística de obras propias, siendo esta las ilustraciones creadas dentro de su álbum silente. Se procedería a dar por terminado el primer proyecto diseñado dentro del aula. Así, esta última actividad se propone como una vuelta a la calma y presentación del producto creado con esfuerzo en el proyecto, que busca con el trabajo grupal del alumnado un espacio relajado y tranquilo, donde fomentar su creatividad y en donde consigan establecer lazos con las artes, explicando a sus compañeros su proceso creativo, entre otros aspectos.

<p>Productos / instrumentos de evaluación</p>	<p>CE</p>	<p>Agrupamientos</p>	<p>Sesiones</p>	<p>Recursos</p>	<p>Espacios</p>	<p>Observaciones</p>
--	------------------	-----------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	-----------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Presentación. - Exposición oral. - Álbum silente. <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividades, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>CE. 3.1.</i> - <i>CE. 4.1.</i> - <i>CE. 4.3.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pequeños grupos. (4-5 personas) 	<p>2-3 sesiones</p>	<p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. - Recursos digitales (tablets,...) 	<p>Aula</p>	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p> <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para realizar la composición final de su álbum silente para su publicación física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lulu, Canva, Flipsnack, Visme, Vista create, Flipping book y Wix. <p>*Dichos recursos son accesibles, online y gratuitos.</p>
---	---	---	---------------------	---	-------------	---

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



2º Proyecto: “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Fanzine”

Secuencia de actividades (Título y descripción)

Antes de empezar este proyecto, se dedicarán los primeros 10 minutos a realizar la [presentación en Canva](#) (Recurso 0) explicando en qué consiste el proyecto por parte de el/la docente, abordando qué va a aprender el alumnado y para qué, el desarrollo que se va a llevar y cómo se va a evaluar, con la finalidad de que el alumnado conozca las herramientas de evaluación (rúbricas, orientaciones para el grado de desarrollo de las competencias...) que se emplearán.

Esta actividad titulada: “*Creación de un Fanzine*”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una [presentación en Canva](#) (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:

- *Explicación de la teoría:* El Fanzine (concepto) y los pasos a seguir para crear un Fanzine.
- *Explicación de la actividad:* El alumnado seguirá las pautas explicadas por el/la docente para crear un Fanzine. Diseñarán la portada, presentación, contraportada y el diseño interior, asegurándose de que las ilustraciones estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del fanzine y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.
- *Agrupación:* Trabajo Individual.
- *Guión del trabajo:* El trabajo debe de realizarse en un formato DN4.
- *Presentación de los trabajos:* Una vez realizado el Fanzine, se publicará la obra al resto de compañeros, para que el/la docente evalúe el producto final del proyecto.

De esta manera, el alumnado realizará una presentación del Fanzine realizado donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las técnicas utilizadas, La narrativa visual, Los Fanzines en los que se inspiraron, El diseño y estructura utilizado, La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

Así, ya abordado en esta actividad otro motivo del proyecto, que sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación artística de obras propias, siendo esta las ilustraciones creadas en un Fanzine como medio artístico innovador y alternativo. Se procedería a dar por

	terminado el segundo proyecto diseñado dentro del aula. Así, esta actividad se propone como presentación del producto creado con esfuerzo en el proyecto, que busca con trabajo individual del alumnado un espacio relajado y tranquilo, donde fomentar su creatividad y en donde consigan establecer lazos con las artes, explicando a sus compañeros su proceso creativo, entre otros aspectos.					
Productos / instrumentos de evaluación	CE	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación. - Exposición oral. - Fanzine. <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividad, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE. 3.1. - CE. 4.1. - CE. 4.3. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individual. 	3-5 sesiones	<p>Recurso 0: Presentación en Canva (guión metodológico de proyecto).</p> <p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. - Recursos digitales (tablets,...) 	Aula	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p> <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* de diseño de Fanzine, para la creación de un Fanzine digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Publuu, Canva, Visme y Vista create. <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para realizar la presentación digital sobre la creación de su Fanzine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, Power Point, Genially, Google Presentaciones, Visme y Prezi. <p>*Dichos recursos son accesibles, online y gratuitos.</p>

Recurso 0: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de proyecto).

Imagen 1:



Imagen 2:

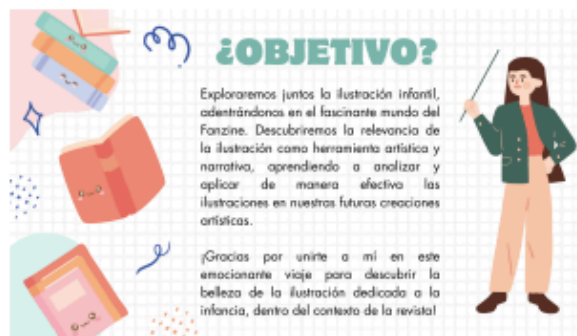


Imagen 3:



Imagen 4:

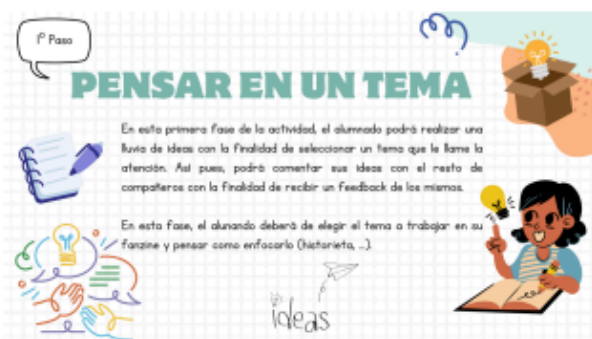


Imagen 5:

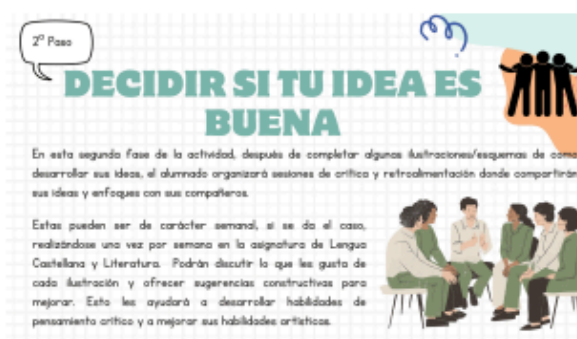



Imagen 6:



Imagen 7:

DESARROLLO DE LA TRAMA VISUAL

5º Paso.



En esta cuarta fase de la actividad, el alumno trabajará para crear un esquema visual de la historia, identificando las escenas clave y cómo se desarrollará la historia a través de las ilustraciones. Pueden utilizar bocetos simples o collages de revistas para representar cada escena y discutir cómo se conectarán para contar la historia completa.

Usando el esquema visual creado previamente, los estudiantes pueden crear storyboards detallados para cada página del Fanzine. En cada cuadro, pueden dibujar una miniatura de la ilustración junto con notas sobre la composición, el color y cualquier detalle importante que necesiten recordar al crear la ilustración final.

Imagen 8:

PRESENTACIÓN DEL FANZINE

5º Paso.




Una vez que todas las ilustraciones estén completas, el alumno trabajará para terminar el Fanzine. Revisarán y corregirán, la portada y el diseño interior, asegurándose de que las ilustraciones estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del Fanzine y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

Cabe resaltar, que se realizará una presentación del fanzine realizada donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las técnicas utilizadas, La narrativa visual, Los Fanzines en los que se inspiraron, El diseño y formato utilizado, La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

Imagen 9:

ENFOQUE EVALUATIVO



En cuanto al enfoque evaluativo establecido para estos proyectos, hemos optado por plantear dos tipos de evaluación según el agente por medio de rúbricas:

- la autoevaluación (Alumno).
- la heteroevaluación (Docente).

→ Esto se llevará a cabo de forma sumativa.

Imagen 10:

SE EVALUARÁ:



- Producto final
- Originalidad y Creatividad
- Presentación oral de las obras artísticas
- Participación/Actitud Activa
- Comprensión de la ilustración en la puesta en práctica.
- Uso de los recursos artísticos (técnicas y habilidades)

Imagen 11:

¡Comencemos!



Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



Imagen 6:



Imagen 7:



Imagen 8:

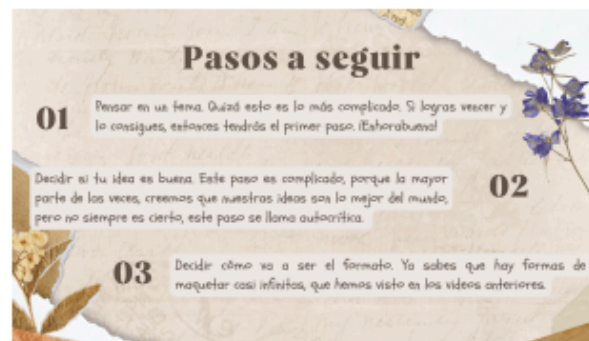


Imagen 9:

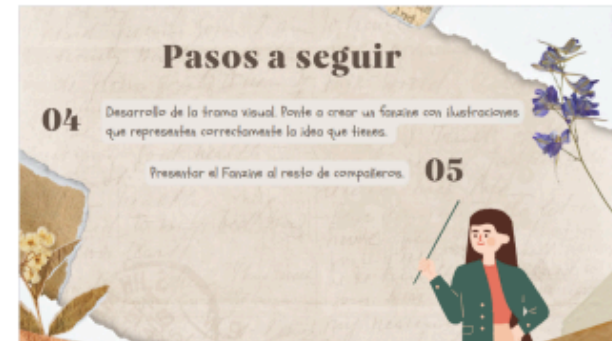


Imagen 10:



3° Proyecto: “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Fotolibro”

Secuencia de actividades (Título y descripción)

Antes de empezar este proyecto, se dedicarán los primeros 10 minutos a realizar la [presentación en Canva](#) (Recurso 0) explicando en qué consiste el proyecto por parte de el/la docente, abordando qué va a aprender el alumnado y para qué, el desarrollo que se va a llevar y cómo se va a evaluar, con la finalidad de que el alumnado conozca las herramientas de evaluación (rúbricas, orientaciones para el grado de desarrollo de las competencias...) que se emplearán.

Esta actividad titulada: “*Creación de un Fotolibro*”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una [presentación en Canva](#) (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:

- *Explicación de la teoría:* El Fotolibro (concepto) y los pasos a seguir para crear un Fotolibro.
- *Explicación de la actividad:* El alumnado seguirá las pautas explicadas por el/la docente para crear un Fotolibro. Diseñarán la portada, contraportada y el diseño interior, asegurándose de que las fotografías* estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del fotolibro y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

*Las fotografías consistirán en fotografías sacadas de ilustraciones infantiles o creaciones propias en relación a la ilustración, pudiendo trabajar con la técnica del collage para una mejora relación de las fotografías en la historia.

- *Agrupación:* Trabajo por Parejas.
- *Guión del trabajo:* El trabajo debe de realizarse en un formato DN5 o DN6.
- *Presentación de los trabajos:* Una vez realizado el Fotolibro, se realizará la publicación de la obra al resto de compañeros, con la finalidad de que el/la docente evalúe el producto final del proyecto.

De esta manera, el alumnado realizará una presentación del Fotolibro realizado donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las técnicas utilizadas, La narrativa visual, Los Fotolibros en los que se inspiraron, El diseño y estructura utilizado, La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

	<p>Así pues, ya habiendo abordado en esta actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación artística de obras propias, siendo esta las ilustraciones creadas y fotografiadas dentro de un Fotolibro, como medio artístico innovador y alternativo. Se procedería a dar por terminado el tercer proyecto diseñado dentro del aula. Así, esta actividad se propone como presentación del producto creado con esfuerzo en el proyecto, que busca con trabajo en parejas del alumnado un espacio relajado y tranquilo, donde fomentar su creatividad y en donde consigan establecer lazos con las artes, explicando a sus compañeros su proceso creativo, entre otros aspectos.</p>					
Productos / instrumentos de evaluación	CE	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación. - Exposición oral. - Fotolibro. <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividad, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE. 3.1. - CE. 4.1. - CE. 4.3. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parejas. 	<p>3-5 sesiones</p>	<p>Recurso 0: Presentación en Canva (guión metodológico de proyecto).</p> <p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el</p>	<p>Aula</p>	<p>El centro brindará al alumnado todo aquel recurso artístico necesario durante la actividad, para que estos experimenten con su creatividad sin limitación.</p> <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para trabajar el diseño fotográfico de la ilustración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, befunky, Pixlr Suite, Fotor, Iloveimg, Picsart y Photoroom. <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para realizar la presentación digital sobre la creación de su Fotolibro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, Power Point, Genially, Google Presentaciones, Visme y Prezi. <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* de diseño de ebooks para realizar la composición final de su Fotolibro para su publicación física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lulu, Canva, Flipsnack, Visme, Vista create, Flipping book y Wix. <p>*Dichos recursos son accesibles, online y gratuitos.</p>

				<p>alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. - Recursos digitales (tablets,...) 	
--	--	--	--	---	--

Recurso 0: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de proyecto).

Imagen 1:



Imagen 2:

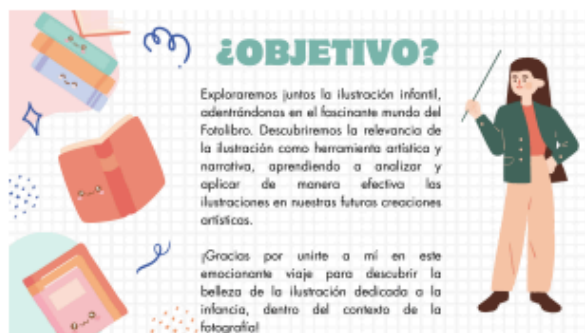


Imagen 3:



Imagen 4:

1º Paso

PENSAR EN UN TEMA

En esta primera fase de la actividad, el alumnado podrá realizar una lluvia de ideas con la finalidad de seleccionar un tema que llame la atención. Así pues, podrá comentar sus ideas con el resto de compañeros con la finalidad de recibir un feedback de los mismos.

En esta fase, el alumno deberá de elegir el tema a trabajar en su Fotolibro y pensar como enfiarlo (historia a contar). Decide sobre el tema o la historia que desea contar a través de tu Fotolibro. Puede ser un viaje, un evento especial, un proyecto fotográfico, o cualquier otra experiencia significativa.

Imagen 5:

2º Paso

SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LAS FOTOGRAFÍAS

En esta segunda fase de la actividad, el alumnado procederá a seleccionar las mejores fotografías que representen su tema o historia (las cuales deberán de ser sacadas de ilustraciones infantiles o ser creaciones propias). Organízalas en secuencia para contar una historia coherente. Descartando las imágenes borrosas o irrelevantes.

En este caso, recuerda que se puede emplear la técnica del collage para guardar relación entre las fotografías escogidas.

Imagen 6:

3º Paso

PLANIFICA EL DISEÑO Y FORMATO

En esta tercera fase de la actividad, el alumnado pensará en el formato a utilizar en la creación de su Fotolibro, pudiendo recurrir a los videos presentados por el/la docente en la explicación teórica del proyecto, o realizando una búsqueda individual y autónoma.

El alumno deberá de elegir el formato a utilizar en su Fotolibro, así como la composición de la misma, apreciando el número de ilustraciones/Fotografías a emplear y el formato de las mismas.

Imagen 7:

4º Paso

ELIGE UNA PLATAFORMA DE CREACIÓN DE FOTOLIBROS

En esta cuarta fase de la actividad, el alumno elegirá plataformas en línea que les permitan crear fotolibros personalizados. Investigando y eligiendo uno que se ajuste a sus necesidades y presupuesto. Algunas opciones populares incluyen: Mi, Canva, Flipbook, Visme, Vista create, Flipping book y Wit.

En caso contrario, si surge el caso, podrán realizarlo de manera física, imprimiendo las fotografías y pegándolas directamente en una cartulina o papel DIN.

Imagen 8:

5º Paso

PRESENTACIÓN DEL FOTOLIBRO

Una vez que todas las ilustraciones estén completas, el alumno trabajará para terminar el Fotolibro. Revisarán y corregirán la portada y el diseño interior, asegurándose de que las ilustraciones/fotografías estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del Fotolibro y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

Cabe resaltar, que se realizará una presentación del fotolibro realizado donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las Memorias utilizadas, La narrativa visual. Los Fotolibros en los que se inspiraron, El diseño y formato utilizado, La creación de storyboard (composición), entre otras que el alumnado crea importante de presentar.

Imagen 9:

ENFOQUE EVALUATIVO

En cuanto al enfoque evaluativo establecido para estos proyectos, hemos optado por plantear dos tipos de evaluación según el agente por medio de rúbricas:

- la autoevaluación (Alumno).
- la heteroevaluación (Docente).

→ Esto se llevará a cabo de forma sumativa.

Imagen 10:



Imagen 11:



Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



Imagen 6:

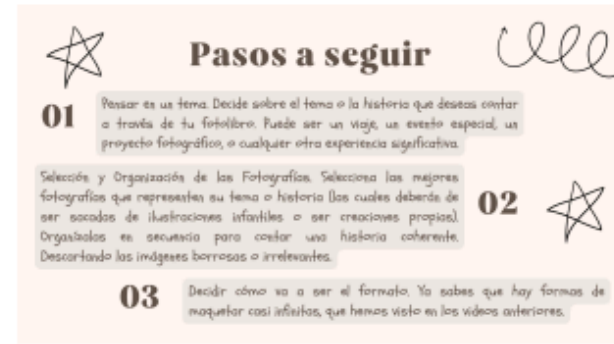


Imagen 7:



Imagen 8:



4º Proyecto: “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Chapbook”

Secuencia de actividades (Título y descripción)

Antes de empezar este proyecto, se dedicarán los primeros 10 minutos a realizar la [presentación en Canva](#) (Recurso 0) explicando en qué consiste el proyecto por parte de el/la docente, abordando qué va a aprender el alumnado y para qué, el desarrollo que se va a llevar y cómo se va a evaluar, con la finalidad de que el alumnado conozca las herramientas de evaluación (rúbricas, orientaciones para el grado de desarrollo de las competencias...) que se emplearán.

Esta actividad titulada: “*Creación de un Chapbook*”, consiste en la presentación por parte de el/la docente de una [presentación en Canva](#) (Recurso 1), que incluirá lo siguiente:

- *Explicación de la teoría:* El Chapbook (concepto) y los pasos a seguir para crear un Chapbook.
- *Explicación de la actividad:* El alumnado seguirá las pautas explicadas por el/la docente para crear un Chapbook. Diseñarán la portada, contraportada y el diseño interior, asegurándose de que las fotografías* estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del chapbook y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

*Las fotografías consistirán en fotografías sacadas de ilustraciones o creaciones propias en relación a la ilustración.

- *Agrupación:* Trabajo por Parejas.
- *Guión del trabajo:* El trabajo debe de realizarse en un formato DN5 o DN6.
- *Presentación de los trabajos:* Una vez realizado el chapbook, se realizará la publicación de la obra al resto de compañeros, con la finalidad de que el/la docente evalúe el producto final del proyecto.

De esta manera, el alumnado realizará una presentación del chapbook realizado donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Las técnicas utilizadas, La narrativa visual, Los chapbooks en los que se inspiraron, El diseño y estructura utilizado, La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

Así pues, ya habiendo abordado en esta actividad otro de los motivos de dicho proyecto, el cual sería fomentar en el alumnado las bases fundamentales de la creación artística de obras propias, siendo esta las ilustraciones creadas y fotografiadas dentro de un chapbook, como medio artístico innovador y alternativo. Se procedería a dar por terminado el cuarto proyecto diseñado dentro del aula. Así pues, esta actividad se propone como presentación del producto creado con esfuerzo a lo largo del proyecto, que busca por medio del trabajo en parejas del alumnado un espacio relajado y tranquilo, donde fomentar su creatividad y en donde consigan establecer lazos con las artes, por medio de la explicación de sus compañeros de su proceso creativo, entre otros aspectos.

Productos / instrumentos de evaluación	CE	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
--	----	---------------	----------	----------	----------	---------------

<ul style="list-style-type: none"> - Presentación. - Exposición oral. - Chapbook. <p>→ La evaluación será la propia realización de las sesiones/actividad, y el análisis del producto final que se busca en esta actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CE. 3.1. - CE. 4.1. - CE. 4.3. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parejas. 	<p>3-5 sesiones</p>	<p>Recurso 0: Presentación en Canva (guión metodológico de proyecto).</p> <p>Recurso 1: Presentación en Canva (guión metodológico de la actividad).</p> <p>Recurso 2: Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.</p> <p>Recurso 3: Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.</p> <p>Recurso 4: Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.</p> <p>Recurso 5: Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material escolar. - Materiales artísticos. - Recursos digitales (tablets,...) 	<p>Aula</p>	<p>El centro se ocupará de brindar al alumnado todo aquel recurso artístico que necesite a lo largo de la actividad, a fin de que estos experimenten con su creatividad sin limitación alguna.</p> <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para trabajar el diseño fotográfico de la ilustración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, befunky, Pixlr Suite, Fotor, Iloveimg, Picsart y Photoroom. <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* para realizar la presentación digital sobre la creación de su chapbook:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva, Power Point, Genially, Google Presentaciones, Visme y Prezi. <p>El profesorado dotará al alumnado de los siguientes recursos* de diseño de ebooks para realizar la composición final de su chapbook para su publicación física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lulu, Canva, Flipsnack, Power Point, Genially, Visme, Vista create, Flipping book y Wix. <p>*Dichos recursos son accesibles, online y gratuitos.</p>
--	--	--	---------------------	--	-------------	--

Recurso 0: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de proyecto).

Imagen 1:



Imagen 2:

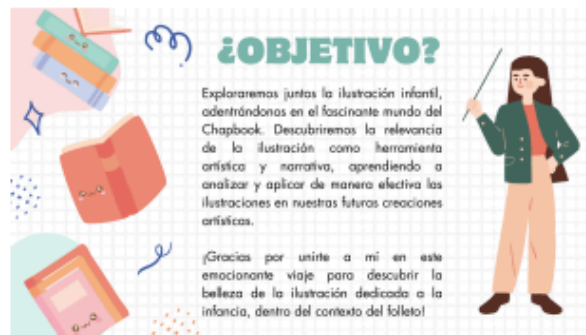


Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:



Imagen 6:



Imagen 7:

ELIGE UNA PLATAFORMA DE CREACIÓN DE CHAPBOOKS

4º Paso.

En esta cuarta fase de la actividad, el alumno elegirá plataformas en línea que les permitan crear chapbooks personalizados. Investigando y eligiendo una que se ajuste a sus necesidades y presupuesto. Algunas opciones populares incluyen Canva, Genially, Publiu, Visme, Power Point y Vista create.

En caso contrario, si surge el caso, podrán realizarlo de manera física, imprimiendo las fotografías y pegándolas directamente en un cartulina o papel DIN.

Imagen 8:

PRESENTACIÓN DEL CHAPBOOK

5º Paso.

Una vez que todas las ilustraciones estén completas, el alumno trabajará para terminar el chapbook. Revisarán y corregirán, la portada y el diseño interior, asegurándose de que las ilustraciones/fotografías estén dispuestas de manera efectiva para contar la historia. Finalmente, pueden imprimir copias del chapbook y organizar una celebración de lanzamiento para compartir su trabajo con la comunidad escolar.

Cabe resaltar, que se realizará una presentación del chapbook realizada donde se destaquen aspectos como: El proceso creativo, Los recursos utilizados, La narrativa visual, Los chapbook en los que se inspiraron, El diseño y formato utilizado. La creación de storyboard (composición), entre otros que el alumnado crea importante de presentar.

Imagen 9:

ENFOQUE EVALUATIVO

En cuanto al enfoque evaluativo establecido para estos proyectos, hemos optado por plantear dos tipos de evaluación según el agente por medio de rúbricas:

- la autoevaluación (Alumno).
- la heteroevaluación (Docente).

→ Esto se llevará a cabo de forma sumativa.

Imagen 10:

SE EVALUARÁ:

- Producto final
- Originalidad y Creatividad
- Presentación oral de las obras artísticas
- Participación/Actitud Activa
- Comprensión de la ilustración en la puesta en práctica.
- Uso de los recursos artísticos (técnicas y habilidades)

Imagen 11:

¡Comencemos!

Recurso 1: [Presentación en Canva](#) (Guión metodológico de la actividad).

Imagen 1:



Imagen 2:



Imagen 3:



Imagen 4:



Imagen 5:

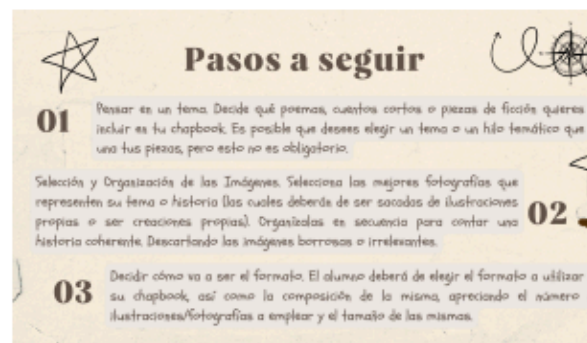


Imagen 6:



Imagen 7:



Recursos adjuntos:

→ Proyecto 1. “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Álbum Silente”

- **Recurso 0:** [Presentación general](#) por parte del profesorado de la SA.
- **Recurso 2:** Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.

**Pondrán a evaluar los mismos criterios para cada agente implicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

- **Recurso 3:** Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.
- **Recurso 4:** Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.
- **Recurso 5:** Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.

- **1º Actividad:** “*Investigación de estilos de ilustración*”

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

- **2º Actividad:** “*Creación de personajes y escenario*”

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

- **3º Actividad:** “*Desarrollo de la trama visual*”

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

- **4º Actividad:** “*Experimentación con técnicas artísticas*”

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

- **5º Actividad:** “*Sesiones de crítica y retroalimentación*”

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

→ **Proyecto 2. “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Fanzine”**

- **Recurso 0:** [Presentación general](#) por parte del profesorado de la SA.
- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).
- **Recurso 2:** Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.

**Pondrán a evaluar los mismos criterios para cada agente implicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

- **Recurso 3:** Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.
- **Recurso 4:** Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.
- **Recurso 5:** Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.

→ **Proyecto 3. “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Fotolibro”**

- **Recurso 0:** [Presentación general](#) por parte del profesorado de la SA.

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

- **Recurso 2:** Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.

**Pondrán a evaluar los mismos criterios para cada agente implicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

- **Recurso 3:** Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.

- **Recurso 4:** Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.

- **Recurso 5:** Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.

→ **Proyecto 4. “El Lenguaje visual: Explorando la Ilustración en un Chapbook”**

- **Recurso 0:** [Presentación general](#) por parte del profesorado de la SA.

- **Recurso 1:** [Presentación en Canva](#) (guión metodológico de la actividad).

- **Recurso 2:** Rúbricas de autoevaluación y heteroevaluación.

**Pondrán a evaluar los mismos criterios para cada agente implicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

- **Recurso 3:** Diario de clase/evaluación a realizar por el docente en base a cada alumno.

- **Recurso 4:** Conjunto de tareas adaptables al nivel del alumnado con NEAE.

- **Recurso 5:** Recursos adaptados para el alumnado con dificultad auditiva o visual.

Fuentes:

1. Para la realización de esta Situación de aprendizaje (SA), se han consultado las siguientes fuentes pertenecientes a entidades gubernamentales:

Bibliografía:

- BOC. (2022). BOC N° 231. Miércoles 23 de noviembre de 2022 - 3533. Gobierno de Canarias. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2022/231/001.html>

- Orientaciones para la elaboración de las situaciones de aprendizaje. (2020, 27 marzo). Situaciones de Aprendizaje. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/sa/que-es-situare/orientaciones-sa/>

2. Para la realización de este proyecto se acudió al artículo realizado por Tourón y Santiago titulado: “*El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela.*”, como fuente consultada para la explicación del rol del docente y del alumnado bajo un enfoque pedagógico de Flipped Classroom o clase invertida.

Bibliografía:

- Tourón, J., & Santiago, R. (2015). *El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela*. Revista de Educación, 368, 196-231. Recuperado de: <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-368-288>













Observaciones:

En esta situación de aprendizaje se ha tenido en cuenta el nivel del alumnado con NEAE, se han adaptado los criterios de evaluación adecuándolos a su nivel competencial.

Propuestas:

Sería buena idea desarrollar el proyecto diseñado durante el segundo y tercer trimestre del curso escolar, o implementar cada proyecto en un trimestre escolar (1º Proyecto en el 1º trimestre, 2º y 3º Proyecto en el 2º trimestre y 4º Proyecto en el tercer trimestre), con la finalidad de ofrecer al alumnado un aprendizaje secuencial y completo sobre un contenido nuevo (la ilustración infantil), teniendo como apoyo el contenido previamente introducido por el/la docente del área de Lengua Castellana y Literatura (referente a la creación narrativa), de manera que pueda ser trabajado por el alumnado en mayor profundidad y a largo plazo.

- **Anexo 10.** Cuestionario Actividad 1 sobre la producción artística de ilustraciones.













¿Te ha gustado la experiencia?		
¿Consideras que la actividad te ayudó a comprender mejor el concepto de la ilustración como medio narrativo?		
¿Te pareció difícil representar bajo una única ilustración tu historia?		
¿Cómo calificarías la utilidad de esta actividad para tu aprendizaje?		
¿Encuentras aspectos positivos en el uso de la ilustración como parte del proceso creativo?		
¿Te gustaría participar en actividades similares en el futuro?		

- **Anexo 11.** Resultados del Cuestionario Proyecto 1 sobre la producción artística de ilustraciones.

Nombre	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Aday	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Laura	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Bayron	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Mateo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Martín	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Valentina	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Valeria	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Daniela	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Kai	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí

Leo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Ithaisa	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Nira	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Bruno	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Fabio	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Pablo	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Lía	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Sofía	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Thiago	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Cristian	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

- **Anexo 12.** Cuestionario Actividad 2 sobre el empleo de Inteligencia Artificial (IA) en la creación de ilustraciones.

¿Te ha gustado la experiencia?		
¿Consideras que la IA es una herramienta útil como proceso creativo?		
¿Te sorprendió el tipo de respuestas que generó la inteligencia artificial a partir de tu estímulo?		
¿Encuentras aspectos positivos en el uso de la IA como parte del proceso creativo?		
¿Identificaste alguna dificultad o limitación al utilizar la IA en esta actividad?		
¿Te gustaría participar en más actividades que involucren el uso de inteligencia artificial para estimular la creatividad?		

- **Anexo 13.** Resultados del Cuestionario Proyecto 1 sobre el uso de la Inteligencia Artificial para crear ilustraciones.

Nombre	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Aday	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Laura	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Bayron	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Mateo	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Martín	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Valentina	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Valeria	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Daniela	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Kai	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Leo	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Ithaisa	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Nira	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Bruno	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Fabio	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Pablo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Lía	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Sofía	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Thiago	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí
Cristian	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí