

Facultad de Educación  
GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Trabajo Fin de Grado  
**EL ÁLBUM SILENTE COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA CULTURA  
VISUAL EN LAS AULAS**



Alumno: Edgar Ismael Pacheco Parra

Tutora: Noemí Peña Sánchez

Curso: 2021-22

Convocatoria: septiembre

## **Resumen**

La era de la tecnología y la digitalización ha traído consigo un cambio en el concepto de Cultura Visual generando un impacto a nivel social y educativo. Por tanto, debemos diseñar iniciativas para enseñar y orientar a los escolares en el estudio y comprensión del lenguaje a través de las imágenes.

Este Trabajo de Fin de Grado es fruto de un proyecto de innovación basado en el análisis de la Cultura Visual, su efecto nivel educativo y el uso de las imágenes como herramienta narrativa en las aulas. El objetivo de este trabajo es introducir la Cultura Visual en la Educación Primaria a través de la creación de un recurso didáctico basado en las ilustraciones: el álbum silente. Para ello hemos investigado el papel de la Cultura Visual en la Educación Artística, hemos definido el álbum ilustrado y hemos realizado la búsqueda de referentes que nos han servido para la elaboración de un álbum silente como recurso didáctico. El resultado obtenido es la creación del álbum sin palabras: *Humo*, en el cual, a través de las ilustraciones se narra una historia. En cuanto a la aplicabilidad del proyecto, mediante esta herramienta interdisciplinar se pretende que los profesores puedan trabajar en el desarrollo de habilidades como el lenguaje oral y visual, la alfabetización visual, el desarrollo de valores, entre otros.

**Palabras clave:** cultura visual, educación artística, ilustración, álbum silente, alfabetización visual.

## **Abstract**

The age of the technology and the digitalisation has brought a change in the concept of Visual Culture, involving a social and educational impact. Therefore, we must launch initiatives for teaching and for guiding to the students in the study and understanding through the pictures.

This dissertation is the result of an innovation project based on the Visual Culture analysis, its effect on the educational level and the use of the pictures as a narrative tool in the classrooms. The goal of this project is to introduce the Visual Culture in the Primary Education through the creation of an educational resource based on the illustrations: the silent album. For this reason, we have investigated the function of the Visual Culture in the Artistic Education, we have defined the illustrated álbum and we have carried out the research of references that have served for the development of a silent album as teaching resource. The result is the creation of HUMO, in which, through the illustrations, a story is told. Regarding the applicability of the project, by means of this interdisciplinary tool, it intends that the teachers make activities where they can work in the development of skills like the oral and visual language, the visual literacy, the value development, among others.

**Keywords:** visual culture, art education, illustration, silent album, visual literacy.

## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Justificación .....</b>	<b>6</b>
<b>3. Objetivos .....</b>	<b>7</b>
<b>4. Marco teórico.....</b>	<b>8</b>
<b>4.1. Cultura Visual.....</b>	<b>8</b>
4.1.1. Aproximación al término de Cultura Visual.....	8
4.1.2. Cultura Visual en las Aulas.....	9
4.1.3. Un planteamiento educativo para la Cultura Visual en el aula de Educación Primaria .....	11
<b>4.2. Álbum Ilustrado.....</b>	<b>12</b>
4.2.1. La ilustración como lenguaje visual .....	13
4.2.2. Álbum Ilustrado.....	14
4.2.3. Álbum Silente.....	16
<b>5. Referentes de álbumes ilustrados.....</b>	<b>18</b>
<b>6. Marco Innovador: creación/diseño de un Álbum Silente para escolares de Educación Primaria.....</b>	<b>20</b>
6.1.1. Planteamiento y objetivos.....	20
6.1.2. Proceso creativo .....	21
6.1.3. Diseño del álbum.....	25
<b>7. Conclusiones.....</b>	<b>41</b>
<b>8. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>43</b>

## **1. Introducción**

Vivimos en una sociedad enteramente visual en la que entendemos y comprendemos el mundo que nos rodea a través de las imágenes. Debido al avance de la tecnología y digitalización en las últimas décadas la transmisión de información mediante lenguaje visual ha tenido un crecimiento exponencial. Como consecuencia se ha generado un gran cambio a nivel social y educativo, creando un nuevo concepto de Cultura Visual.

El presente Proyecto de Innovación tiene como objetivo principal analizar el papel de la Cultura Visual y la importancia de la imagen como recurso narrativo con el fin de crear un Álbum Silente como recurso didáctico. Incluyendo la Cultura Visual desde la etapa de Educación Primaria se consigue mejorar la comprensión e interpretación en las imágenes, el análisis crítico y la construcción adecuada de su propio pensamiento. Ayudándoles en esta nueva sociedad digitalizada donde el cúmulo de imágenes se ha vuelto una constante en el día a día y el alumnado no es consciente de sus efectos. Por tanto, la educación está en el deber de formar y orientar a los escolares, y se necesita que los docentes tengan las herramientas y encuentren los métodos para ello.

En mi experiencia durante las prácticas en el Grado de Educación Primaria en diferentes centros escolares, pude percatarme de la carencia del Álbum Ilustrado como herramienta educativa, pieza clave para la incorporación de la Cultura Visual en las aulas. Debido a mi previa formación en Técnico Superior en Ilustración esta escasez ha presentado una oportunidad para diseñar un recurso interdisciplinar, que pueda ser utilizado en las diferentes materias de Educación Primaria: El Álbum Silente, destacado por la ausencia del elemento textual. Entre sus funciones, son capaces de explicar conceptos de forma más simples, ayudarlos a entender el mundo en el que viven, generar pensamiento crítico, trabajar sus emociones, problemas y valores. Además, enfrentarse a situaciones difíciles que pueden resultar violentas o desagradables, y sin duda, desarrollar su imaginación.

El Álbum Silente no está determinado para una edad en específico, sino que puede trabajarse en diferentes cursos, dependiendo de la propuesta didáctica que se diseñe. Además, utiliza las imágenes como lenguaje universal e inclusivo por lo

que permite que aun cuando el idioma o cultura sean distintos puedan encontrar un punto en común en el que reconocerse y encontrarse a pesar de sus diferencias. Entre algunas de las formas de uso destaca que puedan trabajar en el desarrollo de habilidades como el lenguaje oral y visual, la alfabetización visual, el desarrollo de valores, entre otros.

Por tanto, este proyecto de innovación permitirá crear una herramienta de aprendizaje que sirva para acercar al alumnado al lenguaje visual, y por ende a la Cultura Visual, con un potencial para ser utilizado en diferentes escenarios escolares de Educación Primaria.

## **2. Justificación**

En el presente Trabajo de Fin de Grado pretende introducir la Cultura Visual en las aulas y para ello primero contextualizamos este concepto. El punto de partida del proyecto es la creación de un marco teórico a través de la revisión bibliográfica mediante buscadores como Google académico y punto Q, también en diferentes bases de datos tales como: Dialnet y el repositorio institucional de la Universidad de La Laguna. Añadiendo además información extraída a través de diversos documentos como revistas y artículos científicos, trabajos académicos, álbumes ilustrados y entrevistas a autores de referencia, todo ellos a través de medios electrónicos.

Una vez recogida la información se revisa y elige aquella que se considera importante, organizándola posteriormente en mapas mentales. Partiendo de esa base se seleccionan las ideas principales, se determinan las palabras clave y se establece el objetivo del proyecto. Seguido se estructura el orden de la información en el documento y se desarrollan los conceptos fundamentada en las afirmaciones de diferentes autores como Hernández (2013), Duncum (2015), Bermúdez (2010), Freedman (2004), Palau (2020), Emma Bosch (2007) y Teresa Durán (2009) entre otros.

Definido el marco teórico pasamos al marco innovador donde tomando en cuenta a varios referentes de álbumes ilustrados de autores como Suzy Lee, David Wiesner y Paula Bossio, los cuales han sido fuente de inspiración para elaborar el

álbum silente. Primero se pasa por un proceso creativo en el cual se decide “qué contar” y “que queremos transmitir” con nuestra historia. Nacen los primeros bocetos de los personajes y se eligen los materiales y técnicas artísticas que se cree que puedan servir para llegar mejor a nuestro objetivo.

Por último, se elabora el Álbum silente como material educativo físico que se presenta en este proyecto y se describe paso a paso, en el marco innovador, el proceso de elaboración.

### **3. Objetivos**

El objetivo principal de este proyecto de innovación es analizar el papel de la Cultura Visual y la importancia de la imagen como recurso narrativo para crear un álbum silente como herramienta didáctica.

#### **Específicos**

- Investigar sobre la Cultura Visual para conocer formas de motivación en prácticas pedagógicas.
- Indagar para hacer una selección autores referentes del álbum ilustrado.
- Diseñar un álbum silente como recurso educativo en Educación Primaria para fomentar la expresión y comprensión del lenguaje basado en una narración gráfica.
- Experimentar con diferentes recursos gráficos y artísticos durante el proceso creativo.

## **4. Marco Teórico**

### **4.1 Cultura Visual**

#### **4.1.1. Aproximación al término de Cultura Visual**

A lo largo de los años la historia del arte ha pasado por diferentes momentos quedando reflejado dichas características artísticas a través de reproducciones como: pinturas, esculturas, arquitectura...

La digitalización genera un gran impacto en el arte e incorpora nuevas expresiones artísticas tales como la fotografía, el cine, la publicidad, la moda... De esta forma, se crea un gran cambio social no solo afectando al ámbito artístico, sino que también en las materias que engloban el conocimiento y la educación, creando un nuevo concepto de la Cultura Visual y de sus manifestaciones y siendo la imagen uno de los papeles fundamentales en esta nueva visión.

Isakovic, et al. (2021) expone que, en la actualidad podemos observar como la Cultura Visual se constituye por imágenes que son producidas y manipuladas por el ser humano con un significado y transmitidas de forma intencional y con una finalidad concreta. La principal característica que posee este nuevo concepto en el siglo XXI es transmitir información, especialmente en la segunda década se basa en la comunicación visual. Un claro ejemplo de ello son los medios de comunicación en donde se puede acceder de manera sencilla y ágil a cualquier tipo de información en cualquier momento, y donde predomina en la gran mayoría de los casos la cultura visual. Como se menciona en líneas anteriores, las imágenes contribuyen un sentido fundamental ya que vivimos en un mundo tecnológico y enteramente visual.

La complejidad que conlleva la definición del concepto de Cultura Visual nos lleva a abrir un gran abanico de opiniones y perspectivas de los diversos autores que han colaborado a la conceptualización de este término que engloba diversas realidades visuales, y que mantiene un papel fundamental en la cultura actual. El teórico Nicholas Mirzoeff et al. (1999), la define como sucesos visuales en los

que el espectador busca información, significados o placer. Así la cultura visual quedaría compuesta por la interacción entre el observador y lo observado y quedaría en un escenario más lejano el medio en concreto en el que recibe la información. Bermúdez et al. (2010), por otro lado, entiende la Cultura Visual como un conjunto de acciones comunicativas en la población, formado por un emisor, un objeto de comunicación y dirigido a un colectivo concreto. Por tanto, es necesario realizar el estudio de la imagen, el objeto de comunicación, para llegar a la interpretación de la Cultura Visual.

Palau et al. (2020) menciona autores destacados como Freedman y Stuhr (2004), que exponen como la Cultura Visual se compone del conjunto de las imágenes que modelan nuestra existencia. Un planteamiento similar prosigue la idea de Hernández (1999) donde éste expresa que la Cultura Visual es el resultado de los últimos cambios en los conceptos de Arte, Imagen, Historia, Educación... Por ello, podemos decir que la Cultura Visual tiene una gran relevancia en nuestra vida, siendo una constante en cualquier ámbito y adoptando un carácter interdisciplinar.

#### **4.1.2. Cultura Visual en las Aulas**

En la actualidad, existen diversos estudios sobre la educación para la Cultura Visual y cuyo objetivo principal pretende entender los cambios en el modo en el que vemos y como somos vistos y en el uso que damos a las imágenes y diferentes artefactos. Los temas que vamos a abordar dentro de este apartado presentan investigaciones y experiencias que se centran en ideas, prácticas educativas y debates acerca del campo interdisciplinar de la Cultura Visual, que se recoge en el primer volumen sobre *Educación de la Cultura Visual: Conceptos y Contextos*. Para ello, relacionaremos las ideas principales de los autores más importantes desde el punto de vista de la Cultura Visual en la Educación, entre ellos, destacamos la relevancia del autor Duncum (2015), autores como Tourinho y Martins (2015), Rampley (2005), y por último Fernando Miranda (2015).

Duncum (2015), plantea que en la actualidad es necesario un cambio en la Educación Artística, coincidiendo con Rampley (2005), el arte pasa a un segundo

plano, exponiendo que hace mucho tiempo el dejó de ser la principal expresión visual de la identidad cultural. Un claro ejemplo sería el modo en el que el alumnado está conectado electrónicamente y la forma y costumbres tan diferentes en las que se vive hoy en día. Todo ello provoca un impacto y una necesidad de cambio en la educación artística convencional, que aún se enfoca en elementos y principios modernistas y en medios de comunicación tradicionales. Por ello, se requiere un cambio en la Educación Artística en el que se pueda tratar los efectos sociales del avance de la imagería comercial.

Duncum (2015) refuerza esta idea de necesidad de cambio en la Educación Artística de la mano del progreso de las infraestructuras tecnológicas.

Autores como Tourinho y Martins et al. (2015), exponen que la actualidad se basa en numerosas y constantes transformaciones, obteniendo acciones que toman consecuencias en la manera que en las que se produce, se transmite y circulan las imágenes. Estas acciones que se generan por causa de dichas transformaciones afectan en el hacer de las prácticas artísticas, pero sobre todo en el pensar y en los procesos de enseñanza del arte.

Freedman (2006), expone que la Cultura Visual está presente en la vida cotidiana del alumnado, con su diversidad y complejidad. En la actualidad el arte se ha transformado y adecuado a los usos de la tecnología a través de nuevas herramientas, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo que ha llevado a la modificación de los hábitos sociales y por ende los educativos. Por tanto, la Educación Artística debe hacer frente a las nuevas exigencias, ciñéndonos en nuestro marco lo referente a imágenes, cómics, álbumes ilustrados, etc. (Palau, 2020).

Para llevar la Cultura Visual a las aulas, no solo basta con hacer un buen trabajo dentro de estas, se debe tener unos objetivos y procedimientos frecuentes, buscando la adquisición de conocimientos y sirva de manera eficaz tanto en el alumnado como las instituciones educativas. Todo ello se consigue a través de unas adecuadas prácticas pedagógicas. Sin embargo, para que haya una buena práctica se debe tener en cuenta la innovación, que nos permite transformar modelos de aprendizaje, teniendo un objetivo claro, hacer los conocimientos más

atractivos y sencillos, adaptando las metodologías tradicionales en intereses y curiosidades de las nuevas generaciones, además de contar con recursos adecuados y modernos. Si miramos hacia líneas anteriores, observamos como la Cultura Visual domina la actualidad, como hemos dicho se basa en el impacto de las nuevas tecnologías, en este caso aprovechando las denominadas TIC, gracias a ello se puede observar una interesante práctica pedagógica en “*Revista para la enseñanza multicultural*”, donde se plantea una propuesta interdisciplinar para los escolares de 1º grado, utilizando recursos para facilitar la comprensión de la cultura española y la americana, se utiliza dos recursos muy interesantes, un álbum ilustrado en formato libro desde España, y desde Estados Unidos se presenta un spot, un cuento en formato aplicación para aparatos digitales. Consiguiendo objetivos como conocer álbumes en formato libro y en aplicaciones digitales, además de potenciar el lenguaje oral y escrito por medio de los álbumes ilustrados.

Se concluye de esta bibliografía que los estudios sobre Cultura visual mantienen que las imágenes son el eje vertebrador de la comunicación entre el emisor y el receptor.

#### **4.1.3. Un planteamiento educativo para la Cultura Visual en el aula de Educación Primaria**

La Cultura Visual es un conjunto de elementos visuales que engloban a una sociedad y que determinan en su forma de vivir y pensar. La sociedad está envuelta en un constante cúmulo de imágenes que transmiten símbolos y mensajes, donde el alumnado no es consciente de sus efectos. En consecuencia, de la digitalización se ha intensificado esta situación y la educación está en el deber de formar y orientar a los escolares. El desarrollo en el campo de la Cultura Visual desde la etapa de Educación Primaria consigue mejorar la comprensión e interpretación en las imágenes, el pensamiento crítico y la construcción adecuada de su propio pensamiento. Al mismo tiempo, la Educación Artística mantiene una situación complicada debido al efecto de la digitalización, tratando de hacer frente al cambio en la teoría del conocimiento de las ciencias sociales y de la educación.

Si se adentra en el marco didáctico, Palau et al (2020) explica que varios autores postulan una renovación en los modelos educativos. Destaca Hernández (2000), quien señala que las propuestas educativas ligadas a la Cultura Visual que han sido planteadas hasta ahora no se deriva un planteamiento educativo explícito. Por ello, este autor propone unos objetivos fundamentales dentro de la Educación Artística para la comprensión de la Cultura Visual en las aulas, donde los escolares puedan basarse para intentar conocer el significado que desprende cada imagen, pero no aquellos significados que obtenemos a simple vista, sino aquellos que se transmiten de forma oculta e indirecta. En cambio, Walker y Chaplin (2002), desarrollan algunas propuestas diferentes mediante el análisis desde una visión pluralista teniendo en cuenta forma y contenido, género, estilo, etc. Todas estas propuestas no son excluyentes una de otras ya que muchos de estos análisis son complementarios, pues no hay una sola visión de una imagen, como no hay solo una visión de la realidad. Aplicado a la Educación Artística, Hernández (1999) vio una carencia en el estudio de la imagen dentro del diseño curricular español de la época. Frente a esa necesidad el autor plantea una serie de cuestiones sobre el objeto de comunicación, el significado y su relación cultural. Surgiendo la obligación de trabajar en el compromiso con las imágenes, alimentando la actitud investigadora en los escolares. Partiendo de estas cuestiones podemos afirmar que el alumnado puede obtener tanta información en las imágenes como de un texto, por lo que se puede concluir que el aprendizaje se realiza más por el lenguaje visual que por el que se puede adquirir en el escrito. El autor Duncum (2015) añade que el currículo debería, basarse en la naturaleza de la cultura visual, de forma específica en las experiencias del alumnado relativas a ella, e integradas con el/la docente, (p. 13).

## **4.2 El Álbum Ilustrado**

Una vez analizada la Cultura Visual, tanto en un marco general, como en la manera que influye en la educación, se introduce el Álbum Ilustrado, el cual se estructura en análisis de la ilustración como un sistema de comunicación, como una herramienta imprescindible en los escolares, y para concluir daremos a

conocer desde una perspectiva educativa a un tipo de álbum denominado “álbum silente”. Destacaremos sus características para descubrir y generar un mayor interés en este recurso educativo tan ejemplar y fundamental para los estudiantes. El objetivo será adaptar este recurso basándonos en el amplio abanico de posibilidades con las que el alumnado podrá experimentar actividades nuevas y creativas, aportando una gran satisfacción en su uso, incrementando el autoestima y confianza en ellos mismos.

#### **4.2.1 La ilustración como lenguaje visual**

La lengua es un sistema de comunicación predominante desde hace cientos de años y dentro de estos métodos la representación visual ha ido ganando relevancia en nuestra sociedad a lo largo de los años.

Según Durán Armegol, et al. (2005) menciona numerosos autores que han considerado la ilustración como un lenguaje, con mayor exactitud, un lenguaje narrativo que, con sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales, está plenamente capacitada para transmitir mensajes completos y eficaces. Destacando entre ellos a Durand y Bertrand (1975), Lapointe (1995), o Escarpit (1988), ya que se consideran los mayores exponentes, enfocando un análisis de cara a los educadores.

Desde un ámbito educativo, como docentes, se pretende crear un ambiente letrado, es por ello, que desde edades tempranas se dejan al alcance del alumnado libros y cuentos con el fin de generar interés. En muchas ocasiones cuando un niño/a coge un libro por primera vez no ha aprendido a leer aún, por lo que las ilustraciones son su única fuente de entendimiento, dando lugar a las primeras impresiones y sensaciones, dejando volar su imaginación y creatividad. De esta forma, las ilustraciones pueden ser interpretadas, entendidas y tienen el poder de contar historias sin describir y detallar todo lo que el autor pretende expresar en el texto escrito. Por ello, destacamos la relevancia y el valor del lenguaje visual en los procesos de aprendizaje y su relevancia en el ámbito educativo.

En cuanto a la ilustración infantil, una de las características principales es que puedan ir familiarizándose de manera progresiva con la representación de la

realidad, que le servirá para desarrollar habilidades y experiencias básicas en su desarrollo psicoevolutivo y en su vida cotidiana. El objetivo de los ilustradores es involucrar a los niños y niñas en la historia haciendo una interpretación de la realidad que sea atractiva para ellos. Por esta razón, algunos ilustradores no se limitan a una presentación ajustada y fiel a la realidad si no que la desforman y desfiguran para que resulte más atractiva y genere mayor interés sin llegar a perder el mensaje que se pretende dar.

La autora Teresa Durán Armegol, et al. (2005) expone que la representación podemos clasificarla en tres fases, la primera como el proceso de la lectura visual, donde intentará reconocer ciertos aspectos en formas de manchas (dibujo). La segunda, intenta identificarse consigo mismo mediante la representación de la imagen, y, por último, en la tercera se intentará imaginar, siendo capaz de idear una realidad, sumando dicha realidad de la ilustración a la del lector.

Una vez tratado el concepto de ilustración, sus características y su estrecha relación con el ámbito educativo, podemos hablar de otro nuevo concepto: el álbum ilustrado.

#### **4.2.2 Álbum Ilustrado**

El “libro-álbum” o “álbumes ilustrados”, se conoce como una obra literaria que generalmente está dirigida al público infantil. Se trata de una herramienta y recurso educativo imprescindible desde los primeros años en la educación debido a la riqueza de las relaciones que se forman entre los componentes de su diseño: texto, formato e ilustraciones. Está caracterizado por sus contenidos textuales e ilustrativos que se complementan dando coherencia y contenido a la obra literaria. (Andreu, 2007).

Según Francisco, et al. (2022) la diversidad dentro de los álbumes ilustrados es el resultado de diferentes monografías y estudios como la de Kümmerling-Meibauer (2018), que indaga en el interés de este medio el cual mezcla imagen, soporte y texto en un artefacto en el que todos los componentes tienen capacidad de significación. Sin embargo, Shulevitz, et al. (2005) explica que hay formas de identificar este tipo de álbum por sus elementos y aspecto. Cuando se observa un

libro en la sección infantil o escolar, se caracteriza de forma general por apenas tener texto (comparado con novelas juveniles), utilizar una o más ilustraciones por doble página, tipografías de tamaño considerable y el uso de lenguaje simple. En cuanto al grosor puede oscilar bastante pasando de encontrar recursos de apenas unas páginas a libros de tamaño estándar. Otro de los aspectos a tener en cuenta son los colores, los tejidos sensoriales, musicales generando sonidos, el troquelado (libros en 3d) cuya finalidad es captar la atención del alumnado para conseguir mantener su atención hasta la finalización del cuento. Debemos diferenciar que estos cuentos destinados a un público infantil deben ser muy llamativos ya que cuando son contados por un tercero se puede captar la atención de forma fácil, pero muchas veces es el propio alumno quien debe utilizar sus propios recursos imaginativos, de lenguaje visual y oral para contárselo a sí mismo, y aquí radica la verdadera relevancia de la ilustración y de lo que pretende un álbum ilustrado. Con las herramientas TIC, se ofrece una gran cantidad de posibilidades, de la misma forma pudiendo disfrutar de ellas y realizar un aprendizaje de calidad. Uno de los recursos que puede favorecer es, el software *StoryBook Weaver Deluxe*, mediante esta herramienta digital los escolares podrán elaborar cuentos, diarios, resúmenes... Además, se adapta perfectamente para el alumnado de Educación Primaria, pudiendo trabajar idiomas como el inglés, creando cuentos y haciendo uso de ilustraciones. Esta práctica pedagógica se trabaja haciendo uso de esta herramienta, que fomenta la creatividad, anima a leer cuentos y en consecuencia a crear suyos propios, se puede trabajar la inclusividad, que es un tema muy importante en la actualidad que se debe tener siempre presente.

Una de las autoras más importantes dentro de este ámbito, que participa dando forma a una definición de álbum ilustrado es Emma Bosch Andreu, et al. (2007) define el álbum como una estructura cuya unidad es la página que está constituido por una secuencia de imágenes ordenadas de manera premeditada que puede ir o no acompañada de texto. Además explica detalladamente que el arte visual describe el álbum ilustrado como una vía de expresión que quiere tener como resultado el desarrollo de sentimientos y emociones en el receptor mediante el sentido de la vista. Tanto para Bosch (2007) como para la autora Teresa Duran (2010), en estos textos la ilustración se vuelve un punto fundamental en los libros

pues son de importancia para comprender el mensaje, es por ellos que el texto pasa a ser una parte más irrelevante llegando a incluso desaparecer. Duran añade en su definición que la relación entre texto-imagen la podemos encontrar asociada en dos formas de expresión: la literaria y la gráfica, construyendo de esta forma un género propio mediante su unificación.

Randolph Caldecott fue uno de los precursores en experimentar con la imagen y es considerado el padre del álbum ilustrado ya que sus ilustraciones aportaban información relevante en las historias y no se limitaban a copiar lo que decía el texto como hasta entonces. Asimismo, no podemos hablar de álbumes ilustrados sin destacar *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak publicado en 1963 y uno de los más reconocidos en la actualidad y posiblemente el más importante.

Los libros ilustrados pueden ser de tan relevancia en la educación, debido a los procesos de desarrollo que desencadenan en el alumnado. Entre muchas de sus funciones son capaces de explicar conceptos de forma más simples, de ayudarlos a entender el mundo en el que viven, de trabajar sus emociones, problemas y valores, desarrollando la imaginación, pueden acercarse a temas que de otra forma pueden resultar inapropiados como la muerte y otras situaciones que pueden resultar violentas y desagradables, soportes como *Soy la Muerte* Elisabeth Hellando o *Angry Man* de Gro.Dahle, con los que se puede aplicar interesantes prácticas pedagógicas y de una forma innovadora para que, ante estas situaciones difíciles el alumnado pueda asimilar de determinados conflictos y situaciones de una forma más natural, pedagógicas y de una forma innovadora.

#### **4.2.3. Álbum Silente**

Según Francisco, et al. (2022) el álbum silente es un tipo de álbum ilustrado donde el primer aspecto que resalta es la ausencia del elemento textual como característica definitoria. En este soporte las ilustraciones llevan todo el peso de la narración, absorbiendo y eliminando la función del texto, sugiriendo al lector que elija sus propias situaciones, sentimientos, ideas y acciones. Las autoras Emma Bosch y Teresa Durán, et al. (2009) concuerdan que, es un libro ilustrado donde la imagen es la parte principal teniendo un papel fundamental para la comprensión del mensaje, caracterizados por la ausencia de texto y se forman

únicamente por signos visuales.

Debemos destacar que la idea de este tipo de soporte no es escribir una historia y simplemente eliminar el texto, si no que las ilustraciones cuenten una historia por sí misma, dándole la responsabilidad al lector el poder de decidir cuál es la situación que éste cree que se presenta y dejando la responsabilidad de dicha elección a su propia imaginación y creatividad. La autora Suzy Lee, et al. (2015) desde su experiencia en estas obras, refuerza esta idea y añade que para ser un buen álbum ilustrado debe haber un espacio para la imaginación del lector, que por lo contrario se llenaría con imágenes dando a entender a un artista poco imaginativo. Además, hace mención en que, para realizar un álbum silente se debe tener una gran habilidad en la composición de la imagen secuencial, y una gran capacidad para desarrollar un significado único. Lo podemos ver en una de sus obras más representativas *La Ola*, donde la impresionante simplicidad de las ilustraciones que juega con dos únicos colores de acuarela llega a crear una historia vibrante. Por tanto, en estos tipos de soporte el lector debe sentirse guiado, pero de la misma manera mantener las posibilidades de experimentación creativa. Arizpe Solana destaca autores como Suzy Lee y David Wiesner son grandes ejemplos de este recurso, y han sido reconocidos y premiados por creaciones de este tipo de álbum. Sin embargo, hasta la actualidad el álbum ilustrado no ha cobrado la importancia que merece, por lo que no es un recurso muy utilizado en los centros escolares o educativos. Tal vez por aspectos como los que plantean autores como Bosch y Duran (2009), quienes sugieren que este tipo de soportes podrían presentar dificultades en el lector en el momento de la recepción e interpretación en contraste con los procesos tradicionales ante los ejercicios de decodificación textual. No obstante, los niños pasan por el proceso de prelectura en el cual lo primero que perciben son las imágenes y partiendo de su análisis plantean hipótesis y las interpretan antes de haber descodificado el texto. Knudsen-Lindauer, explica a la perfección que este tipo de narración estimula habilidades en el lector infantil como el pensamiento secuencial, el sentido que desarrolla la historia por completo, predicción de conclusiones...

Además, utilizan un lenguaje universal e inclusivo por lo que permite que pese al idioma o cultura los escolares puedan encontrar un punto en común en el que reconocerse y encontrarse a pesar de sus diferencias. Por tanto, no hay duda de

que el álbum silente es una gran herramienta y recurso educativo para las aulas que responde de forma óptima y se adapta a las características, crecimiento y desarrollo de todo el alumnado.

## 5. Referentes de álbumes ilustrados

David Wiesner *Flotante*

El álbum *Flotante* de David Wiesner, se desarrolla mediante una transición narrativa, ausente de texto. Las imágenes cuentan una historia, que cada lector puede interpretar a su manera, pero el autor añade ciertos elementos que consigue transmitir una idea clara. Una ola deposita una vieja cámara submarina en los pies de un niño mientras juega e investiga al pie de las olas. Las fotografías que revela son asombrosas, y la última, muestra a una muchacha sosteniendo la foto de un chico, dando una apariencia de un zoom visual de fotografías, como muñecas rusas. El niño descubre que con el paso del tiempo muchos niños más han tenido el placer de tener la cámara en sus manos. Si se observa las ilustraciones que realiza en este formato, desarrolla con una técnica tradicional de acuarela, predominando el color y jugando con la perspectiva. El álbum está dirigido a un público con un marco amplio, niños y jóvenes y literatura infantil y juvenil. La temática que emplea es una ficción juvenil introduciendo animales y la vida marina.

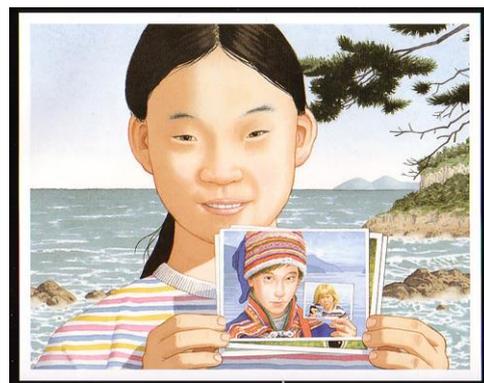
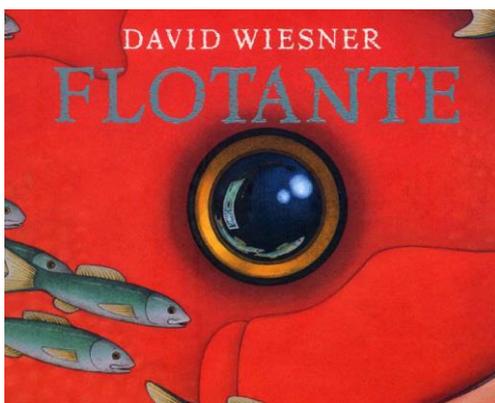


Figura 1. Portada del álbum ilustrado *Flotante* (izqda.) y muestra de una de las páginas ilustradas (drcha.). David Weisner (2013).

Paula Bossio *El Lápiz*

La autora Paula Bossio, publica *El Lápiz*, que, a pesar de su simplicidad en términos literarios, ausente de texto, es tan refrescante que da juego a la creatividad del lector. Creando mucho espacio libre, dando libertad a la interpretación de la historia. Una niña se encuentra una línea, que a medida que pasa las páginas la línea se va transformando, dando diferentes formas, resbaladeras, lianas, tenderos, etc. Esta línea no estaba ahí sin más, sino que alguien la había trazado con un lápiz, que sirve en forma de diversión para la niña, obtiene una clara función creativa, de la misma manera que alude al juego y la infinidad creativa que se puede dar con el dibujo, reflejando en cada transición a medida que el lector experimenta. Las ilustraciones que utiliza son dibujos muy simples que ocupan muy poco espacio en el soporte, desarrolla con materiales básicos como un lápiz o crayolas. Este álbum sin palabras está dirigido a un público infantil, ofreciendo una historia sencilla pero cautivadora empleando una temática de ficción infantil.



Figura 2. Portada del álbum ilustrado *El Lápiz* (izqda.) y muestra de unas páginas ilustradas (drcha.). David Paula Bossio (2012).

### Suzy Lee *La Ola*

Esta obra de Suzy Lee *La Ola*, un libro silente que ayuda en el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado. Una niña en la playa que descubre las olas del mar, en compañía de las gaviotas, juega, se ríe, se enfrenta, descubriendo la magia del mar. Recrea una familia en un día de playa, en este caso la niña y su madre. Para desarrollar las ilustraciones emplea acuarelas y carboncillos para dar ese efecto oscuro y utilizando un azul acuarelable para crear ese contraste. En las estanterías podemos encontrar dirigido a un público infantil, pero cualquier adulto

que tome este libro quedará igual de fascinado. La temática que se emplea es una ficción juvenil introduciendo animales, la vida marina y terrestre.



Figura 3. Portada del álbum ilustrado *La Ola* (izqda.) y muestra de una de las páginas ilustradas (drcha.). Suzy Lee (2008).

## 6. Marco Innovador: creación/diseño de un Álbum Silente para escolares de Educación Primaria

### 6.1 Planteamiento y objetivos

Para llevar a cabo este proyecto de innovación, se ha visto reflejado en la falta de uso, carencia en conocimientos y de formación de los componentes dentro del marco educativo, para una buena práctica con el álbum ilustrado. En los estudios de Maestro en Educación Primaria, y, previos conocimientos adquiridos en formación de Técnico y Superior de Ilustración he llegado al planteamiento de considerar este soporte como una herramienta fundamental, que aún no se le da la suficiente importancia en las aulas para trabajar y sacar partido a la multitud de beneficios que puede aportar como herramienta didáctica.

Planteamos como objetivos para este marco innovador:

- Diseñar buenas prácticas pedagógicas en Educación Primaria, mediante el uso del Álbum Silente como recurso.
- Fomentar la comunicación oral y la expresión de lenguajes para entender el mundo en el que viven, generar pensamiento crítico, trabajar sus emociones, problemas y valores.
- Promover el uso como herramienta didáctica en las aulas de lenguas extranjeras para un mayor desarrollo de la competencia lectora.

## **6.2 Proceso creativo**

Para llevar a cabo este recurso, se realizó un breve estudio por el mundo de la ilustración como lenguaje universal, nos hemos basado en una búsqueda de ilustradores referentes para desarrollar así un álbum ilustrado, concretamente un álbum silente caracterizado por la ausencia de palabras. Así, se comienza a crear este recurso didáctico llevando a cabo en primer lugar una idea general, para realizar un diseño de bocetos para personajes, escenarios y demás que vaya ligado a la historia. Además, se tiene en cuenta la maquetación, la técnica, los colores, el público al que va dirigido, tomando muy en cuenta como referente a la autora Suzy Lee, que afirmaba para realizar un álbum silente se debe tener una gran habilidad en la composición de la imagen secuencial, y una gran capacidad para desarrollar un significado único.

La historia que se pretende contar mediante imágenes visuales es la siguiente:

La historia relata la etapa de un personaje con un nombre peculiar, Humo, que se encuentra en una perrera. Humo, se mantiene firme todos los días detrás de una ventana, viendo pasar el tiempo, observando día tras día escenas que muchas veces se ve reflejado en su imaginación, ejerciendo o participando en cada una de ellas, intentado figurar un papel importante para el ser humano a pesar de su diversidad, la falta de una pata, y quizás así pueda salir de ese lugar. Pero, se enfrenta con una escena que le llama la atención al ver pasar una familia, imaginando ser partícipe de ese hogar, con lo que cambia su forma de ver las cosas y solo puede observar situaciones basadas con dicha familia, su sueño se vuelve una realidad siendo rescatado de los barrotes que cautivan su vida, caminando de la mano hacia ese gran hogar, con la libertad que siempre había soñado.

En primer lugar, se esboza los personajes, además de crear el formato del libro, dando juego con la historia, el escenario, y a su vez con los personajes. Los primeros bocetos se realizan buscando acercarse a la idea de la historia, jugando con plegados para que la lectura tenga una función divertida

## Estudio y Bocetos



Figura 4. Bocetos del personaje y el escenario. Ismael Pacheco (2022).  
Ilustraciones propias.

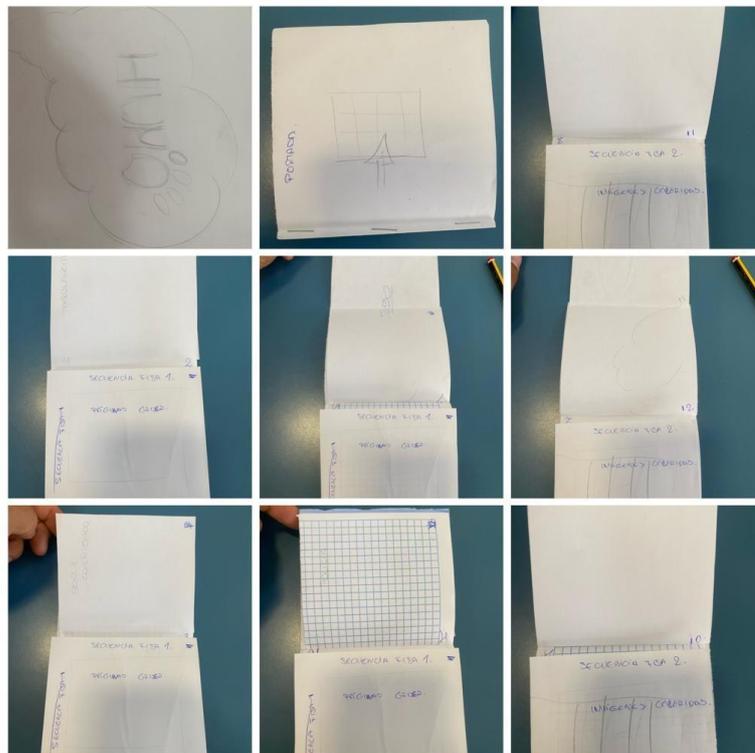


Figura nº5 Bocetos para el formato de *Humo*. Ismael Pacheco (2022).  
Ilustraciones propias.

Una vez desarrollada la historia que se pretende contar, se plasma todos los dibujos finales mediante un estudio de narración visual o un Storyboard.

Para el diseño de las ilustraciones se ha utilizado acuarelas Van Gogh y rotring de 0.5 y 1 mm. El soporte que se ha utilizado son láminas de acuarela de grano fino de 17 x 23 cm. Para el diseño del álbum se utilizó como base un cartapacio de dos anillas, forrado con papel de acuarela y para el lomo con cartulina.

El diseño del álbum se tomó en cuenta varios detalles en los que el lector visual puede hacer un análisis e ir descubriendo, en la portada, una entrada de huellas de perro, el nombre *Humo* aplicando los colores en los que se refleja la historia, comienza con tonalidades grises y a medida que pasa, aparecen los colores, hasta llegar a la última ilustración de color completa. Los colores se aprovechan, definiendo la historia una vida gris, sin colores vivos, representada nada más que en sus pensamientos. En cada ilustración plegada hay una huella en que incita abrir el plegado y ver lo que esconde, y, muchos elementos más que se pueden apreciar en un análisis más profundo.

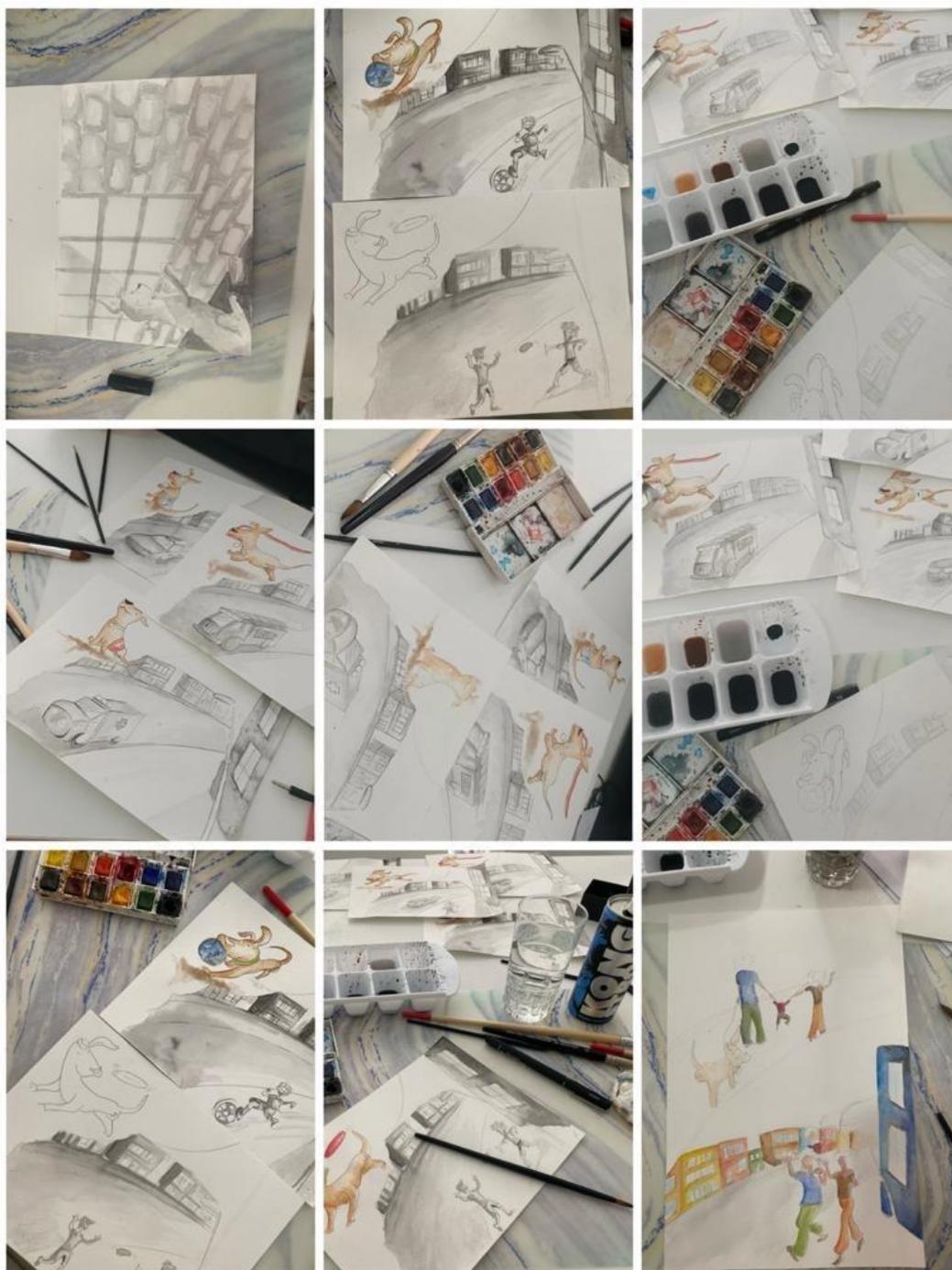


Figura nº6 Proceso de ilustraciones. Ismael Pacheco (2022). Ilustraciones propias.



Figura nº7 Proceso del soporte. Ismael Pacheco (2022). Ilustraciones propias

### 6.3 Diseño del álbum

Para el diseño del álbum silente, después de llevar a cabo el planteamiento y desarrollar un proceso creativo, maquetamos el producto final, que se irá realizando mediante un análisis de su diseño y montaje.

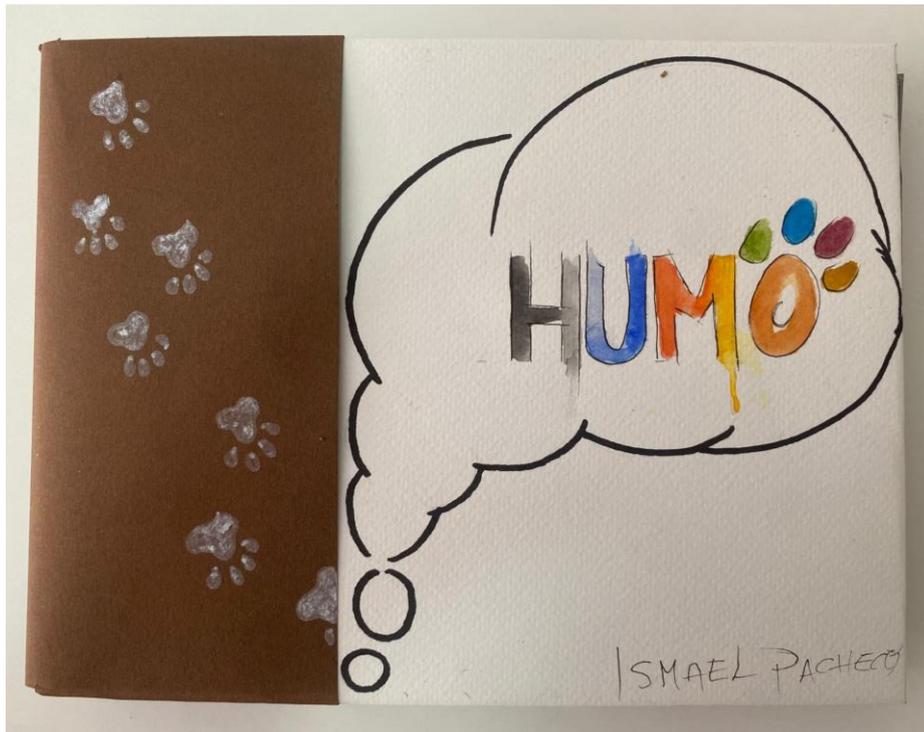


Figura nº8 Portada del álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022).  
Ilustración propia.

Se presenta el álbum silente *Humo*, en la portada se puede observar el formato horizontal que se utiliza, para realizar este álbum se ha ido introduciendo ideas, pistas, para la narrativa visual que pueda sacar en conclusión el lector. En esta primera ilustración se puede observar unas huellas que a primera vista lo podemos identificar de un perro, como si se adentrara sobre el álbum. Sobre un fondo blanco destaca la palabra *Humo* que se puede deducir como el nombre propio del animal, identificando esa huella de la pata en la última letra del nombre. Otro detalle que se puede observar es los colores, como la palabra comienza con unas tonalidades oscuras, pero termina con una variedad de colores. Para concluir, se introduce sobre un bocadillo de pensamiento o sueño que cubre el nombre que se podría atribuir a un personaje principal.



Figura nº9 Contraportada del álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022).  
Ilustración propia.

En la primera página se puede observar una hoja de cartulina con unas huellas de perro como intuimos en la portada, se puede deducir como función de contraportada de siguientes páginas de la narrativa.



Figura nº10 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

En esta ilustración se comienza a desarrollar la historia sobre un papel de acuarela, el formato que obtiene juega con un plegado de página que se puede desglosar desde la huella hacia abajo, dando curiosidad de que se puede encontrar debajo.



Figura nº11 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

En esta ilustración que se había desplegado se puede ver una imagen inferior de un perro como se había insinuado anteriormente, está sentado detrás de una ventana por lo que se puede intuir por el tipo de pared y ventana estilo industrial, y además de un comedero con un número identificativo “102” que podría estar dentro de una perrera, mirando hacia la calle con total concentración. En la imagen superior se puede observar un escenario, una calle urbana con un coche policía circulando por lo que le lleva a imaginarse siendo él un perro policía. Además, se puede observar algo muy interesante, una diversidad funcional, la falta de una pata trasera del perro. Predomina los colores oscuros en las dos ilustraciones exceptuando en el bocadillo de pensamiento.

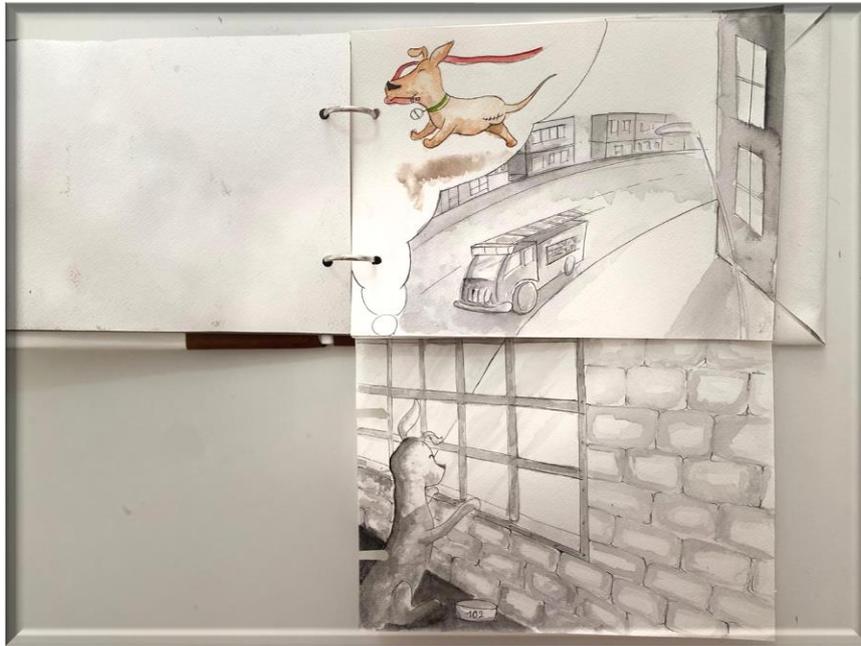


Figura nº12 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

Pasamos las páginas de derecha a izquierda, se puede ver que la imagen inferior sigue manteniéndose en el mismo sitio, jugando con el escenario de la parte superior y manteniéndose siempre conectado, pero en este caso cambia el vehículo, se observa un bombero por lo que él ahora se imagina siendo uno de ellos.



Figura nº13 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia

En la siguiente ilustración, se mantiene el escenario, pero de la misma forma cambia el vehículo a una ambulancia, el sigue imaginándose, pero de una profesión diferente como un sanitario. Los colores siguen predominando los grises oscuros menos en sus pensamientos. Además de su collar con un chapita, se refleja en cada uno de los pensamientos que él va obteniendo.



Figura nº14 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia

En esta siguiente imagen se puede observar a un atleta profesional que va corriendo como puede ser un entrenamiento, él se imagina de la misma manera, siendo un atleta que avanza sin problema ninguno a pesar de su diversidad funcional.



Figura nº15 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia

En esta imagen observamos de nuevo la huella, por lo que indica que nos encontramos de nuevo ante un plegado, pero en este caso el plegado se realiza hacia arriba, sigue manteniendo la intriga de qué se puede encontrar debajo.



Figura nº16 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

En esta ilustración al desplegar la imagen hacia arriba, se puede ver que la imagen inferior que funciona como una secuencia fija se conecta con una imagen superior más grande, aprovechando el plegado, para dar un mayor interés a la historia. Como mencionamos anteriormente, Humo observa una familia que pasea alegremente por la calle, donde cambia drásticamente su imaginación y pasa a imaginarse únicamente un paseo con un componente de esa familia que el observa detrás de esa ventana, que al parecer no lo deja escapar.



Figura nº17 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

En esta secuencia Humo ya empieza a imaginarse situaciones más cotidianas, como al ver un niño corriendo con una pelota, de la misma forma él se imagina un momento divertido con ese juguete.

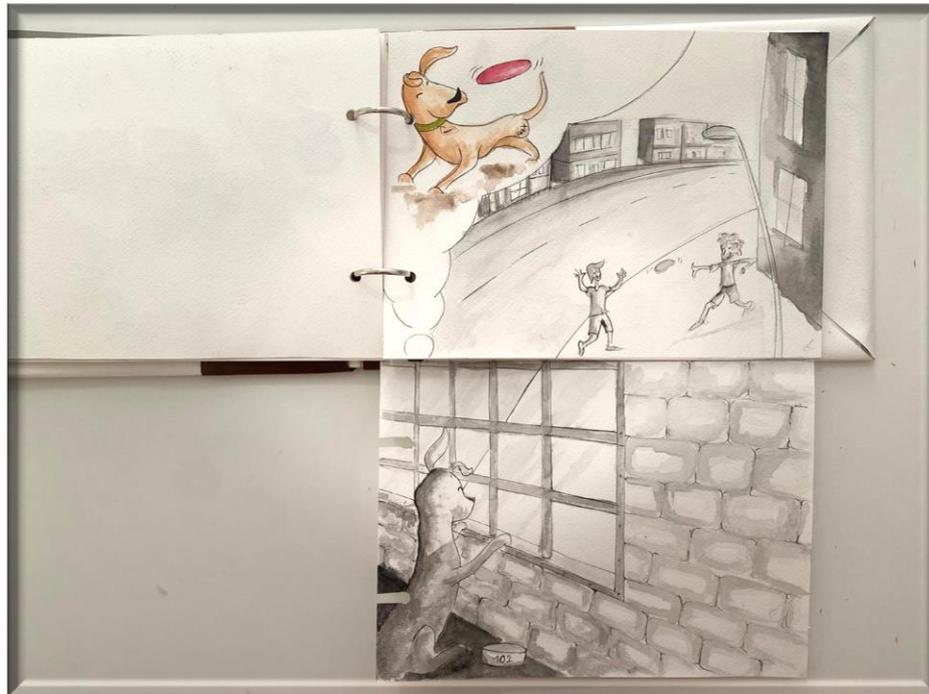


Figura nº18 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

La secuencia narrativa de esta imagen se puede ver que el personaje sigue imaginándose actos cotidianos, como observa dos personas jugando con un frisbee, él se imagina con total felicidad, ya que la ilustración lo refleja en su máxima expresión.



Figura nº19 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

En esta ilustración se puede observar un momento cautivador, donde Humo socializa con una perrita, todo ello reflejo de su imaginación al verla pasear por delante de su ventana.

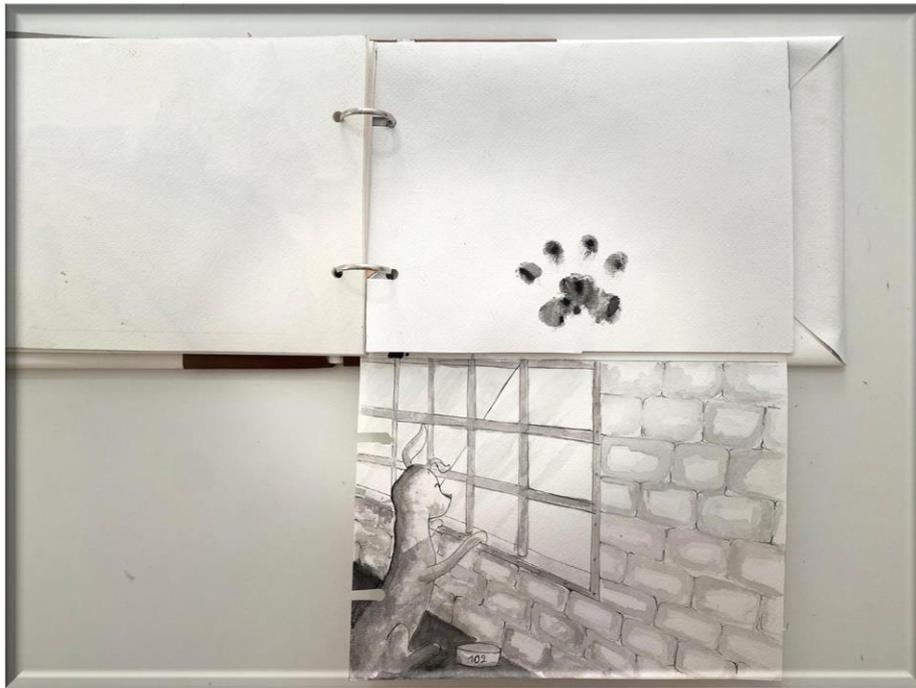


Figura nº20 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

En esta imagen vuelve a suceder, otro plegado intrigante que de la misma manera desde la huella tiene la opción desplegar la página para descubrir que esconde debajo.



Figura nº21 Álbum ilustrado *Humo*. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

Al desplegar la página, una sensación diferente para la vista cambia completamente, una explosión de color. En la imagen inferior sigue estando la secuencia fija que el mantiene esa visión a través de la ventana. Pero en este caso se puede observar como la imagen superior cambia, Humo observa cómo se acerca una familia dando saludos en su dirección, se puede apreciar detalles como una correa para pasear que lleva sujeto en su mano el niño a hombros de su padre. Todo indica que se dirigen a verlo a él, hasta que en la imagen superior se puede ver algo plenamente emotivo, la marcha de Humo de ese lugar donde permanecía cautivado, caminando de la mano de una familia que el imaginaba, hacia la libertad que creaba en sus pensamientos detrás de aquella ventana.

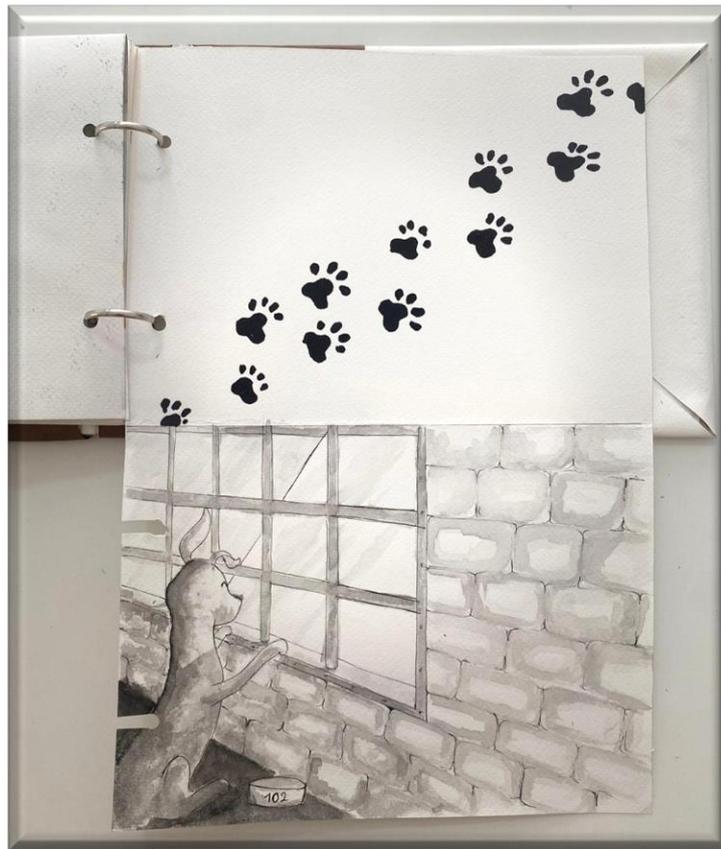


Figura nº22 Álbum ilustrado Humo. Ismael Pacheco (2022). Ilustración propia.

Para finalizar el álbum, se puede observar la continuidad de las huellas, que a ciencia cierta podemos decir que es de un perro, marchándose de la historia, manteniendo un final abierto donde no se sabe que le depara a Humo de ahora en adelante, pero si se puede intuir que será más feliz que en aquel lugar donde mantenía pensamientos surrealistas.

## 7. Conclusiones

El propósito de este Trabajo de Fin de Grado ha sido analizar el papel de la Cultura Visual y la importancia de la imagen como recurso narrativo con el fin de crear un Álbum Silente, siendo el mismo una herramienta didáctica que podremos utilizar en nuestras aulas y que enriquecerá el aprendizaje del alumnado. 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 de Cultura visual, su papel en la educación, la importancia de las ilustraciones, las diferencias entre los tipos de álbum y la presentación del álbum silente. El resultado obtenido es la validación de nuestro objetivo, afirmando 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 Cultura Visual como factor imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la finalidad de presentar recursos viables que impulsen este cambio, nuestro proyecto presenta el álbum silente como recurso didáctico que pueda ser utilizado en las aulas de Educación Primaria.

En referente al resto de objetivos, y cumpliendo con lo propuesto, indagamos dentro de los álbumes ilustrados para encontrar inspiración e ideas referentes a recursos, historias, materiales y formatos con el fin de diseñar el álbum sin palabras. Entre todos los resultados destacan tres autores, David Wisner *Flotante*, y su uso de la acuarela, Paula Bossio *El Lápiz*, y su diseño de ilustraciones simples sin mucho detalle a partir de materiales básicos, y Suzy Lee *La Ola*, y el empleo del color en su obra. Tomando en cuenta estas ideas hemos elaborado nuestro recurso didáctico, desarrollado en el marco innovador y concluyendo de esta forma con nuestros objetivos específicos propuestos.

Por otro lado, debemos destacar que para la elaboración del marco teórico hemos encontrado algunas dificultades debido a la falta de investigaciones de álbumes ilustrados que analicen las imágenes destinadas a los diferentes niveles de la etapa de Educación Primaria, dado que la mayoría de estos estudios estaban dirigidos el alumnado correspondiente a la etapa de Educación infantil.

Por último y en concordancia, con el crecimiento de las tecnologías que exponemos en nuestro marco teórico, se propone en un futuro que se plantee la digitalización del

álbum silente presentado, transformándolo a formato de libro electrónico. De esta forma desencadenaríamos nuevas alternativas de uso de nuestro recurso y nos adaptaríamos a las necesidades del alumnado, con el objetivo de mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en todos los niveles de la etapa de Educación Primaria.

## 8. Referencias Bibliográficas

- Andreu, E (2007). Hacia una definición de álbum. *Revistas UVigo*, 25–45.
- Armengol, T. D. (2005). Ilustración, comunicación , aprendizaje. *Revista de Educación*(16), 239–253.
- Bicicleta, C. (19 de enero de 2018). *Entrevista. Paula Bossio, Ilustradora Autora de El Lápiz*. Colectivo Bicicleta: Blog de ilustración y artes visuales.<https://colectivobicicleta.com/entrevista-paula-bossio/>
- Bossio, P. (25 de noviembre de 2013). *Paula Bossio nos habla de su el lápiz*. diario.<https://diariumbarbera.blogspot.com/2013/11/paula-bossio-nos-habla-de-su-el-lapiz.html>
- Bermúdez Castillo, J. A. (2010). Cultura visual. *Revista Nodo*, 4(8), 5 - 30.
- Fiore, B. (s.f.). *Álbumes Ilustrados Sin Texto*. Suzy Lee.<https://www.barbarafioreeditora.com/suzylee/albumes-ilustrados-sin-texto/>
- Hernández, F. (2013). La cultura visual en los procesos de documentación sobre cómo los jóvenes aprenden dentro y fuera de la escuela secundaria. *Visualidades*, 11, 73–91.
- Ilustraciology. (16 de julio de 2019). Qué es la ilustración infantil. Definición y Características. *Ilustraciology*.<https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/>
- Isakovic, A. (2021). La ilustración digital como recurso en educación artística y cultura visual. *Riull Repositorio Institucional*.<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23113>
- Martínez-Carratalá, F. A. (2022). Álbumes sin palabras: revisión teórica de los artículos publicados entre 1975-2020. *21*.
- Martins, R., Miranda , F., Oliveira , M., Tourinho, I., y Vicci, G. (2015). *Educación de la Cultura Visual: conceptos y contextos . TOMO I*.
- Mirzoeff, N. (1999). *Introducción a la Cultura Visual*. Routledge.

Palau, D. M. (2020). Comprender la Cultura Visual en las Aulas a Través del Currículo Posmoderno. Las TIC como mediadores en el proceso productivo. *Ambos Mundos(1)*, 41-54.

Risquez Sáez, E. (2019). *Analizando álbumes infantiles*. Universidad del País Vasco.

Peña Sánchez, N. (2018). Tecnología e Innovación en la Enseñanza del. *MATERIALES*, 5-17.

Serson, C. G. (2010). El cuento como recurso didáctico. *Revistas de Enseñanza Andalucía*, 26, 1-9.

Shulevitz, Uri. (2005). El Libro álbum: invención y evolución de un género para niños. *Parapara Clave*. 8-13.

Solana, E. A. (2013). Imágenes que invitan a pensar: el “libro álbum sin palabras” y la respuesta lectora. *Literatura Infantil*. 18

