



Trabajo Fin de Grado

*Trabajando en educación infantil a través del
álbum ilustrado, el cómic y los pictogramas en un aula
preferente TEA*

Working in early childhood education through the illustrated album,
comics and pictograms in an ASD preferred classroom



Autor/es

Vera Artigas Planas

Director/es

Dr. Martín Caeiro Rodríguez

Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza

2023/2024

Resumen

La educación artística ofrece un contexto idóneo para atender necesidades de aprendizaje en las edades infantiles. Los recursos visuales permiten diseñar situaciones de aprendizaje en las que se trabajen la comprensión lectora a través de imágenes... En este contexto, esta propuesta presenta un conjunto de experiencias en las que el alumnado de 4 años de educación infantil, incluyendo alumnado TEA, trabajen de forma conjunta en las diferentes partes de un proyecto educativo en el que las imágenes actúan como hilo conductor de las experiencias. El proyecto está centrado en diversos lenguajes artísticos como el álbum ilustrado, el cómic y los pictogramas. Lo que se pretende es que el alumnado trabaje con material familiarizado como son los diferentes recursos artísticos que hay dentro del aula que algunos de ellos han trabajado con anterioridad, fomentando la creatividad y la autonomía. Se diseñan ocho sesiones en las que se trabajan los diferentes aspectos de forma progresiva, incrementando en cada sesión la dificultad. Concluimos que ha sido un proyecto entretenido para el alumnado, en el que se han podido llevar a la práctica dos de las ocho sesiones, las cuales han adquirido los objetivos planteados.

Palabras clave

Educación Artística, Educación Infantil, TEA, cómic, álbum ilustrado, pictogramas.

Abstract

Artistic education offers an ideal context to meet learning needs in children's ages. Visual resources make it possible to design learning situations in which reading comprehension is worked on through images... In this context, this proposal presents a set of experiences in which 4-year-old early childhood education students, including ASD students, work jointly in the different parts of an educational project in which images act as a common thread of experiences. The project is focused on various artistic languages such as the illustrated album, comics and pictograms. What is intended is for students to work with familiar material such as the different artistic resources within the classroom that some of them have worked with previously, promoting creativity and autonomy. Eight sessions are designed in which the different aspects are worked on progressively, increasing the difficulty in each session. We conclude that it has been a quite enjoyable and entertaining project for the students, in which two of the eight sessions have been put into practice, which have achieved the stated objectives.

Key words

Artistic Education, Early Childhood Education, ASD, comic, illustrated album, pictograms.

ÍNDICE	PÁG.
1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 Presentación del tema, justificación y utilidad práctica	6
1.2 Objetivos	7
2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL.....	8
2.1 El arte y los lenguajes visuales en educación infantil: su presencia en el currículum y conexión con las áreas de conocimiento	8
2.2 Recursos y lenguajes que acercan el arte a la infancia.....	11
2.3 Uso de pictogramas como recurso en educación infantil.....	19
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	23
3.1 Características del centro	23
3.2 Características del alumnado	24
4. PROPUESTA: PROYECTO DE AULA	27
4.1 Presentación de la propuesta.....	27
4.2 Descripción del proyecto	27
4.2.1 Título	27
4.2.2 Marco legislativo y curricular	27
4.2.2.1 Objetivos didácticos	27
4.2.2.2 Competencias clave.....	29
4.2.2.3 Contenidos	30
4.2.3 Metodología docente.....	32
4.2.4 Secuenciación y cronograma	32
4.2.5 Sesiones.....	33
4.2.6 Atención a la diversidad	49
4.2.7 Evaluación de las actividades.....	50
4.3 Evaluación de la propuesta	57
5. RESULTADOS	59
6. CONCLUSIONES.....	66
7. CONSIDERACIONES FINALES.....	67
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
9. ANEXOS.....	71

ÍNDICE DE FIGURAS**Pág.**

Figura 1. Tipos de planos dentro del cómic	14
Figura 2. Portada del libro Superpatata 1, el origen de Superpatata	14
Figura 3. Portada del cómic ¡Vaya siglo nos espera!	15
Figura 4. Portada y una página del libro El monstruo de colores.	16
Figura 5. Portada y una página del libro Vacío.	17
Figura 6. Portada y una página del libro Monstruo rosa	17
Figura 7. Portada y una ilustración del libro Pájaro amarillo	18
Figura 8. Portada de Maquillaje je e ilustración interior.	18
Figura 9. SAAC sin ayuda, lenguaje de signos	20
Figura 10. SAAC con ayuda, SPC de Asterics Grid	20
Figura 11. Ejemplo de pictogramas	21
Figura 12. Ejemplo de agenda visual creada con pictogramas	22
Figura 13. Ejemplo de las pegatinas con letras del nombre del alumno TEA E	26
Figura 14. Pictogramas sobre las diferentes emociones	71
Figura 15. Ficha de secuencia temporal Los 3 cerditos	71
Figura 16. Álbum ilustrado: El monstruo de los colores	60
Figura 17. Juego de mesa Monster Kit	60
Figura 18. Imágenes del proceso del monstruo del alumno TEA E	61
Figura 19. Imágenes finales de algunos monstruos de los alumnos	61
Figura 20. Hojas del álbum ilustrado ¿De qué color son los besos?	63
Figura 21. Colores primarios en las hueveras	63
Figura 22. Mezclas de colores creados a partir de los primarios	64
Figura 23. Ficha de los besos para colorear	64
Figura 24. Diferentes labios pintados por los alumnos y alumnas	64
Figura 25. Portada del álbum ilustrado creada por TEA A	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de códigos que conforman el cómic.	13
Tabla 2. Tipos de SAAC.	19
Tabla 3. Objetivos destinados a la alumna TEA A.	25
Tabla 4. Objetivos destinados a la alumna TEA E.	25
Tabla 5. Objetivos generales y específicos del proyecto educativo	28
Tabla 6. Contenidos del área CRR	30
Tabla 7. Contenidos del área DEE	30
Tabla 8. Contenidos del área CA	31
Tabla 9. Cronograma con las sesiones y las fechas	33
Tabla 10. Sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo	33
Tabla 11. Sesión 2: Creación álbum ilustrado e introducción al cómic	35
Tabla 12. Sesión 3: Conocer los planos del cómic	37
Tabla 13. Sesión 4: La secuencia temporal	39
Tabla 14. Sesión 5: Creación de un cómic	40
Tabla 15. Sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado	42
Tabla 16. Sesión 7: Creación de pictogramas	44

Tabla 17. Sesión 8: Cuéntame una historia con los pictogramas	46
Tabla 18. Recursos y materiales de cada una de las sesiones	47
Tabla 19. Rúbrica sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo	50
Tabla 20. Rúbrica sesión 2: Creación álbum ilustrado e introducción al cómic	51
Tabla 21 Rúbrica sesión 3: Conocer los planos del cómic	52
Tabla 22. Rúbrica sesión 4: La secuencia temporal	53
Tabla 23. Rúbrica sesión 5: Creación de un cómic	53
Tabla 24. Rúbrica sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado	54
Tabla 25. Rúbrica sesión 7: Creación de pictogramas	55
Tabla 26. Rúbrica sesión 8: Cuéntame una historia con los pictogramas	56
Tabla 27. Instrumentos de evaluación utilizados en las sesiones	57
Tabla 28. Rúbrica de adquisición de contenidos para el docente	58
Tabla 29. Sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo implementada	59
Tabla 30. Sesión 2: Creación álbum ilustrado e introducción al cómic, implementada	62

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación del tema, justificación y utilidad práctica

La elección de este trabajo se debe a la importancia de que los alumnos en edades tempranas experimenten con diferentes lenguajes artísticos y visuales como son el álbum ilustrado, el cómic o los pictogramas para aprender diversos contenidos y adquirir diversas destrezas.

El arte y los lenguajes visuales ofrecen modos de aprendizaje que pueden englobar otros aprendizajes y hacerlos más atractivos y próximos para los alumnos. Como veremos, se pueden trabajar prácticas inclusivas que sigan los intereses y gustos del alumnado, adaptándose a las necesidades y características de cada uno de ellos.

Para un desarrollo integral del alumnado es importante trabajar con el arte, ya que sus lenguajes y formas de expresión trabajan con la creatividad y la imaginación, siendo estas una parte importante del proceso de trabajo. Gracias a esto, los más pequeños pueden mostrar el mundo interior que existe dentro de ellos.

María José Roldán (2022) nos habla de los beneficios de trabajar el arte con alumnos de temprana edad, como una forma de sentir la vida, que permite potenciar las capacidades intelectuales de los más pequeños y las relaciones comunicativas entre padres e hijos, nos permite que ellos mismos piensen por sí solos tanto interna como externamente y que tanto los padres como los profesores fomenten su parte artística dónde los más pequeños sean capaces de expresar, entre otras cosas, sus emociones.

Además de todo esto, la temática de este Trabajo Fin de Grado se debe a un interés personal. La autora ha cursado a lo largo de sus años como alumna asignaturas como Historia del Arte o Educación Visual y Plástica, las cuales siempre le han llamado la atención. De esta forma ha querido juntar dos de sus pasiones, tanto el arte como la docencia. El arte se puede trabajar de muchas formas y por eso se ha optado por llevarlo al aula de infantil a través de álbumes ilustrados, cómics y pictogramas.

Al haber hecho las prácticas del último curso de la carrera en un CEIP preferente TEA se ha trabajado en todo momento con los pictogramas, recurso que cada vez se utiliza más, ya que este no sirve solo para integrar y atender a los alumnos con alguna dificultad, sino que ayuda a todo el alumnado a entender conceptos que les cuesta entender permitiéndoles que compartan sus intereses, ideas y emociones a través de otras formas de comunicación complementarias a la escrita y verbal. Así, esta propuesta prestará especial atención al alumnado TEA en el diseño y desarrollo de las actividades

Por todo ello, lo que se pretende con este trabajo es poder trabajar el arte con recursos y materiales que pueden encontrarse dentro de las aulas como libros y actividades, dónde los niños y las niñas experimenten y fomenten su creatividad e imaginación pudiendo crear nuevas formas de arte, partiendo de algo nuevo o de algo que conocían con anterioridad.

1.2 Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir en este trabajo se dividen en el general y los específicos. Estos son los siguientes:

Objetivo general:

- Diseñar una propuesta de aula en la que se trabaje con diversos lenguajes artísticos y visuales como el álbum ilustrado, el cómic y los pictogramas contenidos del currículum de educación infantil para un aula preferente TEA.

Objetivos específicos:

- Identificar en el currículum de educación infantil la presencia del arte, sus experiencias y lenguajes
- Analizar diversos lenguajes artísticos y visuales como el cómic, el álbum ilustrado y los pictogramas buscando su conexión con el universo infantil.
- Diseñar actividades que conecten lo artístico y visual con la educación infantil utilizando diferentes recursos y lenguajes.
- Trabajar con pictogramas diversos contenidos prestando especial atención al alumnado TEA.

2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 El arte y los lenguajes visuales en educación infantil: su presencia en el currículum y conexión con las áreas de conocimiento

En la *ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón*, podemos identificar una serie de contenidos relacionados con el arte y sus lenguajes integrados en la Educación Infantil. Estas áreas se trabajan de manera global e integrada con los alumnos. Estas tres áreas son: Comunicación y Representación de la Realidad; Descubrimiento y Exploración del Entorno; y por último Crecimiento en Armonía.

2.1.1 *Comunicación y Representación de la Realidad*

Dentro de una de las tres grandes áreas de conocimiento que encontramos en esta etapa, destacamos en primer lugar: “Comunicación y Representación de la Realidad”. Esta área se basa en la utilización de diferentes formas de comunicarse y expresarse en los diversos contextos. De esta forma los niños desarrollan una serie de capacidades que les facilitarán la adquisición completa de las competencias identificadas en esta área de conocimiento. Dentro de esta área, para el segundo ciclo, encontramos en la Competencia Específica CRR.3:

- Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Esta competencia se basa en un primer acto comunicativo a través de diferentes formas de expresión de una forma libre y creativa utilizando las técnicas necesarias en cada uno de los casos. En los criterios a destacar de esta competencia específica identificamos: “la elaboración de creaciones artísticas utilizando diversos materiales y técnicas con una participación activa en el aula.” (ORDEN ECD/853, 2022, p. 20831)

Dentro de los saberes básicos asociados a esta área de conocimiento, encontramos el G: “El lenguaje y expresiones plásticos y visuales”. A través de este saber los alumnos manifiestan

todos los aspectos que quieran transmitir, ya que es una forma del lenguaje en sí mismo esencial para experimentar en la etapa de educación infantil, ya sea como forma de expresión o creación.

En la propia legislación (ORDEN ECD/853, 2022) existen una serie de orientaciones para la enseñanza que nos hablan sobre el desarrollo del garabateo con diversos materiales y diferentes perspectivas, también el trabajo libre fomentando la autonomía y creatividad del alumnado, y por último el dibujo con intencionalidad, basando su obra en un pensamiento o situación elegida por los propios alumnos.

2.1.2 Descubrimiento y exploración del entorno

El área de “Descubrimiento y exploración del entorno” (ORDEN ECD/853/2022), trata sobre los procesos de observación y exploración de los diferentes elementos que podemos encontrar en el medio físico, orientándose hacia el desarrollo del pensamiento y las estrategias cognitivas. La competencia se lleva a cabo a través de la manipulación de los objetos que pueden encontrar a su alcance y de la repetición de diferentes acciones y gestos. Los alumnos participaran con iniciativa propia en el proceso de la situación de aprendizaje interactuando con diferentes objetos y materiales (ORDEN ECD/853, 2022, p. 20815). En este caso, los alumnos trabajarán con materiales del aula, algunos conocidos y otros no, e irán experimentando con cada uno de ellos. En esta área se puede destacar la Competencia Específica DEE.1 del segundo ciclo:

- Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.

Con esta competencia se pretende poder evaluar la participación del alumnado dentro del mundo que les rodea y que establezcan relaciones con conocimientos previos anteriores. Uno de los criterios a destacar es: “Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés” (ORDEN ECD/853, 2022, p. 20819) En los saberes básicos de esta área de conocimiento del segundo ciclo de Educación Infantil, se destaca el A: “Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios”, ya que tiene conocimientos y destrezas sobre los intereses y curiosidades de las exploraciones de los alumnos.

2.1.3 Crecimiento en armonía

Por último, tenemos el área “Crecimiento en Armonía” (ORDEN ECD/853/2022). Esta área trata aspectos sobre las dimensiones personales y sociales del alumnado. Estas dos dimensiones son complementarias, ya que se desarrollan a lo largo de la etapa de Educación Infantil de manera progresiva. La competencia específica destacable dentro de esta área de conocimiento es la CA.2 del segundo ciclo de infantil:

- Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva (ORDEN ECD/853, 2022, p. 20805).

Esta competencia se centra en conocer si los niños tienen la capacidad de poder identificar tanto sus propios sentimientos como los de sus compañeros. Está formada por una serie de criterios del primer y segundo ciclo entre los que destacan del segundo ciclo: identificar y poder expresar las diferentes emociones y necesidades que siente el alumnado, además de poder expresar sus gustos e intereses sobre diversos aspectos. de los saberes básicos en esta área encontramos el B: “Equilibrio y desarrollo de la afectividad”, que se centra en trabajar las emociones desde edades tan tempranas. También se destaca el D: “Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás”, ya que los alumnos empiezan a superar la fase de egocentrismo, lo que les ayuda a ir interactuando con los iguales.

2.1.4 Conciencia y Expresiones Culturales

También encontramos en relación a la presencia del arte y sus experiencias en la etapa de infantil, la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) que se explica en la *ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón*. En ella se habla de que los niños y las niñas vayan “enriqueciendo su identidad a base de un incremento de creatividad a través de distintos lenguajes y formas artísticas, siendo un elemento clave en estas edades tan tempranas para poder ofrecerles diversas oportunidades para expresarse artísticamente como medio de comunicación” (ORDEN ECD/853, 2022, p. 20797). De esta forma se puede crear un sentido de pertenencia y también el poder acercarse a otras culturas.

Según Andrea Giráldez:

“Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Es una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura” (2007, p. 49)

En este sentido, la Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (anteriormente denominada Competencia Cultural y Artística), como explica Escamilla (2008), se agrupa en torno a tres dimensiones generales de comprensión, expresión y actitud (citado por Caeiro, 2017, pp.39-40):

- 1) *Comprensión artística y cultural.* Aborda los aspectos relacionados con el estudio del patrimonio, la identificación de los componentes esenciales de las artes y las manifestaciones de la cultura, su diversidad y los medios para su análisis, conocimiento y comprensión.
- 2) *Expresión artística y cultural.* Se ocupa de tratar el desarrollo de las habilidades y destrezas que cada lenguaje artístico y cada forma de expresión cultural nos aportan; asimismo, facilita el desarrollo y la integración de distintos lenguajes y técnicas.
- 3) *Actitud ante el hecho artístico y cultural* presente en la sociedad. Recoge los elementos de contenido relacionados con las actitudes, valores y normas; la disposición activa a colaborar, el esfuerzo personal, el aprecio de las obras de los otros, etc., incluye aquellos aspectos del comportamiento social que permiten advertir en las manifestaciones artísticas recursos para la convivencia social.

2.2 Recursos y lenguajes que acercan el arte a la infancia

En este trabajo se va a trabajar a partir de una serie de recursos y lenguajes artísticos en los que lo visual adquiere un protagonismo especial, los cuales están presentes en la vida del alumnado,

pudiendo resultar más familiares materiales de esta naturaleza. Estos lenguajes y recursos que a continuación veremos son: el cómic, el álbum ilustrado y los pictogramas.

2.2.1 *El cómic*

El cómic, al que también se le puede llamar tebeo o historieta, es un tipo de expresión artística en forma de relato gráfico que se encuentra ordenado de manera lógica y dividido en secuencias. Puede haber texto o no, dependiendo de la edad a la que va dirigido. Diferentes autores definen el cómic dando una gran importancia tanto a las imágenes como a los dibujos.

Según Gúzman (2011, p. 122) el comic: “es un medio narrativo de comunicación social en base a historias combinadas de imágenes y textos dentro de un mensaje global. Estos textos están subordinados de las imágenes presentadas, dónde en algunos casos salen sin palabras (historietas mudas) sin perder el valor comunicativo”. Por su parte Blas Segovia (2010, p. 1) asegura que: “el cómic es uno de los textos más accesibles y motivadores para los niños debido a que sus elementos constitutivos son cercanos a la experiencia infantil. Desde edades tempranas, el niño utiliza el dibujo como un instrumento expresivo mediante el cual representa su rico mundo interior, convirtiéndose en una actividad necesaria y placentera”. Este recurso es “otra forma de comunicación, que se inscribe en el contexto de la cultura de la imagen, pudiendo ser notablemente útil en el uso pedagógico”. (Miravalles, 1999, p. 172)

De acuerdo a Miralles respecto a la utilidad del cómic en el ámbito educativo, Barrero (2002, pp. 6-7) destaca cuatro funciones pedagógicas del cómic. Habla de la estimulación de la creatividad, ayudándoles con el significado de las secuencias en las imágenes. También se destaca la facilidad de la alfabetización, el poder favorecer el aprendizaje y la apertura al mundo exterior, fomentando el pensamiento crítico en los más pequeños.

En relación con las secuencias de imágenes, Sabido-Codina, Bellatti, y Callarisa (2023) hablan de “la importancia de la habilidad temporal en edades tan tempranas como es educación infantil. Esta habilidad se puede trabajar a través de estas secuencias temporales sobre la vida diaria introduciendo términos relacionados a la organización temporal, como después, mañana, hoy...” (pp.145-146).

El cómic se crea a raíz del conjunto de tres tipos de códigos: visual, gestual y verbal. Dentro de estos códigos se encuentran los diferentes elementos de los que se compone un cómic. Los tres tipos de categorizan en la Tabla 1 (Guzmán, 2011).

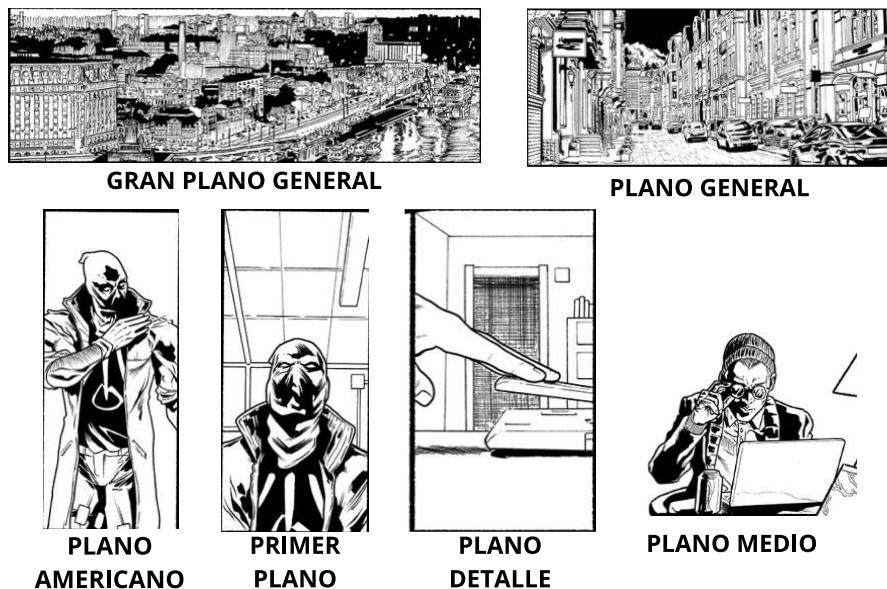
Tabla 1.*Tipos de códigos que conforman el cómic.*

Tipo de códigos	Elementos
Visual	<p>Viñetas: unidad mínima de narración</p> <p>Planos: diferentes tipos de plano tomados del cine (Figura 1).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gran plano general, información sobre el contexto donde transcurre la acción. - Plano general, figura humana de pies a cabeza. - Plano americano, figura humana de pies a rodillas. - Primer plano, la figura humana de cabeza a hombros. - Plano medio, a la cintura del personaje se recorta el espacio. - Plano detalle, un detalle que haya pasado desapercibido.
Gestual	<p>Figuras cinéticas: expresan la ilusión del movimiento o trayectoria.</p> <p>Color: es un elemento que juega con la composición de la página.</p>
Verbal	<p>Bocadillo: espacio dónde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Formados por un globo con un rabito señalando al personaje que habla.</p> <p>Cartela y cartucho: la cartela es la voz del narrador, y el cartucho es una cartela que sirve de enlace en dos viñetas consecutivas.</p> <p>Onomatopeya: es la imitación de un sonido.</p> <p>Letras:</p>

Nota. Elaboración propia a partir de Guzmán (2011)

Figura 1.

Tipos de planos dentro del cómic.

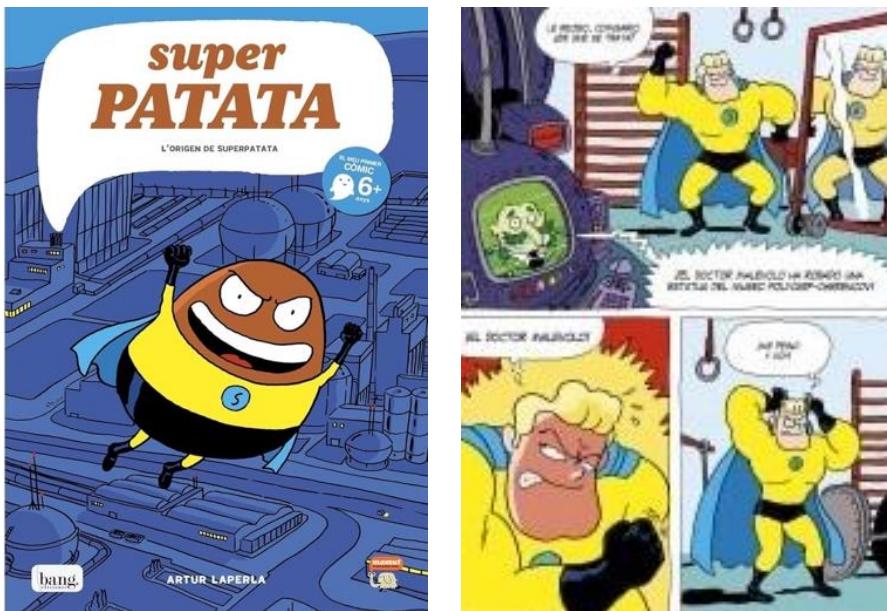


Nota. Fuente: collage de Vera Artigas (2024) de los dibujos de Yen San.

Dentro de los cómics destacamos al ilustrador, dibujante y guionista Artur Laperla. Es el autor de la serie *Superpatata* (2011), de género infantil (Figura 2).

Figura 2.

Portada del libro Superpatata 1, el origen de Superpatata.



Nota. Fuente: Artur Laperla (2011).

También se destaca la figura de Pedro Cifuentes, profesor, dibujante y divulgador del uso del cómic dentro del ámbito educativo. Destaca *¡Vaya siglo nos espera!* (2022), que trata sobre la diversidad y las diferentes herramientas que poseen los humanos para hacer del mundo un lugar mejor (Figura 3).

Figura 3.

Portada del cómic ¡Vaya siglo nos espera!



Nota. Fuente: Pedro Cifuentes (2022).

2.2.2 *El álbum ilustrado*

El álbum ilustrado es un libro que relaciona el texto con las ilustraciones que lo acompañan, estableciendo un diálogo entre ambos y complementándolos, para favorecer a una mejor comunicación visual, dónde la estética es muy importante. Hay una gran variedad de autores que explican su punto de vista sobre lo que para ellos es el álbum ilustrado.

Como explica Teresa Colomer (2010): “el álbum es un libro ilustrado donde el significado se construye a partir de la colaboración de dos códigos: el escrito y el visual. En él el texto no puede sostenerse autónomamente, sino que se requiere una interpretación conjunta de lo dicho por el texto, lo mostrado por la imagen y la relación de ambos con el espacio del libro” (como se citó en Valero, 2021, p.28). Según Eva María Llaneza (2016): “el álbum ilustrado es una obra teatral sin traicionar el espíritu de la misma. Este tiene la parte iconográfica, las ilustraciones, que muchas veces se pueden relacionar directamente con el arte pictórico y la parte narrativa que tiene cualquier obra que pertenezca a este género” (p. 1).

Como se puede observar, la característica principal del álbum ilustrado es la relación tan estrecha que tiene la imagen con el texto que le acompaña. Esta relación, según Nikolajeva y Scott (2006, pp.12- 21) se puede llevar a cabo de diferentes maneras:

- *Interacción simétrica*: presente en los álbumes en los que el texto y la imagen cuentan la misma historia. Se repite la información en diferentes formas de comunicación.
- *Interacción intensificadora*: se da en los álbumes en los que las imágenes amplían la información que el texto ofrece, o viceversa.
- *Interacción contradictoria*: la imagen proporciona una información contradictoria a lo que aporta el texto escrito.
- *Interacción asimétrica*: la ilustración y el texto no cuentan la misma escena, es decir, no hay necesariamente una contradicción entre texto e imagen.

Dentro del álbum ilustrado, se destacan autores como Anna Llenas que trata temas que incluyan valores, emociones y comportamientos humanos, llevándolos a una reflexión por parte del lector. Algunos de sus libros son *El monstruo de los colores* (2012) (Figura 4) o *Vacío* (2022) (Figura 5).

Figura 4.

Portada y una página del libro El monstruo de colores.



Nota. Fuente: Anna Llenas (2012)

Figura 5.

Portada y una página del libro Vacío.

+

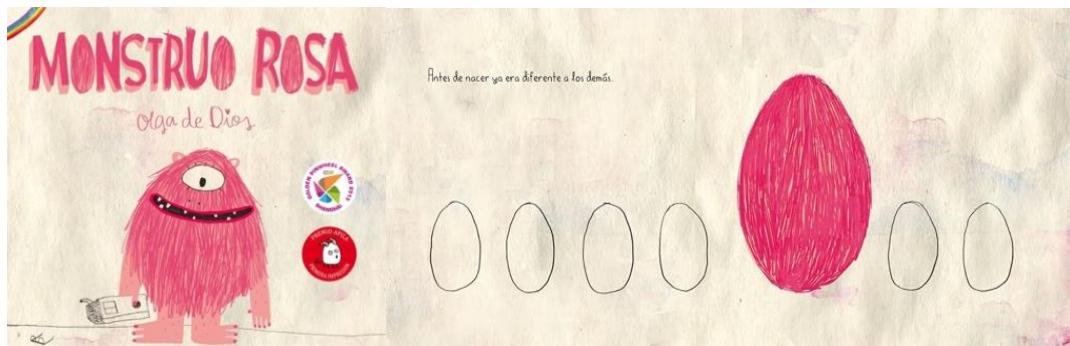


Nota. Fuente: Anna Llenas (2022).

También destaca Olga de Dios, una autora aragonesa que trabaja temas como la diversidad o el valor de compartir. Tenemos obras como *El monstruo rosa* (2013) (Figura 6) o *Pájaro amarillo* (2015) (Figura 7).

Figura 6.

Portada y una página del libro Monstruo rosa.



Nota. Fuente: Olga de Dios (2013)

Figura 7.

Portada y una ilustración del libro *Pájaro amarillo*.



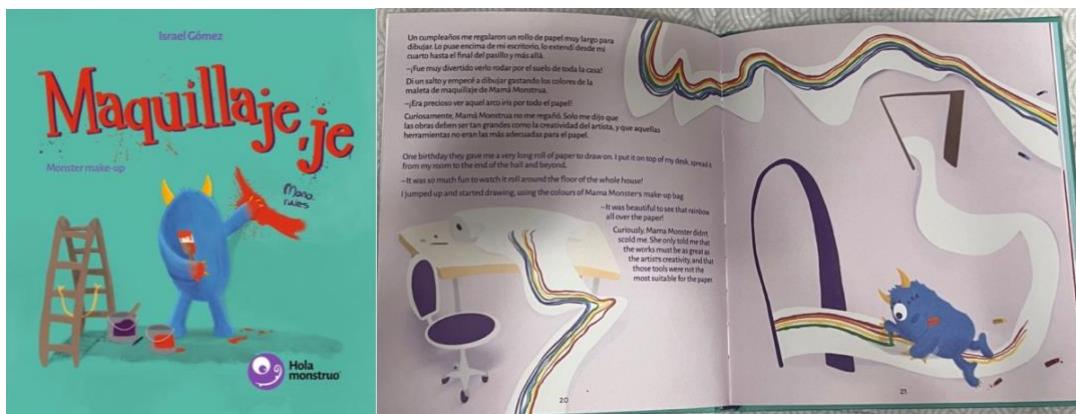
Nota. Fuente: Olga de Dios (2015)

En esta ilustración del álbum ilustrado de Olga de Dios (figura 7) podemos observar el concepto de secuencia temporal dentro de la historia. Vemos como Pájaro Amarillo está creando su propio aparato para poder volar como los demás pájaros.

También se puede hablar de Israel Gómez que es un ilustrador y autor zaragozano. Tiene varios álbumes ilustrados que tratan sobre diferentes valores. Tiene un álbum ilustrado que contiene varias referencias artísticas que se titula *Maquillaje je* (2020) (Figura 8). Dentro de él se puede encontrar una referencia al cuadro de *La Gioconda* (1503), de Leonardo Da Vinci o *La noche estrellada* (1889), de Vicent Van Gogh.

Figura 8.

Portada de *Maquillaje je* e ilustración interior.



Nota. Fuente: Israel Gómez (2020)

2.3 Uso de pictogramas como recurso en educación infantil

A lo largo de todo el proyecto se va a hacer uso de una serie de pictogramas que vayan acompañando cada una de las actividades y momentos que se llevan a cabo en el Proyecto Educativo. Los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC) son formas de expresión diferentes al lenguaje hablado, ya que aumentan o sustituyen el lenguaje habitual por uno donde no se vean frenados a la hora de comunicarse debido a sus dificultades en el lenguaje oral. Este lenguaje se complementa con el habla natural. Utilizan un sistema de símbolos, ya sean gráficos, como es el caso de los pictogramas, o gestuales, como mimica o gestos. Estos sistemas se adaptan a las necesidades de cada persona acordes a la su edad y habilidades. Los dos tipos de SAAC se categorizan en la Tabla 2.

Tabla 2.

Tipos de SAAC.

Tipo de SAAC	Definición	Ejemplo
Aumentativo	Sistema para aumentar el lenguaje hablado.	Lenguaje bimodal (lenguaje y signos juntos)
Alternativo	Sistema para sustituir al lenguaje hablado	Lenguaje de signos

Fuente: elaboración propia a partir de ARASAAC (2024).

Estos SAAC, a su vez, pueden clasificarse en relación en si se relacionan o no con la tecnología. Hay dos tipos, con ayuda y sin ayuda (Lloyd y Karlan, 1984):

- Sin ayuda.* Son aquellos que están formados por un conjunto de códigos estructurados y no vocales que no necesitan ningún tipo de soporte físico como por ejemplo el lenguaje de signos (Figura 9), los gestos comunes a la hora de comunicarse con una persona, dactilografía... Además de todo esto, se caracterizan por ofrecer eficacia y rapidez en la comunicación, ofrecer un vocabulario amplio, no requieren buena memoria cognoscitiva, son fáciles de enseñar en edades tempranas y poseen un gran dinamismo.
- Con ayuda.* Son los que necesitan un soporte físico para poder comunicarse, como por ejemplo signos tangibles, signos gráficos o un SPC (sistema pictográfico de

comunicación) (Figura 10). Se caracterizan por ser estáticos, fáciles de manejar y aprender, son soportes externos al propio cuerpo y se necesitan las mínimas destrezas motoras. El SPC fue creado por Roxana Mayer-Johnson. Contaba con 5000 pictogramas en color blanco y negro, recogidos en ocho categorías distintas: verbos, descripciones, alimentos, ocio, nombres, cosas misceláneas, personas y el ámbito social (Tuset, 2011).

Figura 9.

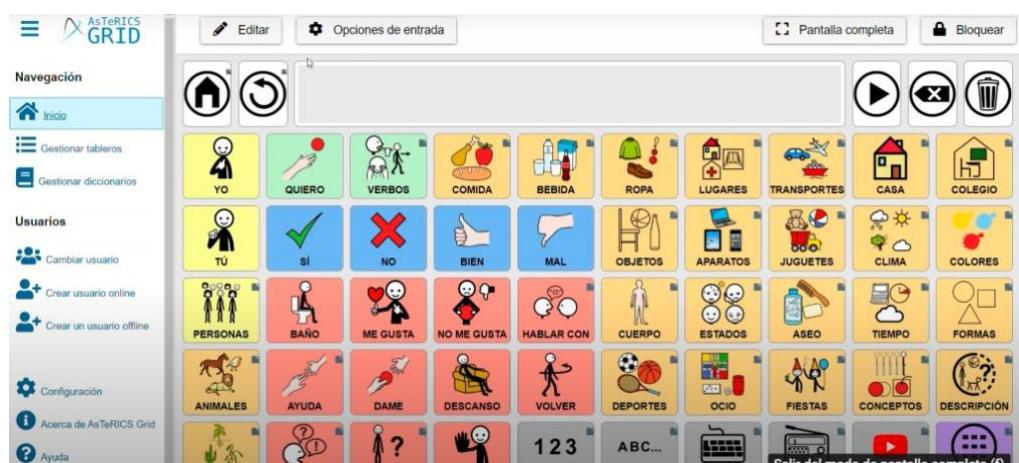
SAAC sin ayuda, lenguaje de signos.



Nota. Fuente: Vanesa Rodríguez Hernández (2023).

Figura 10.

SAAC con ayuda, SPC de Asterics Grid.

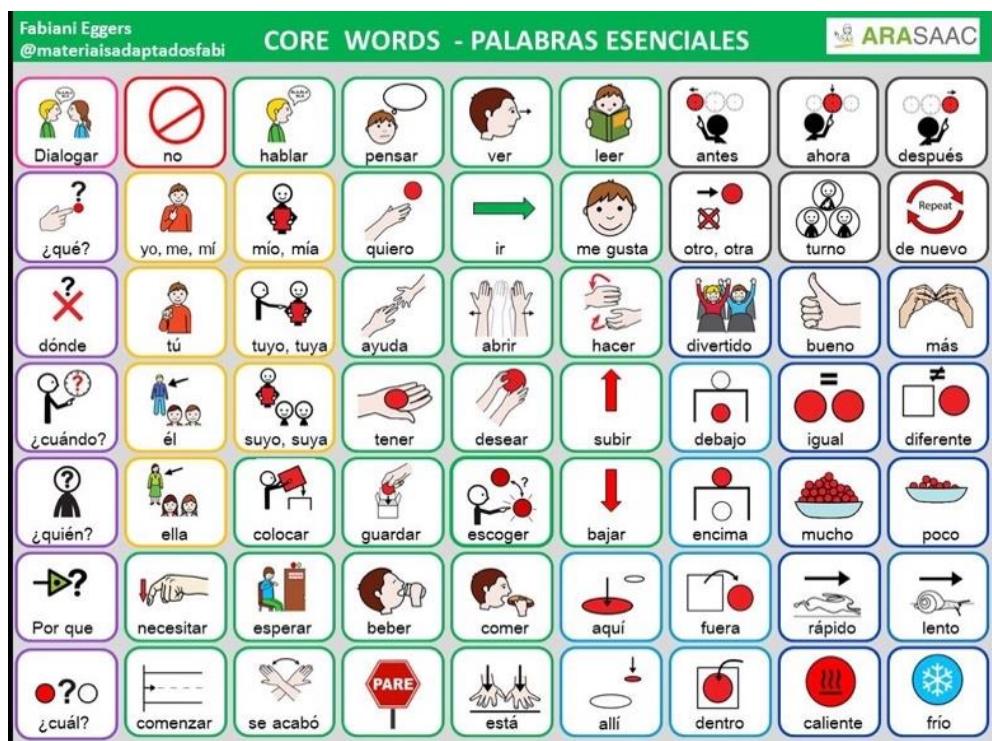


Nota. Fuente: Asterics Grid.

Varios autores comparten su punto de vista sobre lo que es un pictograma a través de diferentes definiciones. Los pictogramas son inicios de preescritura dónde los conceptos que se quieren trabajar se representan a través de dibujos simplificados, pudiéndose catalogar dentro de los recursos de instrucción visual (Martos, 2008). Como explica Quinde Carriel (2015): “los pictogramas son signos que, a través de una figura o de un símbolo permiten desarrollar la representación de algo. Ciertos alfabetos antiguos se crearon en torno a pictogramas. Han de ser claramente percibidos y comprendidos por el máximo posible de personas, independientemente de sus capacidades”. (p. 15).

Figura 11.

Ejemplo de pictogramas



Nota. Fuente: <https://aulaabierta.arasaac.org/en/aac-materials-communication-boards>

Los objetivos, según Regis y Callejón (2015), para la utilización de estos signos son los siguientes:

- Facilitar el desarrollo de la comunicación oral.
- Fomentar un nuevo medio de comunicación cuando el habla del alumno no llega a ser funcional.

Con la ayuda de la aparición de los pictogramas en el aula, se pueden trabajar más cosas aparte de ser un sistema de comunicación aumentativo. Ayuda a los alumnos a poder trabajar y entender las secuencias temporales que se llevan a cabo en el aula, como por ejemplo a través de la agenda visual (Figura 12) que llevan a cabo los niños TEA.

Este aspecto de los pictogramas se relaciona directamente con una de las características principales del cómic: *la imagen secuenciada*.

Figura 12.

Ejemplo de agenda visual creada con pictogramas.



Nota. Fuente: fotografía de Vera Artigas (2024) del trabajo de la tutora Patricia Boribia del aula 4 años. De izquierda a derecha: trabajar, jugar, baño, almuerzo, recreo, baño, beber agua, trabajar, jugar, asamblea y casa.

Esta característica nos conecta con las posibilidades que los pictogramas ofrecen en su relación con el cómic y el álbum ilustrado a la hora de diseñar experiencias y materiales para trabajar en las primeras edades de la infancia, así como en la integración de alumnado tea.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1 Características del centro

El CEIP Juan Pablo Bonet es un centro educativo público preferente TEA que se encuentra en el barrio rural de Movera, en Zaragoza. Es un barrio cercano a Santa Isabel, barrio periférico de Zaragoza. En Educación Infantil, es decir, de 2 a 6 años, cada curso cuenta con una única vía donde algunas de las clases cuentan con un número muy reducido de alumnos. En educación Primaria hay dos vías por curso excepto en 1º de Primaria (7 años), 3º de Primaria (9 años) y 4º de Primaria (10 años).

El centro educativo tiene un horario de jornada continua de 9h a 14h. Dentro del colegio se encuentran tres especialistas de PT (Pedagogía Terapéutica) y un AL (Audición y Lenguaje). Además, en algunas aulas hay un auxiliar que ayuda a la maestra.

La filosofía del centro educativo se basa en una serie de valores democráticos, cívicos y éticos, lo que les hace ser una escuela inclusiva donde todo el mundo puede formar parte de esta. Se da respuesta a todas las necesidades educativas que surgen dentro del contexto escolar. Las señas de identidad del centro educativo son las siguientes (Proyecto Educativo de Centro, 2006):

- La aconfesionalidad y la libertad ideológica son pilares que sustentan la escuela.
- Se pretende mejorar la práctica docente con propuestas de innovación metodológica con ayuda de la Biblioteca Escolar o inteligencias múltiples, entre otras cosas.
- Existe una implicación familiar basada en el diálogo y la cooperación, favoreciendo la resolución de conflictos dentro de la escuela.
- El Plan de Convivencia explica la relación positiva existente con las familias y el profesorado, las intervenciones que se llevan a cabo si ven que puede existir una posibilidad de absentismo escolar, diferentes objetivos a mejorar en la convivencia y muchas actuaciones flexibles a los alumnos, entre otras cosas.
- La línea metodológica pretende disponer de una actuación común y consensuada por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2 Características del alumnado

En el aula hay un total de once alumnos, siendo dos de ellos ACNEES. Hay cuatro niñas, una de ellas TEA y siete niños, siendo uno TEA. Todo el alumnado es nacido en Zaragoza. Todos los alumnos se encuentran en un nivel adecuado acorde a la edad que tienen respecto a los conocimientos que se llevan a cabo en el centro educativo. Es una clase con un número reducido de alumnos lo que hace que sea más fácil el trabajo tanto individual como grupal. La clase está dividida en tres grupos, el monstruo azul, rojo y verde. Para las tareas rutinarias como ir al baño o beber agua van en grupos en el orden en el que va indicando la maestra.

Para el alumnado TEA se llevan a cabo una serie de adaptaciones curriculares para que puedan realizar la misma actividad que los compañeros. Ambos alumnos van a Atención Temprana. Uno de los alumnos trabaja logopedia, psicomotricidad y psicoterapia, mientras que el otro solo psicomotricidad y psicoterapia. Hay una cohesión de grupo positiva en el aula, ya que trabajan habitualmente tanto en grupos como en parejas.

Para poder diferenciar a los alumnos TEA uno será llamado alumno TEA A y el otro alumno TEA E. Uno de los alumnos tiene mejor capacidad visual (TEA E), mientras que el otro alumno capacidad acústica (TEA A). Los dos utilizan una agenda que realizan con la maestra en la pizarra con pictogramas, para que sepan la secuencia rutinaria de cada uno de los días en la escuela que van a llevar a cabo ese día en la escuela. La alumna TEA A es la que últimamente se encarga de realizar la agenda, ya que la maestra le pedía todos los días ayuda para realizarla y ella se diera cuenta del horario, y ahora nada más terminar la asamblea por su propia cuenta a realizarla. Además, esta alumna reproduce constantemente ecolalias (repetición espontánea o el “eco” de las palabras o frases de otra persona) ya sea de canciones o frases y palabras sueltas que escucha en algún momento. Canta a conjunto con los compañeros todas las canciones producidas en la asamblea, mientras que el TEA E al no tener el habla desarrollo, se ve que hace amago por intentarlo, pero no llega a reproducir la voz.

Los objetivos en los que se basan para que los alumnos consigan los diferentes propósitos se basan en el modelo DENVER, un modelo centrado en alumnos de Atención Temprana (0-6 años). Este modelo busca poder aumentar aspectos más específicos del desarrollo de las personas dentro de los espacios cognitivos, socioemocionales y lingüísticos. Ambos alumnos tienen objetivos totalmente distintos pertenecientes a cada una de las áreas de desarrollo que se evalúan.

De los objetivos a destacar para esta intervención con el TEA A se encuentran en la Tabla 3 y del TEA E en la Tabla 4.

Tabla 3.*Objetivos destinados a la alumna TEA A.*

ÁREAS	OBJETIVOS DENVER TEA A
Comunicación Expresiva Nivel 2	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los gestos o señas objetivo con vocalizaciones para expresar pedir, “he terminado”, compartir, pedir ayuda, protestar. Uso funcional de 20 o más aproximaciones de sustantivos (nombres de objetos, animales, personas) y no sustantivos (referidas a acciones u otras relaciones: se acabó, arriba, asamblea, etc.).
Habilidades sociales Nivel 1	<ul style="list-style-type: none"> Cuando se le saluda, responde mirando, volviéndose hacia el interlocutor.
Comunicación Receptiva Nivel 1	<ul style="list-style-type: none"> Sigue instrucciones rutinarias y de un solo paso relacionadas con acciones corporales, acompañadas de una indicación verbal o gestual (siéntate, ven, limpia)

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de la PT Eva María sacados del modelo DENVER (2000).

Tabla 4.*Objetivos destinados a la alumna TEA E.*

ÁREAS	OBJETIVOS DENVER TEA E
Comunicación Expresiva	<ul style="list-style-type: none"> Vocaliza intencionadamente. Hace contacto visual para obtener un objeto que desea, cuando el adulto bloquea el acceso o le retira el objeto deseado.
Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> Mantiene el interés en rutinas sociales sensoriales durante 2 minutos. Observa e interactúa con un adulto que lo imita durante las actividades de juego en paralelo con juguetes.
Comunicación receptiva	<ul style="list-style-type: none"> Responde a la voz, girándose hacia la persona. Mira al compañero cuando se dice el nombre del niño. En los juegos sociales, mira, extiende la mano o sonríe en respuesta a los gestos y la voz del adulto.

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de la PT Eva María sacados del modelo DENVER (2000)

Además de todo esto, el alumno TEA E, al tener la motricidad fina muy rígida a la hora de escribir su nombre, se lleva a cabo una adaptación dónde lo pondrá con ayuda de unas pegatinas pequeñas y en cada una de ellas estarán escritas las letras que contienen su nombre y el procederá a cogerlas y pegarlas en el orden correcto, como se puede observar en la Figura 13.

Figura 13.

Ejemplo de las pegatinas con las letras del nombre del alumno TEA E.



Nota. Fuente: fotografía de Vera Artigas (2024)

4. PROPUESTA: PROYECTO DE AULA

4.1 Presentación de la propuesta

Se va a llevar a cabo un proyecto en el aula relacionado con los cómics, el álbum ilustrado y los pictogramas. Este proyecto se encuentra dentro de la Educación Plástica, relacionándose a su vez con diferentes aspectos de otras áreas, ya que en educación infantil se lleva a cabo un aprendizaje global que integre todos los conocimientos destinados a los alumnos y alumnas.

4.2 Descripción del proyecto

4.2.1 *Título*

“EXPRESAR Y COMUNICAR EL MUNDO CON IMÁGENES”

4.2.2 *Marco legislativo y curricular*

La Normativa de referencia a lo largo de todo el proyecto educativo es la siguiente:

- ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Decreto 164/2022, de 16 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se modifica el Decreto 188/2017, de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la respuesta educativa inclusiva y la convivencia en las comunidades educativas de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA de 24 de noviembre).
- Orden ECD/1003/2018, de 7 de junio, por la que se determinan las actuaciones que contribuyen a promocionar la convivencia, igualdad y la lucha contra el acoso escolar en las comunidades educativas aragonesas (BOA de 18 de junio)

4.2.2.1 *Objetivos didácticos*

Los objetivos didácticos de las sesiones se han desarrollado a partir de los generales dentro del currículo de Educación Infantil (ORDEN ECD/853/2022, p. 20781) como se puede observar

en la Tabla 5. Estos objetivos sirven para un desarrollo pleno de los niños y niñas que se encuentran en la etapa educativa de Educación Infantil, además de poder observar y posteriormente evaluar los diferentes ítems que se llevan a cabo en el proyecto.

Tabla 5.

Objetivos generales y específicos del proyecto educativo.

Objetivos generales	Objetivos específicos
A) Conocer su propio cuerpo y el de las otras personas, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.	Obj. Esp. 1. Diferenciar las diferentes partes del cuerpo.
B) Observar y explorar su entorno familiar, natural, cultural y social.	Obj. Esp. 2. Conocer e identificar a los diferentes integrantes de su familia y compañeros de clase. Obj. Esp. 3 Identificar a los personajes de los cómics o álbumes ilustrados.
C) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.	Obj. Esp. 4. Conseguir autonomía de forma progresiva en las diferentes actividades dentro de las sesiones.
D) Descubrir, nombrar y desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.	Obj. Esp. 5. Identificar las diferentes emociones que sienten las personas. Obj. Esp. 6. Relacionar cada emoción con el pictograma.
F) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.	Obj. Esp. 7. Expresar sus necesidades, deseos y emociones utilizando un vocabulario cada vez más amplio.
G) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura.	Obj. Esp. 8. Diferenciar conceptos temporales como antes-después, primero-segundo...
H) Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.	Obj. Esp. 9. Saber coger las pinturas y los rotuladores de una forma adecuada.
I) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.	Obj. Esp. 10. Respetar y valorar las opiniones, intereses y habilidades de los compañeros y compañeras.

Fuente: elaboración propia a partir de la ORDEN ECD/853/2022 (2024).

4.2.2.2 Competencias clave

Además de la competencia básica CCEC (Competencia en conciencia y expresión culturales), dentro de la ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, podemos encontrar otra serie de competencias básicas que se van a llevar a cabo a lo largo del proyecto educativo (pp. 20793-20797):

- *Competencia en comunicación lingüística (CCL)*. Lo que se pretende con esta competencia es dotar a los niños y niñas de intencionalidad y de manera progresiva adquieran conocimientos, destrezas y actitudes que favorezcan la expresión de los mismos para poder comunicarse con el resto. Además, favorece a la primera toma de contacto con la cultura literaria como cuentos o rimas.
- *Competencia digital (CD)*. En las aulas de Educación Infantil podemos encontrar un ordenador con su correspondiente proyector, dos herramientas digitales de las que si hacemos un uso responsable pueden ayudar de manera positiva en el desarrollo de los niños y niñas. Este tipo de herramientas pueden ayudar al desarrollo de diferentes actividades dentro de las sesiones para apoyar lo que se está explicando a los alumnos y alumnas de una manera mucho más visual.
- *Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)*. Poder identificar y conocer las emociones y sentimientos de los demás es muy relevante en estas edades tan tempranas, ya que empiezan a desarrollar progresivamente la autonomía, la empatía y la capacidad de comprensión.
- *Competencia ciudadana (CC)*. Se refuerzan actitudes basadas en el respeto y la igualdad, donde se trabaje la resolución de conflictos y se expresen de forma correcta y democrática con los demás.
- *Competencia emprendedora (CE)*. En estas edades es esencial la creatividad por parte de los niños y niñas, estimulando la curiosidad y la imaginación. De esta forma, se les da a los alumnos y alumnas la oportunidad de crear a través de diferentes actividades.

4.2.2.3 Contenidos

Los contenidos de cada una de las actividades de las sesiones del proyecto educativo se encuentran dentro de la ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio. Estos contenidos se concretan en cada uno de los saberes básicos de las diferentes áreas de conocimiento de Educación Infantil. De cada área destacamos unos saberes básicos con los contenidos correspondientes. Estos saberes han sido mencionados con anterioridad en el marco teórico. Se puede observar en la Tabla 6 los contenidos del área CRR (Comunicación y Representación de la Realidad) relacionados con el saber básico G; en la Tabla 7 el área DEE (Descubrimiento y Exploración del Entorno) con el saber básico A; y por último el área CA en la Tabla 8 (Crecimiento en Armonía) relacionados con el saber básico D. Todos los contenidos son pertenecientes al segundo ciclo de Educación Infantil, ya que los alumnos tienen 4 años y se encuentran en el 2º curso de esta etapa.

Tabla 6.

Contenidos del área CRR (Comunicación y Representación de la Realidad).

Área de conocimiento: CRR	
Saber básico	Contenidos
G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales	Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
	Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
	Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.

Fuente: elaboración propia a partir de la ORDEN ECD/853/2022 (p. 20844) (2024).

Tabla 7.

Contenidos del área DEE (Descubrimiento y Exploración del Entorno).

Área de conocimiento: DEE	
Saber básico	Contenidos
A. Diálogo corporal con el	Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración.

entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios	Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
	El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, antes, después, presente, pasado, futuro.

Fuente: elaboración propia a partir de la ORDEN ECD/853/2022 (p. 20844) (2024).

Tabla 8.

Contenidos del área CA (Crecimiento en Armonía).

Área de conocimiento: CA	
Saber básico	Contenidos
A. El cuerpo y el control progresivo del mismo	Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
	Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno. La sensación y la percepción.
	El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.
	Progresiva autonomía en la realización de tareas.
D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás	La familia y la incorporación a la escuela, el periodo de adaptación.
	Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género.
	La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
	Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
	Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y colaboración y empatía.

Fuente: elaboración propia a partir de la ORDEN ECD/853/2022 (pp. 20812- 20814) (2024).

4.2.3 Metodología docente

La metodología que se lleva a cabo en el proyecto educativo es un ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), que se basa en teorías constructivistas, entre los que destacan autores como Piaget, Bruner, Vygotsky, Ausubel o Dewey. Este aprendizaje se basa en tener en cuenta intereses y gustos del alumnado, dentro de los contenidos curriculares acordes a la edad del alumnado y a las competencias clave que se encuentran dentro del currículum. Lo que se pretende con esta metodología es que el alumno y alumna sea el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje y los maestros unos meros orientadores. La adquisición de habilidades y actitudes cobra la misma importancia que la adquisición de los conocimientos que se pretenden enseñar a lo largo de todo el proyecto.

Además del ABP, es muy importante el aprendizaje significativo que se lleva a lo largo de las sesiones, ya que se van aprendiendo nuevos conocimientos con los cuales se ponen en práctica en las sesiones posteriores, relacionando el conocimiento previo con el nuevo conocimiento adquirido. Este aprendizaje está directamente relacionado con el anterior, cuyo máximo exponente es David Ausubel.

A su vez, se le dará gran importancia al aprendizaje por descubrimiento en algunas de las sesiones y al aprendizaje cooperativo, ya que hay varios momentos que el grupo trabaja como una única unidad ayudándose los unos a los otros. Dentro del aprendizaje por descubrimiento se destaca al autor neoyorkino Jerome S. Bruner. Destaca que lo más importante para aprender es el ir descubriendo, dónde el alumnado tenga un alto nivel de participación. Con este aprendizaje el maestro debe dejar todo el material necesario a la vista del alumno o alumna y es el propio niño o niña quien empieza a experimentar o descubrir, motivando el deseo de aprender.

4.2.4 Secuenciación y cronograma

Al ser un proyecto educativo artístico formado por varias sesiones, se puede observar en la Tabla 9 el cronograma que se va a seguir para cada una de las sesiones. Todas las sesiones se van a llevar a cabo en el aula habitual, dos sesiones por semana por lo que el proyecto durará 4 semanas, a lo largo del mes de mayo. Se realizarán los lunes y martes, que es cuando la maestra tiene el apoyo de la auxiliar de Pedagogía Terapéutica.

Al no poder implementar todas, en la tercera semana de abril se llevan a cabo dos de las ocho sesiones planteadas, que son la uno y la seis.

Tabla 9.

Cronograma con las sesiones y las fechas.

SESIÓN	SEMANA	FECHA
Sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo.	SEMANA 1	6/05/2024
Sesión 2: Creación álbum ilustrado e introducción al cómic.		7/05/2024
Sesión 3: Conocer los planos del cómic.	SEMANA 2	13/05/2024
Sesión 4: La secuencia temporal.		14/05/2024
Sesión 5: Creación de un cómic.	SEMANA 3	20/05/2024
Sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado		21/05/2024
Sesión 7: Creación de pictogramas.	SEMANA 4	27/05/2024
Sesión 8: Cuéntame una historia con los pictogramas.		28/05/2024

Fuente: *Elaboración propia*

4.2.5 Sesiones

A continuación, presentamos la secuencia con las sesiones y sus actividades.

Tabla 10.

Sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo.

SESIÓN 1: LECTURA ÁLBUM ILUSTRADO Y CREACIÓN MONSTRUO		Aula
Área de conoc.	Comp específ.	Saber básico
CRR (Comunicación y Representación de la Realidad)	CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.	G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales.

COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CCEC CCL CPSAA CD		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 2 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 5 • Obj. Esp. 6
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. • Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. • Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género. 		
ACTIVIDADES Y DESCRIPCIÓN		
1 (15')	<p>Actividad introductoria. Familiarizar al alumnado sobre el concepto de álbum ilustrado a través de libros que conocen como <i>Monstruo Rosa</i> (2013) de Olga de Dios o <i>¿A qué sabe la luna?</i> (1999) de Michael Grejniec. Al ser álbumes ilustrados que han trabajado se les harán preguntas relacionadas sobre lo que pasa en la historia y características visuales que los alumnos puedan percibir a través de las ilustraciones de los libros.</p>	
2 (20')	<p>Actividad principal. Lectura de un álbum ilustrado de la autora Anna de Llenas <i>El monstruo de los colores</i> (2012). Con esta actividad lo que se pretende es trabajar el concepto de álbum ilustrado de una forma más profunda a través de una lectura conjunta. Para una mejor asimilación de las ilustraciones, el álbum se plasmará en la pizarra del aula con ayuda del proyector para que los alumnos y alumnas puedan verlo todo más grande, y al no saber leer, podrán apoyarse en las ilustraciones. Cada niño y niña expresará sus emociones en el momento, ya que el álbum nos habla sobre las distintas emociones que se pueden sentir. De esta forma se les da protagonismo a los alumnos de forma individual.</p>	
3 (25')	<p>Actividad de ampliación. Una vez realizada la lectura del álbum ilustrado <i>El monstruo de los colores</i>, se les entregará un folio en blanco y ellos mismos crearán desde su propio monstruo con la emoción que hayan sentido. Para que sea más divertido la creación del monstruo se hará con un juego de mesa en el que elegirán cada una de las partes del monstruo de forma aleatoria. De esta forma, a los alumnos con TEA les sirve de mucha ayuda esta adaptación ya que no tienen la capacidad de imaginación y se basan en un modelo.</p>	

RECURSOS Y MATERIALES	
Recursos materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> • Libro <i>El monstruo rosa</i>. • Libro <i>¿A qué sabe la luna?</i> • Libro <i>El monstruo de los colores</i>. • Folios blancos. • Pinturas de colores. • Juego de mesa “Monster Kit”. • Rotuladores de colores. • Pictogramas sobre diferentes emociones (Ver anexo Figura 14). 	
Recursos humanos:	
<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Pedagogía Terapéutica. 	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Para que los alumnos TEA expresen sus emociones, se les entregarán pictogramas de las emociones para que nos muestren como se sienten. Los demás alumnos, cuando expresen su emoción también la mostrarán a los demás compañeros a través de los pictogramas, para que todos los alumnos entiendan lo que les dice su compañero o compañera.	
EVALUACIÓN	
Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 19)	

Fuente: *elaboración propia*

Tabla 11.

Sesión 2: *Creación álbum ilustrado e introducción al cómic.*

SESIÓN 2: CREACIÓN ÁLBUM ILUSTRADO E INTRODUCCIÓN AL CÓMIC		Aula.
Área de conoc.	Comp específic.	Saber básico
DEE (Descubrimiento y Exploración del Entorno)	DEE.1: Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos,

	descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.	materiales y espacios.
COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CCEC CCL CPSAA CD CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 2 • Obj. Esp. 5 • Obj. Esp. 7
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • La familia y la incorporación a la escuela, el periodo de adaptación. • Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. • Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género. • El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, antes, después, presente, pasado, futuro. 		
ACTIVIDADES		
1 (15')	Actividad introductoria. Durante la asamblea, los alumnos irán contando que han ido haciendo a lo largo de las vacaciones de Semana Santa y como se han sentido, dándoles a cada uno su lugar para poder expresarse libremente. Se les propondrá la idea de hacer un álbum ilustrado conjunto, ya que en la sesión anterior habían trabajado el concepto, en esta ellos van a llevarlo a la práctica.	
2 (30')	Actividad principal. Creación de nuestro propio álbum ilustrado sobre cómo nos hemos sentido a lo largo del fin de semana. Cada alumno y alumna dibujará en un folio un momento que hayan vivido a lo largo de las vacaciones. Una vez dibujado, explicarán lo que han dibujado y le pondremos el título “Mi fin de semana”. Además, debajo del dibujo la maestra escribirá una pequeña explicación del dibujo acorde lo que le haya dicho el alumno o alumna.	
3 (10')	Actividad de ampliación. Añadir elementos básicos del cómic dentro de la ilustración, como por ejemplo una viñeta y dentro de ella una onomatopeya. Una vez explicado el dibujo, cada niño y niña añadirán viñetas a sus dibujos dónde los personajes que hayan dibujado estén expresándose en diferentes situaciones. De esta forma, poco a poco vamos introduciendo el cómic de forma progresiva para que conozcan diferentes aspectos de este lenguaje antes de trabajarlos más a fondo.	
RECURSOS Y MATERIALES		

<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro <i>El monstruo de los colores</i>. • Folios en blanco. • Pinturas de colores. • Rotuladores de colores. • Pictogramas sobre diferentes emociones (Ver anexo Figura 14). <p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Audición y Lenguaje. 																					
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD																					
Para los alumnos TEA se les pedirá una foto a las familias de sus vacaciones para que ellos la recreen a su manera en el folio añadiendo alguna onomatopeya, bocadillo con texto.																					
EVALUACIÓN																					
Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 20)																					
Fuente: <i>elaboración propia</i>																					
<p>Tabla 12.</p> <p><i>Sesión 3: Conocer los planos del cómic.</i></p> <table border="1"> <thead> <tr style="background-color: #f2e5e5;"> <th colspan="2">SESIÓN 3: CONOCER LOS PLANOS DEL CÓMIC</th> <th>Aula.</th> </tr> <tr style="background-color: #f2e5e5;"> <th>Área de conoc.</th> <th>Comp específic.</th> <th>Saber básico</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CA (Crecimiento en Armonía)</td> <td>CA.2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva</td> <td>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo</td> </tr> <tr style="background-color: #f2e5e5;"> <th colspan="2">COMPETENCIAS GENERALES</th> <th>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</th> </tr> <tr> <td>CCEC CCL CPSAA CD CC</td> <td></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 1 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 6 • Obj. Esp. 9 </td> </tr> <tr style="background-color: #f2e5e5;"> <th colspan="3">CONTENIDOS</th> </tr> <tr> <td colspan="3"> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. </td> </tr> </tbody> </table>	SESIÓN 3: CONOCER LOS PLANOS DEL CÓMIC		Aula.	Área de conoc.	Comp específic.	Saber básico	CA (Crecimiento en Armonía)	CA.2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo	COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CCEC CCL CPSAA CD CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 1 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 6 • Obj. Esp. 9 	CONTENIDOS			<ul style="list-style-type: none"> • Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. 		
SESIÓN 3: CONOCER LOS PLANOS DEL CÓMIC		Aula.																			
Área de conoc.	Comp específic.	Saber básico																			
CA (Crecimiento en Armonía)	CA.2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo																			
COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS																			
CCEC CCL CPSAA CD CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 1 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 6 • Obj. Esp. 9 																			
CONTENIDOS																					
<ul style="list-style-type: none"> • Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. 																					

<ul style="list-style-type: none"> Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno. La sensación y la percepción. Progresiva autonomía en la realización de tareas. 	
ACTIVIDADES	
1 (15')	<p>Actividad introductoria. Después de haber introducido en la sesión anterior algunos elementos característicos del cómic, se harán preguntas abiertas a los alumnos sobre lo que creen que es un cómic. Además, veremos un ejemplo de cómic infantil para poder introducir la actividad principal. El cómic es <i>Cloe y la nube</i> (2017) de Núria Aparicio, un cómic sin ningún tipo de texto, solo con ilustraciones que van explicando lo que va sucediendo.</p>
2 (30')	<p>Actividad principal. Después de haber visto el cómic, se procederá a analizar las ilustraciones con los distintos planos que aparecen de Cloe. La actividad consistirá en hacer fotografías a los alumnos acorde a los diferentes planos que aparecen dentro del cómic. A su vez, de esta forma irán diferenciando las diferentes partes del cuerpo. Las fotos se imprimirán y se colocarán en una cartulina. Se harán fotos de los planos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plano general. Plano americano. Primer plano. Plano detalle.
3 (10')	<p>Actividad de ampliación. Relacionar algunas de las ilustraciones con las emociones trabajadas anteriormente.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	
<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cómic <i>Cloe y la nube</i> en YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=kt-3VsmbAo0 Cámara de fotos. Cartulinas (tantas como alumnos haya en el aula). Rotuladores de colores. Pictogramas sobre diferentes emociones (Ver anexo Figura 14). <p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumnado. La docente. Especialista en Pedagogía Terapéutica. 	

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
En esta sesión el alumno TEA A no tiene problemas a la hora de decirle de hacer una foto y que se quede quieta ya que le gustan bastante las fotografías, en cambio con el alumno TEA E sí que tendrá que estar agarrado por la auxiliar para poder hacer la foto en el menor tiempo posible.
EVALUACIÓN
Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 21).

Fuente: *elaboración propia*

Tabla 13.

Sesión 4: La secuencia temporal

SESIÓN 4: LA SECUENCIA TEMPORAL		Aula.
Área de conoc.	Comp específ.	Saber básico
DEE (Descubrimiento y Exploración del Entorno)	DEE.1: Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios
COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CCEC CCL CPSAA CD CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 3 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 8
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, antes, después, presente, pasado, futuro. • Progresiva autonomía en la realización de tareas. 		
ACTIVIDADES		
1 (10')	Actividad introductoria. En la asamblea se van a trabajar conceptos temporales a través del cuento de <i>Los 3 cerditos</i> . Es un cuento que trata muchos aspectos temporales ya que sigue una secuencia lineal de los hechos que suceden dentro de él. El cuento se verá a través de unas ilustraciones en un vídeo.	

2 (30')	Actividad principal. Ordenarán los acontecimientos surgidos en la historia con ayuda de una ficha con los números del 1 al 6 (Ver anexo Figura 15). Se realizará de forma conjunta. Una vez ordenadas todas las viñetas, colorearan de forma libre los dibujos.
3 (15')	Actividad de ampliación. En cada una de las viñetas con las diferentes casas de los hermanos, dibujarán un bocadillo (elemento del cómic) y escribirán en cada una de las casas el material del que está formado, es decir: <ul style="list-style-type: none"> • Casa 1: paja • Casa 2: madera • Casa 3: ladrillo
RECURSOS Y MATERIALES	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Cuento de <i>Los 3 cerditos</i> (https://www.youtube.com/watch?v=K5ZU8QVOElk) • Ficha con 6 viñetas del cuento <i>Los 3 cerditos</i>. • Rotuladores de colores. Recursos humanos: <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Audición y Lenguaje. 	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Para el TEA E, ya que la psicomotricidad fina es muy rígida y no sabe escribir, los números los escribirá con ayuda de unos sellos con la estampa de los números necesarios.	
EVALUACIÓN	
Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 22).	

Fuente: *elaboración propia*

Tabla 14.

Sesión 5: Creación de un cómic

SESIÓN 5: CREACIÓN DE UN CÓMIC		Aula.
Área de conoc.	Comp especif.	Saber básico
CRR (Comunicación y Representación de la Realidad)	DEE.1: Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del	G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales.

	mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.			
COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS		
CCEC CCL CPSAA CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 3 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 7 • Obj. Esp. 8 		
CONTENIDOS				
<ul style="list-style-type: none"> • Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. • Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. • El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, antes, después, presente, pasado, futuro. • Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género. • Progresiva autonomía en la realización de tareas. 				
ACTIVIDADES				
1 (10')	Actividad introductoria. Repasar los diferentes elementos que hemos visto en sesiones anteriores de los cómics como los planos, las viñetas y los bocadillos.			
2 (30')	Actividad principal. Creación de un cómic (a modo de tira cómica, pero no humorística) de 3 viñetas secuenciadas. Para que tengan un ejemplo a seguir se les hará uno de muestra, donde en la viñeta 1 habrá un niño sacando el almuerzo, en la 2 comiéndose el almuerzo y en la 3 en el recreo. Este cómic sigue una línea temporal que a su vez trabaja acciones diarias que viven los alumnos en el colegio. Con esto se pretende también introducir las rutinas temporales de los alumnos y las alumnas, sobre todo para ayudar a los alumnos con TEA que con ayuda de pictogramas saben qué actividad o deber toca hacer en cada momento. Una vez hecho el cómic, podrán añadir onomatopeyas dentro de los bocadillos a los personajes y colorearlo de manera libre.			
3 (15')	Actividad de ampliación. Cada uno explicará cómo ha hecho su cómic y porque lo ha pintado con los colores que ha elegido.			
RECURSOS Y MATERIALES				
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Folios en blanco. • Pinturas de colores. 				

- Rotuladores de colores.

Recursos humanos:

- El alumnado.
- La docente.
- Especialista en Pedagogía Terapéutica.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con el alumnado TEA se les dará una ficha adaptada en donde esté el fondo dibujado de un cómic que ya hayan visto de ejemplo, y ellos añadirán los bocadillos y escribirán una onomatopeya. Después, colorearan el cómic. El TEA E, en vez de dibujar los bocadillos, colocará pegatinas en forma de estos.

EVALUACIÓN

Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 23).

Fuente: *elaboración propia*

Tabla 15.

Sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado

SESIÓN 6: DESCUBRIENDO EL COLOR EN EL ÁLBUM ILUSTRADO		Aula.		
Área de conoc.	Comp específ.	Saber básico		
DEE (Descubrimiento y Exploración del Entorno)	DEE.1: Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.		
COMPETENCIAS GENERALES	OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
CCEC CCL CPSAA CC	<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 5 • Obj. Esp. 7 • Obj. Esp. 9 			
CONTENIDOS				
<ul style="list-style-type: none"> • Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos. 				

- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
- Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.
- Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

ACTIVIDADES

1 (10')	Actividad introductoria. Hablar sobre los diferentes colores existentes y explicar los colores primarios (rojo, amarillo, azul). Lectura del álbum ilustrado <i>¿De qué color es un beso?</i> (2015) de Rocio Bonilla, álbum que trata sobre diferentes colores que tienen los objetos, animales, y los besos. Después de leer el álbum ilustrado se les preguntará a los alumnos de qué color creen ellos que son los besos.
2 (30')	Actividad principal. Hacer con ellos mezclas de colores para que, a través de aprendizaje por descubrimiento, descubran nuevos colores que salen de otros. Crear un álbum ilustrado a través de los colores que han creado previamente, basándose en el álbum anterior. Cada alumno y alumna pintará un beso tanto con el color creado como con los que ya estaban y lo decorarán de manera libre. Además del color, dirán algo que les gusta y algo que no les gusta de ese color.
3 (15')	Actividad de ampliación. Explicar cada uno de los alumnos y alumnas su hoja del álbum ilustrado.

RECURSOS Y MATERIALES

Recursos materiales:

- Libro *¿De qué color es un beso?*
- Ficha con el beso para que lo coloreen.
- Témperas de los colores primarios (rojo, amarillo, azul) y blanco.
- Pinceles.
- Lápiz.
- Rotuladores de colores.
- Hueveras para poder realizar las mezclas.
- Vídeo del álbum ilustrado explicado con pictogramas.

<https://www.youtube.com/watch?v=hg5jxyLBpN4>

Recursos humanos:

- El alumnado.
- La docente.
- Especialista en Audición y Lenguaje.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Para los alumnos TEA se les dará un pincel grueso, ya que es mucho más fácil cogerlo y manejarlo.	
EVALUACIÓN	
Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 24).	

Fuente: *elaboración propia*

Tabla 16.

Sesión 7: *Creación de pictogramas*.

SESIÓN 7: CREACIÓN DE PICTOGRAMAS		Aula.
Área de conoc.	Comp específ.	Saber básico
CRR	CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.	G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales.
COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CCEC CCL CPSAA CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 1 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 5 • Obj. Esp. 6 • Obj. Esp. 7 • Obj. Esp. 10
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos. • Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. • Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas. • Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género. • Progresiva autonomía en la realización de tareas. • Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. 		
ACTIVIDADES		
1 (10')	Actividad introductoria. Se les va a preguntar a los alumnos sobre que creen que son las diferentes imágenes que se utilizan para indicar acciones, momentos que hacemos	

	a lo largo del día en la escuela y objetos que utilizamos tanto dentro como fuera del aula. Una vez hechas las preguntas, se les explicará lo que es un pictograma y que sirve para ayudar a la comunicación de las personas.
2 (30')	Actividad principal. Se crearán unos pictogramas que ayuden a los alumnos con TEA a desenvolverse dentro del aula. Se opta por hacer un pictograma dirigido a una de las secciones del aula en dónde se encuentra todo el material para poder realizar diferentes actividades. Dentro de ese espacio hay pinchos, letras, pizarras pequeñas, rotuladores, pinturas, etc.
3 (15')	Actividad de ampliación. De forma libre cada uno podrá crear un pictograma que considere necesario e inventado por ellos mismos.
RECURSOS Y MATERIALES	
<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas de color blanco (tantas como alumnos haya en el aula). • Pinturas de colores. • Rotuladores de colores. <p>Recursos humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Pedagogía Terapéutica. 	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
<p>El alumnado TEA para poder crear su propio pictograma, se les enseñará una serie de pictogramas dónde elegirán uno y lo recrearán. Se les irán dando normas sobre los pasos. Seguir para poder crear el dibujo del picto y posteriormente pintarlo como el alumno y la alumna TEA quieran</p>	
EVALUACIÓN	
<p>Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 25).</p>	

Fuente: *elaboración propia*

Tabla 17.*Sesión 8: Cuéntame una historia con los pictogramas.*

SESIÓN 8: CUÉNTAME UNA HISTORIA CON LOS PICTOGRAMAS		Aula.
Área de conoc.	Comp específ.	Saber básico
CRR	CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.	G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales.
COMPETENCIAS GENERALES		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CCEC CCL CPSAA CC		<ul style="list-style-type: none"> • Obj. Esp. 1 • Obj. Esp. 4 • Obj. Esp. 5 • Obj. Esp. 6 • Obj. Esp. 7 • Obj. Esp. 10
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. • Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas. • Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género. • Progresiva autonomía en la realización de tareas. 		
ACTIVIDADES		
1 (10')	Actividad introductoria. Los alumnos procederán a enseñar los pictogramas creados por ellos mismos que habían llevado a cabo en la sesión anterior para poder compartirlo con sus compañeros y compañeras.	
2 (30')	Actividad principal. A partir de los pictogramas creados, los alumnos procederán a crear historias en dónde aparezcan tanto su pictograma como el de alguno de sus compañeros. Uno a uno, irán contando lo que pasa dentro de cada uno de los dibujos, de la misma forma en la que un álbum ilustrado explica su historia a través de las ilustraciones.	
3 (15')	Actividad de ampliación. Se llevará a cabo de forma conjunta una votación para elegir el pictograma que más haya gustado al alumnado y que será el elegido para que sea colocado en el lugar para el que se había diseñado.	

RECURSOS Y MATERIALES
Recursos y materiales:
<ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas creados por los alumnos. • Lápiz. • Rotuladores de colores.
Recursos humanos:
<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Audición y Lenguaje.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
Al alumnado TEA le daremos un conjunto de pictogramas que haya dentro del aula que conozca a la perfección para que hable sobre lo que se hace en cada uno de ellos.
EVALUACIÓN
Para evaluar la sesión se utilizará la observación directa y sistemática de la sesión dónde podremos hacer uso de un diario de campo en caso de necesitarlo. Además, tendremos una rúbrica para poder marcar el nivel de adquisición del alumnado (ver Tabla 26).

Fuente: *elaboración propia*

4.2.6. Recursos y materiales

Aunque en cada sesión se indican los recursos y materiales, en la Tabla 18 hacemos una relación de cada uno conectados con el conjunto de las sesiones.

Tabla 18.

Recursos y materiales de cada una de las sesiones.

SESIÓN	MATERIALES	RECURSOS HUMANOS
SESIÓN 1	<ul style="list-style-type: none"> • Libro <i>El monstruo rosa</i>. • Libro <i>¿A qué sabe la luna?</i> • Libro <i>El monstruo de los colores</i>. • Folios blancos. • Pinturas de colores. • Juego de mesa “Monster Kit”. • Rotuladores de colores. • Pictogramas sobre diferentes emociones (Ver anexo Figura 14). 	<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Pedagogía Terapéutica.

SESIÓN 2	<ul style="list-style-type: none"> Libro <i>El monstruo de los colores</i>. Folios en blanco. Pinturas de colores. Rotuladores de colores. Pictogramas sobre diferentes emociones (Ver anexo Figura 14). 	<ul style="list-style-type: none"> El alumnado. La docente. Especialista en Audición y Lenguaje.
SESIÓN 3	<ul style="list-style-type: none"> Cómic <i>Cloe y la nube</i> en YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=kt-3VsmbAo0 Cámara de fotos. Cartulinas (tantas como alumnos haya en el aula). Rotuladores de colores. Pictogramas sobre diferentes emociones (Ver anexo Figura 14). 	<ul style="list-style-type: none"> El alumnado. La docente. Especialista en Pedagogía Terapéutica.
SESIÓN 4	<ul style="list-style-type: none"> Cuento de <i>Los 3 cerditos</i> (https://www.youtube.com/watch?v=K5ZU8QVQElk) Ficha con 6 viñetas del cuento <i>Los 3 cerditos</i>. Rotuladores de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumnado. La docente. Especialista en Audición y Lenguaje.
SESIÓN 5	<ul style="list-style-type: none"> Folios en blanco. Pinturas de colores. Rotuladores de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> El alumnado. La docente. Especialista en Pedagogía Terapéutica.
SESIÓN 6	<ul style="list-style-type: none"> Libro <i>¿De qué color es un beso?</i> Ficha con el beso para que lo coloreen. Témperas de los colores primarios (rojo, amarillo, azul) y blanco. Pinceles. Lápiz. Rotuladores de colores. Hueveras para poder realizar las mezclas. Vídeo del álbum ilustrado explicado con pictogramas. https://www.youtube.com/watch?v=hg5jxyLBpN4 	<ul style="list-style-type: none"> El alumnado. La docente. Especialista en Audición y Lenguaje.

SESIÓN 7	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas de color blanco (tantas como alumnos haya en el aula). • Pinturas de colores. • Rotuladores de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Pedagogía Terapéutica.
SESIÓN 8	<ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas creados por los alumnos. • Lápiz. • Rotuladores de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado. • La docente. • Especialista en Audición y Lenguaje.

Fuente: *elaboración propia*.

4.2.6 Atención a la diversidad

Las medidas relacionadas con la atención a la diversidad a lo largo del proyecto educativo están reguladas por el Decreto 164/2022, de 16 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se modifica el Decreto 188/2017, de 28 de noviembre, y por la Orden ECD/1003/2018, de 7 de junio.

La función del docente es que a lo largo de la intervención consiga una respuesta educativa inclusiva acorde al nivel de desarrollo del alumnado.

Además, se cuenta con el especialista en Audición y Lenguaje y la especialista en Pedagogía Terapéutica. Dentro de cada sesión se especifica más el apoyo que se le vaya a hacer al alumnado con dificultades.

En cada una de las sesiones se han ido especificando cada una de las adaptaciones que se iban a llevar a cabo con los dos alumnos TEA. En algunas de las sesiones, como es en el caso de la sesión 1, 2, 5, 6, 7 y 8, las adaptaciones son las mismas para ambos alumnos, ya que pueden alcanzar el objetivo con la misma técnica, sin especificar en cada uno de ellos. En cambio, en la sesión 3 y 4 son diferentes debido a los diferentes niveles de desarrollo que tienen ambos alumnos. En la sesión 3 al alumno TEA E se le tiene que agarrar a la hora de llevar a cabo las fotografías necesarias para la actividad de planos de la sesión, mientras que el alumno TEA A no tiene ningún problema ni es necesario su agarre. En la sesión 4, el alumno TEA A tiene la psicomotricidad adaptada a los niveles de desarrollo de un niño de su edad, por lo que escribe y realiza el movimiento de forma adecuada, mientras que el alumno TEA E tiene una motricidad muy rígida, lo que le impide poder escribir, por eso se le adaptan este tipo de

actividades escribiendo las letras necesarias en diferentes pegatinas. El alumno conoce las vocales y consonantes, y con ayuda de las pegatinas con las diferentes letras, puede formar su nombre y las diferentes palabras que se le pidan.

4.2.7 *Evaluación de las actividades*

La evaluación de las actividades se llevará a cabo de manera directa y sistemática examinando la adquisición de los objetivos previstos a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje. Además, se hará uso a su vez de un diario de campo dónde, de forma diaria y sistemática, se analizarán los datos recogidos en cada sesión. El instrumento que se utilizará para evaluar será una rúbrica dónde se apuntarán los registros obtenidos. A continuación, se muestran las Tablas 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 con las rúbricas para evaluar los ítems de cada una de las sesiones.

Tabla 19.

Rúbrica sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo.

EVALUACIÓN SESIÓN 1: LECTURA ÁLBUM ILUSTRADO Y CREACIÓN MONSTRUO			
ÍTEM	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.
Asocia cada color con la emoción correspondiente	Asocia un color con la emoción.	Asocia dos o tres colores con cada emoción.	Asocia todos los colores con las emociones.

Diferencia las emociones unas con otras	Diferencia una emoción.	Diferencia dos o tres emociones.	Diferencia todas las emociones.
Sabe explicar la emoción y decir un ejemplo de ella	Explica una emoción y dice un ejemplo de ella.	Explica dos o tres emociones y dice ejemplo de algunas de ellas.	Explica todas las emociones y da un ejemplo de cada una.
Está atento a la lectura del álbum ilustrado	Está sentado en la asamblea hablando con un compañero.	Está sentado en la asamblea en silencio.	Está sentado en la asamblea atendiendo a la lectura de la maestra.

Fuente: *elaboración propia.*

Tabla 20.

Rúbrica sesión 2: Creación álbum ilustrado e introducción al cómic.

EVALUACIÓN SESIÓN 2: CREACIÓN ÁLBUM ILUSTRADO E INTRODUCCIÓN AL CÓMIC			
ÍTEM	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Sabe decir ejemplos de onomatopeyas	Sabe decir un ejemplo de onomatopeya.	Sabe decir dos ejemplos de onomatopeyas	Sabe decir tres o más ejemplos de onomatopeyas.
Diferencia las partes del cuerpo a la hora de dibujar	Diferencia una o dos partes del cuerpo.	Diferencia tres o cuatro partes del cuerpo.	Diferencia más de cinco partes del cuerpo.
Diferencia las distintas emociones que se pueden sentir	Diferencia una emoción.	Diferencia dos o tres emociones.	Diferencia todas las emociones.
Sabe lo que es una viñeta	Sabe la forma de la viñeta.	Sabe dibujar una viñeta	Sabe dibujar una viñeta y su función.
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad

Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.
--------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: *elaboración propia.*

Tabla 21.

Rúbrica sesión 3: Conocer los planos del cómic.

EVALUACIÓN SESIÓN 3: CONOCER LOS PLANOS DEL CÓMIC			
ÍTEM	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Sabe los nombres de los cuatro tipos de planos	Sabe el nombre de un tipo de plano.	Sabe el nombre de dos o tres tipos de planos.	Sabe el nombre de los cuatro tipos de planos.
Está atento a la lectura del álbum ilustrado	Está sentado en la asamblea hablando con un compañero.	Está sentado en la asamblea en silencio.	Está sentado en la asamblea atendiendo a la lectura de la maestra.
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.

Fuente: *elaboración propia.*

Tabla 22.*Rúbrica sesión 4: La secuencia temporal.*

EVALUACIÓN SESIÓN 4: LA SECUENCIA TEMPORAL			
ÍTEMES	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Sabe nociones básicas temporales como antes, después, primero	Sabe decir que ha hecho primero y que ha hecho lo último.	Sabe decir que ha hecho primero y que ha hecho último, diciendo los pasos intermedios sin ordenar.	Sabe ordenar correctamente los diferentes pasos a seguir durante la actividad.
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.
Une cada momento con cada una de las casas de los tres cerditos	Sabe unir el primer momento con la primera casa.	Sabe unir los dos primeros momentos con las dos casas.	Sabe unir los tres momentos con las tres casas.

Fuente: *elaboración propia.***Tabla 23.***Rúbrica sesión 5: Creación de un cómic.*

EVALUACIÓN SESIÓN 5: CREACIÓN DE UN CÓMIC			
ÍTEMES	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Dibuja los bocadillos correctamente	Observa la forma del bocadillo para poder plasmarla.	Conoce la forma del bocadillo, pero no añade el pico al que	Dibuja correctamente el bocadillo del cómic.

		hace referencia a la persona que está hablando.	
Diferencia el cómic del álbum ilustrado	Reconoce el álbum ilustrado y el cómic.	Diferencia los elementos principales del álbum ilustrado y el cómic, teniendo algún fallo.	Diferencia completamente el cómic del álbum ilustrado.
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.

Fuente: *elaboración propia*.

Tabla 24.

Rúbrica sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado.

EVALUACIÓN SESIÓN 6: DESCUBRIENDO EL COLOR EN EL ÁLBUM ILUSTRADO			
ÍTEM	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Experimenta con los colores primarios para crear nuevos colores	Conoce y trabaja solo con los colores primarios.	Trabaja y colorea experimentando con dos colores primarios simultáneamente.	Trabaja y colorea experimentando de forma simultánea con todos los colores primarios, creando nuevos.

Está atento a la lectura del álbum ilustrado	Está sentado en la asamblea hablando con un compañero.	Está sentado en la asamblea en silencio.	Está sentado en la asamblea atendiendo a la lectura de la maestra.
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.
Responde a las preguntas que hace la maestra	Responde a una pregunta que le hace la maestra.	Responde a dos preguntas que le hace la maestra.	Responde a tres o más pregunta que le hace la maestra.

Fuente: *elaboración propia.*

Tabla 25.

Rúbrica sesión 7: Creación de pictogramas.

EVALUACIÓN SESIÓN 7: CREACIÓN DE PICTOGRAMAS.			
ÍTEM	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.

Sabe para qué sirve un pictograma	Sabe que él dibujo comunica un mensaje o información sin necesidad de palabras.	Sabe que pretende transmitir información de manera visual y puede reconocer su uso en diferentes contextos.	comprende de manera completa la función y el propósito de los pictogramas, reconociendo su utilidad para comunicar información de manera rápida y eficiente sin necesidad de texto
Dibuja algo relacionado con el aula	Piensa que dibujar para proceder a plasmarlo.	Empieza a dibujar, pero no sabe seguir.	Dibuja correctamente algo relacionado con el aula.

Fuente: *elaboración propia.*

Tabla 26.

Rúbrica sesión 8: Cuéntame una historia con los pictogramas.

EVALUACIÓN SESIÓN 8: CUÉNTAME UNA HISTORIA CON LOS PICTOGRAMAS			
ÍTEM	EN PROCESO	PARCIALMENTE CONSEGUIDO	TOTALMENTE CONSEGUIDO
Comprende la actividad	Explora la actividad y sus diferentes aspectos	Logra comprender algunos aspectos importantes de la actividad	Alcanza una comprensión completa de la actividad
Muestra interés, creatividad e imaginación por la actividad	Muestra interés en la actividad al experimentar con diferentes enfoques y técnicas.	Muestra cierto grado de interés y creatividad en la actividad.	Está totalmente comprometido/a con la actividad y ha demostrado un alto nivel de interés, creatividad e imaginación.
Deja hablar a los demás	Interrumpe ocasionalmente a los demás.	Se esfuerza por mantener una actitud receptiva y	Escucha activamente a sus compañeros

compañeros en su turno de palabra		atenta mientras otros hablan.	manteniéndose en silencio.
Desarrolla la capacidad de imaginación	Dibuja y expresa cosas que conoce.	Dibuja expresa cosas que conoce con elementos de su imaginación.	Dibuja y experimenta a través de una completa imaginación.

Fuente: *elaboración propia.*

Además de estas rúbricas, respectivas a cada una de las sesiones, se puede observar en la siguiente tabla los instrumentos de evaluación que se han utilizado a lo largo del proyecto educativo (Tabla 27). Si el instrumento ha sido utilizado en la sesión, el cuadrado correspondiente estará cubierto de un color, en cambio si no se ha utilizado, el cuadrado se quedará en blanco.

Tabla 27.

Instrumentos de evaluación utilizados en las sesiones.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8
Observación directa y sistemática								
Rúbrica personalizada para cada sesión								

Fuente: *elaboración propia.*

4.3 Evaluación de la propuesta

Se ha elaborado una rúbrica (Tabla 28) para poder valorar el grado en el que los alumnos han ido adquiriendo los diferentes contenidos que se han ido programando a lo largo de las sesiones del proyecto, además de ver si se han cumplido o no los objetivos marcados y si hay algún aspecto que se pueda mejorar.

Tabla 28.*Rúbrica de adquisición de contenidos para el docente.*

ITEMS	SI	NO
Se han cumplido los diferentes objetivos planteados para cada una de las sesiones.		
Los alumnos/as han entendido el concepto de cómic y álbum ilustrado.		
Los alumnos/as trabajan de forma cotidiana el vocabulario temporal.		
Entienden la utilidad de los pictogramas.		
Los alumnos/as han mostrado interés por participar en las diferentes actividades.		
Los alumnos/as han utilizado un vocabulario acorde al tema de interés.		
Los alumnos/as han escuchado a los demás compañeros/as en sus turnos de palabras.		
Los alumnos/as han experimentado con los distintos materiales que se les presentaban.		
Los alumnos/as han respetado a los demás compañeros/as.		
OBSERVACIONES		

Fuente: *elaboración propia.*

5. RESULTADOS

Como se ha dicho en un apartado anterior, se han podido llevar a la práctica dos de las ocho sesiones planteadas dentro del proyecto educativo. Las dos sesiones han sido la sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo (Tabla 29), y la sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado (Tabla 30). Estas sesiones han sido las elegidas ya que se relacionaban con algunos de los álbumes ilustrados que estaban trabajando o que iban a trabajar en el último trimestre del curso educativo.

Tabla 29.

Sesión 1: Lectura álbum ilustrado y creación monstruo, implementada.

SESIÓN 1: LECTURA ÁLBUM ILUSTRADO Y CREACIÓN MONSTRUO	15/04/2024
IMPLEMENTACIÓN	
<p>La actividad se llevó a cabo justo después del recreo, por lo que la sesión duró desde las 12:15 h hasta la 13:15h. En el aula ha habido un total de 11 niños, por lo que no ha faltado ninguno de ellos.</p> <p>En la actividad inicial se hicieron preguntas sobre libros que ya conocían como <i>A qué sabe la luna</i>. Les preguntaba si con los dibujos que había dentro del libro, que les dije que se llamaban ilustraciones, entendían la historia. Entre todos contaron la historia, ya que cada uno fue nombrando a uno de los animales que aparecían.</p> <p>Durante la actividad principal se realizó la lectura del álbum ilustrado. Como era pop-up, los alumnos veían mucho mejor las ilustraciones y les llamaba más la atención. Una vez hecha la lectura de <i>El monstruo de los colores</i>, les pregunté uno a uno de qué color se sentían, ya que el libro asocia la emoción con un color diferente. Los alumnos TEA respondían con ayuda de los pictogramas.</p> <p>Para la actividad de ampliación hemos sacado el juego de mesa Monster Kit. La idea era que cada uno crease su propio monstruo, al igual que sale en el álbum, pero de forma aleatoria ya que cada alumno y alumna cogía una carta de cada uno de los montones de los diferentes colores que correspondía a una parte del cuerpo del monstruo. De esta forma, era mucho más divertida la creación y como en cada tarjeta había una silaba, juntando todas en orden (cómo se observa en la figura 17), se podía saber el nombre del monstruo. Para el alumno TEA E le dibujamos la silueta del monstruo que le había tocado y con ayuda de gomets fue poniendo las diferentes partes que le había tocado y puso su nombre. Todo esto lo hacía con ayuda de la Tablet que a través de la</p>	

aplicación Asterics Grid le íbamos dando las ordenes que tenía que seguir para reproducir su monstruo.

FOTOS RECURSOS

Los recursos que se han utilizado son:

- Álbum ilustrado *El monstruo de los colores* (Figura 16).
- Juego de mesa “Monster Kit” (Figura 17).
- Folios.
- Rotulador.

Figura 16.

Álbum ilustrado: El monstruo de los colores,



Figura 17.

Juego de mesa Monster Kit.



FOTOS RESULTADOS

Se puede observar cómo quedaron los diferentes monstruos de los compañeros, destacando el del alumno TEA E (Figura 18), con ayuda de la maestra, y de otros alumnos (Figura 19).

Figura 18.

Imágenes del proceso del monstruo del alumno TEA E.



Figura 19.

Imágenes finales de algunos monstruos de los alumnos.





Fuente: *elaboración propia*.

Tabla 30.

Sesión 6: Descubriendo el color en el álbum ilustrado, implementada.

SESIÓN 6: DESCUBRIENDO EL COLOR EN EL ÁLBUM ILUSTRADO	16/04/2024
IMPLEMENTACIÓN	
<p>La actividad se llevó a cabo justo después del recreo, por lo que la sesión duró desde las 12:15 h hasta la 13:15h. En el aula ha habido un total de 10 alumnos, faltando el TEA E, ya que estaba malo. En la actividad de inicio hablamos sobre los colores primarios, diciéndoles cuales eran, y sobre de qué color creían ellos que eran los besos, de esta forma introducíamos el álbum ilustrado que íbamos a leer. Una vez realizada la lectura completa, uno a uno se les preguntaba de qué color eran sus besos y daban una explicación. Un alumno dijo: “Mis besos son marrones como el chocolate porque me gusta mucho”. Cuando ya habían acabado de hablar todos, pasamos a la actividad principal. Colorearon los besos de los mismos colores con los que los fueron describiendo uno por uno. Al tener solo los colores primarios, no sabían llegar al color marrón, rosa, verde... Procedieron a experimentar los colores hasta que los fueron sacando ellos mismos. La alumna TEA A los pintó enteros de color rojo, ya que cuando le pregunté qué color le gustaba solo dijo el rojo. Como acabó más pronto que los compañeros, hizo un dibujo libre mezclando amarillo, azul y blanco. Este dibujo se va a utilizar como la portada del álbum ilustrado de los besos de los alumnos y alumnas de 4 años, dónde se juntarán todas las láminas de los compañeros y compañeras.</p>	

En la actividad de ampliación explicaron de qué color habían pintado los labios y el nombre que les habían puesto. El alumno que dijo que sus besos eran marrones como el chocolate, los llamó “Charlie” por la película.

FOTOS RECURSOS

- Álbum ilustrado *¿De qué color son los besos?* (Figura 20).
- Los colores primarios (Figura 21) y las mezclas creadas por ellos (Figura 22) en formato témpera dentro de las hueveras.
- Ficha del beso en blanco para que la colorean como ellos quieran (Figura 23).
- Dibujo creado por la alumna TEA A para que sea la portada del álbum ilustrado de los alumnos y alumnas de 4 años (Figura 24).

Figura 20.

Hojas del álbum ilustrado ¿De qué color son los besos?



Figura 21.

Colores primarios en las hueveras.



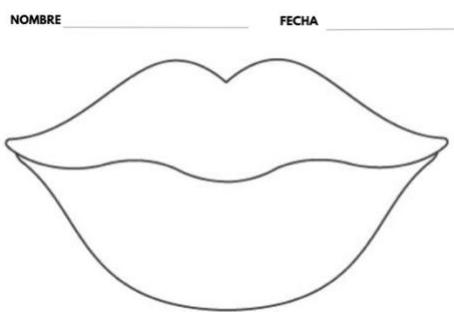
Figura 22.

Mezclas de los colores creados a partir de los primarios.



Figura 23.

Ficha de los besos para colorear.



FOTOS RESULTADOS

Se ven los diferentes labios creados por algunos de los alumnos (Figura 24) y la portada que hemos utilizado que creó la alumna TEA A (Figura 25).

Figura 24.

Diferentes labios pintados por los alumnos y alumnas.



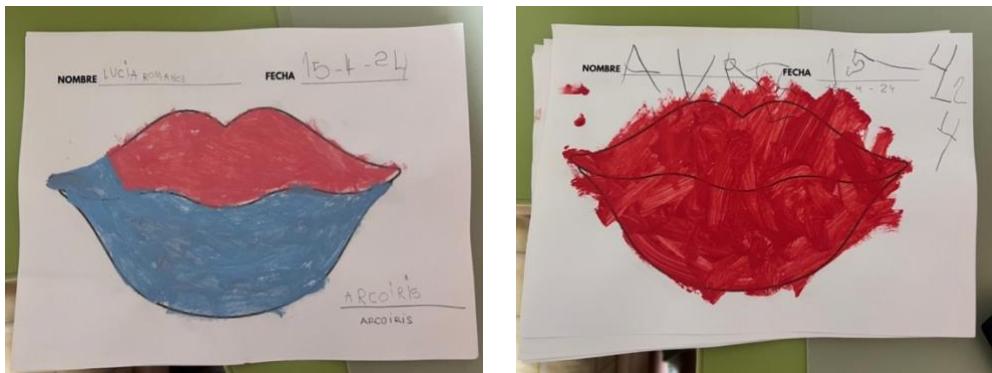


Figura 25.

Portada del álbum ilustrado creado por el TEA A.



Fuente: *elaboración propia*

6. CONCLUSIONES

Al ser un Proyecto Artístico formado por ocho sesiones, no ha sido posible poder implementar todas, debido a los horarios establecidos y las necesidades de la maestra del aula, ya que había planificadas otras actividades y festividades en el centro educativo.

Tras haber diseñado las ocho sesiones que han sido explicadas con anterioridad, se seleccionaron dos de ellas, las cuales se consideraron las más adecuadas para trabajar en el aula con el grupo de 4 años, teniendo en cuenta los contenidos y conocimientos previos que tenían los alumnos y alumnas en ese momento.

Los objetivos planteados al principio del trabajo han sido logrados casi en su totalidad. El objetivo principal nos hablaba sobre el diseño de una propuesta en la que se trabajaran diversos lenguajes artísticos, y a lo largo de todas las sesiones se han diseñado actividades que interrelacionaran el álbum ilustrado con el cómic y los pictogramas, siendo cada vez sesiones más complejas progresivamente.

Respecto a los objetivos específicos, se puede ver que intrínsecamente está presente en todo momento el currículum de educación infantil, ya que todas las actividades están diseñadas en base a los contenidos que deben adquirir el alumnado en estas edades. A su vez, se lleva a cabo un análisis interno de los diferentes lenguajes artísticos, ya que vamos conociendo las diferentes partes de los lenguajes para saber sus elementos principales y poder diferenciarlos de los demás. De esta forma, se relaciona lo artístico y visual, utilizando diferentes materiales a lo largo de las actividades, como por ejemplo el uso de los pictogramas, un elemento esencial en esta aula en donde nos encontramos con dos alumnos TEA, los cuales se comunican principalmente a través de estas imágenes simbólicas con sus compañeros/as y maestras. Todos estos objetivos específicos se encuentran presentes en las ocho sesiones planteadas. De las dos que se han podido llevar a la práctica, han sido alcanzados, ya que se iban adaptando a la situación del momento.

Respecto a los aspectos de mejoría en el Proyecto Artístico, se podría plantear la idea de hacer un número de sesiones más amplio, ya que, una vez llevadas a cabo las sesiones elegidas, las maestras del centro educativo me recomendaron más álbumes ilustrados con los que trabajar en un futuro como docente.

7. CONSIDERACIONES FINALES

Una vez llegada la finalización de este Trabajado de Fin de Grado, se puede llegar a la conclusión de la importancia de los elementos visuales para poder establecer un acto de comunicación donde puedan expresarse, sobre todo para quienes tienen dificultades para llegar a adquirir este hito de vital importancia en la vida del ser humano. Son materiales ya familiarizados por el alumnado y van acordes a los intereses de los mismos, ya que se encuentran en sus aulas cotidianas y muchas veces son ellos y ellas quienes optan por elegir un álbum ilustrado en lugar de ir las cocinitas todos los días. Esto hace que sea mucho más fácil trabajarlos, ya que hay un clima muy positivo dentro del aula a la hora de trabajarlos.

A nivel personal, considero que he adquirido una serie de conocimientos mucho más profundos relacionados con los distintos materiales visuales que se han ido trabajando a lo largo de todo el proyecto, para poder en un futuro como docente adaptarlo a todo el alumnado, independientemente de las características individuales de cada uno.

A nivel de mejora, me hubiera encantado haber podido implementar todas las sesiones y que los niños y las niñas vivieran todo el proceso de principio a fin, pero por el breve tiempo de prácticas y las propias actividades que la maestra del aula tenía planificadas, no fue posible, aunque se disfrutó al máximo las implementaciones que pudieron llevarse a cabo.

En un futuro, me gustaría poder llevar al aula este tipo de proyectos e investigar cada vez más sobre este mundo, ya que es algo que me apasiona y veo esencial que un maestro o maestra también pueda enseñar aquello que le encanta de una forma adaptada y lúdica para los más pequeños y pequeñas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, D., Delgado, I. y Vigara, A. (2009). Comunicación Aumentativa y Alternativa. *Ceapat*. 4-23.
- Bembibre, C. (julio, 2010). Definición de Cómics. Significado.com. Desde <https://significado.com/comic/>
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*, 23.<https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Caeiro Rodríguez, M. (2018). Capítulo 2. La competencia cultural y artística y la educación multidimensional. El aprendizaje basado en la vivencia. En *Descubrir el arte. Formación en artes plásticas y visuales para maestros de Primaria* (pp.33-53). UNIR-editorial
- Colomer, T. (2010). Álbumes ilustrados y cambio de valores en el cambio de siglo. En T. Colomer, B. Kümmerling, & M. C. Sila, *Cruce de miradas: nuevas aproximaciones al libro álbum* (pp. 58-73). Banco del Libro.
- Cortes, O. Z. (2009). Aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 8, 1-11.
- Desperta Ferro Ediciones. (2023). Pedro Cifuentes. Autores Desperta Ferro Ediciones. <https://www.despertaferro-ediciones.com/autor/pedro-cifuentes/> Consultado el 12 de marzo de 2024.
- Escamilla González, A. (2008). Análisis de las competencias básicas. Concepto y características. Dimensiones y relaciones con los contenidos de las áreas y materias del currículo. En *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Editorial GRAÓ.
- Giráldez, A. (2007). La competencia cultural artística en la educación obligatoria y en la formación inicial del profesorado. *Artistic cultural competency in compulsory education and initial teacher training*. Editorial UCA. Periférica Internacional. *Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, 10 (1), 41-54. <https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/914/772>
- Quinde Carriel, J. A. (Julio de 2015). Lectura pictográfica para desarrollar las habilidades comunicativas en los niños autistas. Elaboración y aplicación de guía didáctica para docentes. Previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación.

Mención educadores de párvulos. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.

Llaneza, E. (2016). El álbum ilustrado: Cyrano. <http://www.letra15.es/L15-06/L15-06-31-Vasos-Eva.Maria.Llaneza.Perez-El.album.ilustrado.Cyrano.html> Consultado el 12 de marzo de 2024.

Llenas, A. (2015). Ilustradora y diseñadora gráfica | Barcelona | Anna Llenas. <http://www.annallenas.com/index.html>

LLOYD, L. y Karlan, G. (1984). Non-speech communication symbols and system: Where have we been and where are we going? En Journal of Mental Deficiency Research, 28, pp. 3-20.

Mar. (2023). Diferencias entre libro ilustrado, álbum ilustrado y libro álbum. ProPrintweb. <https://www.proprintweb.com/blog/diferencias-entre-libro-ilustrado-album-ilustrado-y-libro-album>

Martinez, M. (2019). Una aproximación al álbum ilustrado (105), pp. 294-300.

Martos, A. E. (2008). Poemas y cuentos con pictogramas como recurso para la lectura, escritura y otras habilidades comunicativas. Glosas didácticas. Revista Electrónica internacional, 17, 49-63.

Miravalles, L., (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. Comunicar (13). pp. 171-174.

ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Nikolajeva, M. y Scott, C. (2006) How picturebooks Work, Routledge.

Roldán, M. J., & Esteban, E. (2022, 21 febrero). La importancia del arte para los niños pequeños.

Guiainfantil.com. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/la-importancia-del-arte-para-los-ninos-pequenos/>

Real Academia Española (RAE, 2014). Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/dibujo#93yUV3n>

Regis, P.J. y Callejón, M.J. (2015). Del pictograma a la imagen: herramientas de comunicación y lenguaje en personas con síndrome de Asperger a través de recursos visuales para la inclusión social, 10, 329-341.

Sabido-Codina, J., Bellatti, I. & Callarisa, J. (2023). Didáctica del tiempo en educación infantil. El tiempo percibido de los infantes 3-6 años a partir del dibujo libre. Revista Electrónica

- Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 26(1), 141-156.
https://doi.org/10.5209/rev_ARTE.2015.v10.51700
- Santamaría, A. E., Pareja, S. G., Angulo, A. I., & Sáenz-Laguna, M. L. (2021). La historia del aprendizaje basado en proyectos (ABP). Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación (pp. 5-8). Universidad de La Rioja.
- Segovia, B. (2010) Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic. Revista Iberoamericana de Educación, 51 (5), 1-11.
- Tejera, A. (2024). Pictogramas para niños con Autismo. Blog de Trastornos del Neurodesarrollo Infantil. <https://neuralkids.es/blog/los-pictogramas-una-herramienta-clave-para-la-comunicacion-de-los-ninos-con-autismo/>
- Tuset, P. (2011). *Messenger Visual, un servicio de mensajería instantánea basado en pictogramas para personas con discapacidad cognitiva*. [Proyecto fin de carrera]. Universitat Politécnica de Catalunya.
- Valero, E. (2021). *El álbum ilustrado como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil*. [Trabajo Fin de Grado]. Facultad de Educación Zaragoza.

9. ANEXOS

Figura 14.

Pictogramas sobre diferentes emociones.

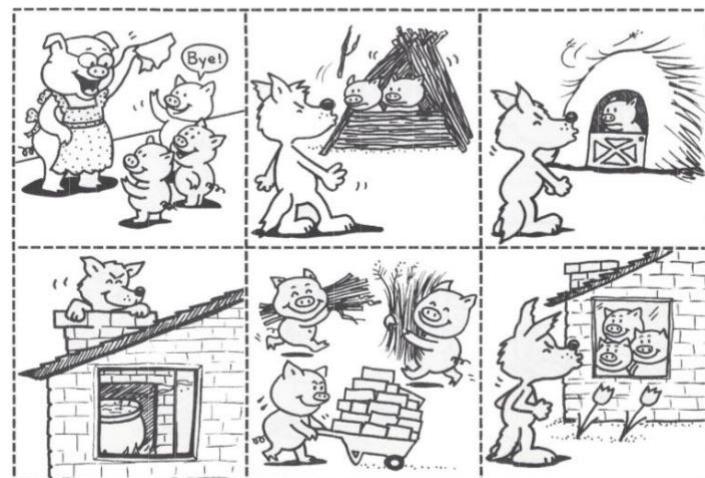


Nota. Fuente: fotografía de Vera Artigas (2024) de los pictogramas de la tutora Patricia Boribia presentes en el aula.

Figura 15.

Ficha de secuencia temporal Los 3 cerditos.

Nombre:



Nota. Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/1618549852610229/>