

PRÁCTICAS INNOVADORAS





**“CUEENTOS PARA ILUMINAR”:
KAMISHIBAI, LA MALETA DE LOS SUEÑOS**

IES JAROSO

Cuevas de Almanzora (Almería)

Fotografías: IES Jaroso

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

ÍNDICE

1	PRESENTACIÓN.....	Página 05
2	OBJETIVOS.....	Página 06
3	JUSTIFICACIÓN.....	Página 07
4	PLANIFICACIÓN.....	Página 08
5	CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.....	Página 10
6	LOS CUENTOS.....	Página 12
7	INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	Página 15
8	METODOLOGÍA.....	Página 15
9	RECURSOS Y MATERIALES.....	Página 17
10	RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	Página 18



1

PRESENTACIÓN

“Cuentos para iluminar” no son cuentos para dormir, son cuentos para despertar mentes. Van dirigidos a pequeños y a grandes, para que soñar despierto sea posible de nuevo. Abrimos la mente y el corazón desde el **kamishibai**, una herramienta milenaria adaptada a las exigencias de la educación del nuevo siglo.

Kamishibai literalmente significa “drama de papel”. Es una forma de contar historias que se originó en los templos budistas de Japón en el siglo XII, donde los monjes utilizaban *emaki* (pergaminos que combinan imágenes con texto) para combinar historias con enseñanzas morales para audiencias en su mayoría analfabetas.

El resurgir del *kamishibai* se puede asociar a la gran depresión de los años 1920, donde se convirtió en un medio en el cual los desempleados podían ganar una pequeña cantidad de dinero. La tradición fue en gran medida suplantada por la llegada de la televisión entrando en los 50, pero fue recientemente revivida en las bibliotecas japonesas y escuelas elementales.

El *kamishibai* es una ventana mágica abierta a la imaginación, abierta a nuevas historias y mundos que mezclan la fantasía con la realidad, porque al final tú serás el protagonista de la mejor de las historias: tu vida.

“Los sueños son el motor que impulsa el mundo, son las ganas de llegar a la meta”
(Cuentos para iluminar).

“Cuentos para iluminar” es un sueño que poco a poco se hace realidad. **Nuestra meta: construir otra educación. Una educación inclusiva, creativa y de calidad.** Una educación donde transmitimos valores sólidos, donde construimos personas.

Para el desarrollo de nuestra práctica educativa estamos creando distintas **“maletas inclusivas”** donde el eje central es el *kamishibai*. Se crea una maleta para cada cuento. La magia de este material es que, partiendo de una bonita historia cargada de



enseñanzas morales, podemos crear un sinfín de materiales. Todos los cuentos cuentan con un personaje común que nace en “La increíble historia del gallo Colón”. De esta forma damos continuidad al proyecto y de alguna manera interrelacionamos todas las historias.

Cada uno de los cuentos que atesoran nuestras maletas nos ofrece un gran número de posibilidades, donde la semilla que germina hoy acaba convirtiéndose en un árbol lleno de frutos de los que nutrimos. Con cada cuento como hilo conductor enseñamos contenidos, mejoramos la lectura, aprendemos otras lenguas, enseñamos valores y nuevas tecnologías, aprendemos a cantar y a componer nuevas canciones, a interpretar, a dibujar, a compartir, a jugar, a empatizar, a crecer individualmente y como grupo, etc., porque la mejor educación es la que deja huella no solo en nuestras mentes, sino también en nuestro corazón.

2 OBJETIVOS

Los objetivos principales de este proyecto abarcan distintas líneas de actuación y son los siguientes:

- ✍ **Mejorar la lectura y la comprensión lectora** a través de un material altamente polivalente y motivador en distintas lenguas: castellano, inglés y francés y con distintos niveles de dificultad.
- ✍ **Fomentar la creación de cuentos**, así como su **lectura y comprensión en varios idiomas**.
- ✍ **Mejorar la expresión oral y escrita** del alumnado independientemente de su nivel de competencia curricular.
- ✍ **Representar** a través de imágenes un cuento en **distintos sistemas pictográficos y gestuales**: láminas e ilustraciones, lengua de signos, pictogramas, braille (poesías, microcuentos y *haikus*) y *kamishibai*.
- ✍ **Ofrecer al alumnado con dificultades de aprendizaje y necesidades educativas especiales el mismo material** que utiliza el resto de sus compañeros y compañeras, usándolo como medio para trabajar y mejorar.
- ✍ **Desarrollar el potencial intelectual y creativo del alumnado** a través de un material lúdico y motivador.

- ✍ **Crear una línea común desde la que trabajar en cualquier área curricular**, que nos sirva como hilo conductor para las efemérides y como recurso a utilizar en el desarrollo de proyectos educativos.
- ✍ Conseguir una guía excelente para **trabajar el desarrollo emocional y la cohesión grupal del alumnado**, así como el interés por distintos temas de actualidad como el reciclaje, la conservación de nuestro medio natural, la identidad de género o la inmigración.

“Enseñar a leer es traspasar la barrera del papel, es ver más allá de lo escrito; porque el medio más potente para transformar el mundo es la sabiduría que te regalan los libros” (Cuentos para Iluminar).

3 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto nace a partir de la **detección de una serie de necesidades** que, no solo se dan de forma aislada en nuestro centro, sino que nos encontramos con mayor frecuencia al tener grupos cada vez más heterogéneos. Algunas de ellas son:

- ✍ Falta de interés por el texto escrito frente a los medios digitales.
- ✍ Competencia lingüística en unos niveles muy bajos.
- ✍ Materiales anticuados en los centros educativos para el desarrollo lector.
- ✍ Necesidad de contar con materiales inclusivos.
- ✍ Mejora de la gestión emocional y cohesión grupal del alumnado.
- ✍ Fomento de la creatividad del alumnado a través de la dramatización de cuentos, potenciando distintas técnicas plásticas y musicales.
- ✍ Reducción de las tasas de desmotivación y abandono escolar en la ESO.
- ✍ Continuidad metodológica entre Primaria y Secundaria.
- ✍ Desarrollo en el alumnado de valores personales que redunden en la comunidad: reciclaje, cuidado del medio ambiente, sostenibilidad, coeducación, igualdad, etc.



Se trata, en definitiva, de crear un material que desarrolle distintas áreas curriculares a través de un centro motivador para el alumnado basado en el aprendizaje por proyectos (ABP) y teniendo la lectura como eje vertebrador, que nazca de la zona de desarrollo próximo de cada individuo y de sus intereses reales. En este material no distinguimos adaptaciones curriculares, pues al crearse distintos niveles y trabajar

por proyectos todos pueden participar de forma igualitaria, rompiéndose las barreras del currículo y dando pleno sentido a las palabras: **normalización, inclusión, visualización.**

4 PLANIFICACIÓN

“En cuestiones de cultura y de saber, solo se pierde lo que se guarda; solo se gana lo que se da.” (Antonio Machado)

El objetivo final que nos proponemos es conseguir adoptar una línea de trabajo basada en el **aprendizaje por proyectos a través de Unidades Didácticas Integradas** en todo el centro y que tengan continuidad durante varios cursos escolares. Cabe también la opción de adoptarlo para momentos concretos en el aula, sesiones específicas o actividades puntuales.

Materializar en la realidad educativa este trabajo supone un cambio total en el proyecto curricular del centro, resultando por lo tanto un producto a conseguir a lo largo de varios cursos escolares, con una **formación previa y necesaria del profesorado** en estas metodologías y un **compromiso del claustro** para llevar con éxito esta línea didáctica y asegurar su continuidad.

El material se puede trabajar desde dos perspectivas que pueden ser complementarias:

1. **Trabajo puntual en el aula:** en esta opción el alumnado puede ser partícipe de la elaboración del cuento *kamishibai* o intérprete y espectador del cuento elaborado por el grupo de trabajo de profesores y profesoras. Esta es la línea de actuación que actualmente estamos desarrollando en nuestro IES, en el que llevamos trabajando “Cuentos para Iluminar” desde el curso 2017-2018.



Si elegimos esta opción la duración puede variar dependiendo de la actividad, aunque en principio con **varias sesiones** en una clase de Lengua, Inglés o Francés sería suficiente si lo que queremos es fomentar la lectura y trabajar la comprensión lectora, enfatizando siempre el uso de la lectura en cualquiera de estas áreas, tratar algún valor, trabajar vocabulario, expresión escrita, etc. Las sesiones de una semana tipo son cuatro clases semanales de una hora de duración. A modo de ejemplo, la planificación dentro del área de Lengua Castellana y Literatura quedaría así:

Sesión 1: Lectura del cuento. Supongamos que tenemos alumnado con necesidades educativas especiales. Un alumno con hipoacusia y un alumno con discapacidad intelectual leve: ¿cómo integraríamos a este alumnado? El proyecto cuenta con la traducción del texto a LSE y a pictogramas. Además se están construyendo láminas para el aprendizaje de la lectura con ilustraciones sacadas de los cuentos. En estas láminas se trabaja el aprendizaje lector a través del aprendizaje del fonema, gesto y lectura del grafema con asociaciones de lectura global. De este modo, todo el alumnado trabajaría

el mismo cuento y la misma lectura. Al finalizar la lectura terminamos la sesión dejando entrever qué valores nos quiere transmitir.

Sesión 2: El docente representa el cuento en *kamishibai* utilizando los recursos elaborados para la **representación**, tales como bicicleta *kamishibai*, láminas ilustradas, disfraces y marionetas. Toda la representación irá acompañada con un conjunto de efectos sonoros y visuales. Después de la representación, que dura unos 30 minutos, realizaremos diferentes dinámicas de trabajo emocional y *mindfulness* con el grupo para trabajar la cohesión y las emociones.



Sesión 3: Trabajo con contenido curricular. Adaptaremos nuestro texto como centro para trabajar los contenidos curriculares. Por ejemplo, en el caso de que estemos trabajando la descripción y el sustantivo vamos a realizar descripciones de personajes o paisajes y vamos a trabajar actividades como: encuentra el sustantivo, forma frases con determinadas palabras, etc. Si lo que queremos es hacer descripciones en una lengua extranjera, podemos disfrazarnos y servir de modelos.

Sesión 4: Representación del cuento kamishibai por parte del alumnado y lanzamiento de un **proyecto de trabajo**. Por ejemplo, si en el cuento estamos trabajando valores relacionados con el sistema de producción y la explotación del medio, podemos realizar una encuesta y entrevistas a diferentes alumnos y alumnas y profesores, posteriormente elaborar la estadística y finalizar con la exposición de nuestras conclusiones en colaboración con uno de los proyectos de centro, como es "ComunicA". De este modo, nuestro trabajo quedará plasmado tanto en el periódico como en la radio del IES.

Esta semana tipo corresponde al trabajo aislado en una clase de Lengua Castellana pero podemos trabajar con el cuento *kamishibai* en distintas áreas, tales como Matemáticas, realizando estadísticas sobre encuestas o resolución de problemas con el tema indicado, en Educación Plástica utilizando distintas técnicas plásticas para la realización de láminas *kamishibai*, etc.

Proponemos además una **actividad en la que se interrelacionan las áreas de Lengua Castellana, Inglés y Refuerzo Educativo**. Consiste en fomentar el placer de leer utilizando el libro del que parte el cuento *kamishibai*. Es una novela de unas 100 páginas elaborada por la coordinadora del proyecto. Empleamos una parte de la sesión para lectura y otra para debate y comprensión, creando una mesa redonda donde debatir cuestiones claves que vayan apareciendo en la lectura. En uno de los cuentos se ponen de manifiesto distintas cuestiones como: ¿es malo ser diferente?, ¿qué capacidades tengo como individuo y qué puedo ofrecer a los demás?, ¿cuál es el verdadero sentido de tener amigos?, etc. Otra actividad podría ser extender el cuento en *kamishibai*, independientemente del idioma que elijamos.

2. Como proyecto integrado en el centro educativo. Esta es la opción más completa y recomendable pero implica la formación y participación de cada uno de los equipos educativos que quiera participar y es un objetivo a conseguir a largo plazo. El proyecto

cuenta actualmente con cuatro cuentos, dos terminados y dos en proceso. Todo el material que se está elaborando en torno a cada uno de los cuentos se encontrará disponible en la web elaborada para este fin (<https://www.cuentosparailuminar.com/>).

Al ser **proyectos integrados** que elabora el alumnado a través de distintas áreas, la duración de la actividad puede oscilar **desde un trimestre a un curso escolar**, si el alumnado es también el encargado de elaborar los textos y las láminas e ilustraciones, el acompañamiento musical, las marionetas, la puesta en escena de la representación, etc. La dinámica de trabajo en las distintas áreas curriculares se coordinaría en Unidades Didácticas Integradas.

5 CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo" (Benjamin Franklin)

A partir de cada una de estas maletas se desarrollan las siguientes competencias básicas en el alumnado:

1. **Competencia en comunicación lingüística:** se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita. A través del *kamishibai* se trabajan la **Lengua Castellana** y las lenguas extranjeras (L2 y L3): **Inglés y Francés**. Es un texto que igualmente se encuentra traducido a **Lengua de Signos Española** (LSE), por lo que sirve de aprendizaje de esta lengua convirtiéndose en un material altamente integrador. Una parte de los textos también está en proyecto de traducción al **Braille** por ONCE. Además, con la dramatización usamos un lenguaje diferente, más creativo e interactivo, donde la expresión oral y el uso de recursos plásticos y musicales enriquecen nuestro discurso.



2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** la primera alude a las capacidades para aplicar el **razonamiento matemático** para resolver cuestiones de la vida cotidiana. Al trabajar por proyectos y centros de interés determinados, como el reciclaje, se está dando respuesta a problemas de nuestro entorno próximo y aprendemos los contenidos básicos que el currículo marca para las distintas áreas. Por ejemplo, al hacer una **estadística** de la situación del reciclaje en nuestro centro o al crear cuadros basados en la **geometría** o en antiguas técnicas pictóricas como el teselado, la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad

que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y a las necesidades de nuestro centro. Desarrollamos estos temas en áreas como **Biología o Física y Química** y creamos materiales que nos sirven para nuestros proyectos y actividades en áreas como **Medios Audiovisuales**, con la creación, por ejemplo, de focos para la dramatización con materiales de desecho o en **Robótica**, usando la impresora 3D para la creación de piezas. Después todo se unifica a través de la creación de las UDIs y el desarrollo de proyectos.



3. **Competencia digital:** implica el **uso seguro y crítico de las TIC** para obtener, analizar, producir e intercambiar información. A través de la web del proyecto www.cuentosparailuminar.com tenemos disponibles una serie de juegos interactivos basados en los personajes de los cuentos que nos sirven para trabajar distintas habilidades básicas como memoria o cálculo mental. La búsqueda de información a través de internet es una competencia fundamental en nuestros días y esta habilidad es necesaria desarrollarla en el alumnado que, a pesar de tener a su alcance toda la tecnología, carece de las habilidades necesarias para gestionar esta información a la hora de realizar un proyecto o resolver una duda. Además a través de nuestro **proyecto "Comunica"** estamos creando una **radio** y un **periódico digital** donde se comparten todos los trabajos realizados a nivel de centro. Realizar, por ejemplo, un artículo implica desarrollar una serie de habilidades competencias interrelacionadas que nos enriquecen enormemente a todos y todas.
4. **Aprender a aprender:** es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno o alumna desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo. Esto es esencial para el futuro de nuestro alumnado y todo nuestro proyecto se basa en estas habilidades. El alumnado selecciona un tema motivador, investiga sobre él, lo desarrolla, crea material individualmente y en grupo y lo expone y comparte.
5. **Competencias sociales y cívicas:** hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la sociedad. A través de la creación y desarrollo de proyectos el alumnado tiene que ser capaz de trabajar e interactuar en grupo, no solo con sus iguales, sino con la sociedad que les rodea. Otro aspecto que desarrollamos en nuestro proyecto son las habilidades de autogestión emocional, cohesión grupal y desarrollo personal. A través de distintas dinámicas y juegos relacionados con el yoga y el *mindfulness* desarrollaremos esta línea de trabajo que consideramos fundamental para el equilibrio personal de los chicos y chicas. Especialmente se está investigando en esta línea de trabajo con el alumnado que asiste al **aula de convivencia** del centro. Son alumnos y alumnas muy desmotivados que incurren frecuentemente en faltas de respeto contrarias a las normas de convivencia. En nuestro centro este es un gran problema enquistado

que hay que eliminar o al menos paliar y la lectura de nuestros cuentos son una base que invita a la reflexión.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
7. Conciencia y expresiones culturales: hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la **música**, las **artes plásticas y escénicas** o la **literatura**. Nuestro proyecto se basa en la literatura y el arte. El *kamishibai* es una técnica milenaria que se usaba para la alfabetización y permite que el alumnado desarrolle su imaginación a través de la creación, ilustración, acompañamiento musical, dramatización y expresión a través de distintas técnicas para contar historias con una enseñanza moral.

6 LOS CUENTOS

Los cuentos que actualmente integran el proyecto son los siguientes:

1. MALETA INCLUSIVA: "LA INCREÍBLE HISTORIA DEL GALLO COLÓN"

Durante el curso 2017-2018 hemos construido todo el material relativo a la primera maleta inclusiva "La increíble historia del gallo Colón", que se presenta como una historia de superación y magia donde los sueños se hacen realidad. El mundo de Colón se crea como una **llamada de atención al sistema de producción y destrucción animal y vegetal**. Colón es un **canto a la libertad** de los animales atrapados por estas cadenas, recordándonos que otra forma de vida es posible y mostrándonos la magia interior de cada individuo.

Este material ha comenzado a usarse durante el curso 2018-2019. Además de trabajarlo en el instituto, se está utilizando este material en distintos centros de Educación Infantil y Primaria de la zona donde el proyecto "Cuentos para iluminar" está calando como alternativa lúdica de una lectura diferente.

Una de las particularidades que presenta esta maleta es que en ella se integra un cuento corto destinado al alumnado de ESO, titulado "Martín, Martina... ¿gallo o gallina?". La historia tiene como protagonista a una gallina que quiere ser gallo y tener la cresta más grande. Con este cuento queremos tratar **temas como la diversidad de género, la igualdad, el machismo, los roles sociales asumidos, etc.** Utilizamos la imagen del gallo como animal de poder y símbolo masculino pero desde una perspectiva femenina.

Este proyecto se desarrolla en una segunda fase de **creación de microcuentos, haikus y poemas** de la mano del alumnado de ESO y Bachillerato relativos a la visualización de la mujer como igual y la rotura de los estereotipos de género. Estos textos irán acompañados de **ilustraciones** que busquen fomentar el diálogo y abrir el debate para finalmente realizar una **exposición de todo el trabajo en el centro y en distintos lugares públicos** del entorno como Ayuntamiento, Biblioteca, otros centros educativos de la localidad, etc.

Algunos de los textos seleccionados son:

Eleonora

"Eleonora sentía en su interior el deseo de viajar. Velocidad punta: 3000 km/hora, rumbo sur. Destino... desconocido. Sin maleta ni brújula, la cabeza en un cumulonimbo. Al conseguir

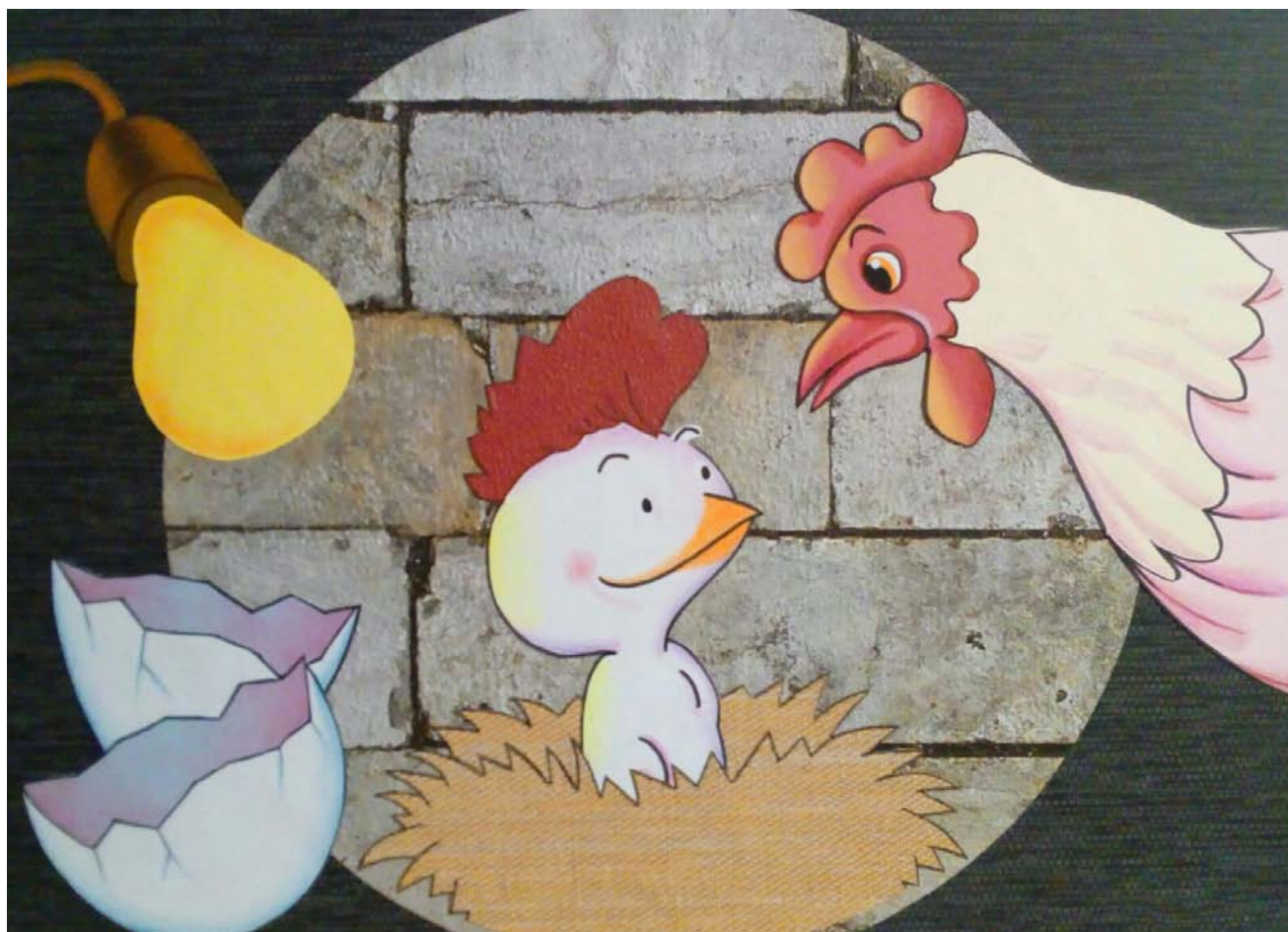
dejar de echar la culpa a la piedra de su zapato, descubrió el camino de baldosas amarillas”.

El Hada ¡Basta!

“Y entonces... la princesa del zapato de cristal decidió perder los papeles e improvisar la vida. Así, entendió que ya no necesitaba ir a ningún sitio, porque ella era todos los lugares”.

El pero del pero

“Pero... respondió el pero la noche que dejó abierta la puerta al quizás. Y el pero se odió a sí mismo”.



2. MALETA INCLUSIVA: “LA ENSEÑANZA DE KANIRA”

Durante el curso 2018-2019 el alumnado de 2º de ESO del IES Jaroso está creando el *kamishibai* “La enseñanza de Kanira”. Han colaborado en la realización de materiales y puesta en escena el alumnado de 3º y 4º ESO.

Kanira es uno de los personajes del cuento de Colón, sirviendo como enlace entre ambos. En torno a este personaje se crea otro cuento cuya temática central será la **necesidad de la conservación del medio ambiente**. Se ofrece una imagen del planeta Tierra que poco a poco estamos destruyendo, mostrándonos la visión de que otra realidad es posible y la manera de conseguirlo.

Para la realización de este proyecto hemos trabajado desde las siguientes áreas:

- ✍ **Lengua Castellana y Literatura:** tras la invención del cuento trabajamos la lectura, la comprensión escrita y la expresión oral en la dramatización del cuento.

✍ **Inglés y Francés:** a través de la traducción del texto para su representación en el *kamishibai*. De esta manera trabajamos la comprensión y la expresión oral y escrita en estos idiomas.

✍ **Plástica:** en la realización de cada una de las láminas que han dado lugar al famoso cuento en formato *kamishibai*. Como resultado tenemos 15 láminas ilustradas con el texto traducido. Cada una de estas láminas ha sido realizada con materiales reciclados en su totalidad a través de una minuciosa y cuidada elaboración de cada detalle.



de una minuciosa y cuidada elaboración de cada detalle.

✍ **Música:** eligiendo distintos sonidos y melodías que acompañan y completan la interpretación de nuestro cuento.

✍ **Tecnología:** en esta área se ha realizado la construcción del soporte *kamishibai* en el que posteriormente se representará el cuento. Este material ha sido construido con materiales reciclados en su totalidad, concretamente con palés de madera. La bicicleta original ha sido restaurada y preparada especialmente para estas actividades.

✍ **Biología:** a través de distintos documentales y la integración de nuestra problemática medioambiental en distintas unidades didácticas.

✍ **Optativa de Medios Audiovisuales:** colaboran en la realización de sonidos ambiente y la presentación audiovisual del resultado final en la representación del cuento.

3. MALETA INCLUSIVA: "EL VIAJE DE MANDIARA"

Para el curso 2019-2020 prepararemos la tercera maleta titulada el "El viaje de Mandiara". Es un cuento que relata **la problemática de la inmigración y la inclusión de la población inmigrante en nuestro sistema educativo**. A través del viaje de Mandiara descubriremos historias y anécdotas de distintos países de África que nos mostrarán que no somos tan diferentes y sobre todo a no olvidar que nuestra historia empieza en este continente. Desde otra perspectiva conoceremos el viaje que hacen muchos inmigrantes para cruzar la frontera a Europa, el peligro que este entraña y las barreras que han de superar una vez que llegan a Europa.

Este material estará listo para comenzar a usarse durante el curso 2020-2021.

En esta maleta se desarrolla de forma complementaria un trabajo relacionado con el **aprendizaje y servicio**, ya que como proyecto de trabajo hemos incluido la **elaboración de "mochilas solidarias"**. Son mochilas realizadas reutilizando distintos materiales textiles: vaqueros, camisas, cinturones, etc. Estas mochilas llevan integradas unas plaquitas solares y una batería recargable que nos va a permitir construir lámparas solares con botes de cristal reutilizados. **Las mochilas junto con una copia del cuento "El viaje de Mandiara" se van a donar a una ONG del Sáhara**. En esta escuela están estudiando español, así que donamos dos materiales, uno práctico y otro que fomenta la lectura más allá de nuestro entorno próximo.

7 INTEGRACIÓN CURRICULAR

Aunque el proyecto se está desarrollando ampliamente en **Educación Secundaria**, con la colaboración puntual de otros cursos de Bachillerato y Ciclos Formativos, es un proyecto que está calando en nuestro entorno educativo **extendiéndose a los centros educativos de Infantil y Primaria** de la zona, donde las lecturas y *kamishibai* se están trabajando con la colaboración del IES. Al obtener tan buenos resultados, el proyecto “Cuentos para iluminar” está elaborando UDIs también para estos niveles; creándose una **red de trabajo** donde participan maestros y profesorado de todos los niveles para crear un material aplicable a lo largo de todas estas etapas educativas, incluyendo por supuesto las Aulas de Apoyo y Pedagogía Terapéutica.

Actualmente en el proyecto “Cuentos para iluminar” están implicados los siguientes departamentos, planes y proyectos del instituto:

- ✎ **Departamentos:** la máxima implicación la tienen los departamentos de Orientación, Lengua Castellana y Literatura, Inglés, Francés, Plástica, Tecnología y Música. En un nivel secundario en cuanto a su grado de implicación se situarían los departamentos de Biología, Historia, Educación Física y Matemáticas.
- ✎ **Planes y proyectos educativos** implicados en el proyecto: “Aldea”, “Educación Ambiental”, “ComunicA”, “Aula de Cine”, “Escuela: Espacio de Paz”.
- ✎ En cuanto a las **áreas y materias** que se desarrollan **a través de las UDIs:** Lengua Castellana, Inglés, Francés, Plástica, Tecnología, Educación Física, Música, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Matemáticas.



8 METODOLOGÍA

“La tarea del educador moderno no es talar selvas, sino regar desiertos.” (C. S. Lewis).

Este proyecto de trabajo se sitúa dentro de una **concepción constructivista** del aprendizaje y supone una respuesta a la necesidad de organizar los contenidos escolares desde la perspectiva de la globalización, para que los niños se inicien en el aprendizaje de procedimientos que los ayuden a organizar, comprender y asimilar la información. Por ello, **el proyecto “Cuentos para iluminar” no se realiza con actividades anexadas al currículo sino dentro de él** y ello permite el aprendizaje cooperativo, favorece la participación de toda la comunidad educativa, potencia la autonomía personal, la educación en valores, etc.

“Los deseos son muy diversos, cada deseo tiene su perfecto dueño y están hechos para ayudarnos a crecer. Algunos son grandes como una montaña, otros fríos como un copo de nieve; los hay húmedos y transparentes y nos mojan la nariz, los que nos hacen cosquillas y los pegajosos que se quedan con nosotros toda la vida y

nos atrapan sin remedio. Los hay de muchos colores: verdes, negros, azules, otros apetitosos y dulces. También están los que se vuelven ácidos y al final nos dejan un sabor amargo. Por eso debes tener cuidado con lo que deseas, para no equivocarte". ("La increíble historia del gallo Colón").

El alumnado como **agente constructor de su aprendizaje**

será el encargado de proponer los cuentos que queremos narrar. A partir de aquí y mediante asamblea se irán determinando los materiales que queremos construir y para qué o quienes queremos construirlos, es decir, ¿es un trabajo que me representa y del cual obtengo algún aprendizaje personal?, ¿es un trabajo que investigo para enseñar a otros alumnos y alumnas que quieren trabajar sobre este tema o tienen alguna necesidad en concreto? Todo ello sin perder de vista el objetivo central: el fomento y mejora de la lectura.



Durante los cursos que hemos trabajado el *kamishibai* y la gestión emocional en el centro, el alumnado ha elaborado en distintos momentos y sesiones los distintos elementos que componen una puesta en escena *kamishibai*: cuento, soporte, materiales, etc. En una fase posterior lo han representado. En algunos cursos y aulas específicas, como PT o aula de convivencia, se ha trabajado la gestión emocional y esta técnica con actividades y dinámicas. Durante este curso escolar se está desarrollando la experiencia "Lecturas en *kamishibai*" en los grupos de Lengua Castellana y Literatura de 1º de ESO, trabajando la lectura a través de dinámicas grupales y de gestión emocional. Para los próximos cursos pretendemos que el alumnado vaya conociendo la metodología del trabajo por proyectos intentando crear Unidades Didácticas Integradas.

"Sueña con un mundo mejor y juntos lo conseguiremos- dijo la maestra Kanira al hombrecillo mientras veía su reflejo en el espejo". ("La enseñanza de Kanira")

En cuanto al **profesorado**, para el desarrollo del proyecto "Cuentos para iluminar" se ha formado **un grupo compuesto por profesores pertenecientes al instituto y maestros y maestras de los colegios de la zona** que está elaborando todo el material didáctico y curricular necesario para poner en marcha esta metodología. A partir de los distintos cuentos escritos se crean las distintas adaptaciones: álbum ilustrado, *kamishibai*, vídeos adaptados a LSE, los CD de acompañamiento musical y canciones relativas al cuento, guía didáctica con dinámicas y material para trabajar la gestión emocional, página web del proyecto y juegos interactivos, ilustraciones de personajes para los cuentos, puzzles lineales para crear nuevas historias que parten de la lectura inicial, juegos de cartas para fomentar la expresión oral, etc.

En este curso estamos elaborando Unidades Didácticas Integradas para poder trabajar en el curso próximo los contenidos curriculares de forma globalizada y por proyectos y que no se convierta en un trabajo aislado. Este es nuestro mayor reto.

9 RECURSOS Y MATERIALES

En cuanto a los **recursos materiales**, al finalizar la creación de cada cuento, cada maleta incluirá los siguientes materiales de trabajo:

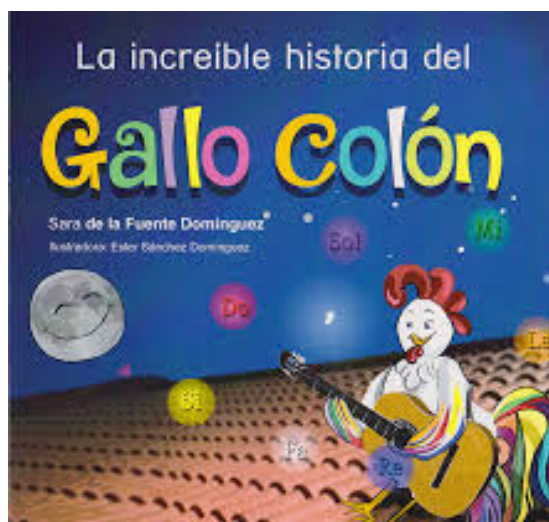
- ✎ Novela (alrededor de 100 páginas).
- ✎ Álbum ilustrado. En esta versión ofreceremos un extra: es el cuento en SPC (pictogramas).
- ✎ *Kamishibai* (cuentos y soporte bicicleta *kamishibai*).
- ✎ CD donde encontraremos: canción exclusiva y original del cuento, sonidos para acompañar la representación del *kamishibai* y traducción del mismo a LSE.
- ✎ Guía didáctica, que incluye:
 - ✿ Guía curricular: para trabajar contenidos de distintas áreas por niveles y distintas unidades didácticas que tendrán como hilo conductor el argumento del cuento elaborado. Se trata de Unidades Didácticas Integradas.
 - ✿ Guía de desarrollo emocional: donde encontraremos dinámicas y actividades para trabajar sobre las emociones y en el desarrollo personal del alumno y alumna así como la cohesión grupal. En cada libro se van a trabajar unos contenidos transversales y unos valores determinados.
 - ✿ Propuesta de actividades para efemérides y distintos proyectos educativos.
 - ✿ Propuesta de actividades para mejorar dificultades de aprendizaje relacionadas con la lectoescritura, memoria, atención y expresión oral.
- ✎ Videojuego: distintos minijuegos basados en los personajes del cuento que nos ayudarán a trabajar cálculo mental, memoria y lectura.
- ✎ Tantos materiales como queramos: puzzles, barajas de cartas, juegos de vocabulario, método de lectura para los alumnos que no han aprendido a leer con imagen global, fonológica y gestual, etc.

En la maleta de “El viaje de Mandiara” incluiremos, además, mochilas solares.

En el proyecto “Microcuentos, *haikus* y poemas”, todo lo necesario para la escritura y la ilustración.

En cuanto a **recursos informáticos y audiovisuales** hemos elaborado una [web del proyecto](#) donde se van colgando todos los materiales que se van elaborando. Además son necesarios para la grabación del *kamishibai* una cámara de vídeo, micrófonos y altavoces y un estudio de grabación para grabar la música. Para crear los sonidos ambientales del *kamishibai* empleamos instrumentos musicales y elementos de distinto tipo.

En cuanto a **recursos humanos**, participa el profesorado de distintas áreas como Educación Especial, Lengua Castellana, Inglés, Francés, Tecnología, Plástica, Música, Informática, Medios Audiovisuales, etc.



10 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

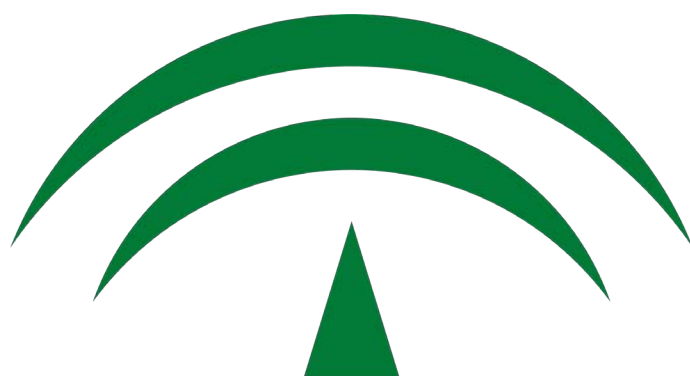
Hasta el momento podemos concluir que en el alumnado se está produciendo:

1. **Mejora de capacidades básicas** como atención, memoria, comprensión lectora en varios idiomas y expresión oral y escrita. Por lo tanto comprobamos que en los grupos donde el alumnado ha comenzado a utilizar la metodología *kamishibai* el interés y la mejora lectora aumentan significativamente. Eso lo comprobamos en la observación directa en clase, donde todo el alumnado ha participado activamente y ha mejorado las competencias antes descritas, así como en las calificaciones obtenidas.
2. **Inclusión y mejora de las necesidades educativas especiales del ACNEAE.** Al tratarse de un material altamente integrador y polivalente el alumnado de Educación Especial ha sido capaz de integrarse realizando el mismo trabajo que el resto de sus compañeros y compañeras.
3. **Mejora de la convivencia en el centro y de la cohesión grupal.** Los incidentes a nivel grupal han descendido durante este curso.

En los siguientes **enlaces** se pueden ver algunos de los trabajos realizados hasta el momento con el alumnado:

-  [Video kamishibai "La enseñanza de Kanira".](#)
-  [Página web del proyecto "Cuentos para iluminar".](#)
-  [Experiencia realizada](#) con el alumnado del IES en un CEIP del entorno próximo. En este vídeo la profesora explica la experiencia realizada.





JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE