

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

---

There are no translations available.



En este artículo presentamos una experiencia didáctica centrada en el desarrollo de competencias en el alumno a través de la utilización de cómics.

Las tareas representan situaciones-problemas que cada alumno/a debe intentar resolver haciendo un uso adecuado de los contenidos escolares (y de los recursos adquiridos en otros currículos).

El éxito en la resolución de la tarea depende de la movilización (selección y aplicación adecuada) que los alumnos hagan de todos sus recursos-aprendizajes aportados por las diversas áreas. Las competencias están referidas al uso adecuado de aquellos aprendizajes que se consideran “imprescindibles”, por su común y frecuente uso por parte de todo el alumnado en las diferentes situaciones que habrán de afrontar en su vida cotidiana. (Pilar Vázquez Fernández y José Luis Ortega Osuna. Competencias Básicas. Desarrollo y evaluación en Educación Primaria.2010)

### **Ficha técnica**

#### **Título de la tarea**

Creamos el libro de los cómics

#### **Descripción**

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

---

La tarea consiste en diseñar un libro de cómics por todos los alumnos de la clase en soporte digital, utilizando el software PLAYCOMIC. Se encuadernarán todos los cómics realizados, creando un único libro. Después deberán crear un personaje, realizando una descripción del mismo (también en inglés) utilizando el procesador de textos OpenOffice Writer.

Posteriormente los alumnos (en grupos) deberán realizar una dramatización sobre las producciones creadas.

- NIVEL: Ciclo 3º Educación Primaria
- ÁREAS IMPLICADAS: Lengua, educación artística e inglés.
- NÚMERO DE SESIONES PREVISTAS: 8
- RECURSOS MATERIALES:
  - Ordenadores portátiles.
  - Software PLAYCOMIC.
  - Procesador de textos OpenOffice Writer.
  - Internet.
  
- TIPO DE AGRUPAMIENTOS: Grupos de 5/6 alumnos.

### Criterios de evaluación

(ORDEN ECI/2211/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación primaria)

- No 8. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual proporciona. (Educación artística)
- No 9. Utilizar de manera adecuada distintas tecnologías de la información y la comunicación para la creación de producciones plásticas. (Educación artística)
- No 9. Identificar cambios que se producen en las palabras, los enunciados y los textos al realizar segmentaciones, cambios en el orden, supresiones e inserciones que hacen mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita. (Lengua castellana y literatura)
- No 10. Comprender y utilizar la terminología gramatical y lingüística básica en las actividades de producción y comprensión de textos (Lengua castellana y literatura)
- No 4. Elaborar textos escritos atendiendo al destinatario, al tipo de texto y a la finalidad, tanto en soporte papel como digital. (Lengua extranjera)
- No 6. Usar algunas estrategias para aprender a aprender, como hacer preguntas pertinentes para obtener información, pedir aclaraciones, utilizar diccionarios bilingües y monolingües, la búsqueda de información en soporte papel o digital. También se evaluará la capacidad de ir valorando sus progresos, la identificación de recursos y estrategias que le ayuden a aprender mejor y el uso espontáneo de formas y estructuras sencillas y cotidianas. (Lengua extranjera)
- No 7. Utilizar las TIC para aprender a aprender y comunicarse. (Lengua extranjera)

### Contenidos

(ORDEN ECI/2211/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación primaria)

#### **Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar (Lengua castellana y literatura)**

- Utilización de la lengua para tomar conciencia de las ideas y los sentimientos propios y de los demás y para regular la propia conducta, empleando un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.
- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.
- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse. (Lengua extranjera)

#### **Bloque 2. Leer y escribir (Lengua castellana y literatura)**

##### Comprensión de textos escritos

- Comprensión de textos del ámbito escolar, en soporte papel o digital, para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso social (folletos informativos o publicitarios, prensa, programas, fragmentos literarios)
- Interés por los textos escritos como fuente de aprendizaje y como medio de comunicación de experiencias y de regulación de la convivencia.

##### Composición de textos escritos

- Composición de textos propios del ámbito académico para obtener, organizar y comunicar información.
- Utilización progresivamente autónoma de programas informáticos de procesamiento de texto.
- Interés por el cuidado y la presentación de los textos escritos y respeto por la norma ortográfica.
- Producción de textos escritos sencillos, con carácter lúdico o literario, reutilizando fórmulas y expresiones de dichos textos. (Lengua extranjera)

### **Bloque 3. Educación literaria (Lengua castellana y literatura)**

- Valoración y aprecio del texto literario como vehículo de comunicación, fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas, como hecho cultural y como recurso de disfrute personal.
- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.

### **Bloque 4. Conocimiento de la lengua (Lengua castellana y literatura)**

- Conocimiento de las normas ortográficas, apreciando su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas en los escritos.
- Interés por la norma ortográfica y consulta progresivamente autónoma ante las dudas.
- Uso funcional progresivamente autónomo de algunas formas y estructuras básicas propias de la lengua extranjera, previamente utilizadas,: pedir aclaraciones y explicaciones; hablar y conversar sobre temas familiares; hacer descripciones sencillas sobre conocimientos diversos; narrar historias y sucesos familiares, preparar y realizar entrevistas y cuestionarios siguiendo modelos. (Lengua extranjera)Bloque 3.

### **Competencias básicas**

Con esta tarea pretendemos desarrollar la iniciativa personal y la creatividad mediante la elaboración de un cómic para mejorar la expresión escrita. Por lo tanto contribuiremos al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, autonomía personal, aprender a aprender y cultural y artística. Además al elaborar el cómic con los ordenadores utilizando un software específico contribuimos al desarrollo de la competencia digital. Fomentaremos el trabajo cooperativo entre los alumnos, contribuyendo al desarrollo de la competencia social y ciudadana.

### **Secuencia de actividades y ejercicios**

#### **Introducción**

Preguntaremos a los alumnos si conocen lo que es un cómic, intentando definirlo entre todos. Sabremos si leen habitualmente cómics en casa y cuáles son sus preferidos.

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

---

Una vez hecho esto pasaremos a visualizar unos vídeos explicativos en la siguiente dirección  
Web: <http://elcomicbase.blogspot.com>, sobre:

- Las viñetas.
- Los globos o bocadillos.
- Las transiciones.
- El movimiento en el cómic.
- Los personajes.

Una vez visualizados los mismos, habremos conseguido el nivel de motivación adecuado para adentrarnos en el fascinante mundo de los cómics.

También llevaremos al aula algunos ubicados en la biblioteca, para que los alumnos identifiquen cada uno de los elementos descritos en los vídeos que han visualizado previamente.

### Diseñar el cómic usando el ordenador

Para ello utilizaremos un software denominado PLAYCOMIC, cuyo autor es Antonio Muñoz Germán. Podemos acceder a él desde el siguiente enlace:

[http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index\\_es.html](http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index_es.html)

Como se puede ver, el programa permite trabajar tanto en inglés como en castellano. Nosotros comenzamos usando la versión en castellano. Una vez que hacemos clic en “**ENTRAR**” nos aparece la siguiente pantalla:

**PLÁYCOMIC**

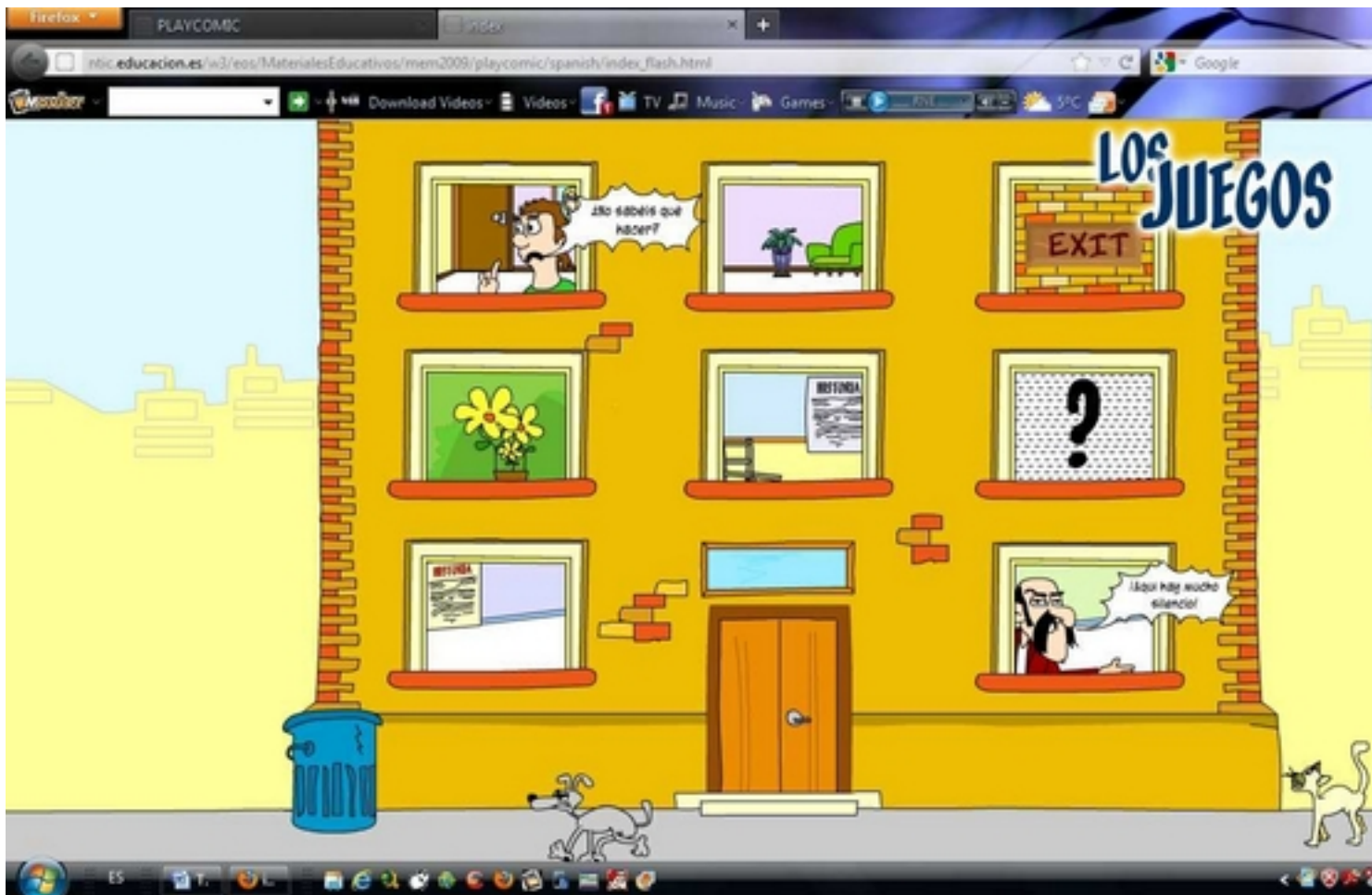
# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



## Guía detallada



## Creamos el libro de los comics

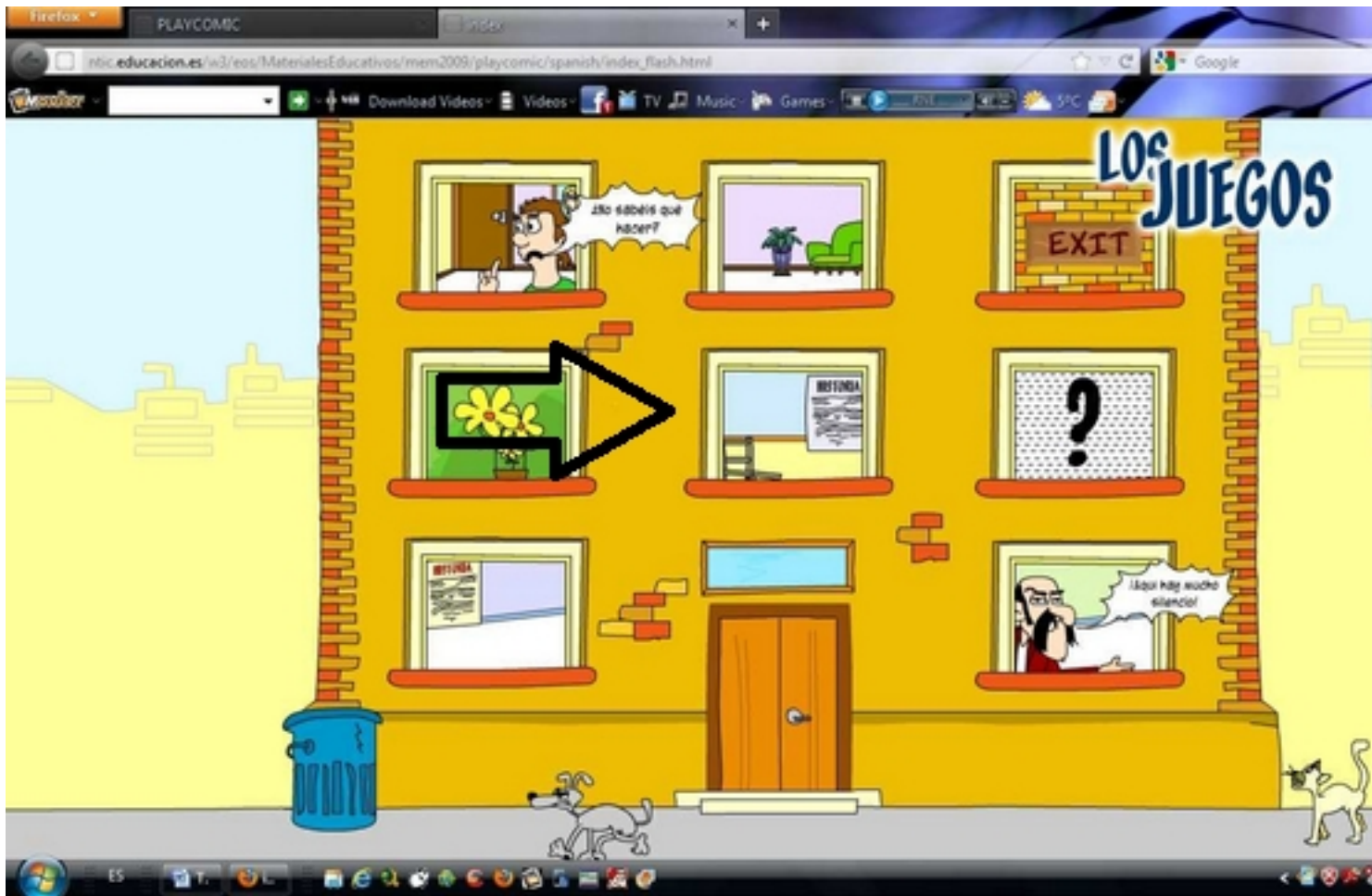
Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r)en 27-(e)an 09:39etan

Cada una de las ventanas de la casa corresponde a una actividad concreta. Nosotros hemos seguido la siguiente secuencia de actividades:

1. Lectura de cómics previamente presentados. Los alumnos entrarán en la sección de **“cómics a historia**

” y por grupos leerán cada uno de los cómics que aparecen eligiendo un personaje.



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `hbc.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/spanish/index_flash.html`. The browser's toolbar includes icons for Firefox, Download Videos, Videos, TV, Music, Games, and a weather widget showing 5°C. The application interface is titled "DE CÓMIC A HISTORIA" and "ELIGE ENTRE LOS SIGUIENTES COMICS:". It features a central panel with two main sections: "Crear una nueva historia" (Create a new story) and "Abrir una historia existente" (Open an existing story). The "Crear una nueva historia" section contains four numbered comic panels: 1. A woman in a blue dress holding a bunch of yellow flowers. 2. A man with a beard and a green shirt sitting at a desk. 3. A superhero character in a yellow suit with a red mask and a red question mark. 4. A soccer game scene with a player in a green jersey and a player in an orange jersey. Below these panels is a "Nivel 1" button. The "Abrir una historia existente" section shows a grid with the text "fran" and "Formato: Comic". A vertical scroll bar on the right side of this section is labeled "CUBIERTAS | 185 PIEZAS". On the left side of the application, there is a vertical toolbar with icons for zooming, editing, and navigation, including a large "Atrás" (Back) button with a left-pointing arrow. The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock.

# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

Firefox PLAYCOMB

nbc.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/spanish/index\_flash.html

## DE HISTORIA A CÓMIC

**LA TAREA**

¡De va la perrita, Luis!

¡La cogeme!

¡Muy bien así, tengo, vamos a seguir jugando!

¡Espera, que voy a darte a beber un poco de agua, tengo mucha sed.

¡No, pero anda prisa.

¡Anda prisa, por fin te acordaste, recuerda que hay que beber un poco de agua.

Tengo prisa por ir a casa a jugar con María.

¡No me voy ahora te lo juro con María!

¡Oh, cómo estoy cansado!

¡Mi pala!

**Mensajes de ayuda**

Para comenzar pulsa la viñeta que quieras editar del navegador.  
¡Ánimo que luego es muy fácil!

Escribir historia

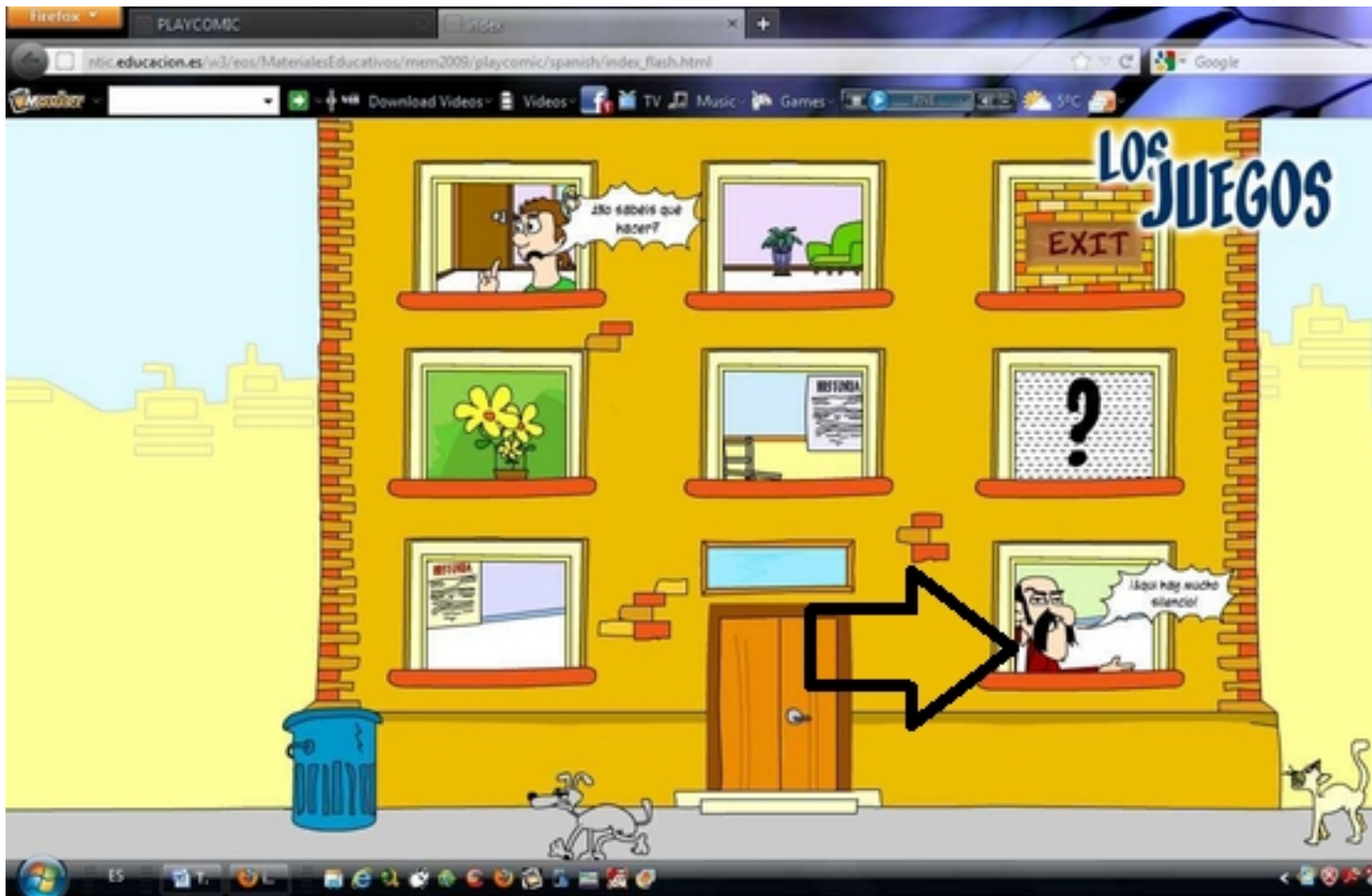
Páginas

ES

# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

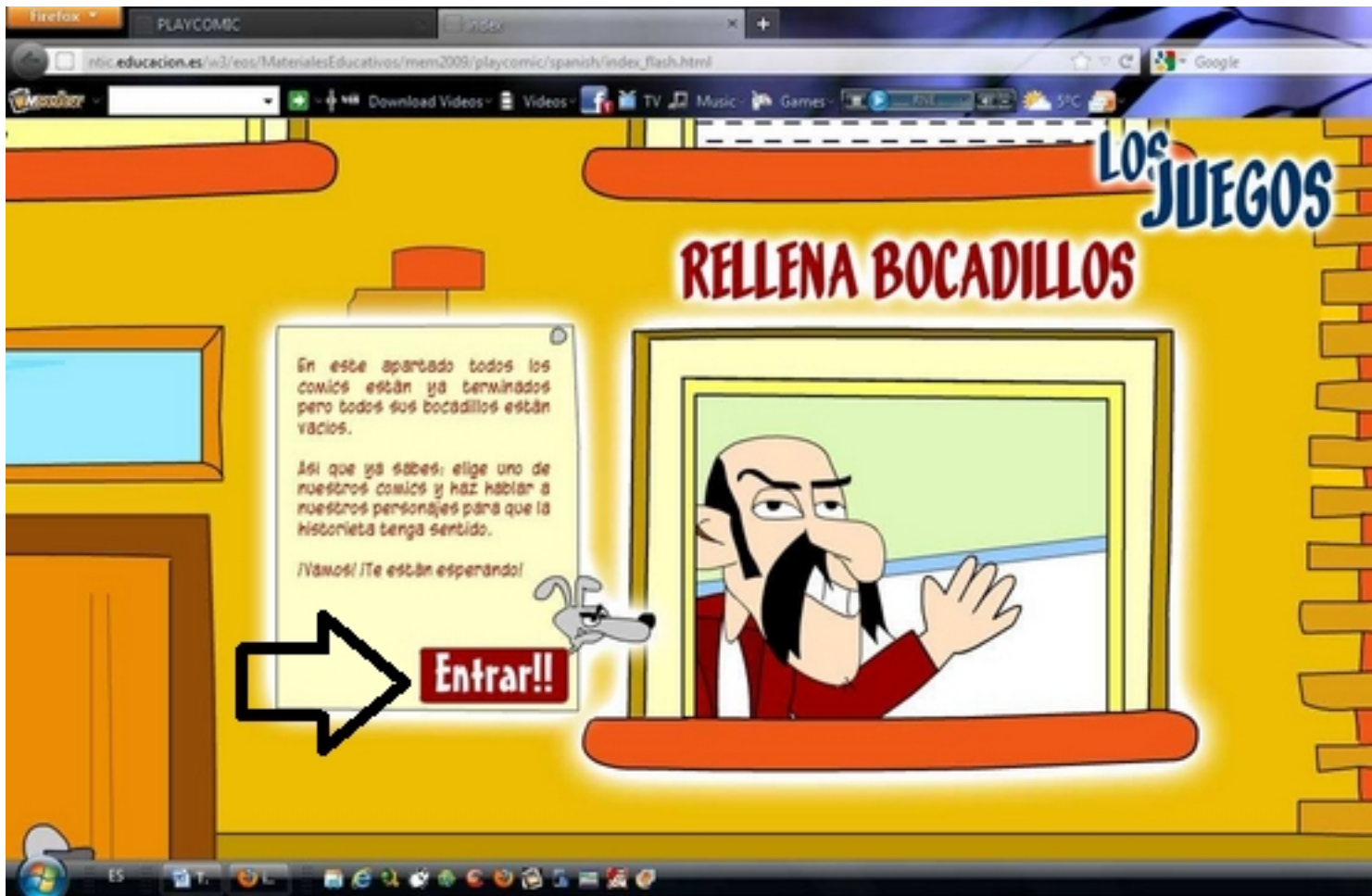
Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r)en 27-(e)an 09:39etan



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r)en 27-(e)an 09:39etan



En esta pantalla podemos seleccionar el nivel de dificultad y elegir entre cuatro comics



# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

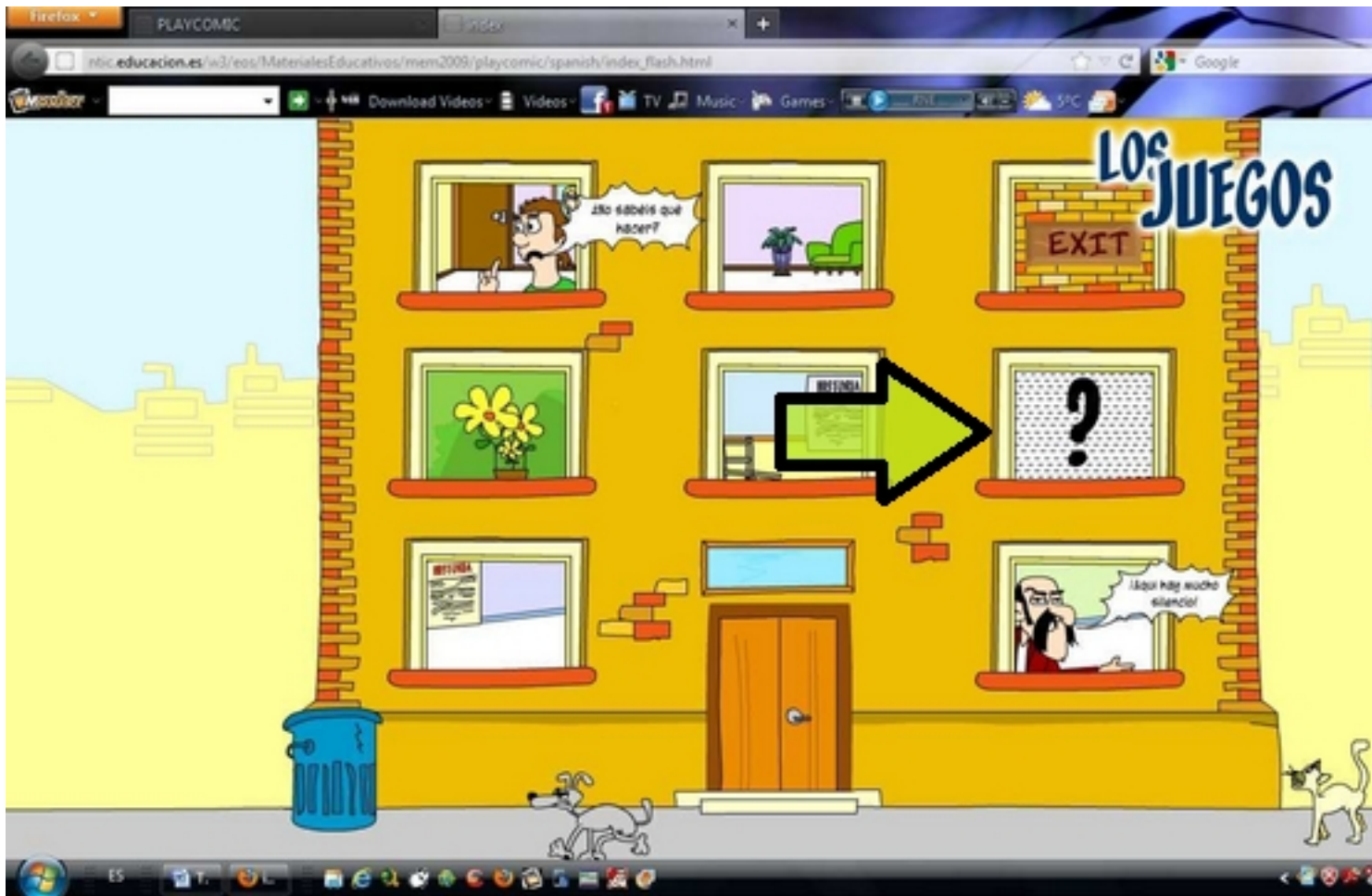
Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://nbc.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/spanish/index\_flash.html'. The browser's toolbar includes various icons for search, download, and social media. The main content area features a comic strip editor titled 'RELLENA LOS BOCADILLOS' (Fill in the bubbles). The comic strip consists of 10 panels arranged in a 3x3 grid with a 2x1 grid at the bottom. The first panel shows a woman with a surprised expression. The second panel shows a man in a green shirt pointing. The third panel shows a man in a blue shirt pointing. The fourth panel shows a man in a green shirt speaking. The fifth panel shows a man in a blue shirt speaking. The sixth panel shows a man in a blue shirt speaking. The seventh panel shows a man in a blue shirt speaking. The eighth panel shows a man in a blue shirt speaking. The ninth panel shows a man in a blue shirt speaking. The tenth panel shows a man in a blue shirt speaking. To the right of the comic strip is a 'PULSA LA VIÑETA' (Click the panel) button and a 'Páginas' (Pages) section with a grid of panels. Below the comic strip is a 'Mensajes de ayuda' (Help messages) section with the text: 'Para comenzar pulsa la viñeta que quieres editar del navegador. ¡Animo que luego es muy fácil!' (To start, click the panel you want to edit from the browser. Good luck, it's very easy!). The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock.

# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



# Creamos el libro de los comics


Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

TERMINA EL CÓMIC

ELIGE ENTRE LOS SIGUIENTES PRINCIPIOS:

**Crear un nuevo final**

**1**  **2** 

- Nuestro amigo tropieza con una sala "prohibida" del colegio: el trastero.  
- En él se encuentra con un trasto que tiene dos letras: T M.  
- ¿Qué significarán esas dos letras? ¿podría ser maquina del tiempo? Y, ¿qué hara nuestro protagonista? ¿decidirá entrar y probarla? ¿le llamará a su amigo para probarla juntos?

Nombre:

**Empezar**

Nivel 1

Atrás

# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

TERMINA EL CÓMIC

PULSA LA VIÑETA

haz doble clic para escribir

Este trabajo viejo que aparece en el dibujo...

Lo dejé ahí por ahora. Luego lo tiraré...

RECREO!!

¿Van por ahí de probar, le de otras más.

¿Ahí será esa vez? Tienen a alguien.

T.M. Máquina del tiempo!

Mensajes de ayuda

Para comenzar pulsa la viñeta que quieres editar del navegador. ¡Ánimo que luego es muy fácil!

Páginas

En la biblioteca de aparatos de este género, página para que los estudiantes se sirvan y paguen a la vez haciendo clic

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

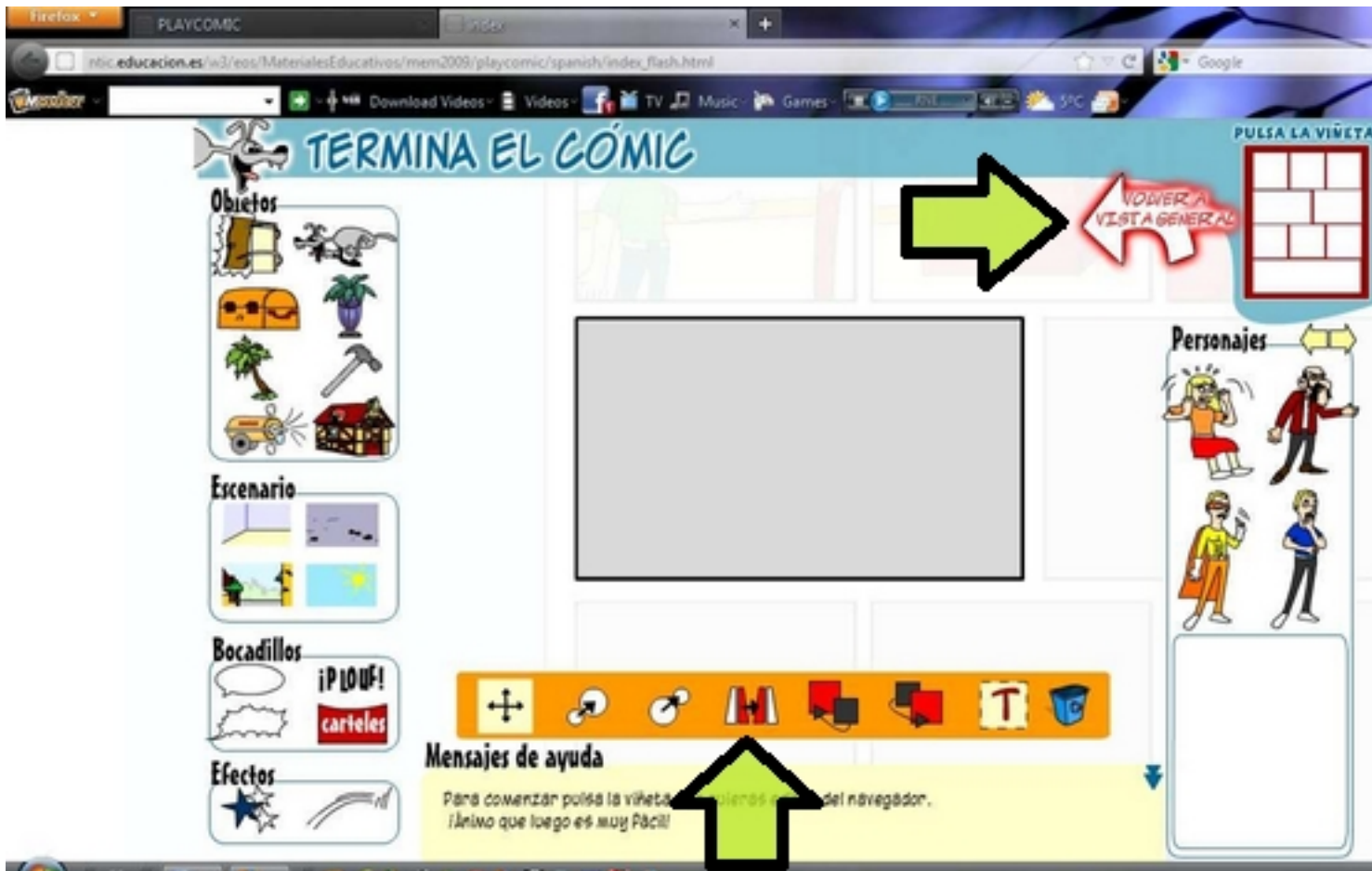


Estándar de pupeta. Las viñetas pulsamos sobre la imagen correspondiente situada en la

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



## Como utilizar el traductor de Google

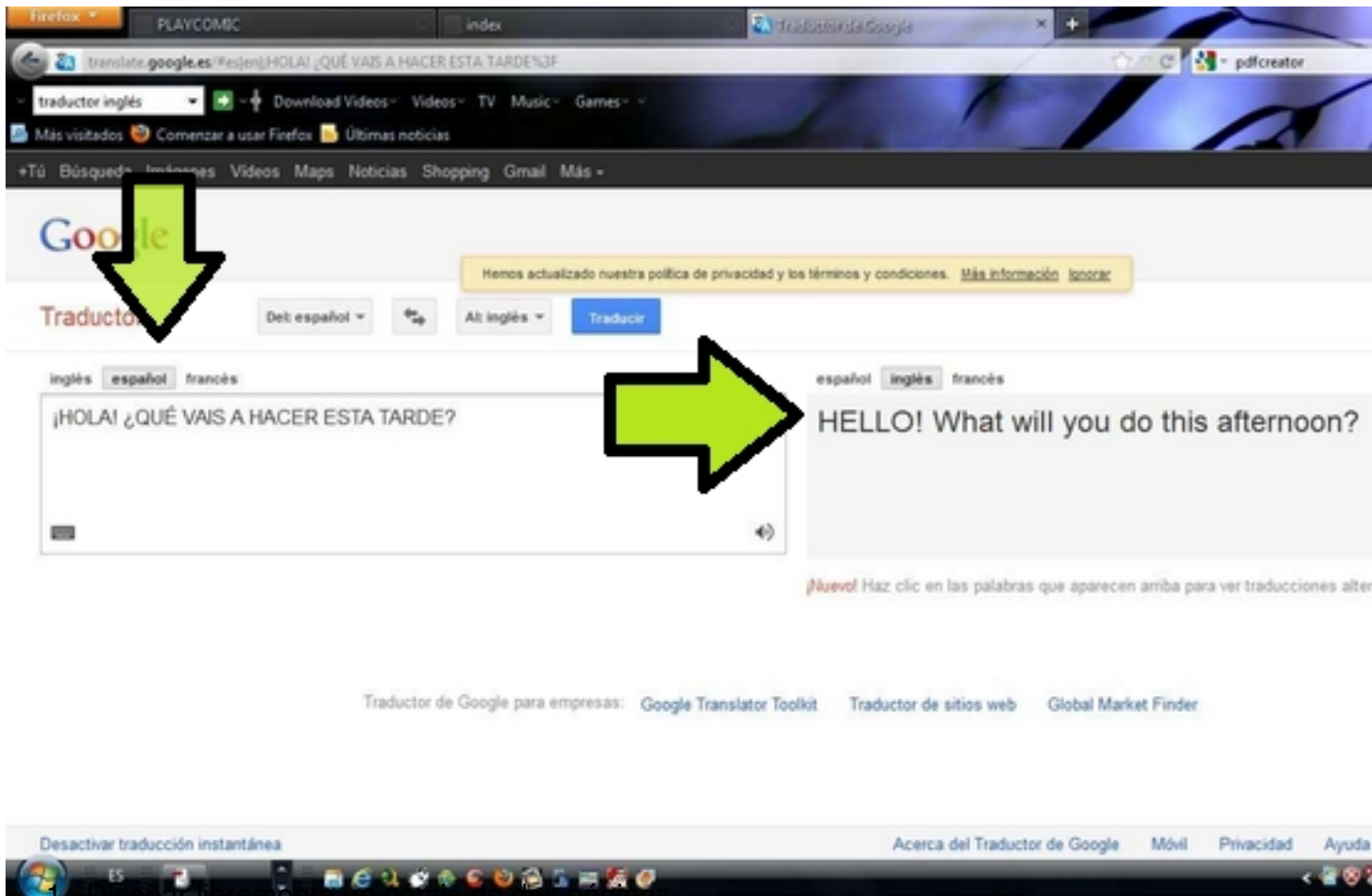
Para acceder al traductor online de Google, debemos acceder a la siguiente dirección Web: <http://translate.google.es/#es/en>

Aparecen dos ventanas. En la de la izquierda marcamos la pestaña **español**, y automáticamente nos aparecerá en **inglés** las palabras, frases u oraciones que escribamos.

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

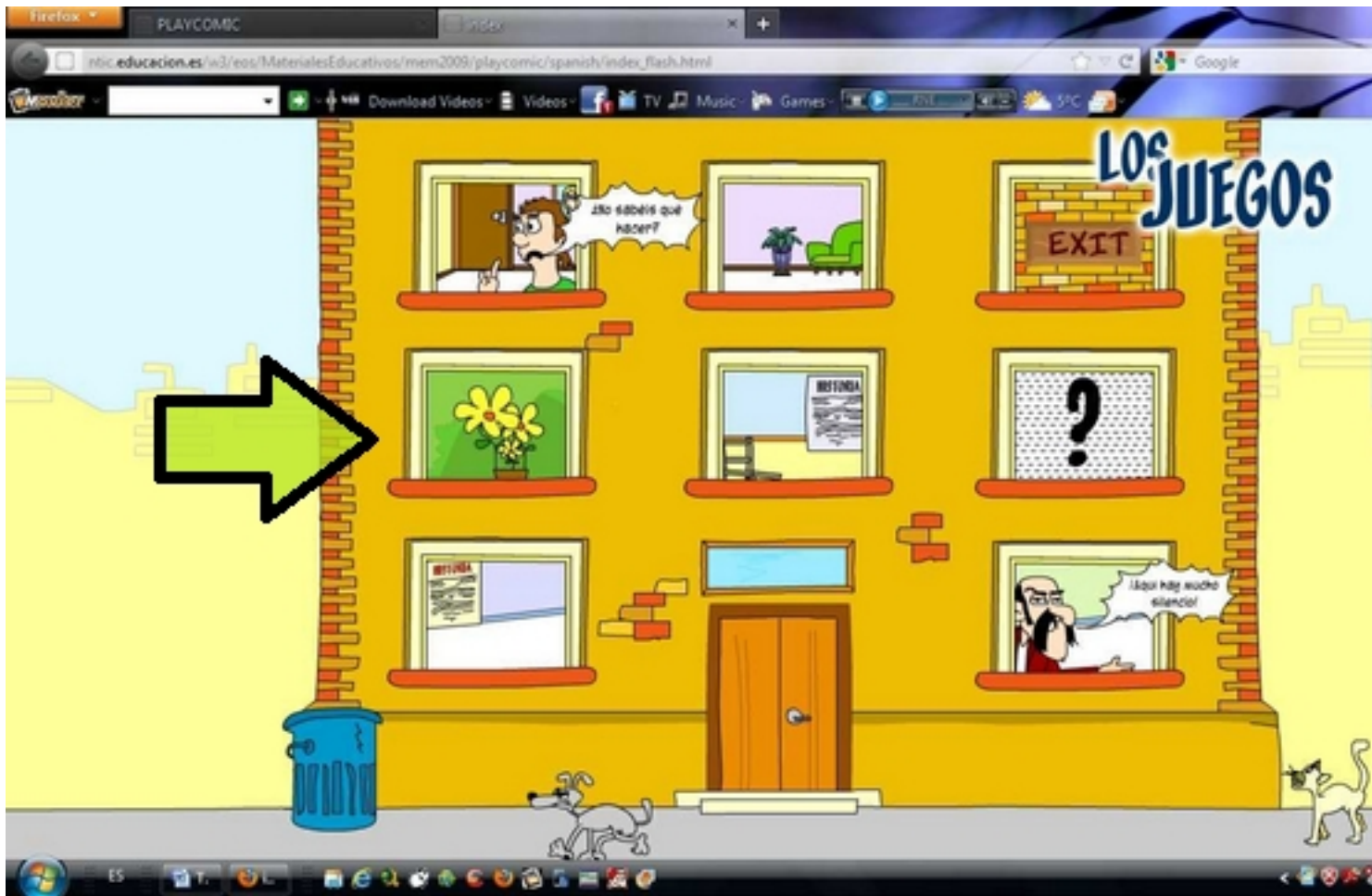


1. Diseñar libremente un comic de dos páginas.

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r)en 27-(e)an 09:39etan



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

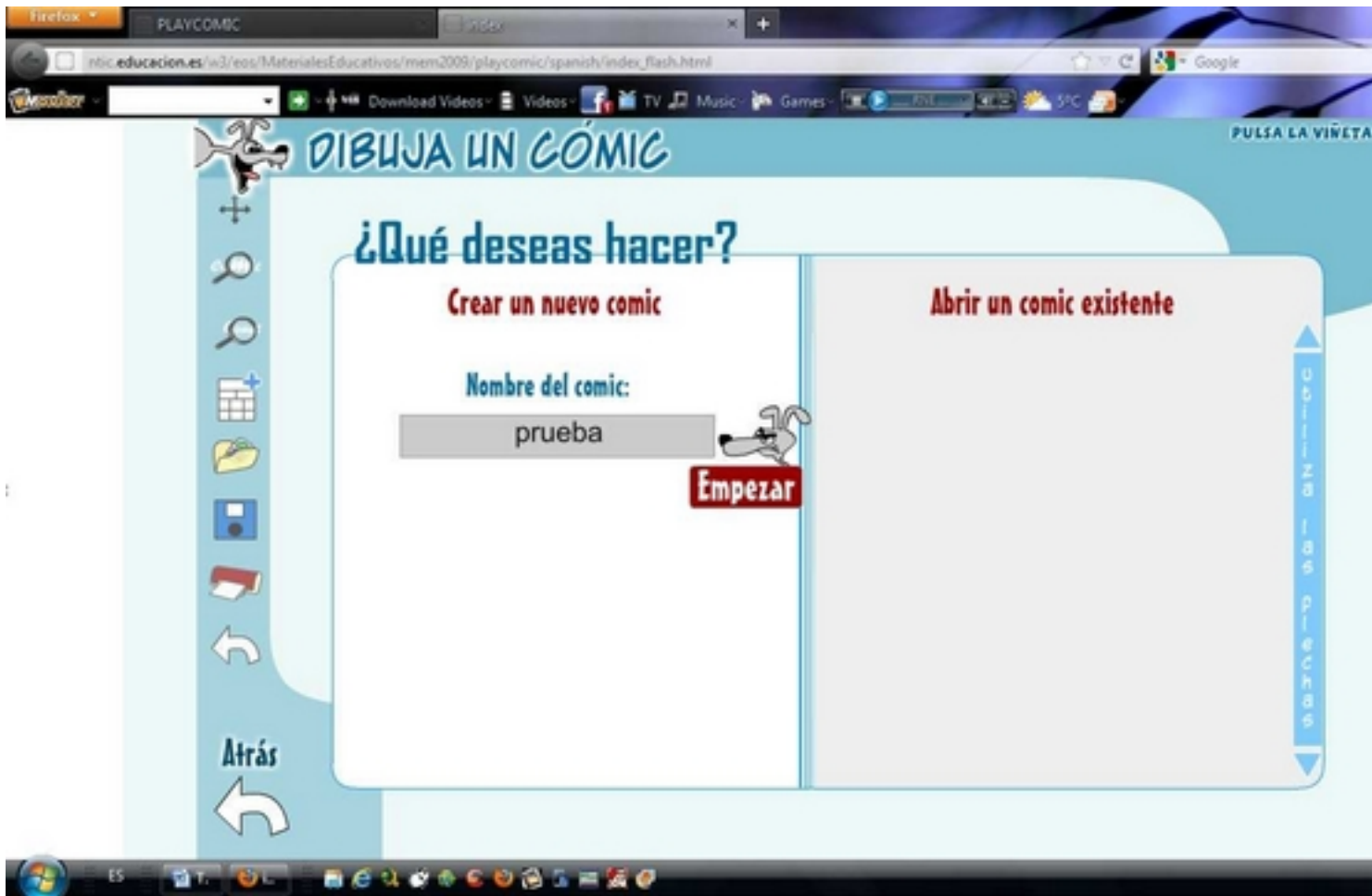
Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r)en 27-(e)an 09:39etan



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoaren 27-(e)an 09:39etan

The screenshot shows a web browser window with the title 'PLAYCOMIC' and the URL 'nbc.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/spanish/index\_flash.html'. The main content area is titled 'DIBUJA UN CÓMIC' and features a large central canvas with a 2x2 grid of panels. A vertical toolbar on the left contains various icons for editing, including a green arrow pointing to the grid icon. A yellow message box at the bottom reads: 'Mensajes de ayuda Para comenzar pulsa la viñeta que quieres editar del navegador. ¡Animo que luego es muy Fácil!'. On the right side, there is a 'PÁGINAS' section with a grid icon and a 'PULSA LA VIÑETA' label. The browser's address bar and taskbar are also visible.

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

¿Deseas imprimir?

Imprimir la página actual

Mensajes de ayuda

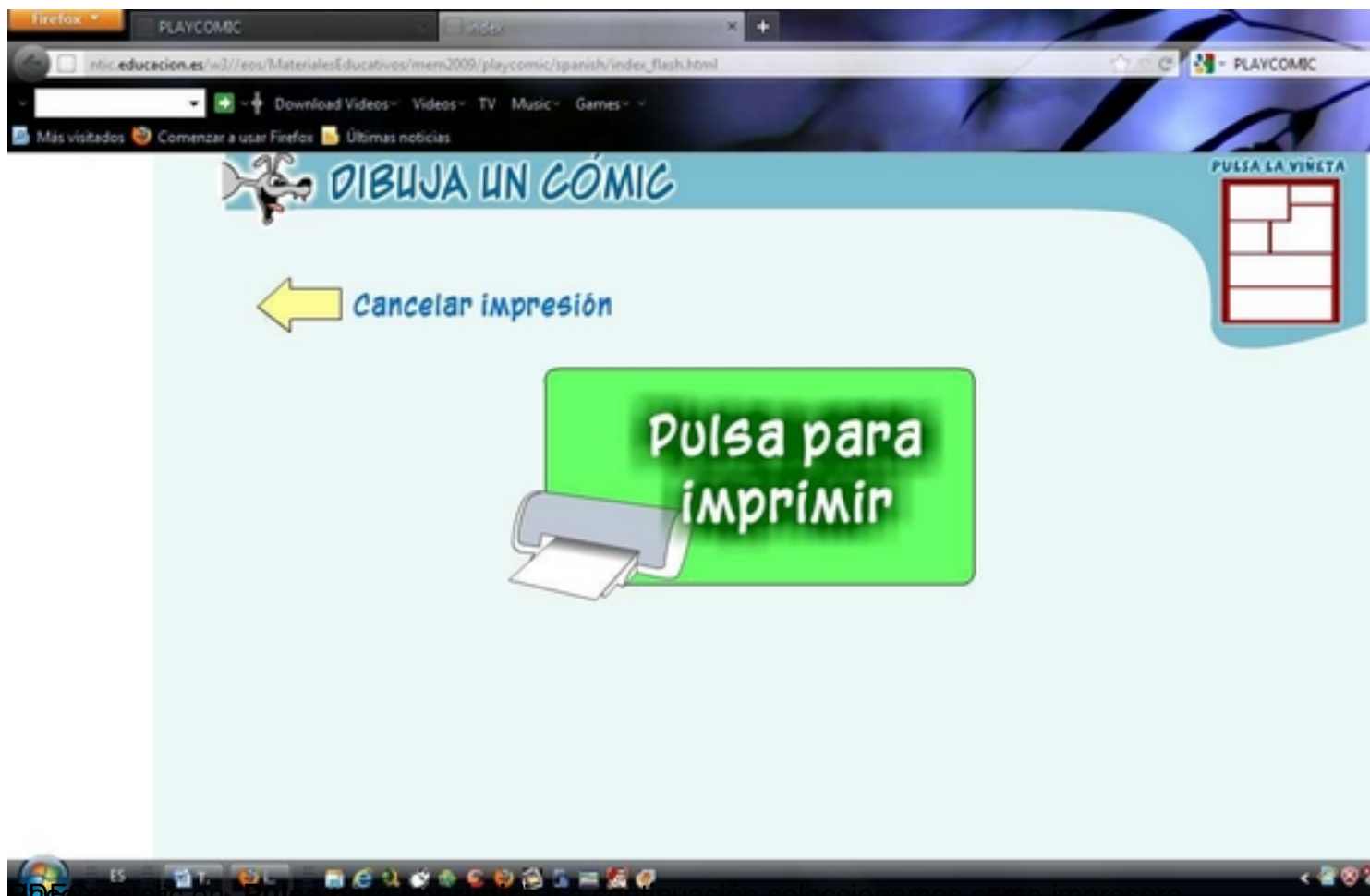
Para comenzar pulsa la viñeta que quieres editar del navegador.

Continuamos que queremos imprimir la página actual (tendríamos que imprimir dos páginas)

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan



Hacemos clic en "Pulsa para imprimir", y a continuación seleccionamos como impresora

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoa(r)en 27-(e)an 09:39etan

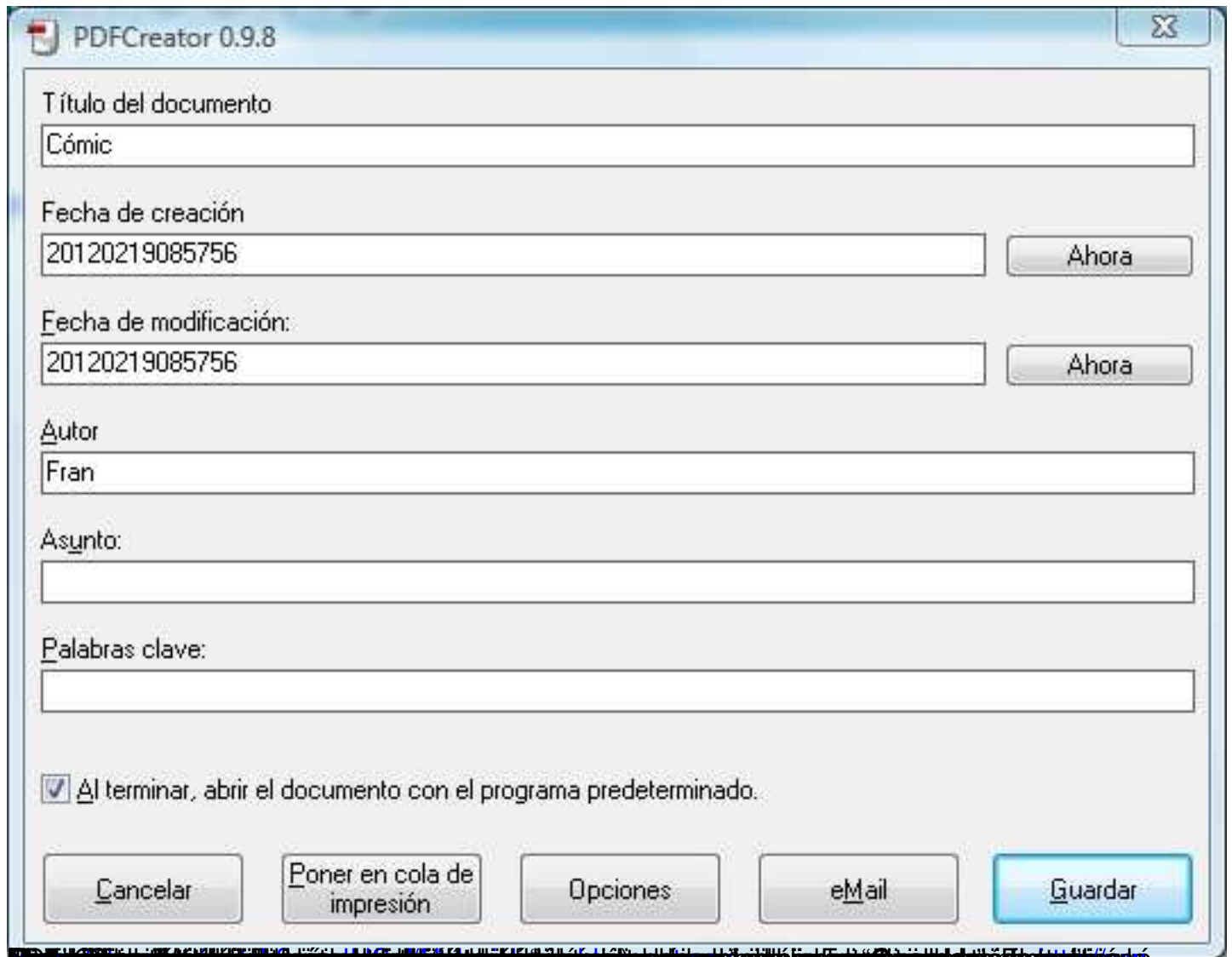


Al aparecerá hacer clic en "Aceptar".

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxoaren 27-(e)an 09:39etan



The image shows a screenshot of the PDFCreator 0.9.8 application window. The window title is "PDFCreator 0.9.8". The main area contains several input fields and buttons for configuring a PDF document. The fields are: "Título del documento" (Title of the document) with the value "Cómico"; "Fecha de creación" (Creation date) with the value "20120219085756" and an "Ahora" (Now) button; "Fecha de modificación:" (Modification date) with the value "20120219085756" and an "Ahora" button; "Autor" (Author) with the value "Fran"; "Asunto:" (Subject) which is empty; and "Palabras clave:" (Keywords) which is empty. At the bottom, there is a checked checkbox labeled "Al terminar, abrir el documento con el programa predeterminado." (When finished, open the document with the default program.). Below the checkbox are five buttons: "Cancelar" (Cancel), "Poner en cola de impresión" (Put in print queue), "Opciones" (Options), "eMail", and "Guardar" (Save). The "Guardar" button is highlighted in blue.

PDFCreator 0.9.8

Título del documento  
Cómico

Fecha de creación  
20120219085756 Ahora

Fecha de modificación:  
20120219085756 Ahora

Autor  
Fran

Asunto:

Palabras clave:

Al terminar, abrir el documento con el programa predeterminado.

Cancelar Poner en cola de impresión Opciones eMail Guardar

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

### Actividad: Crear un personaje de cómic.

Nombre y apellidos: .....

Curso:.....

Fecha: .....

### Dibujo

(Insertar el dibujo previamente escaneado)

### Descripción

*(Descripción del personaje)*

### **Evaluación de la tarea**

Para evaluar la tarea, partimos de los criterios de evaluación de la ORDEN ECI/2211/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación primaria. A continuación lo desglosamos en indicadores de logros o dominio, que nos van a partir conocer el grado en que los alumnos han alcanzado sus aprendizajes.

Para cada indicador de logro o dominio, se establece una escala del 1 al 5, que va desde el insuficiente al sobresaliente.

A continuación se establece una valoración global de la tarea, con el consiguiente grado de adquisición de las CCBB trabajadas. Para ello seguimos una escala del 1 al 10. Por último establecemos una relación entre el número de indicadores y la valoración obtenida.

# Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Astearte, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

EVALUACIÓN DE LA TAREA															
CRITERIO DE EVALUACIÓN (Real Decreto)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN  INDICADORES DE LOGRO O DOMINIO	COMPETENCIA/S BÁSICA/S ASOCIADA/S								INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE EJECUCIÓN O DOMINIO				
		CCL	CM	CCIMF	TICD	CSYC	CCYA	CAA	AIP		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NO	
Área: LCyL (10) EA (8) LE (4) 6) 7)	1. Es capaz de organizar de forma coherente las escenas y diálogos de un cómic.	X							X	X	1.- Registro de observación.  2.- Producto final creado: personaje y cómic.				
	2. Es capaz de crear un argumento de forma coherente con un principio, un nudo y un final.	X							X	X					
	3. Es creativo en la creación de un cómic y el personaje.						X								
	4. Utiliza con soltura el software PLAYCOMI para la creación del cómic.				X										
	5. Es capaz de dotar de un final coherente a una historia previamente presentada en castellano.	X							X	X					
	6. Es capaz de dotar de un final coherente en inglés a una historia previamente presentada en castellano.	X													
	6. Utiliza la terminología gramatical y lingüística adecuada en la creación de un cómic y la descripción del personaje en lengua castellana.	X													
	7. Utiliza la terminología gramatical y lingüística adecuada en la creación de un cómic y la descripción del personaje en inglés.	X													
	8.- Utiliza las TIC para traducir en inglés las expresiones producidas en castellano para la creación del final de un cómic presentado previamente.	X			X										
	4. Muestra una actitud de cooperación en la realización de la actividad, mostrando su ayuda a quién la solicite y si la solicita él cuando le hace falta, valorando el trabajo de los demás y el propio.					X									
5. Utiliza con soltura las funciones básicas del procesador de textos				X											

Alumno/a: \_\_\_\_\_

(\*1) Lengua castellana y literatura. (\*2) Educación Artística. (\*3) Lengua extranjera

## Creamos el libro de los comics

Francisco Gómez-k idatzia

Asteartea, 2012(e)ko martxo(a)r en 27-(e)an 09:39etan

VALORACIÓN GLOBAL DE LA TAREA		
NIVELES DE DOMINIO		VALORACIÓN – ADQUISICIÓN
Insuficiente	1	Poco
	2	
	3	
	4	
Suficiente	5	Regular
Bien	6	Adecuado
Notable	7	Bueno
	8	
Sobresaliente	9	Excelente
	10	
<input type="checkbox"/>	El alumno/a alcanza en todos los criterios e indicadores el nivel de dominio..... <i>(Indicar el nivel)</i>	
<input type="checkbox"/>	El alumno/a alcanza en..... <i>(Indicar el número)</i> criterios e indicadores el nivel de dominio..... <i>(Indicar el nivel)</i>	
<input type="checkbox"/>	El alumno/a alcanza en los criterios e indicadores números..... <i>(Indicar cuáles)</i> el nivel de dominio..... <i>(Indicar el nivel)</i>	
<input type="checkbox"/>	Otro..... <i>(especificar)</i>	

Alumno/a: \_\_\_\_\_