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

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.

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

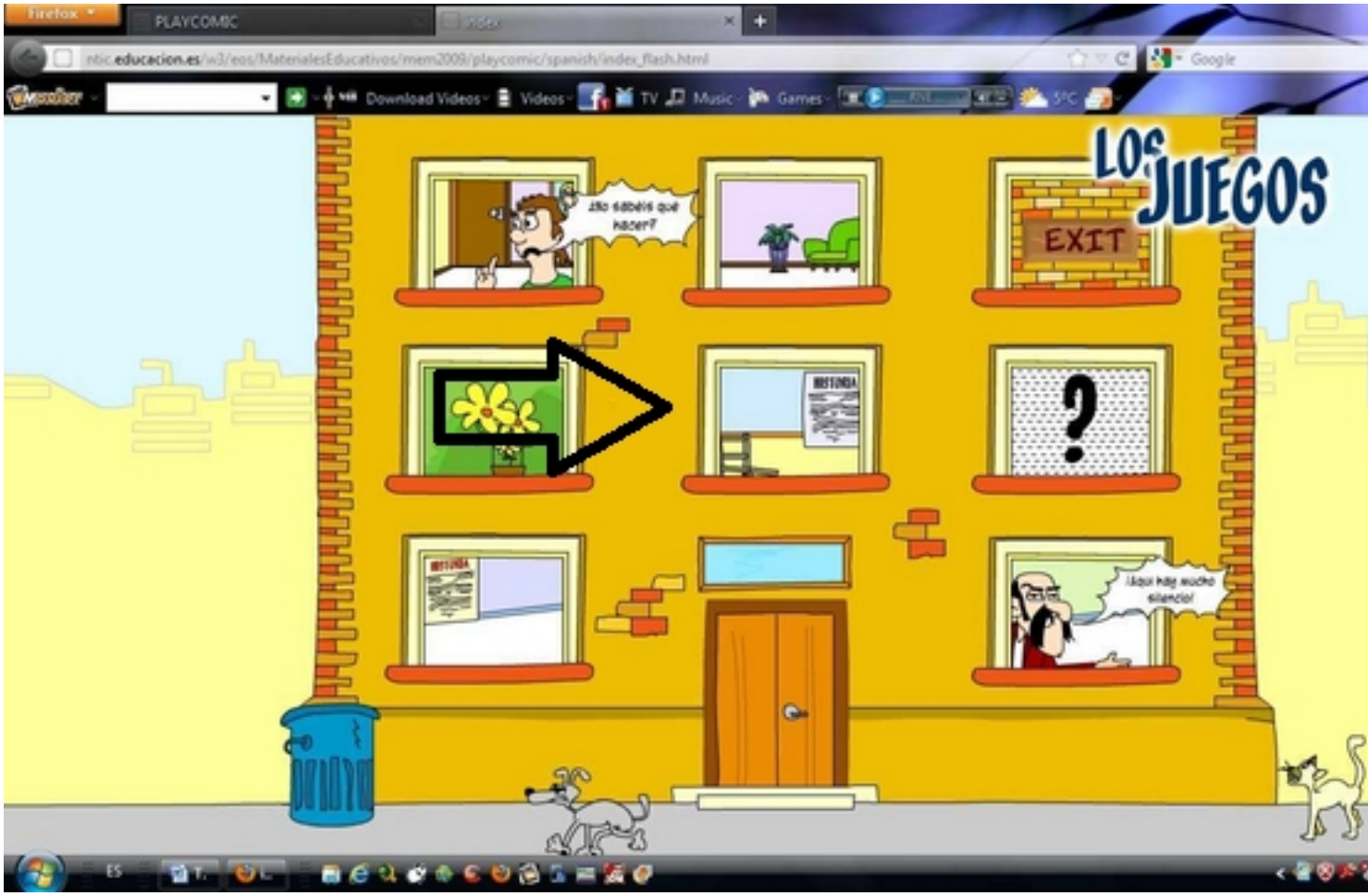
Como se puede ver, el programa permite trabajar tanto en inglés como en castellano. Nosotros comenzamos usando la versión en castellano. Una vez que hacemos clic en "**ENTRAR**" nos aparece la siguiente pantalla:

PLÁYCOMIC

Guía detallada

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

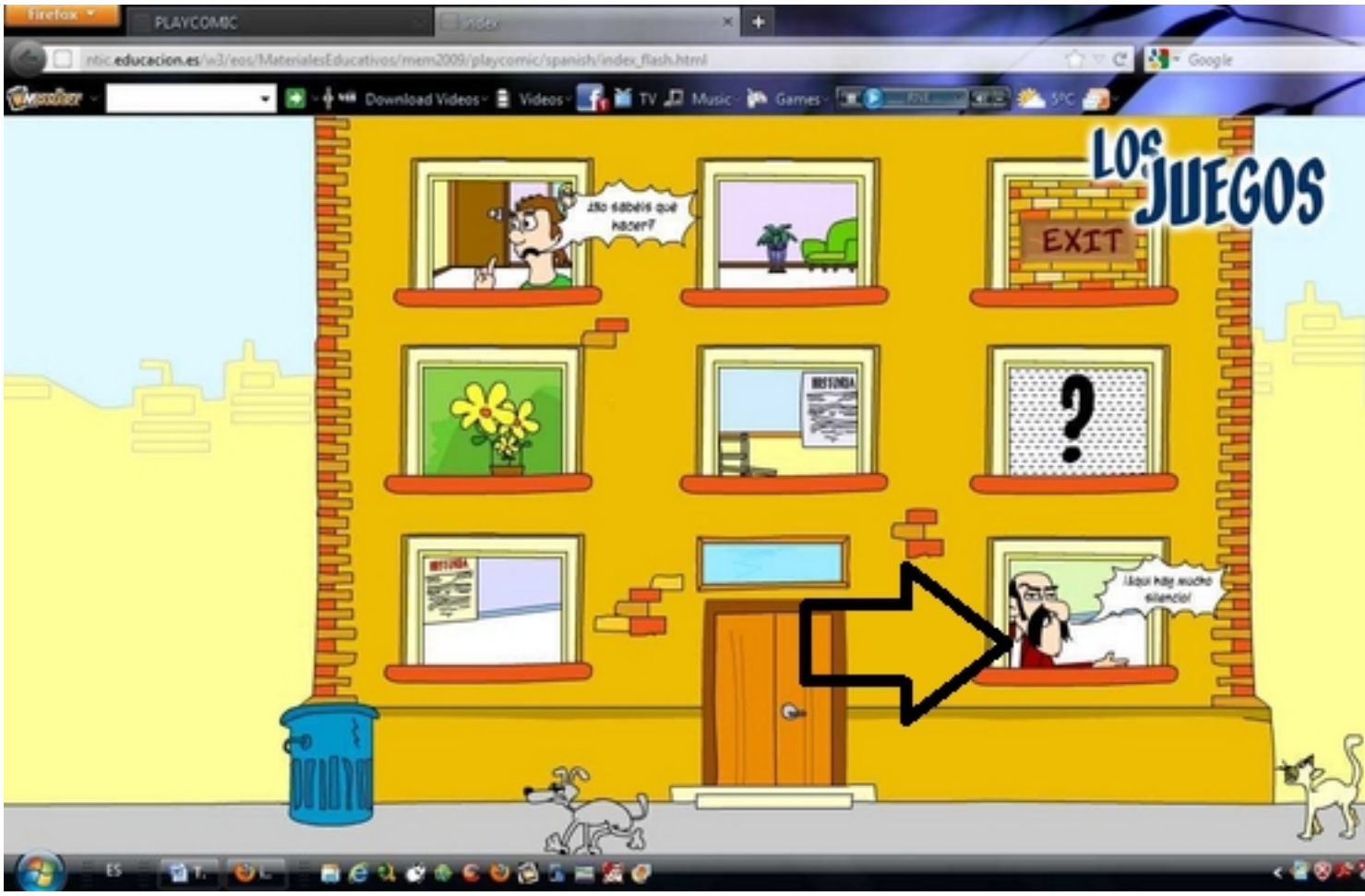
1. Lectura de cómics previamente presentados. Los alumnos entrarán en la sección de “**cómic a historia**” y por grupos leerán cada uno de los cómics que aparecen eligiendo un personaje.



PLAYCOMIC
LOS JUEGOS
DE CÓMIC A HISTORIA
En este apartado encontrarás un montón de comics ya finalizados.
Deberás leerlos para posteriormente transformarlos en increibles historias.
¡Ánimo y ponte a trabajar!
Entrar!!
HISTORIA

PLAYCOMIC
DE CÓMIC A HISTORIA
ELIGE ENTRE LOS SIGUIENTES COMICS:
Crear una nueva historia
Abrir una historia existente
fran
Formato: Comic
Nivel 1
Atrás

PLAYCOMIC
DE HISTORIA A CÓMIC
LA TARE
Escribir historia
Mensajes de ayuda
Para comenzar pulsa la viñeta que quieras editar del navegador.
¡Ánimo que luego es muy Fácil!

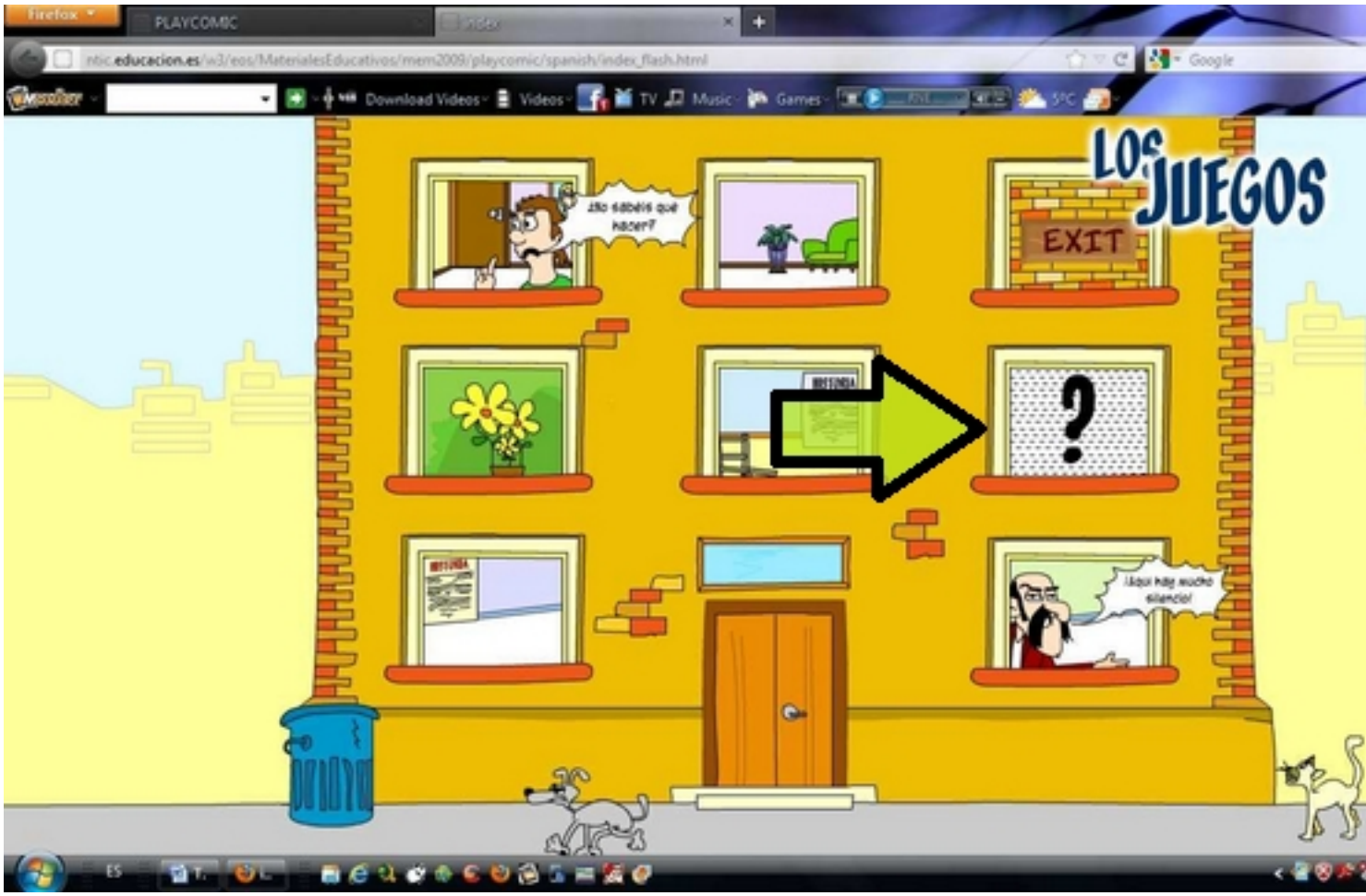

PLAYCOMIC
LOS JUEGOS
EXIT
¿No sabéis qué hacer?
HISTORIA
?
¡Aquí hay mucho silencio!

PLAYCOMIC
Download Videos
Videos
TV
Music
Games
LOS JUEGOS
RELLENA BOCADILLOS
En este apartado todos los comics están ya terminados pero todos sus bocadillos están vacios.
Así que ya sabes: elige uno de nuestros comics y haz hablar a nuestros personajes para que la historieta tenga sentido.
¡Vamos! ¡Te están esperando!
Entrar!!

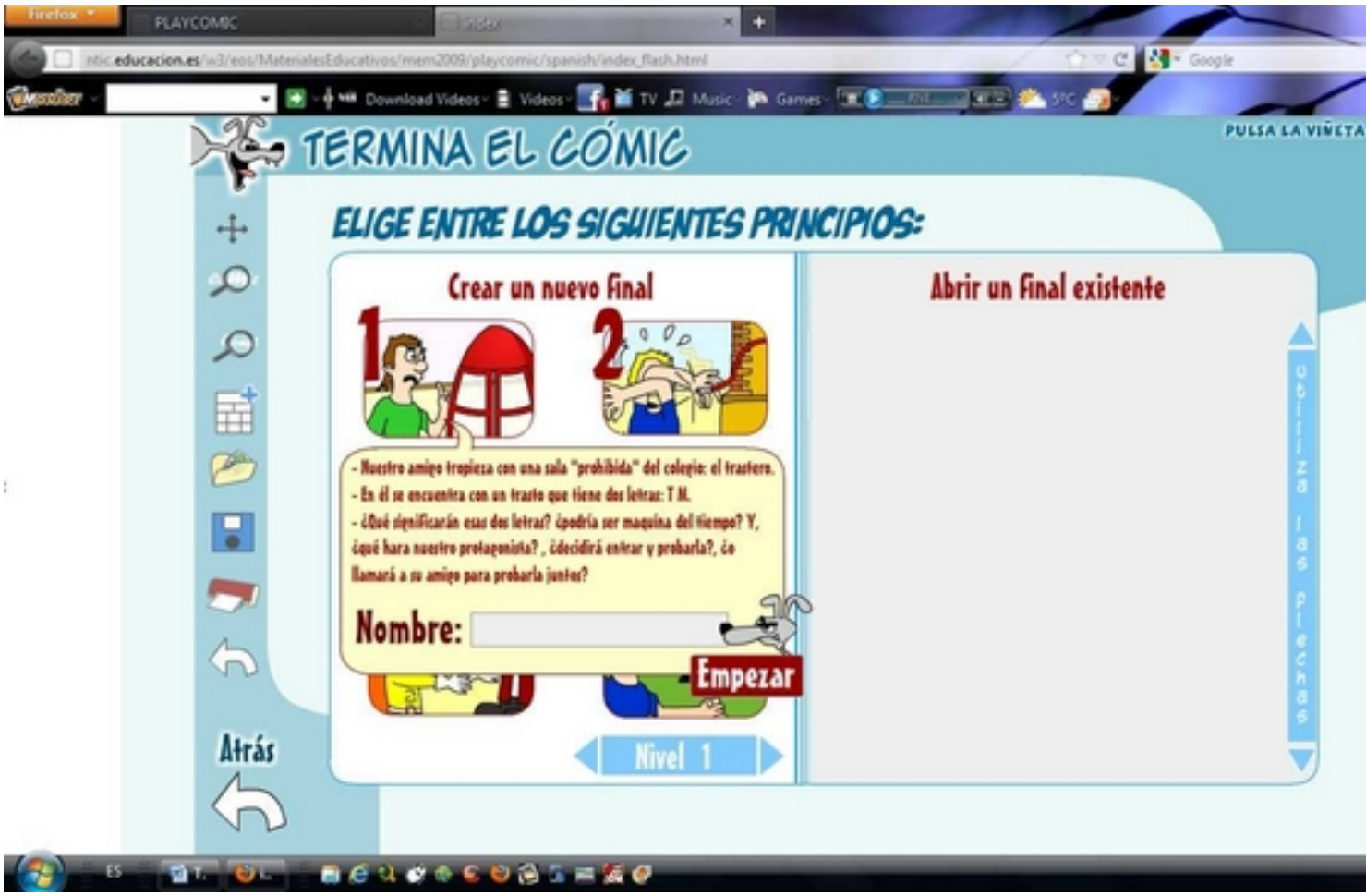
Diferentes pantallas podemos seleccionar el nivel de dificultad y elegir entre cuatro cómics

PLAYCOMIC
PULSA LA VIÑETA
ELIGE ENTRE LOS SIGUIENTES COMICS:
Crear un nuevo cómic
Abrir un cómic existente
1
2
- Luis va un momento a su casa a beber agua para poder seguir jugando a la pelota con su amigo Martín. Pero sorpresa la suya cuando su padre le recuerda la tarea que se comprometió a hacer: plantar el jardín.
- Parece fácil pero alguien se lo pondrá muy pero que muy difícil...
- Lee este comic y conviértelo en una divertida historia.
Nombre:
Empezar
Nivel 1
fran
Formato: Comic
Optimiza las piezas
Atrás

PLAYCOMIC
RELLENA LOS BOCADILLOS
PULSA LA VIÑETA
Páginas
Mensajes de ayuda
Para comenzar pulsa la viñeta que quieras editar del navegador.
¡Ánimo que luego es muy Fácil!

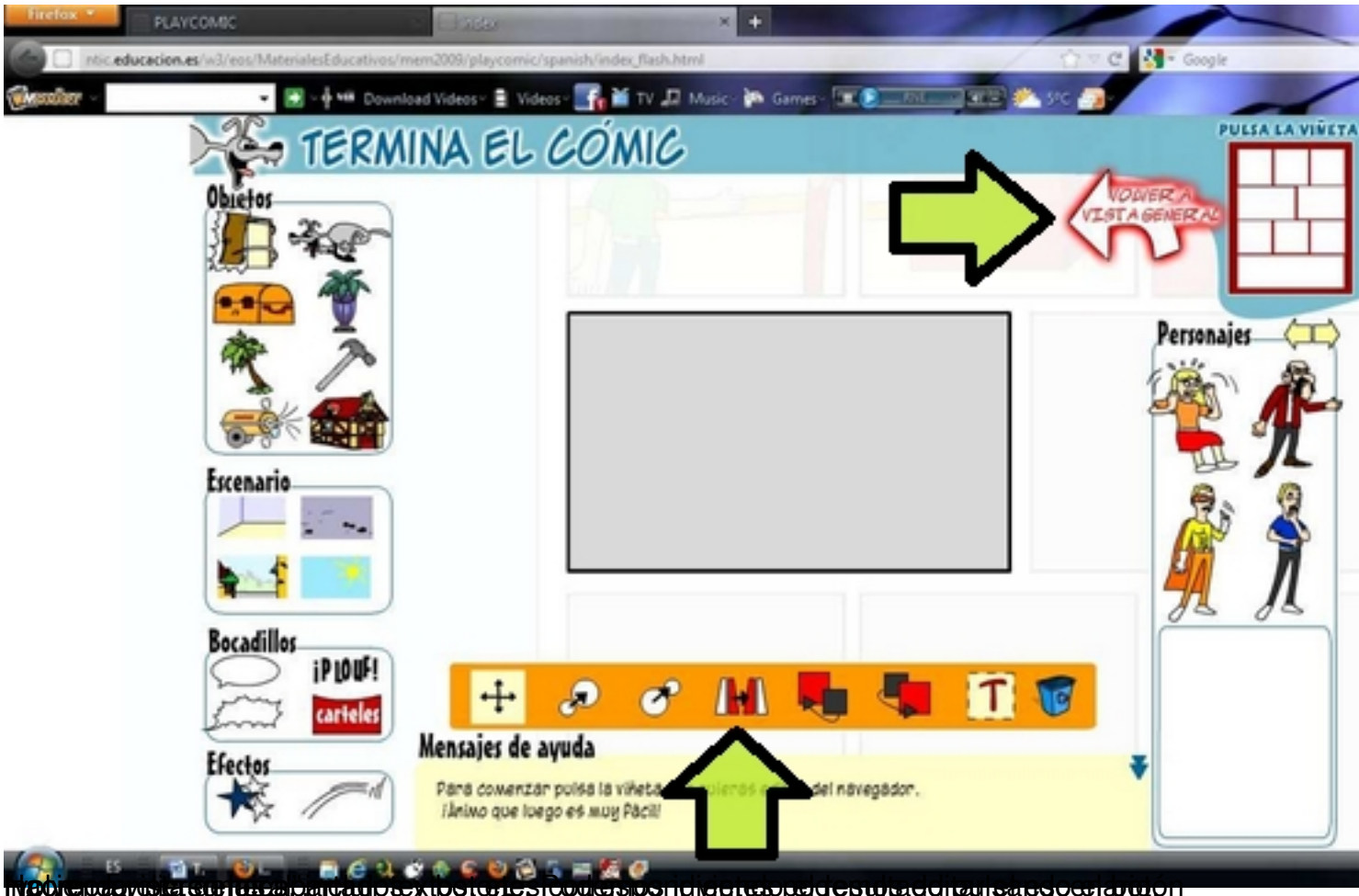

PLAYCOMIC
LOS JUEGOS
EXIT
¿No sabéis qué hacer?
?
¡Aquí hay mucho silencio!

PLAYCOMIC
LOS JUEGOS
TERMINA EL CÓMIC
HISTORIA
Este juego te encantará.
Deberás elegir uno de nuestros comic ya empezados, inventar un final posible y dibujarlo a tu antojo.
Ya sabes que tienes un montón de personajes, objetos y fondos.
Así que, ¡Manos a la obra!
Entrar!!


PLAYCOMIC
TERMINA EL CÓMIC
PULSA LA VIÑETA
ELIGE ENTRE LOS SIGUIENTES PRINCIPIOS:
Crear un nuevo Final
Abrir un Final existente
- 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?, ¿o llamará a su amigo para probarla juntos?
Nombre:
Empezar
Nivel 1
Atrás

PLAYCOMIC
TERMINA EL CÓMIC
PULSA LA VIÑETA
Páginas
Haz doble clic para escribir
TM
RECREO!!
T.M. Maquina del tiempo!
Mensajes de ayuda
Para comenzar pulsa la viñeta que quieras editar del navegador.
¡Ánimo que luego es muy fácil!

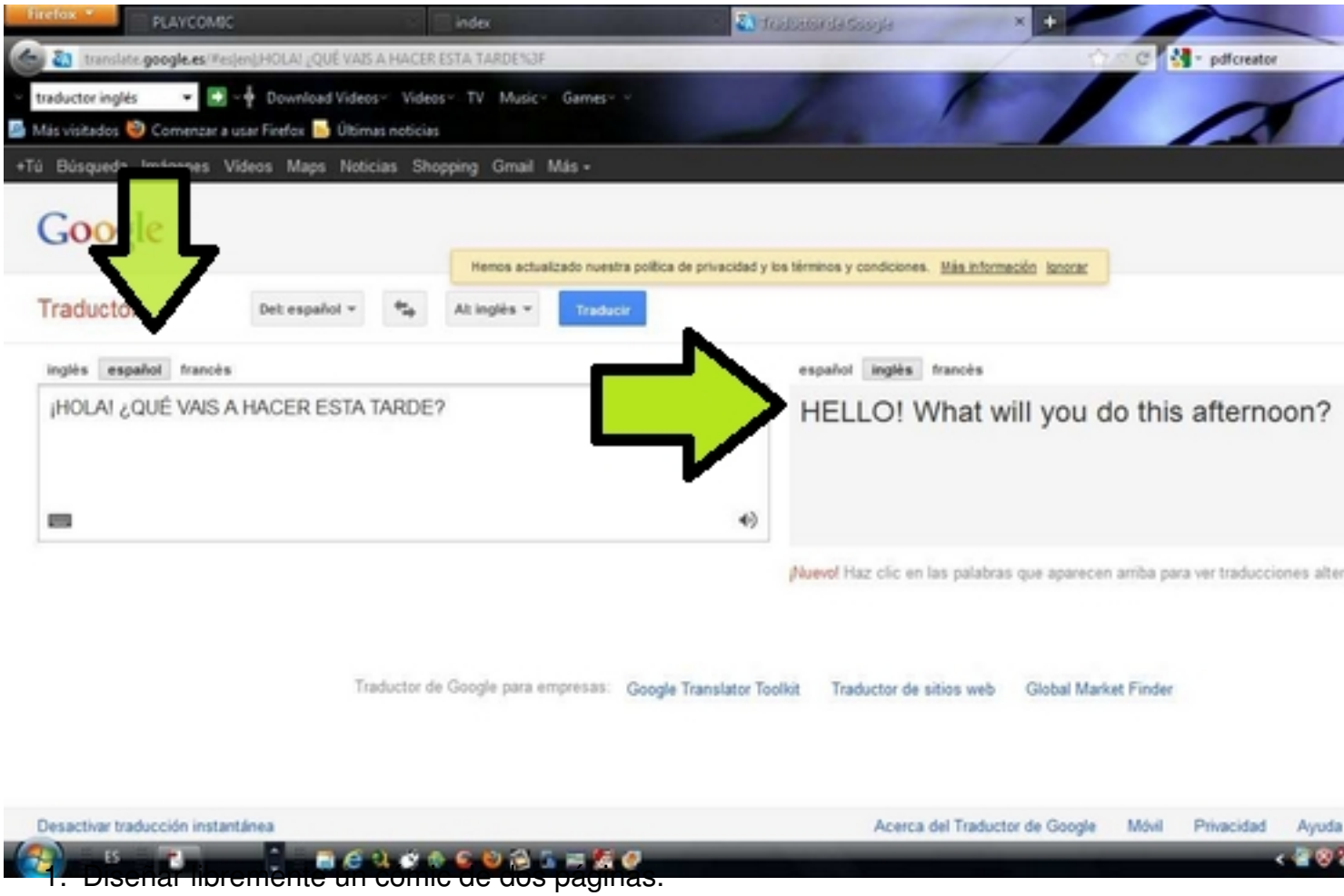
Cuando tengamos todas las viñetas pulsamos sobre la imagen correspondiente situada en la



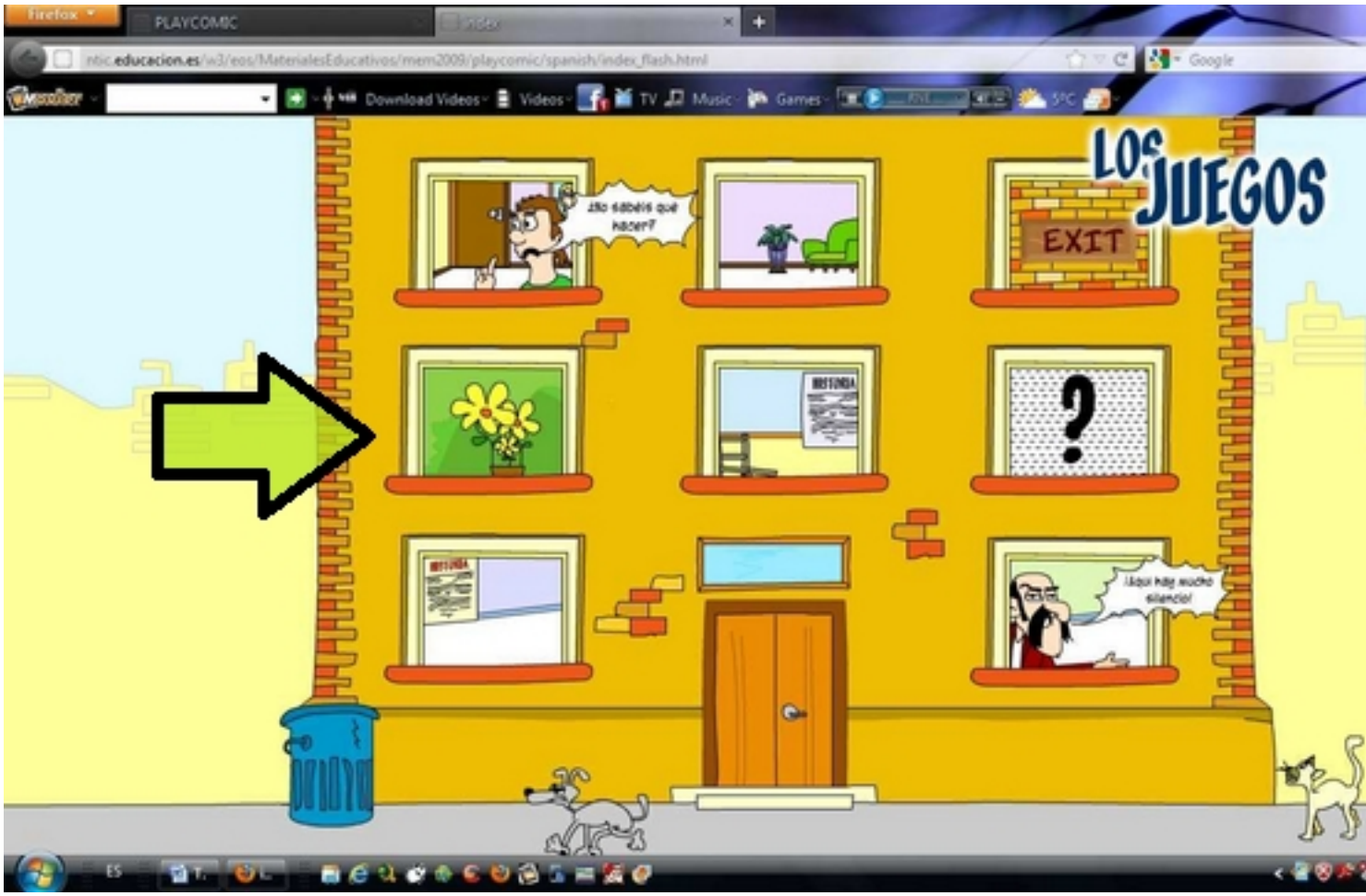
Cómo utilizar el traductor de Google

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

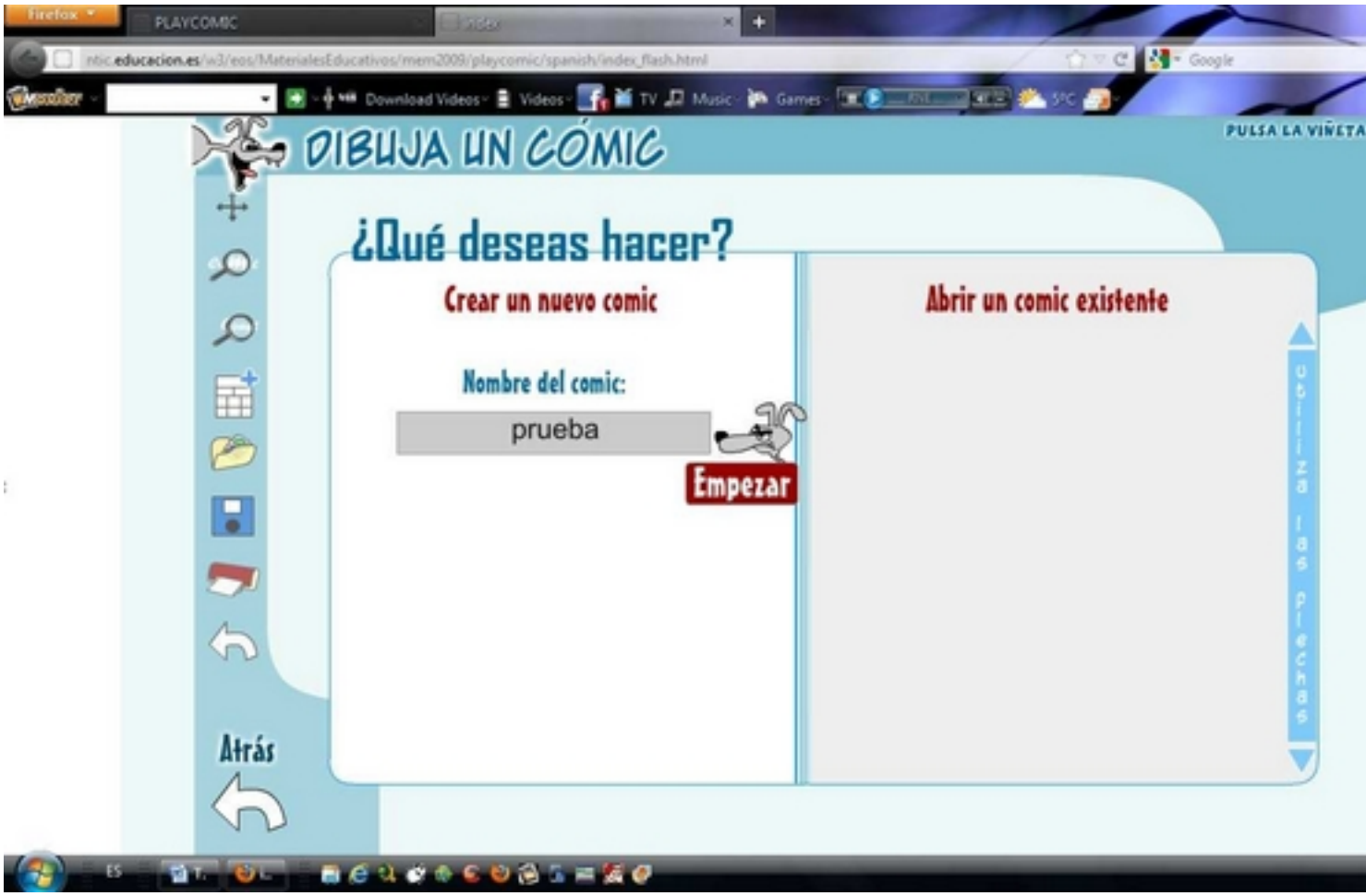
Aparecen dos ventanas. En la de la izquierda marcamos la pestaña **español**, y automáticamente nos aparecerá en
inglés
las palabras, frases u oraciones que escribamos.

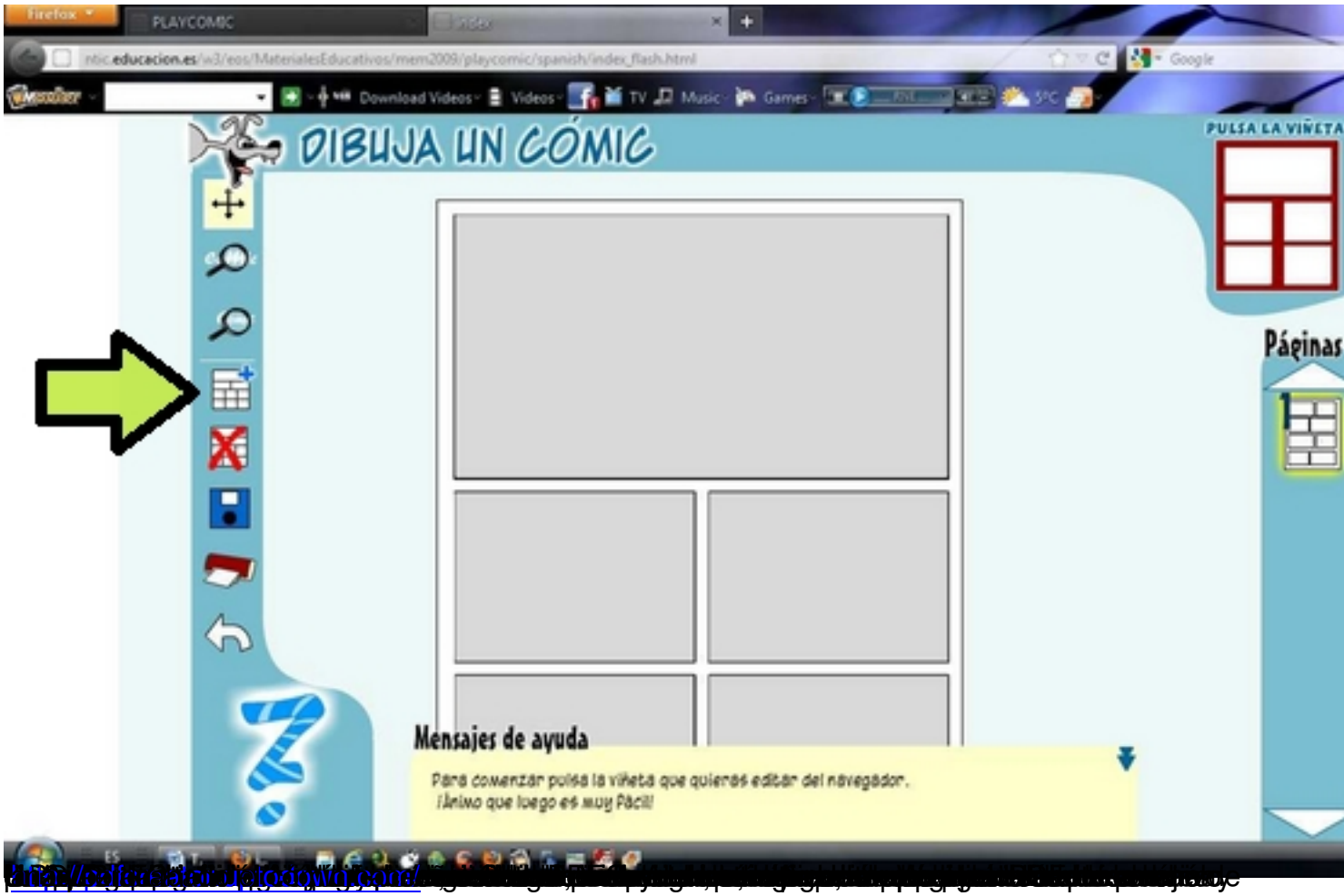


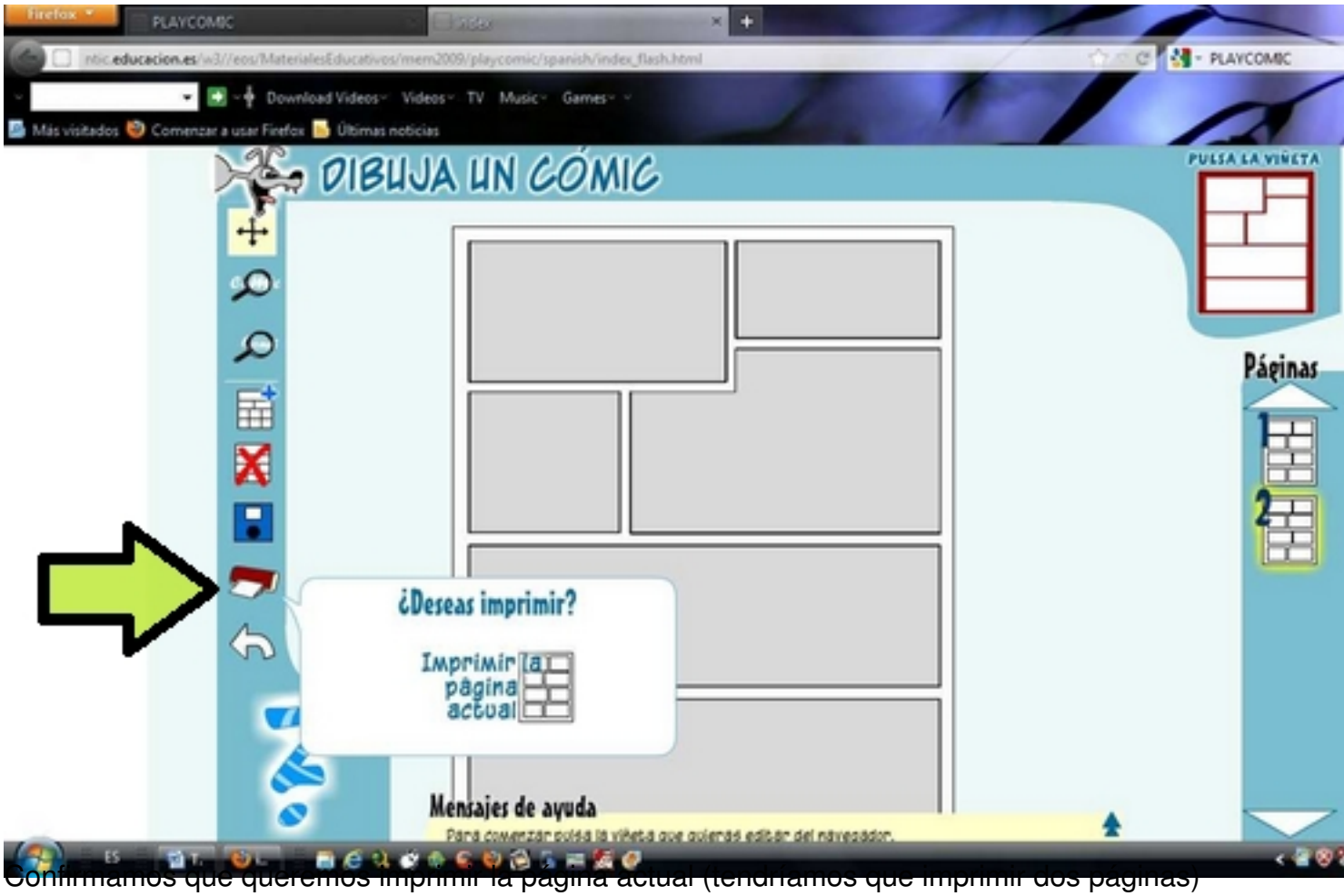
1. Diseñar libremente un comic de dos páginas.


PLAYCOMIC
LOS JUEGOS
EXIT
¿No sabéis qué hacer?
?
¡Aquí hay mucho silencio!

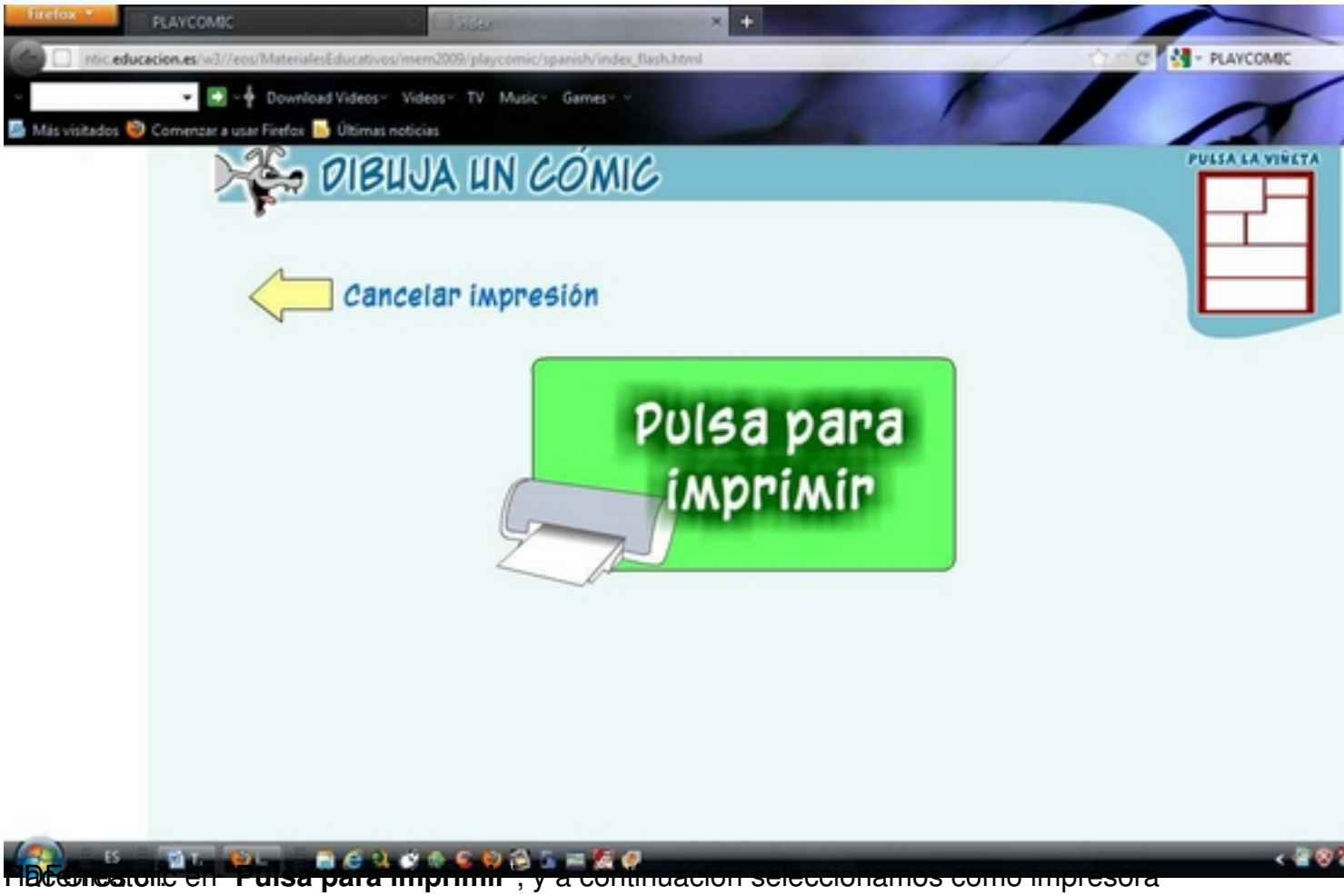
PLAYCOMIC
Download Videos
Videos
TV
Music
Games
LOS JUEGOS
DIBUJA UN CÓMIC
Construye un comic a tu antojo:
Elige los personajes y colócalos en la posición que quieras.
Inserta objetos de todo tipo: coches, lámparas, balones, muebles, casas, herramientas, etc.
Introduce los bocadillos y añade efectos de todo tipo para adornar tu comic.
Entrar!!


PLAYCOMIC
DIBUJA UN CÓMIC
PULSA LA VIÑETA
¿Qué deseas hacer?
Crear un nuevo comic
Abrir un comic existente
Nombre del comic:
prueba
Empezar
Atrás


PLAYCOMIC
DIBUJA UN CÓMIC
PULSA LA VIÑETA
Páginas
Mensajes de ayuda
Para comenzar pulsa la viñeta que quieras editar del navegador.
¡Ánimo que luego es muy Fácil!

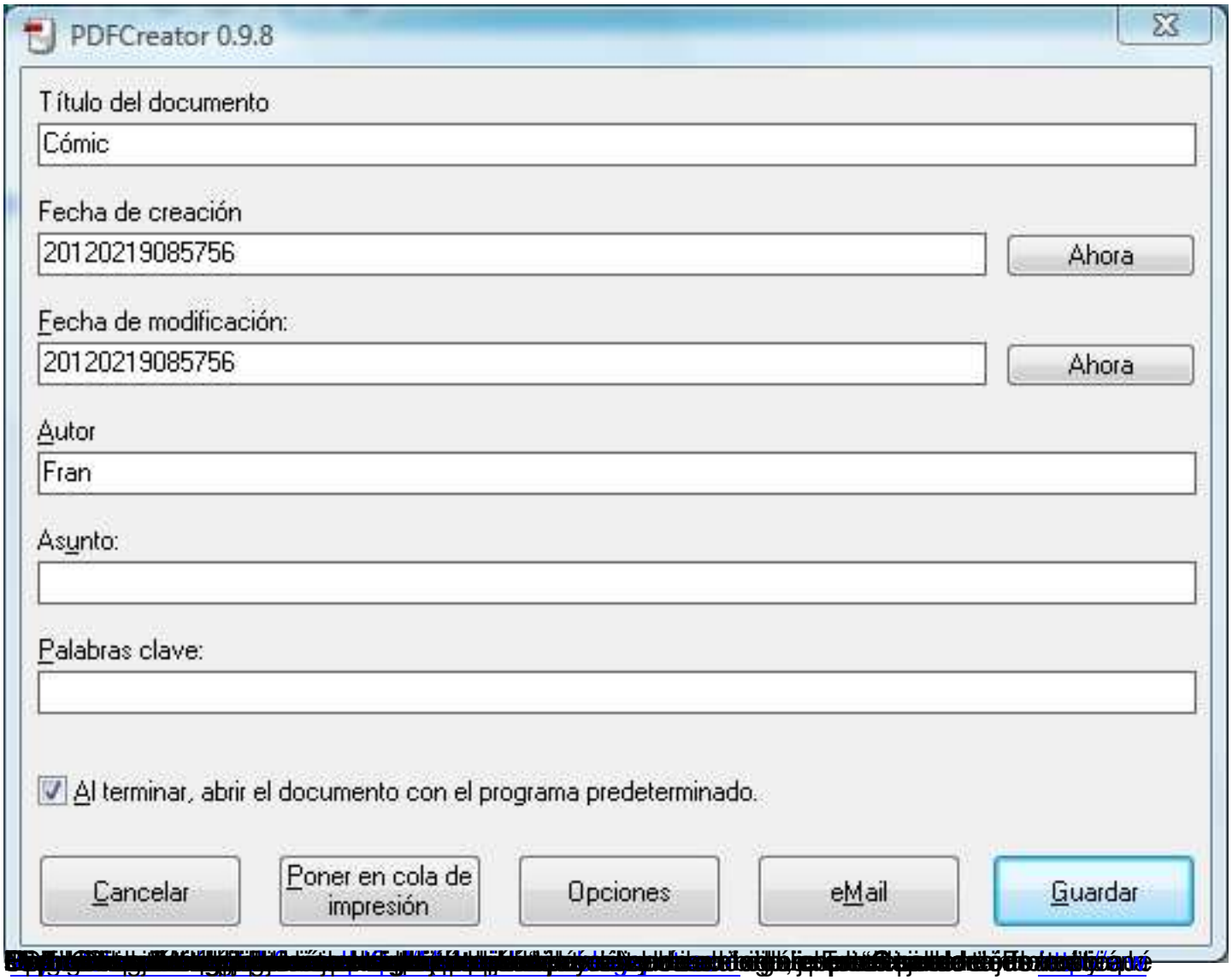


Confirmamos que queremos imprimir la página actual (tendríamos que imprimir dos páginas)



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

Nos aparecerá ñ siguiente ventana: **Aceptar**".


PDFCreator 0.9.8
Título del documento
Cómic
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

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.

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 DOMINI			
		CCL	CM	CCIMF	TIyCD	CSyC	CCyA	CAA	AIP		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NO
Area: LCyL (*1) 9) 10) EA (*2) 8) 9) LE (*3) 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 PLAYCOMIl 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*

VALORACIÓN GLOBAL DE LA TAREA		
NIVELES DE DOMINIO		VALORACIÓN – ADQUISIC
Insuficiente	1	Poco
	2	
	3	
	4	
Suficiente	5	Regular
Bien	6	Adecuado
Notable	7	Bueno
	8	
Sobresaliente	9	Excelente
	10	

☐	El alumno/a alcanza en todos los criterios e indicadores el nivel de dominio..... *(Indicar el nivel)*
☐	El alumno/a alcanza en..... *(Indicar el número)* criterios e indicadores el nivel de dominio..... *(Indicar el niv*
☐	El alumno/a alcanza en los criterios e indicadores números..... *(Indicar cuáles)* el nivel de dominio.....*(Indicar e*
☐	Otro.....*(especificar)*

Alumno/a: _____