

EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE LENGUA

**Unidad Didáctica:
Bocadillos de otros mundos**



**Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad de Granada**

**Angela Sánchez Pérez
Junio de 2014**

Título: El cómic como recurso didáctico en el área de Lengua.

Autora: Angela Sánchez Pérez.

Resumen: El presente trabajo, en forma de unidad didáctica, aborda el uso del cómic para la enseñanza de la Lengua en Educación Primaria. Aprovechando las cualidades que presenta este género, debido a su carácter eminentemente visual, al componente lúdico y motivacional y a la creatividad que manifiesta y contribuye a promover en el lector, se propone una unidad didáctica, Bocadillos de otros mundos, donde a partir del cómic se trabajan contenidos propios del área de Lengua, como la descripción, el diálogo y la narración. Al mismo tiempo, se propone la enseñanza de contenidos transversales, como la resolución de conflictos a través del diálogo o el uso de TICs, mediante la creación de un cómic propio, donde el alumno deberá poner en juego todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la unidad.

Descriptor: Lingüística Aplicada. Enseñanza de las lenguas. Educación primaria. Lenguaje del cómic. TICs

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. MARCO NORMATIVO	2
1.2. CONTEXTUALIZACIÓN	4
1.3. TEMPORALIZACIÓN	6
2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS	6
3. CONTENIDOS	7
4. METODOLOGÍA	8
4.1. PRINCIPIOS	9
4.2. MÉTODOS	10
4.3. SECUENCIA	11
5. EVALUACIÓN	17
5.1. QUÉ EVALUAR	17
5.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	18
5.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	18
5.4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	19
5.5. MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN	19
6. BIBLIOGRAFÍA	20
7. ANEXOS	21
i. Anexo 1. Cuadro-resumen del desarrollo de la Unidad	
ii. Anexo 2. Cuadro resumen del desarrollo de las sesiones	
iii. Anexo 3. Guía para el análisis del portafolios	
iv. Anexo 4. Guía de observación para el grupo	
v. Anexo 5. Guía para el análisis del cómic	
vi. Cuaderno de trabajo del alumno	

EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL ÁREA DE LENGUA

1. INTRODUCCIÓN

El área de lengua y literatura se configura como necesaria para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del alumno, puesto que es la que va a posibilitar que este alcance las cuatro habilidades básicas –escuchar, hablar, leer y escribir– que le permitirán emplear el lenguaje como medio de comunicación al mismo tiempo que como vehículo para adquirir y transmitir nuevos conocimientos.

Francisco Ibáñez, creador y dibujante de Mortadelo y Filemón afirmó en su momento que “quien no haya pasado por Mortadelo no va a llegar a Kafka” o que “el cómic es el primer escalón hacia la gran literatura”. Sin ánimo de restar valor a otros soportes literarios, quizás más serios y grandilocuentes, no se puede negar el gran valor que presenta el cómic como instrumento clave para favorecer la animación a la lectura. Es, a menudo, considerado como un mero entretenimiento, sin pararnos a valorar que se trata de un soporte eminentemente visual –lo que aumenta su atractivo de cara al alumno–, con un fuerte componente lúdico –fundamental para aquellos con poca predisposición a la lectura–, que manifiesta gran creatividad y contribuye a promoverla en el lector, por no hablar del componente afectivo y la motivación, punto clave para cualquier tarea que se quiera llevar a cabo en el ámbito escolar.

Si bien es cierto que son formatos que resultan atractivos a los alumnos, la experiencia personal me demuestra que no todos han tenido la posibilidad de acercarse a él, lo que dificulta su adopción como vehículo de entrada al mundo de la lectura, traduciéndose finalmente en poco interés, como norma general, por esta actividad.

Por otro lado, los informes más recientes¹ arrojan malos resultados en cuanto a comprensión lectora, situando a España (488 puntos), 8 puntos por debajo del promedio de los países de la OCDE (496), encontrándonos en la posición 23 de un total de 34 países participantes en el estudio. Cabe destacar también una evolución negativa respecto a la lectura desde el año 2000 (con 493 puntos) hasta el último estudio, realizado en el año 2012 (488 puntos). Este valor no hace sino disminuir si hacemos mención concreta a nuestra comunidad autónoma, Andalucía, alcanzando la cifra de 477 puntos.

Se desarrolla actualmente en nuestras aulas lo que se ha dado en llamar el Plan Lector, cuya finalidad es el desarrollo de la competencia lectora como instrumento primordial para el desarrollo del aprendizaje escolar, pues como decíamos antes, este se articula de forma lingüística y simbólica, obteniendo la mayor parte de información y conocimientos a través de los textos escritos y orales. Por ello, mediante la elaboración y aplicación de esta unidad, me propongo también llevar a cabo durante la duración de la misma el Plan Lector centrado en el cómic, donde se trabaje este género y su comprensión, no limitándonos a la decodificación del lenguaje escrito sino también a nivel visual, muchas veces obviado desde las aulas.

De modo que con la finalidad de alcanzar los objetivos didácticos que se detallarán posteriormente, planteo esta unidad didáctica a fin de poder hacer uso de las múltiples posibilidades que presenta el cómic como recurso útil para el desarrollo de estas capacidades, sin obviar además que es un género que permite trabajar de forma transversal diversas áreas del currículum, como podrían ser la Educación Artística e incluso el Conocimiento del Medio, pues no pocas historias de superhéroes tienen por finalidad salvaguardar al mundo de malvados adversarios, promoviendo valores positivos.

1.1. MARCO NORMATIVO

Para llevar a cabo tanto la elaboración como la posterior aplicación de la Unidad Didáctica deben tenerse en cuenta una serie de normativas que van a condicionar en todo momento nuestro trabajo.

¹PISA (2012), Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos, informe trianual llevado a cabo por la OCDE que tiene por objeto evaluar la formación de los alumnos al finalizar la enseñanza obligatoria.

En primer lugar, habría que hacer mención a los diferentes niveles de concreción curricular, siendo el primero de ellos la normativa estrictamente legal por la que nos vamos a regir para llevar a cabo el desarrollo de la presente Unidad Didáctica (en adelante, UD). En este primer nivel señalaríamos como punto de inicio la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE nº 295, 10/12/2013), vigente a partir del curso 2014-2014, que define a nivel nacional las pautas generales que rigen en el ámbito educativo, quedando concretado de forma más explícita, en cuanto a su aplicación en las aulas, por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE nº 52, 01/03/2014), legislación que tendremos en cuenta tanto para fijar los objetivos generales de área y los contenidos como los criterios mínimos de evaluación que vamos a establecer para dar por alcanzados los objetivos marcados. Si bien esta normativa ya está aprobada, su entrada en vigor para 4º curso de Educación Primaria no se producirá hasta el próximo curso 2015-2016, por lo que para llevar a cabo la presente UD me he regido, fundamentalmente, por lo establecido en el hasta ahora vigente Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE nº 293, 08/12/2006), del cual han sido extraídos los objetivos de área y las competencias básicas (pese a que de cara al curso 2015-2016 estas adopten otra denominación).

También cabe mencionar la Ley 17/ 2007, de 10 de Diciembre, de Educación de Andalucía (BOJA nº 252, 26/12/2007), que a nivel autonómico estipula aquellos aspectos relativos al currículum que deben guiar nuestra acción educativa, como serían los principios educativos, las competencias básicas que debe alcanzar el alumnado, o los contenidos transversales, puntos que serán abordados a lo largo de la UD.

Por último cabe señalar, también dentro del marco normativo autonómico, la Orden de 10 de Agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía (BOJA nº 171, 30/08/2007), la Orden de 10 de Agosto de 2007, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Andalucía (BOJA nº 166, 23/08/2007) y la Orden de 25 de julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía (BOJA nº 167, 22/08/2008).

Un segundo nivel de concreción curricular es el que realiza el propio Centro Educativo donde nos proponemos llevar a cabo la UD. Si bien no ha sido posible

ponerla en práctica en ningún centro, sería requisito indispensable llevar a cabo esta concreción mediante la cual se adaptarían los planteamientos propios del Currículum fijado por normativa legal a la realidad e idiosincrasia del propio centro. Por ello es preciso adecuarnos al Proyecto Curricular de Etapa realizado por parte de los equipos docentes y aprobado por el Claustro, ya que esto va a posibilitar que nuestra unidad sea coherente con la realidad que envuelve al centro, dando respuesta a las necesidades específicas propias de nuestro alumnado.

Por último, aunque no menos importante, un tercer nivel de concreción curricular es el que el Equipo de Ciclo, en este caso segundo ciclo, diseñan para llevar a cabo con un grupo concreto de alumnos, atendiendo a su particularidades, intereses y nivel de desarrollo cognitivo.

Por tanto, atendiendo a los objetivos, contenidos, competencias básicas, metodología y criterios de evaluación definidos en los diferentes documentos señalados anteriormente procedo a elaborar la presente unidad.

FINALIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Bocadillos de otros mundos es una UD orientada a dar a conocer un nuevo género literario, el cómic, al alumnado que lo desconozca y a acercarlo aún más a aquellos que hayan tenido alguna toma de contacto previa. La finalidad última que se persigue es el fomento de la lectura, con especial énfasis en la comprensión lectora, pero para ello será necesario incorporar determinados conocimientos al saber del alumno, entre los que destacan la narración, el diálogo y la descripción, lo que nos permitirá ahondar en los conocimientos propios del área de Lengua desde un punto de vista más práctico que teórico.

Hay que señalar que la elección de este tipo de literatura presenta unas propiedades que favorecen el acercamiento a la lectura, pues al combinar imagen y texto resulta más atractivo y motivador hacia los lectores inicialmente menos interesados, sin por ello dejar de tratar los temas más propios de la narración tradicional.

1.2. CONTEXTUALIZACIÓN

La presente UD, Bocadillos de otros mundos, se dirige al segundo ciclo de Educación Primaria, cuarto curso. Se trata de un aula de 22 alumnos de clase social media, uno de ellos procedente de Rumania, aunque con un nivel de español hablado

alto y leído y escrito medio. La composición del núcleo familiar más habitual es la tradicional aunque también podemos encontrar hijos de padres separados.

Nos encontramos en una etapa en que el alumnado se caracteriza por una curiosidad manifiesta. A esta edad el niño recibe estímulos e información de múltiples ambientes, siendo los más probables la escuela y la familia pero también otros como los medios de comunicación e información (TICs), que les van ayudando a comprender el mundo en que viven.

En esta etapa el niño se encuentra en un periodo que Piaget denominó operacional concreto, caracterizado porque el conocimiento adquirido por el niño proviene de la acción, de modo que aprende actuando e interaccionando con los objetos de su alrededor, aumentando su conocimiento acerca del mundo a partir de la experiencia.

Se trata también de una etapa en que el niño muestra una curiosidad notable por el mundo de los adultos, fundamentalmente en lo relativo a aspectos sociales y funcionales, como la composición del núcleo familiar, o cuestiones de carácter funcional. Coincide además esta edad con un periodo donde se delimitan de forma cada vez más clara los roles sexuales en el campo de los juegos, distinguiendo entre aquellos propios del carácter masculino de los femeninos.

Aprovechando este periodo de curiosidad evidente, y su interés por temas sociales y de rol sexual, llevaré a cabo esta unidad, puesto que se puede trabajar en valores, desmontar determinados tabúes socialmente aceptados y asumir a través de la lectura y la creación de sus propios comics cierta conciencia de “ser social”.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Es fundamental tener en cuenta la diversidad del alumnado para ofrecer una atención personalizada a todos ellos a fin de lograr la consecución de los objetivos propuestos en la unidad.

Nos encontramos en un aula donde aunque los ritmos de aprendizaje son similares, existen determinados alumnos cuyo nivel es algo inferior, por tanto con objeto de atender a las necesidades que requiera cada uno de ellos, a lo largo de la unidad se pondrán en marcha medidas de cooperación y colaboración entre el alumnado, de forma que los más avanzados puedan servir de soporte a aquellos que manifiesten alguna dificultad, estableciendo la figura del alumno ayudante.

En el caso del alumno de origen rumano, y teniendo en cuenta que la unidad didáctica versa sobre el cómic y es este, por tanto, el objeto de nuestra evaluación, se corregirán pero no se evaluarán aspectos relacionados con la ortografía, puesto que el nivel respecto a sus compañeros es manifiestamente inferior.

Además, las actividades propuestas pueden poseer diferentes niveles de solución, por lo que en función del nivel del alumno estas serán más complejas y elaboradas (por ejemplo, en cuanto a las respuestas a determinadas cuestiones, o el guión del cómic) o por el contrario más simples, debiendo quedar en manos del docente llevar a cabo una evaluación adecuada al nivel de conocimiento inicial del alumno.

En todo momento se empleará el refuerzo positivo, a fin de reconocer el esfuerzo del alumnado, especialmente de aquellos cuyo ritmo es más lento.

1.3. TEMPORALIZACIÓN

La UD está diseñada para ser llevada a cabo en un periodo de dos semanas (una quincena), con una duración total de 10 horas (5h/semana) de clase de Lengua Castellana. A lo largo de estas dos semanas, el tiempo de clase destinado al Plan Lector se centrará en la lectura de este tipo de género.

Como ya hemos señalado anteriormente, se trata de una unidad que permite ser trabajada desde diferentes áreas de aprendizaje, por tanto al tiempo previsto anteriormente se le sumarán las horas destinadas a Educación Plástica que sean necesarias (con un mínimo de al menos 2 sesiones) con objeto de llevar a cabo la parte artística y gráfica del cómic.

La secuenciación de las sesiones se abordará en el epígrafe correspondiente a la Metodología.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Como se expuso en el apartado Normativa, los objetivos didácticos aquí propuestos son resultado del análisis de los objetivos generales de área definidos por Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, así como de una intencionalidad manifiesta de que el alumno alcance una serie de competencias básicas. Si bien este apartado se limita a recoger únicamente los objetivos que nos hemos fijado para el desarrollo de esta UD, en el Anexo 1 se pueden encontrar una tabla que correlaciona estos con los distintos

objetivos generales de área, competencias básicas así como una mayor concreción de los contenidos a trabajar a lo largo de la misma.

En cuanto a los objetivos didácticos fijados para esta UD, son los siguientes:

1. Conocer el cómic como género literario.
2. Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
3. Fomentar el placer por la lectura.
4. Leer en voz alta expresivamente, con el ritmo y la entonación adecuados.
5. Comprender discursos orales y escritos manteniendo la atención y una actitud crítica.
6. Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.
7. Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece.

3. CONTENIDOS

En este epígrafe se recoge, en forma de cuadro, y de manera pormenorizada los contenidos que se trabajarán a lo largo de esta UD, Bocadillos de otros mundos, distribuidos según atiendan a conceptos, procedimientos o actitudes que debe adquirir/manifiestar el alumno para dar por superado el aprendizaje de la unidad.

Además, como queda recogido en el apartado anterior, en el Anexo 1 se adjunta una tabla donde quedan sintetizados y relacionados los objetivos generales del área de Lengua fijados por Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, con los objetivos didácticos fijados para la presente UD. Asimismo, se recogen los contenidos que se van a trabajar y los criterios de evaluación establecidos como mínimos para dar por superado el aprendizaje.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Concepto de cómic. ▪ Características del cómic. ▪ Concepto de cartela, bocadillo y onomatopeya. ▪ Concepto de viñeta, plano, código gestual y figura cinética. ▪ Concepto de narración, planteamiento, nudo y desenlace. ▪ Concepto de narrador, personaje y acción ▪ Concepto de dialogo e interlocutor. ▪ Concepto de descripción. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Código verbal, identificar los diferentes elementos que integran un cómic: texto, bocadillos y sus tipos, cartela y onomatopeya. ▪ Código visual, conocer e identificar los elementos visuales que emplean los cómics: viñeta, planos, código gestual, figuras cinéticas. ▪ Extracción de conclusiones propias de las ideas del texto. ▪ Elaboración de un cómic de temática libre atendiendo a una serie de pautas. ▪ Creación gráfica de personajes a partir de una descripción. ▪ Descripción de personajes. ▪ Transcripción de un cómic al formato escrito tradicional. ▪ Elaboración de una historia gráfica a partir de un texto dado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifestar placer e interés por la lectura. ▪ Valoración del cómic como medio de conocimiento y entretenimiento. ▪ Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa. ▪ Leer siguiendo las normas de acentuación, entonación y pausas. ▪ Uso racional y reflexivo de las TICs. ▪ Trabajar cooperativamente asumiendo la propia responsabilidad en la tarea.

Es importante también señalar, como hacíamos anteriormente, que la temática elegida para llevar a cabo la unidad permite trabajar de forma transversal otros contenidos interesantes para el desarrollo personal y social del alumno, entre los que cabe destacar por su relevancia:

- Uso responsable de TICs, haciendo un uso consciente y reflexivo de las mismas, seleccionando cuidadosamente la información.
- Igualdad efectiva entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género.
- Igualdad de trato sin discriminación por circunstancias personales o sociales.
- Educación para la paz, fomentando el diálogo como instrumento para la resolución de conflictos en todos los ámbitos.

4. METODOLOGÍA

En este punto hacemos referencia al conjunto de estrategias, procedimientos y acciones que organizamos de manera consciente a fin de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. La metodología define, por tanto, el cómo enseñar, y es por ello un punto fundamental ya que va a especificar los principios metodológicos, los métodos y la organización secuencial más adecuada para poner en práctica la UD que vamos a desarrollar, de modo que permitan alcanzar al alumno el desarrollo de competencias y capacidades que nos hemos propuesto.

En nuestro caso adoptaremos un enfoque plurimetodológico y globalizador, que nos permita atender a la diversidad del alumnado. Se favorecerá el trabajo individual pero también cooperativo, tanto en pequeños grupos como con el establecimiento de la figura del alumno ayudante, donde los alumnos más aventajados deberán procurar asistencia y ayuda a aquellos que llevan un ritmo más lento.

Señalamos también que la metodología será activa y significativa, procurando incluir a lo largo de toda la UD referencias a la vida cotidiana y a los intereses y motivaciones del alumno, fomentando las diversas posibilidades de expresión (escrita, oral y gráfica).

4.1. PRINCIPIOS

- Enfoque globalizador de los contenidos presentados, de manera que las actividades supongan una inter-relación de las distintas áreas del currículum.
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos, procurando la motivación del alumnado al partir de situaciones que susciten su interés y mantengan su atención gracias a su significado lúdico e imaginario.
- Garantizar aprendizajes funcionales, que permitan al alumno su utilización cuando lo necesite, tanto por su aplicación práctica como para llevar a cabo nuevos aprendizajes.
- Proceso de enseñanza activo, tanto por parte del alumno, como sujeto activo en su proceso de aprendizaje, como en función de los recursos empleados para llevar a cabo los mismos, mediante la selección de los más adecuados a los objetivos que se persiguen (uso de textos, materiales manipulables, medios audiovisuales, recursos informáticos, etc.).

- Atender a la diversidad del alumnado, teniendo en cuenta las características y particularidades de cada alumno y proporcionándole el soporte necesario para alcanzar los objetivos.
- El docente no debe ser un mero transmisor de conocimientos, sino que debe ser facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje, actuando como guía durante el mismo.
- Propiciar diversos tipos de agrupamientos, en especial el aprendizaje en grupo como medio para impulsar las relaciones entre iguales y favorecer el dialogo y la cooperación para la toma de decisiones colectivas.
- Incorporar el uso de TICs como recurso de aprendizaje en sintonía con el progreso tecnológico de la sociedad.
- Favorecer procesos de autorregulación y valoración del propio aprendizaje.
- Perseguir el desarrollo integral de nuestro alumnado, no limitándonos a alcanzar los objetivos relacionados con el área de lengua, concediendo igual importancia a los temas transversales planteados.

4.2. MÉTODOS

En cuanto a los métodos empleados para llevar a cabo la presente UD señalamos:

En relación a la lectura, se trabajará la comprensión lectora pero también la entonación y fluidez durante la misma.

Para ello la maestra realizará una primera lectura en el aula, de forma que el alumnado pueda captar los detalles relativos a la entonación, signos de puntuación, ritmo, etc. Posteriormente, los alumnos irán leyendo en voz alta la lectura propuesta, lo que además podría complementarse con la representación de la misma, de forma que diversos alumnos puedan ir dando voz a los distintos personajes.

A continuación, se realizaría un repaso del vocabulario desconocido por los alumnos, lo que permitiría adquirir una mayor comprensión del texto leído, complementándolo, por último, con un análisis grupal acerca del argumento de la lectura, reflexionando sobre la misma y extrayendo conclusiones o realizando conjeturas acerca del devenir de los personajes.

En cuanto al segundo gran bloque trabajado en esta unidad, la escritura, se propondrá la creación de textos sencillos pero con una intencionalidad claramente

comunicativa y funcional. Estos mensajes deberán ir evolucionando hacia la creación de pequeñas historias, aumentando su nivel de complejidad. Para ello se trabajará con el alumnado en aquellos aspectos que intervienen en el proceso de la composición escrita, como la planificación de lo que se quiere comunicar, la organización de las ideas y la redacción coherente, cohesionada y correcta de las mismas.

Durante la puesta en práctica de la presente unidad se hará especial hincapié en la elaboración de diálogos y descripciones de personajes.

Por último, un tercer bloque a tener muy en cuenta sería el de hablar y escuchar, con el que nos proponemos conseguir habituar al alumnado a prestar atención a las emisiones orales emitidas por otros interlocutores, ya se hayan producido de forma espontánea o mediante la lectura de textos.

El formato propuesto permite trabajar con pequeños mensajes bastante sencillos que aislados pueden carecer de sentido pero que combinados dan lugar a una narración con un mensaje claro. A partir de las lecturas propuestas podremos trabajar con dos tipologías claramente definidas: la narración y el diálogo. Además, a partir de las actividades propuestas se trabajará también la descripción.

El docente, para llevar a cabo esto, establecerá tres pautas fundamentales:

- Pensar lo que se quiere expresar para estructurar el mensaje a emitir. Esto implica ser concreto, evitando divagaciones que nos alejen de la intencionalidad del mensaje.
- Emplear un vocabulario correcto, no discriminatorio y respetuoso con las diferencias individuales.
- Respetar el turno de palabra y las ideas de los demás.

Por último, aunque no menos importante, en cuanto a las medidas a tener presentes para estimular el interés del alumnado, se deben señalar las siguientes:

- Dedicar tiempo en el aula a la expresión oral, como forma de expresar las ideas propias pero también de comprender las de los compañeros.
- Establecer tan solo unas pautas mínimas para crear su propio cómic, concediendo libertad para elegir personajes, argumentos, desenlaces... de acuerdo con sus propios gustos e intereses.
- Concienciar al alumnado de que existen múltiples realidades y mundos imaginarios a los que podemos acceder a través de la lectura.
- Reforzar positivamente las lecturas a iniciativa propia, dándoles libertad para elegir las más cercanas a sus intereses.

USO DE TICS

A la hora de llevar a cabo esta UD, el uso de TICs es fundamental, puesto que nos sirve como medio para obtener información a lo largo de las actividades –haciendo especial hincapié en la selección cuidadosa de la misma– pero también como instrumento para llevar a cabo determinados contenidos, como la elaboración del cómic, mediante la página web <http://www.toondoo.com/>, de uso gratuito, que, previo registro, permitirá a los alumnos la creación del mismo.

Por ello, conviene señalar aquí la metodología a seguir:

1. Elaboración del guión del cómic durante las sesiones de Lengua, lo que incluye:
 - a. Definición de personajes, detallando aspectos como el género o sus rasgos característicos.
 - b. Ubicación de la acción, a fin de identificar posteriormente el fondo más adecuado.
 - c. Elaboración del guión.

Estos aspectos pueden ser ligeramente modificados una vez que se acceda a la aplicación, de forma que ante la gran variedad de opciones se opte por la más acorde.

2. Registro en <http://www.toondoo.com/> y breve explicación de la aplicación, centrándonos en tres pestañas principales: personajes, fondos y tipos de bocadillos, todo ello mediante su proyección a través de la PDI.
 - a. Elegir ToonDoo Maker, viñetas horizontales.
 - b. Elegir personajes (es posible crearlos personalizados, en caso de que se disponga de tiempo suficiente), fondos y tipos de bocadillos, en función del guión elaborado.
 - c. Cada una de las series de 3-4 viñetas que se vayan elaborando deberán ser guardadas, de manera que se repetirá lo anterior (apartado a) para crear otras, las veces necesarias hasta que se haya concluido la elaboración de la historia y podamos dar paso a la formación del cómic completo.
 - d. Para ello, una vez creadas todas las viñetas, se elegirá la opción Book Maker, donde a partir de estas se formará la historieta de cada alumno.

4.3. SECUENCIA

A lo largo de este apartado se va a proceder al desarrollo de las sesiones previstas para llevar a cabo la UD, incluyendo las dos sesiones previstas de Educación Artística (ampliables en caso de resultar necesario). El Anexo 2 aporta información más detallada en relación a cada una de ellas, conteniendo aspectos como los objetivos didácticos a trabajar, los criterios de evaluación y los contenidos.

SESIÓN 1		Introducción al cómic	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital	
Desarrollo: La clase de iniciará comentando que se va a trabajar con un nuevo tipo de textos, los cómics, y realizando una serie de preguntas iniciales para indagar acerca del conocimiento de los alumnos en relación al mismo. Posteriormente, se iniciara la UD con la lectura realizándose en voz alta por parte de la maestra, marcando la entonación, pronunciación y pausas de forma adecuada, dando paso después a la lectura en voz alta por parte de los alumnos. Posteriormente se analizará el vocabulario de la misma, y en el caso de que existan palabras o expresiones que les sean ajenas se procederá a su explicación. Tras esto, se indicará, sin profundizar, que es un cómic, y de manera informal se señalarán sus características. Por último se dará paso a las actividades de comprensión lectora referidas al texto y a las reflexiones en torno al mismo.			

SESIÓN 2		Elementos verbales y visuales del cómic	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital	
Desarrollo: Continuando con la clase anterior, se explicará con más profundidad que es un cómic y que características tiene. También se señalaran los elementos verbales y visuales del cómic, haciendo mención a los diferentes tipos de bocadillos que existen, explicando que son las onomatopeyas y poniendo ejemplos (a ser posible sugeridos por los propios alumnos). También se introducirán los elementos visuales del cómic, explicando el concepto de viñeta, plano, código gestual y figura cinética, mostrándolo todo mediante imágenes que ilustren la explicación. Se realizarán las actividades de definición del cómic y características del mismo.			

SESIÓN 3	Mi propio cómic (I)	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital
<p>Desarrollo: En esta sesión recordaremos las pautas para hacer una descripción y procederemos a la realización de dicha actividad. Además, se iniciará la elaboración del guión del cómic (Mi propio cómic), para que los alumnos tengan material para trabajar en la sesión 5 en clase de Educación Artística. Para ello explicaremos en primer lugar las pautas a seguir, resaltando la importancia de tener claro la historia que se quiere contar, los personajes que van a formar parte de ella y la ubicación de la historieta. Posteriormente realizaremos el apartado dedicado a la descripción de los personajes que van a protagonizar la historia que queremos contar y en que lugar vamos a ambientar la misma.</p>		

SESIÓN 4	Mi propio cómic (II)	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital
<p>Desarrollo: Se continuará con la creación del guión del cómic, dedicando la sesión fundamentalmente a la elaboración de los diálogos. Durante la elaboración del mismo la maestra supervisará el trabajo que vayan realizando los alumnos, corrigiendo de forma grupal los errores que aparezcan con mayor frecuencia.</p>		

SESIÓN 5	Mi propio cómic (III)	Área: Ed. Artística
Lugar: aula informática	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet
<p>Desarrollo: En esta primera sesión de creación de la parte artística del cómic se va a proceder al registro en la web empleada (ToonDoo) y a explicar los pasos a seguir y las principales opciones del programa (más información en el apartado anterior). Esta primera sesión será una toma de contacto, donde habrá que concienciar al alumno que el objetivo es traducir al medio gráfico lo que han elaborado sobre el papel. Por ello se propone, en primer lugar, explorar los diversos personajes que existen, seleccionando aquellos más acorde a lo descrito. Lo mismo deberá hacerse con los fondos, de forma que el guión sea una base real de lo que vamos a realizar a nivel gráfico. Si existen cambios sustanciales deben ser modificados sobre el papel.</p>		

SESIÓN 6	Lenguaje oral: la importancia del diálogo	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Cartulinas y papel de transparencia - Tijeras
Desarrollo: A lo largo de esta sesión se llevará a cabo la actividad grupal consistente en representar una pequeña historieta sin emplear el lenguaje oral, profundizando en el tipo de códigos textuales, y las actividades ¡No exageres! y La importancia del diálogo que puede dar lugar, en caso de disponer de tiempo, a la solución de problemas del aula mediante el diálogo, trabajando de este modo en las habilidades sociales del alumnado.		

SESIÓN 7	Historias sin palabras	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet
Desarrollo: Se analizará la importancia del lenguaje visual, visualizando en primer lugar Paperman, corto mudo de Disney que permitirá a los alumnos entender como sin palabras también puede existir comunicación a través de los códigos visuales. Posteriormente, tras la actividad que consiste en una historieta sin palabras, los alumnos tendrán que narrar lo que ha sucedido. Por último, se hará una reflexión y debate a nivel grupal sobre si es posible contar cualquier cosa sin la necesidad de usar las palabras. Finalmente, se llevará a cabo la actividad de búsqueda mediante TICs, ya sea en el aula ordinaria –si se dispone de ordenadores- o en el aula de informática, resaltando la importancia de utilizar fuentes de información adecuadas. Esta última actividad podrá ser trabajada como deberes para casa, de forma que se trabaje de forma autónoma.		

SESIÓN 8	Mi propio cómic (IV)	Área: Lengua
Lugar: Aula informática	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet
Desarrollo: Continuaremos con la elaboración del cómic. Si existen modificaciones sustanciales entre lo establecido en el cuadernillo y lo creado a nivel gráfico deberá reflejarse por escrito, para que exista cierta coherencia entre ambos. Además, se completará la elaboración de los diálogos sobre papel y aquellos que lo tengan ya hecho podrán emplear la aplicación para realizar la parte gráfica.		

SESIÓN 9	Mi propio cómic (V)	Área: Lengua
Lugar: Aula informática	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet
Desarrollo: Se continuará con el desarrollo de la parte gráfica del cómic. El cómic deberá consistir en al menos 9 viñetas (con estructura similar a lo establecido en el cuadernillo), pero también puede ser ampliado. Se estima que en cada sesión se puedan trabajar en torno a 3-4 viñetas. A lo largo de la sesión la maestra supervisará el funcionamiento de los alumnos con el programa y solucionará las dudas que puedan surgir.		

SESIÓN 10	Mi propio cómic (VI)	Área: Lengua
Lugar: Aula informática	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet
Desarrollo: Se continuará con el desarrollo de la parte gráfica del cómic, siendo, teóricamente, la última sesión destinada a esta tarea. La maestra supervisará el funcionamiento de los alumnos con el programa y solucionará las dudas que puedan surgir.		

SESIÓN 11	Mi propio cómic (VII)	Área: Ed. Artística
Lugar: Aula informática	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet
Desarrollo: La sesión de hoy se dedicará a ultimar detalles en relación a los cómics elaborados por los alumnos, procediendo a la unión de todas las viñetas mediante la opción Book Maker.		

SESIÓN 12	Salón del cómic	Área: Lengua
Lugar: Aula ordinaria	Duración: 1 hora	Recursos: - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital
<p>Desarrollo: A lo largo de esta sesión procederemos al visionado y lectura de los cómics realizados por los alumnos mediante la pizarra digital, comentando entre todos aquellos aspectos que más nos han gustado o llamado la atención. Finalmente, para concluir la unidad, deberán rellenar el apartado dedicado a la autoevaluación, que se encuentra en la última página del cuadernillo de trabajo, donde valorarán de forma personal el aprendizaje que han realizado a lo largo de estas semanas en relación a los contenidos de la unidad, así como sus sensaciones a lo largo de la misma, aspecto que me permitirá valorar el interés y nivel de dificultad de la misma, de cara a posibles mejoras.</p>		

5. EVALUACIÓN

La evaluación, según Escamilla y Llanos (1995), es el:

Proceso caracterizado por los principios de continuidad, sistematicidad, flexibilidad y participación de todos los sectores implicados en él. Se orienta a valorar la evolución de los procesos de desarrollo de los alumnos y a tomar, en consecuencia, las decisiones necesarias para perfeccionar el diseño y el desarrollo de la programación en su conjunto y también de sus unidades. El propósito que anima todo este quehacer es mejorar la calidad del servicio educativo que prestamos los profesores y nuestro propio desarrollo personal y profesional. (p. 22-23).

Es por tanto un proceso que nos va a permitir recabar datos para analizar el proceso de aprendizaje del alumno, pero también con objeto de mejorar nuestro proceso de enseñanza, identificando las fortalezas y debilidades del mismo.

Este proceso debe caracterizarse por su continuidad, lo que supone llevar a cabo una evaluación inicial, otra a lo largo del desarrollo de la unidad y por último una evaluación final. Debe ser asimismo sistemática, pues lo que vamos a llevar a cabo es el seguimiento de un plan previamente trazado, la unidad didáctica, que deberá llevarse a cabo con rigor. Y por último debe ser flexible, entendido como la posibilidad de emplear las técnicas e instrumentos más adecuados en cada caso.

5.1. QUÉ EVALUAR

En el currículum actual los referentes de la evaluación están basados en objetivos educativos, competencias básicas y criterios de evaluación. De estos, los objetivos generales vienen establecidos por áreas y no siempre son directamente evaluables, por el contrario, los criterios de evaluación nos sirven, debido a su mayor concreción, como elemento más preciso para poder evaluar, siendo además referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas.

En cuanto al término “criterios de evaluación”, y apoyándonos en el glosario de términos de la LOE publicado por Escamilla, García Fraile y Lagares en 2006, entendemos que es un elemento del currículum que se constituye como referente fundamental para el desarrollo de la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, que nos va a permitir valorar la consecución de los objetivos y competencias básicas definidas en el currículum de las diferentes enseñanzas (art. 6.2).

Por tanto, con objeto de poder llevar a cabo el proceso de evaluación, es preciso fijar una serie de criterios o expectativas concretas sobre los aprendizajes que se espera que alcancen los alumnos con el desarrollo de esta UD, que son los siguientes:

5.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Define el cómic con sus propios términos y lo identifica entre las diversas tipologías textuales.
- Identifica las características propias del cómic
- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Extrae conclusiones acertadas a partir de la lectura.
- Manifiesta interés por la lectura de cómics.
- Lee en voz alta con fluidez.
- Marca los acentos, la entonación y las pausas durante la lectura.
- Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales.
- Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto.

- Localiza y recupera información explícita a través del uso de TICs seleccionando la más adecuada a lo solicitado.

5.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Indagación de conocimientos previos mediante preguntas orales.
- Trabajos realizados en pequeños grupos y de forma individual (portafolios).
- Registro mediante Guía de observación de la actitud en clase.
- Elaboración del cómic realizado como trabajo final.

5.4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Diálogo grupal para identificar conocimientos previos, así como llevar a cabo el seguimiento del avance y dificultades en el aprendizaje de los contenidos de la UD.
- Revisión de portafolios y cuadernillo del alumno (Anexo 3).
- Observación sistemática del alumno, tanto directa, sobre su trabajo en el día a día, como indirecta, en relación a sus resultados en las tareas propuestas, valorando también aspectos como participación, cooperación y actitud.
- Autoevaluación del alumno acerca de su propio proceso de aprendizaje y de su interés/satisfacción en relación a la UD realizada.
- Valoración del trabajo final de la UD (elaboración de un cómic) según los criterios seleccionados.

5.5. MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN

Para el desarrollo de la presente UD vamos a llevar a cabo una evaluación diagnóstica, durante la primera sesión, donde el docente a través de preguntas indagará acerca del conocimiento que tienen los alumnos del cómic, y cuán profundos son esos conocimientos en caso de existir, pues esto posibilitará poder ahondar más o menos en las explicaciones acerca de los diferentes elementos visuales y verbales que conforman el cómic. Algunas preguntas tipo podrían ser:

- *¿Alguien sabe como se llama a este tipo de lecturas? ¿Has leído alguna vez un cómic?*
- *¿Por qué vienen las letras en diferentes globos? ¿Qué significan estos globos? ¿Por qué son diferentes unos de otros?*

- ¿Por qué hay texto que no sale de ningún personaje?
- ¿Cómo se llama cada uno de los cuadros donde vienen los dibujos?

Además, a lo largo de todo el desarrollo de la UD se llevará a cabo la evaluación con carácter procesual, recogiendo datos de forma continua y sistemática que quedarán recogidos en la guía de observación (Anexo 4). Esta debe tener carácter formativo, pues al mismo tiempo que nos permite supervisar el proceso de aprendizaje del alumnado, posibilita la toma de decisiones más adecuada en función de las observaciones realizadas, pudiendo variar el uso de recursos metodológicos, agrupamientos, recursos materiales o incluso los ritmos de enseñanza en función de cada alumno. Es decir, ofreciendo apoyo a los alumnos que manifiesten más dificultades, o actividades de ampliación y profundización a aquellos cuyo ritmo de aprendizaje sea más rápido.

Por último, para llevar a cabo la evaluación final, usaremos la elaboración de un producto, el cómic, mediante el uso de TICs, donde se pondrán en juego los conocimientos adquiridos a lo largo de la UD. Su evaluación se llevará a cabo mediante la elaboración de una tabla donde se recogerán los ítems a valorar y su grado de consecución (Anexo 5)

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, M. (2012). El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. *MarcoELE: Revista de didáctica*, (14)
- Benítez, A. (2012). *Orientaciones para la evaluación del alumnado en Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.edudactica.es/norma.html>
- Escamilla, A. y Llanos, E. (1995): *La evaluación del proceso de aprendizaje y de enseñanza en el aula*. Madrid, Luis Vives.
- Escamilla A., García Fraile, J.A. y Lagares, A. R. (2006): *La LOE: perspectiva pedagógica e histórica*. Barcelona, Graó.
- Segovia, B. (2012). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria. *Revista Complutense de Educación Vol. 23 (2)*, 375-399

ANEXOS

i. Anexo 1. Cuadro-resumen del desarrollo de la Unidad

OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> Comprender textos literarios de géneros diversos adecuados en cuanto a temática y complejidad e iniciarse en los conocimientos de las convenciones específicas del lenguaje literario. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer el comic como genero literario. 	<ul style="list-style-type: none"> Diversidad de textos en la comunicación escrita: el cómic. Características del cómic 	<ul style="list-style-type: none"> Define el cómic con sus propios términos y lo identifica entre las diversas tipologías textuales. Identifica las características propias del cómic. 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia lingüística Aprender a aprender
<ul style="list-style-type: none"> Comprender textos literarios de géneros diversos adecuados en cuanto a temática y complejidad e iniciarse en los conocimientos de las convenciones específicas del lenguaje literario. 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del comic. 	<ul style="list-style-type: none"> Código verbal: texto, bocadillos y sus tipos, cartela y onomatopeya, metáforas visualizadas. Código visual: viñeta, planos, código gestual, figuras cinéticas, uso del color. Conclusión personalizada de las ideas del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado. Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado. Extrae conclusiones acertadas a partir de la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia lingüística Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal, y aproximarse a obras relevantes de la tradición literaria para desarrollar hábitos de lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el placer por la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> Interés e iniciativa por la lectura de cómics. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta interés por la lectura de cómics. 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia lingüística Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal
<ul style="list-style-type: none"> Comprender y expresarse oralmente y por escrito de forma adecuada en los diferentes contextos de la actividad social y cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer en voz alta expresivamente, con el ritmo y la entonación adecuados. Comprender discursos orales y escritos manteniendo la atención y una actitud crítica. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura de textos de diversa tipología. Acento, entonación y pausas. 	<ul style="list-style-type: none"> Lee en voz alta con fluidez. Marca los acentos, la entonación y las pausas durante la lectura. Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas de intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, etc. Capta el sentido de textos orales, identificando ideas principales y secundarias. 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia lingüística Aprender a aprender
<ul style="list-style-type: none"> Hacer uso de los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir y hablar de forma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos. Usar los medios de comunicación social y las tecnologías de la información y la comunicación para obtener, interpretar, valorar e integrar informaciones y opiniones diferentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio. Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de viñetas a partir de textos dados. Elaboración de un cómic, mediante el uso dirigido de recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora el guión del cómic en coherencia con el texto dado. Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto. Localiza y recupera información explícita a través de los medios digitales seleccionando la más adecuada a lo solicitado. 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia lingüística Tratamiento de la información y competencia digital Cultural y artística Aprender a aprender Social y ciudadana

ii. Anexo 2. Cuadro resumen del desarrollo de las sesiones

SESIÓN 1	Introducción al cómic	Área: Lengua
Objetivos didácticos: <ul style="list-style-type: none">- Conocer el comic como género literario.- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del comic.- Fomentar el placer por la lectura.- Leer en voz alta expresivamente, con el ritmo y la entonación adecuados.- Comprender discursos escritos manteniendo la atención y una actitud crítica.	Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Identifica los elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.- Manifiesta interés por la lectura.- Extrae conclusiones acertadas a partir de la lectura.- Lee en voz alta con fluidez.- Marca los acentos, la entonación y las pausas durante la lectura.	
Lugar: aula ordinaria	Duración: 1 hora	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">- Cuadernillo del alumno- Pizarra digital	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Concepto de cómic.- Características del cómic.- Extraer conclusiones de la lectura- Manifestar placer e interés por la lectura.- Valorar el cómic como medio de conocimiento y entretenimiento.- Leer siguiendo las normas de acentuación, entonación y pausas.	
Desarrollo: <p>La clase de iniciará comentando que se va a trabajar con un nuevo tipo de textos, el cómic, y realizando una serie de preguntas iniciales para indagar acerca del conocimiento de los alumnos en relación al mismo.</p> <p>Posteriormente, se iniciara la UD con la lectura (extracto del cómic Los niños del otro lado) realizándose en voz alta por parte de la maestra, marcando la entonación, pronunciación y pausas de forma adecuada, dando paso después a la lectura en voz alta por parte de los alumnos. Posteriormente se analizará el vocabulario de la misma, y en el caso de que haya palabras o expresiones que les sean ajenas se procederá a su explicación. Tras esto, se indicará, sin profundizar, que es un cómic, y de manera informal se señalarán sus características. Por último se dará paso a las actividades de comprensión lectora referidas al texto y a las reflexiones en torno al mismo.</p>		
Instrumentos de evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Cuestionario oral para identificar conocimientos previos- Guía de observación- Guía para el análisis del portafolios		

SESIÓN 2	Elementos verbales y visuales del cómic	Área: Lengua
<p>Objetivos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el cómic como género literario. - Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic. - Fomentar el placer por la lectura. - Leer en voz alta expresivamente, con el ritmo y la entonación adecuados. 	<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Define el cómic con sus propios términos y lo identifica entre las diversas tipologías textuales. - Identifica las características propias del cómic. - Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado. - Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado. 	
<p>Lugar: aula ordinaria</p>	<p>Duración: 1 hora</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de cómic. - Características del cómic. - Concepto de cartela, bocadillo y onomatopeya. - Concepto de viñeta, plano, código gestual y figura cinética. - Manifestar placer e interés por la lectura - Valorar el cómic como medio de conocimiento y entretenimiento. - Leer siguiendo las normas de acentuación, entonación y pausas 	
<p>Desarrollo:</p> <p>Continuando con la clase anterior, se explicará con más profundidad que es un cómic y que características tiene. También se señalaran los elementos verbales y visuales del cómic, haciendo mención a los diferentes tipos de bocadillos que existen, explicando que son las onomatopeyas y poniendo ejemplos (a ser posible sugeridos por los propios alumnos).</p> <p>También se introducirán los elementos visuales del cómic, explicando el concepto de viñeta, plano, código gestual y figura cinética, mostrándolo todo mediante imágenes que ilustren la explicación. Se realizarán las actividades de definición del cómic y características del mismo.</p>		
<p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Guía para el análisis del portafolios 		

SESIÓN 3	Mi propio cómic (I)	Área: Lengua
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el cómic como género literario. - Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio 	Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características propias del cómic. - Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado. - Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado. 	
Lugar: aula ordinaria	Duración: 1 hora	
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de descripción - Concepto de narración: planteamiento, nudo y desenlace. - Elaboración de un cómic atendiendo a una serie de pautas. - Descripción de personajes. - Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa. 	
Desarrollo: <p>En esta sesión recordaremos las pautas para hacer una descripción y procederemos a la realización de dicha actividad.</p> <p>Además, a lo largo de esta sesión se iniciará la elaboración del guión del cómic (Mi propio cómic), de forma que los alumnos tengan material para trabajar en la sesión 5 en clase de Educación Artística.</p> <p>Para ello explicaremos en primer lugar las pautas a seguir, resaltando la importancia de tener claro la historia que se quiere contar, los personajes que van a formar parte de ella y la ubicación de la historieta.</p> <p>Posteriormente realizaremos el apartado dedicado a la descripción de los personajes que van a protagonizar la historia que queremos contar y en que lugar vamos a ambientar la misma.</p>		
Instrumentos de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Guía para el análisis del portafolios - Guía para el análisis del comic 		

SESIÓN 4

Mi propio cómic (II)

Área: Lengua

Objetivos:

- Conocer el cómic como género literario.
- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.

Criterios de evaluación:

- Identifica las características propias del cómic.
- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales.

Lugar: aula ordinaria

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital

Contenidos:

- Concepto de cartela, bocadillo y onomatopeya.
- Concepto de narración: planteamiento, nudo y desenlace.
- Concepto de narrador, personaje y acción.
- Concepto de diálogo e interlocutor.

Desarrollo:

Se continuará con la creación del guión del cómic, dedicando la sesión fundamentalmente a la elaboración de los diálogos.

Durante la elaboración del mismo la maestra supervisará el trabajo que vayan realizando los alumnos, corrigiendo de forma grupal los errores que aparezcan con mayor frecuencia.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios
- Guía para el análisis del comic

SESIÓN 5

Mi propio cómic (III)

Área: Ed. Artística

Objetivos:

- Conocer el cómic como género literario.
- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.
- Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece.

Criterios de evaluación:

- Identifica las características propias del cómic
- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales.
- Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto.

Lugar: aula informática

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital
- Ordenadores con acceso a internet

Contenidos:

- Elaboración de un cómic a partir de una serie de pautas.
- Creación gráfica de personajes a partir de una descripción.
- Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa
- Uso racional y reflexivo de las TICs

Desarrollo:

En esta primera sesión de creación de la parte artística del cómic se va a proceder al registro en la web empleada (ToonDoo) y a explicar los pasos a seguir y las principales opciones del programa (más información en el apartado anterior).

Esta primera sesión será una toma de contacto, donde habrá que concienciar al alumno que el objetivo es traducir al medio gráfico lo que han elaborado sobre el papel.

Por ello se propone, en primer lugar, explorar los diversos personajes que existen, seleccionando aquellos más acordes a lo descrito. Lo mismo deberá hacerse con los fondos, de forma que el guión sea una base real de lo que vamos a realizar a nivel gráfico. Si existen cambios sustanciales deben ser modificados sobre el papel.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios
- Guía para el análisis del comic

SESIÓN 6

Lenguaje oral: la importancia del diálogo

Área: Lengua

Objetivos:

- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Comprender discursos orales y escritos manteniendo la atención y una actitud crítica.
- Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.

Criterios de evaluación:

- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Extrae conclusiones acertadas a partir de la lectura.
- Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto.

Lugar: aula ordinaria

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital
- Cartulinas y papel de transparencias
- Tijeras

Contenidos:

- Concepto de cartela, bocadillo y onomatopeya e identificarlos.
- Concepto de viñeta, plano, código gestual y figura cinética e identificarlos.
- Concepto de narración: planteamiento, nudo y desenlace.
- Concepto de narrador, personaje y acción.
- Concepto de dialogo e interlocutor.
- Creación gráfica de personajes a partir de una descripción
- Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa.
- Trabajar cooperativamente asumiendo la propia responsabilidad en la tarea.

Desarrollo:

A lo largo de esta sesión se llevará a cabo la actividad grupal consistente en representar una pequeña historieta sin emplear el lenguaje oral, profundizando en el tipo de códigos textuales, y las actividades ¡No exageres! y La importancia del diálogo que puede dar lugar, en caso de disponer de tiempo, a la solución de problemas del aula mediante el diálogo, trabajando de este modo en las habilidades sociales del alumnado.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios

SESIÓN 7

Historias sin palabras

Área: Lengua

Objetivos:

- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Fomentar el placer por la lectura.
- Comprender discursos orales y escritos manteniendo la atención y una actitud crítica.
- Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece.

Criterios de evaluación:

- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Extrae conclusiones acertadas a partir de la lectura.
- Manifiesta interés por la lectura de cómics.
- Marca los acentos, la entonación y las pausas durante la lectura.
- Localiza y recupera información explícita a través del uso de TICs seleccionando la más adecuada a lo solicitado.

Lugar: aula ordinaria

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital
- Ordenadores con acceso a internet

Contenidos:

- Concepto de narración: planteamiento, nudo y desenlace.
- Conocer e identificar los elementos visuales propios de los cómics.
- Extracción de conclusiones propias de las ideas del texto.
- Manifestar placer e interés por la lectura.
- Valoración del cómic como medio de conocimiento y entretenimiento.
- Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa.
- Uso racional y reflexivo de las TICs.

Desarrollo:

Se trabajará la importancia del lenguaje visual, visualizando en primer lugar Paperman, corto mudo de Disney que permitirá a los alumnos entender como sin palabras también puede existir comunicación a través de los códigos visuales. Posteriormente, tras la actividad que consiste en una historieta sin palabras, los alumnos tendrán que narrar lo que ha sucedido. Por último, se hará una reflexión y debate a nivel grupal sobre si es posible contar cualquier cosa sin la necesidad de usar las palabras.

También, si es posible, se llevará a cabo la actividad de búsqueda mediante uso de TICs, ya sea en el aula ordinaria –si se dispone de ordenadores- o en el aula de informática, resaltando la importancia de utilizar unas fuentes de información adecuadas. Esta última actividad podrá también ser trabajada como deberes para casa, de forma que se trabaje de forma autónoma.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios

SESIÓN 8

Mi propio cómic (IV)

Área: Lengua

Objetivos:

- Conocer el cómic como género literario.
- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.
- Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece.

Criterios de evaluación:

- Identifica las características propias del cómic
- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales.
- Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto.

Lugar: aula informática

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital
- Ordenadores con acceso a internet

Contenidos:

- Elaboración de un cómic a partir de una serie de pautas.
- Creación gráfica de personajes a partir de una descripción.
- Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa
- Uso racional y reflexivo de las TICs

Desarrollo:

Continuaremos con la elaboración del cómic. En caso de que haya habido modificaciones sustanciales a nivel gráfico con los personajes y las ubicaciones respecto a lo establecido en el cuadernillo, deberán reflejarse por escrito de forma que exista cierta coherencia entre ambos.

Además, durante la sesión se completará la elaboración de los diálogos sobre el papel y aquellos que ya lo tengan hecho podrán emplear la aplicación para realizar la parte gráfica.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios
- Guía para el análisis del comic

SESIÓN 9

Mi propio cómic (V)

Área: Lengua

Objetivos:

- Conocer el cómic como género literario.
- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.
- Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece.

Criterios de evaluación:

- Identifica las características propias del cómic
- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales.
- Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto.

Lugar: aula informática

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital
- Ordenadores con acceso a internet

Contenidos:

- Elaboración de un cómic a partir de una serie de pautas.
- Creación gráfica de personajes a partir de una descripción.
- Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa
- Uso racional y reflexivo de las TICs

Desarrollo:

Se continuará con el desarrollo de la parte gráfica del cómic. El cómic deberá consistir en al menos 9 viñetas (con estructura similar a lo establecido en el cuadernillo), pero también puede ser ampliado. Se estima que en cada sesión se puedan trabajar en torno a 3-4 viñetas.

A lo largo de la sesión la maestra supervisará el funcionamiento de los alumnos con el programa y solucionará las dudas que puedan surgir.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios
- Guía para el análisis del comic

SESIÓN 10	Mi propio cómic (VI)	Área: Lengua
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el cómic como género literario. - Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic. - Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio. - Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece. 	<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características propias del cómic - Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado. - Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado. - Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales. - Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto. 	
<p>Lugar: aula informática</p>	<p>Duración: 1 hora</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital - Ordenadores con acceso a internet 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un cómic a partir de una serie de pautas. - Creación gráfica de personajes a partir de una descripción. - Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa - Uso racional y reflexivo de las TICs 	
<p>Desarrollo: Se continuará con el desarrollo de la parte gráfica del cómic, siendo, teóricamente, la última sesión destinada a esta tarea. La maestra supervisará el funcionamiento de los alumnos con el programa y solucionará las dudas que puedan surgir.</p>		
<p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Guía para el análisis del portafolios - Guía para el análisis del comic 		

SESIÓN 11

Mi propio cómic (VII)

Área: Ed. Artística

Objetivos:

- Conocer el cómic como género literario.
- Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic.
- Desarrollar la capacidad creativa y la imaginación mediante la elaboración de material propio.
- Utilizar, de manera dirigida, las TICs para hacer uso de los múltiples recursos que ofrece.

Criterios de evaluación:

- Identifica las características propias del cómic
- Identifica los diferentes elementos verbales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Identifica los diferentes códigos visuales del cómic y les otorga el significado adecuado.
- Elabora el guión del cómic haciendo uso correcto de los elementos verbales y visuales.
- Emplea imágenes con escenas adecuadas al texto.

Lugar: aula informática

Duración: 1 hora

Recursos:

- Cuadernillo del alumno
- Pizarra digital
- Ordenadores con acceso a internet

Contenidos:

- Elaboración de un cómic a partir de una serie de pautas.
- Creación gráfica de personajes a partir de una descripción.
- Desarrollar el trabajo propuesto con autonomía e iniciativa
- Uso racional y reflexivo de las TICs

Desarrollo:

La sesión de hoy se dedicará a ultimar detalles en relación a los cómics elaborados por los alumnos, procediendo a la unión de todas las viñetas mediante la opción Book Maker.

Instrumentos de evaluación:

- Guía de observación
- Guía para el análisis del portafolios
- Guía para el análisis del comic

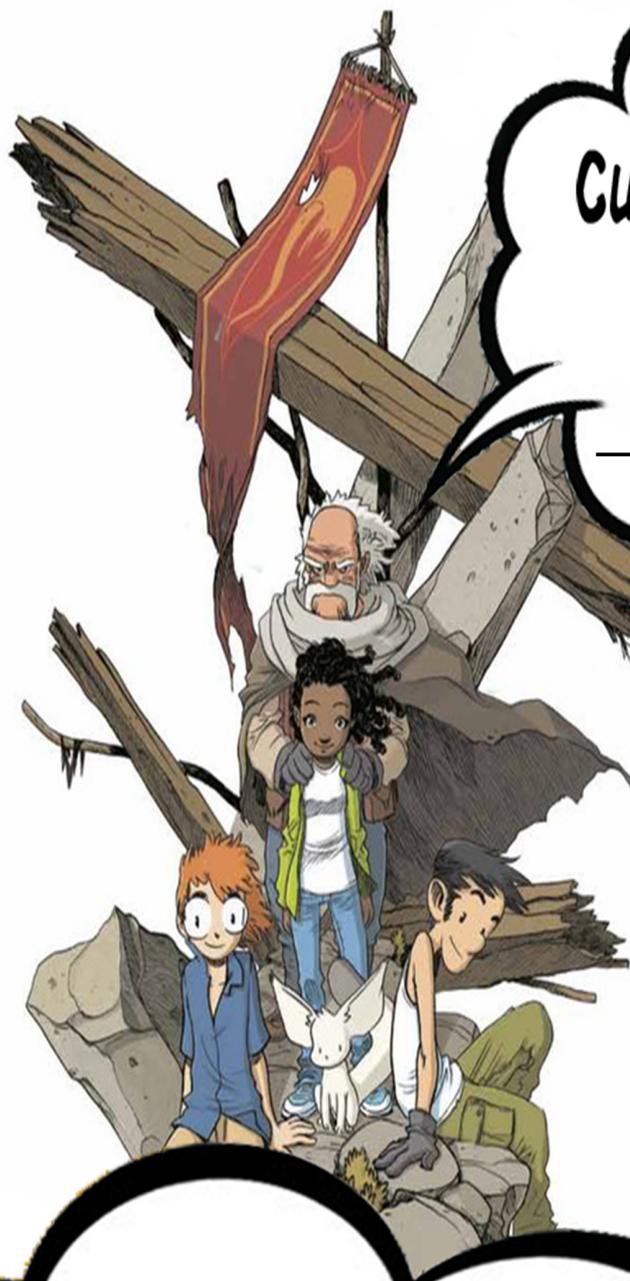
SESIÓN 12	Salón del cómic	Área: Lengua
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el cómic como género literario. - Conocer y analizar los principales elementos de que consta el lenguaje del cómic. - Fomentar el placer por la lectura - Leer en voz alta expresivamente, con el ritmo y la entonación adecuados. - Comprender discursos orales y escritos manteniendo la atención y una actitud crítica. 	<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Extrae conclusiones acertadas a partir de la lectura. - Manifiesta interés por la lectura de cómics. - Lee en voz alta con fluidez. - Marca los acentos, la entonación y las pausas durante la lectura. 	
<p>Lugar: aula ordinaria</p>	<p>Duración: 1 hora</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuadernillo del alumno - Pizarra digital 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestar placer e interés por la lectura - Valoración del cómic como medio de conocimiento y entretenimiento. - Extracción de conclusiones propias de las ideas del texto. - Leer siguiendo las normas de acentuación, entonación y pausas 	
<p>Desarrollo:</p> <p>A lo largo de esta sesión procederemos a la visualización y lectura de los cómics realizados por los alumnos mediante la pizarra digital, comentando aquellos aspectos que más nos han gustado o llamado la atención.</p> <p>Finalmente, para concluir la unidad, deberán rellenar el apartado dedicado a la autoevaluación, donde valorarán de forma personal el trabajo realizado así como su interés en la UD.</p>		
<p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Guía para el análisis del portafolios - Guía para el análisis del comic 		

iii. Anexo 3. Guía para el análisis del portafolios

GUÍA PARA EL ANÁLISIS DEL PORTAFOLIOS					
	EXCELENTE	BUENA	REGULAR	MALA	MUY MALA
PRESENTACIÓN					
LIMPIEZA					
EXPRESIÓN ESCRITA					
ORTOGRAFÍA					
UTILIZACIÓN APROPIADA DE FUENTES DE INFORMACIÓN					
NIVEL DE COMPRENSIÓN DE CONCEPTOS EMPLEADOS					
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES					
CAPACIDAD DESCRIPTIVA					
CAPACIDAD DE SÍNTESIS					
CAPACIDAD ANALÍTICA					
AUTOCORRECCIÓN DE ERRORES					

v. Anexo 5. Guía para el análisis y evaluación individual del cómic

GUÍA PARA EL ANÁLISIS DEL CÓMIC	
ALUMNO:	PUNTUACIÓN
PRESENTACIÓN Y LIMPIEZA (15 PUNTOS)	
EXPRESIÓN ESCRITA (20 PUNTOS)	
ORTOGRAFÍA (15 PUNTOS)	
DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES (10 PUNTOS)	
DESCRIPCIÓN DEL FONDO (5 PUNTOS)	
USO APROPIADO DE LOS DISTINTOS TIPOS DE BOCADILLOS (15 PUNTOS)	
ADECUACIÓN ENTRE BOCETO Y CÓMIC FINAL (5 PUNTOS)	
ORIGINALIDAD (15 PUNTOS)	
PUNTUACIÓN TOTAL (SOBRE 100 PUNTOS):	



CUADERNO
DE

**BOCADILLOS DE
OTROS MUNDOS**

**LECTURA: LOS NIÑOS DEL OTRO LADO.
EL OTRO MUNDO.**



Pues el del viejo Grab. ¿No lo encontraron aquí la semana pasada?





Gracias por lo de innombrable.
¡Muy majo!



¿Has descubierto algo?



No mucho, aparte de cacas de gato y ratones muertos.

¡Miau!



Esperemos que haya cosas más interesantes ahí arriba.

¡Miau!



De momento, parece un poco decepcionante.

¿Qué esperabas encontrar?



¡Monstruos, zombis, vampiros!

Pffff.



Pero no una casa vacía. Parece que aquí no ha vivido nunca nadie.

¡Al menos él sí!



¿De qué tendría miedo?

No sé, pero está empezando a contagiarse.

No me lo imaginaba así.



¿De qué habláis?

¡De la puerta del infierno!



¡Qué pesado eres a veces!

¡Shhhh!

¿SABES QUÉ SIGNIFICA...
...SINIESTRO?
...MALÉFICO?
...DECEPCIONANTE?



Parece la casa de un explorador.

Hala, esto es más interesante.



¿Ah, sí?
¿Crees que el abuelo viajaba mucho?

¡Eh! ¡Habéis visto que espejo más grande!
Jüüü...

¿Y de dónde son todas estas cosas?



REFLEXIONA:

- ¿POR QUÉ CREES QUE LOS NIÑOS HAN LLEGADO HASTA ESA CASA?
- ¿QUÉ CREES QUE YA A PASAR DESPUÉS?
- SI ESTUYERAS EN SU LUGAR, ¿HABRÍAS HECHO LO MISMO?

BOCADILLOS DE OTROS MUNDOS

COMPRESIÓN LECTORA:

- ¿QUIÉN ES "EL VIEJO GRAB"?

- ¿QUÉ HA SUCEDIDO EN LA CASA QUE VISITAN LOS NIÑOS?

- ¿QUÉ RELACIÓN GUARDAN LOS NIÑOS CON LA CASA?

¿QUÉ ES UN CÓMIC? ELABORA TU PROPIA DEFINICIÓN.

SI NO SE TE OCURRE NINGUNA PUEDES BUSCAR EN INTERNET Y USAR TUS PROPIAS PALABRAS. TAMBIÉN PUEDES BUSCAR EL TÉRMINO "HISTORIETA".

CLASIFICA:

EXAMINA LOS TIPOS DE BOCADILLOS QUE APARECEN EN LA PÁGINA 4 DE LA LECTURA Y CLASIFÍCALOS SEGÚN CORRESPONDA:

CONVERSACIÓN:

GRITO:

ONOMATOPEYA:

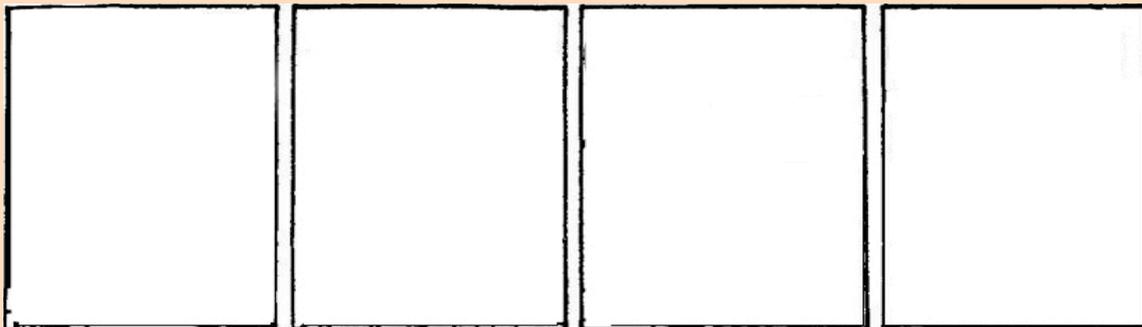
RELACIONA:

- COF, COF •
- ¡¡BOOOOOOOOM!!* •
- GUAU, GUAU •
- ¡GLUP!* •
- ¡BANG, BANG!* •
- ¡BRRRRR!* •
- ¡CRONCH!* •
- ¡SNIFF, SNIFF!* •
- ¡ZAS!* •
- ¡PLAS, PLAS, PLAS!* •
- SENSACIÓN DE FRÍO
- LADRIDO DE PERRO
- APLAUSOS
- DISPAROS
- OLISQUEAR
- TRAGAR SALIYA
- CARRASPEO, TOSER
- EXPLOSIÓN
- CRUJIDO
- GOLPE

ACTIVIDAD GRUPAL

CON AYUDA DE LAS SIGUIENTES VIÑETAS, ELABORAD UNA HISTORIA GRÁFICA DONDE SE INCLUYAN LOS SIGUIENTES ELEMENTOS:

- CARTELA (NARRADOR)
- DIÁLOGO NORMAL
- GRITOS
- ONOMATOPEYAS



DESPUÉS, DEBERÉIS USAR EL MATERIAL PROPORCIONADO (CARTULINAS Y PAPEL TRANSPARENTE) PARA DAR LA FORMA ADECUADA A CADA TIPO DE TEXTO Y REPRESENTAR LA HISTORIETA SIN EMPLEAR EN NINGÚN MOMENTO EL LENGUAJE ORAL.

¡NO EXAGERES!

LEE LAS SIGUIENTES FRASES Y DIBUJA UN PERSONAJE QUE SE ASEMEJE A LO DESCRITO.

- ÉRASE UN HOMBRE A UNA NARIZ PEGADO, ÉRASE UNA NARIZ SUPERLATIYA.
- LUCÍA UNA SONRISA DE OREJA A OREJA.
- ESTABA TAN DELGADO QUE PARECÍA UNA YARITA DE NARDO.



LA IMPORTANCIA DEL DIÁLOGO

¿NO CREEES QUE BATMAN PODRÍA HABER ARREGLADO SUS PROBLEMAS CON ROBIN HABLANDO? ¡AYÚDALE A SOLUCIONARLOS!



USO DE TICs: LEE EL SIGUIENTE EXTRACTO DE UN CÓMIC. ESTÁ BASADO EN UNA FAMOSA NOVELA DE UN ESCRITOR ESPAÑOL. ¿SERÍAS CAPAZ DE DECIR CUÁL ES? ¿DE QUÉ ESCRITOR HABLAMOS?



INVESTIGA:
¿QUÉ SIGNIFICA LA EXPRESIÓN:
"AL ENEMIGO PUENTE DE PLATA"?

MI PROPIO CÓMIC (I)

SI HAS LLEGADO HASTA AQUÍ ES QUE SABES TODO LO NECESARIO PARA SER UN BUEN LECTOR DE CÓMICS. PERO... ¿SERÁS CAPAZ TAMBIÉN DE CREAR EL TUYO PROPIO?

SI TE HAS FIJADO EN LA PORTADA DEL LIBRO QUE HEMOS ESTADO LEYENDO, LOS NIÑOS DEL OTRO LADO, HABRÁS VISTO QUE APARECEN DOS NOMBRES: EL DEL GUIONISTA Y EL DEL DIBUJANTE.

BIEN, EN PRIMER LUGAR VAS A ADOPTAR EL PAPEL DE GUIONISTA. PARA ELLO DEBES PENSAR QUE HISTORIA TE GUSTARÍA CONTAR, QUE PERSONAJES LA VAN A PROTAGONIZAR Y EN QUE ESCENARIOS VA A TRANSCURRIR. PARA ELABORAR EL GUIÓN TIENES UNA HOJA CON VIÑETAS PARA QUE HAGAS UN ESBOZO. DEBES CENTRARTE EN LOS DIÁLOGOS, NO EN LOS DIBUJOS.

X ¿QUIÉN SALE EN MI CÓMIC? DESCRIBE AQUÍ A TUS PERSONAJES.

PERSONAJE 1:

PERSONAJE 2:

PERSONAJE 3:

X ¿DÓNDE TRANSCURRE MI HISTORIA?

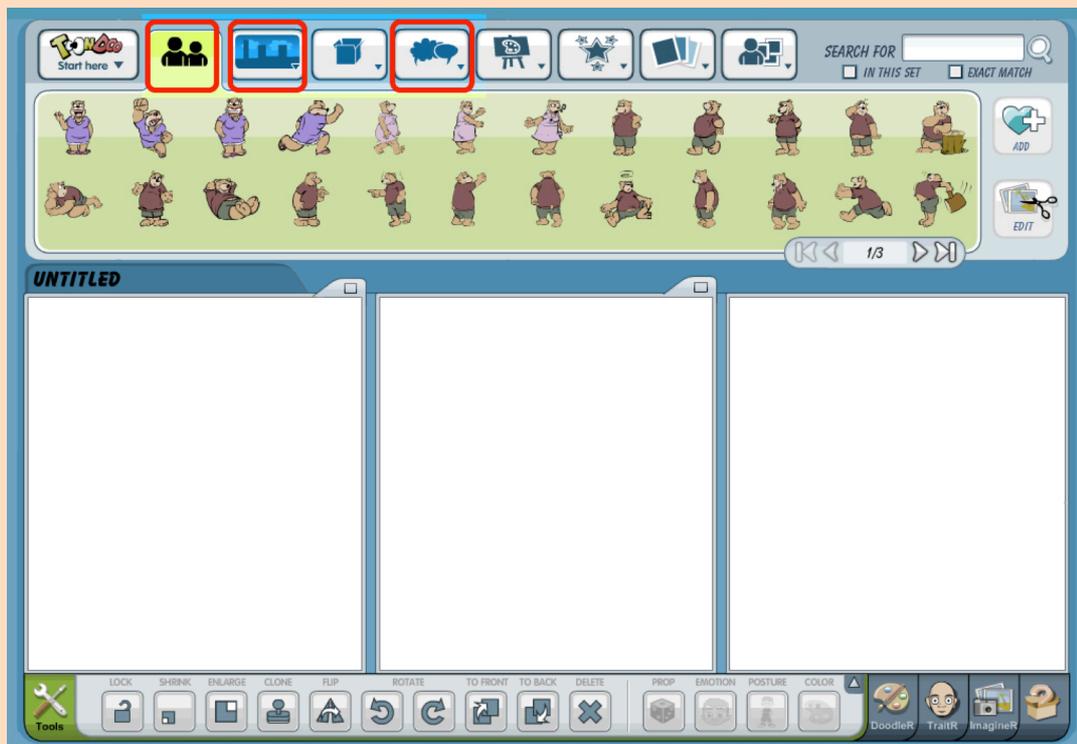
X GUIÓN: ESCRIBE AQUÍ LOS TEXTOS DE LA HISTORIA.

MI PROPIO CÓMIC (II)

BIEN, ¡YA TENEMOS LA MITAD DEL TRABAJO HECHO! AHORA, CON AYUDA DE LOS ORDENADORES Y DE UNA APLICACIÓN LLAMADA TOONDOO HAREMOS EL RESTO.

PARA ELLO DEBEMOS SEGUIR UNA SERIE DE PASOS:

1. EN PRIMER LUGAR, DEBEMOS REGISTRARNOS EN WWW.TOONDOO.COM
2. DESPUÉS, ELEGIREMOS TOONDOO MAKER, Y DENTRO DE HORIZONTAL LAYOUTS ESCOGEREMOS LA QUE SEA MÁS APROPIADA AL PRINCIPIO DE LA HISTORIA QUE HEMOS PENSADO (ASÍ PODREMOS CREAR DESPUÉS NUESTRA HISTORIA AL COMPLETO).
3. ENCONTRAREMOS TRES APARTADOS FUNDAMENTALES PARA ELABORAR NUESTRO CÓMIC: PERSONAJES, ESCENARIOS Y BOCADILLOS.



4. A PARTIR DE AQUÍ, EL PROCESO CREATIVO ES COSA TUYA, ¡TIENES INFINITAS OPCIONES PARA ELEGIR! NO OLVIDES IR GUARDANDO EL TRABAJO QUE REALICES.
5. FINALMENTE, CUANDO HAYAS DISEÑADO TODAS LAS VIÑETAS, DEBERÁS ELEGIR LA OPCIÓN BOOK MAKER, QUE NOS SERVIRÁ PARA UNIRLAS TODAS DANDO LUGAR A UN CÓMIC CON PRINCIPIO Y FINAL. ¡AHORA PUEDES COMPARTIRLO CON TODO EL MUNDO!

¿CUÁNTO HE APRENDIDO?

X HE APRENDIDO...

	BIEN	REGULAR	MAL
... LO QUE ES UN CÓMIC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES DEL CÓMIC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... LOS TIPOS DE BOCADILLOS QUE EXISTEN Y CUANDO USARLOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... LA MANERA DE LEER CÓMICS, FIJÁNDOME EN LOS TEXTOS Y LAS IMÁGENES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... A DESCRIBIR A UN PERSONAJE SEGÚN SUS RASGOS MÁS LLAMATIVOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... A ELABORAR UN GUIÓN PARA CONTAR UNA HISTORIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... A BUSCAR INFORMACIÓN HACIENDO USO DE INTERNET, SELECCIONANDO LOS RESULTADOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... A USAR TOONDOO PARA CREAR MI PROPIO CÓMIC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

X HACIENDO EL CÓMIC LO HE PASADO...

MUY BIEN



BIEN



REGULAR



MAL



X ME HA PARECIDO...

FÁCIL, NO HE NECESITADO AYUDA

NORMAL, EN OCASIONES HE NECESITADO AYUDA DE MIS COMPAÑEROS O LA MAESTRA

DIFÍCIL, ME HA COSTADO MUCHO TRABAJO