

# Proceso de diseño y evaluación de situaciones de aprendizaje competenciales

Formulario para la tarea

Datos Técnicos			IDENTIFICACIÓN
<b>Autor/a (es): SEMINARIO INTERCENTROS “TEBEOS CON CLASE EN PRIMARIA”</b>			
<b>Etapas: PRIMARIA</b>	<b>CURSO: PRIMER CICLO</b>	<b>Área/Materia (s): LCL, EAR, LNT</b>	<b>Tipo de situación de aprendizaje: Tarea con presencia de Organizadores Previos.</b>

**Título de la situación de aprendizaje: Tebeos con Clase: disfrutar y aprender en el mundo del cómic.**

**Justificación de la propuesta y relación con el PE y otros planes, programas y proyectos del centro:**

Los grupos de alumnado de primer ciclo de Primaria (y también los de Infantil, si se quiere), usarán los recursos de la exposición didáctica “Tebeos con clase en Primaria” para aprender a entender el género del cómic valorando todos sus elementos: la historia, el dibujo, los códigos y elementos básicos que crean movimiento, ruido, ambientación... Todo ello se realizará a través del trabajo por equipos.

PANELES (5) de la exposición: servirán como organizadores previos del proceso.

EJEMPLARES (25) DE TÍTULOS VARIADOS: A partir de una selección de cómics adecuados al nivel, se procurará el acercamiento a elementos artísticos básicos del tebeo y a la su versatilidad para contar muchísimos tipos de historias. También se favorecerá su interés por diferentes tipos de dibujos e historietas.

EJEMPLARES (25) DE EL CÓMIC *EL ZOO DE ANTÓN*, de Juan Berrio: El trabajo directo con el cómic *El zoo de Antón*, que cuenta la historia sin texto, permitirá desarrollar la secuenciación y temporalidad de las narraciones, la ordenación de viñetas con el fin de contar una historia y, se ahondará en el análisis de los principales elementos de que consta una viñeta.

Por último, se procederá a poner en práctica el pensamiento artístico y la creatividad a través de la construcción de una historieta sencilla, primero de forma dramatizada y, como colofón, con el dibujo de un pequeño cómic de creación propia.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR								
Criterio/os de evaluación	CCBB							
	1	2	3	4	5	6	7	8
<p><b>PLCL01C04 Localizar información concreta y realizar inferencias directas a partir de la lectura de textos, de materiales audiovisuales en distintos soportes y de los elementos formales de los textos.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de los escolares para extraer informaciones diversas: ideas, datos, inferencias, elementos gráficos y tipográficos... Se debe evaluar, asimismo, el desarrollo de esta destreza para determinados aspectos paratextuales en la estructuración de la información (imágenes, distribución del texto o tipografía).</p> <p>En los textos narrativos literarios, esta capacidad implica la identificación de los hechos principales que permiten construir una historia, de los personajes principales o de inferir algunas cuestiones sencillas en relación con el contexto de la historia (tiempo, espacio...).</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>PLCL01C01 Participar en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema.</b></p> <p>Con este criterio se trata de evaluar tanto la capacidad del alumnado para intervenir en las diversas situaciones de intercambio que se producen en el aula, como la actitud con la que se participa en ellas. Para ello es preciso que conozca las normas que rigen estas funciones (turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor, mantener el tema) y que sea capaz de respetarlas para una comunicación más rica y fluida.</p> <p>Conviene advertir que dichas competencias tienen una estrecha relación con la capacidad para observar las situaciones comunicativas –finalidad, participantes, lugar donde se produce el intercambio...– así como para determinar, de forma todavía intuitiva, sus características y proceder de manera pertinente.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>PLCL01C06 Planificar, redactar y revisar textos relacionados con la experiencia infantil a partir de modelos dados, teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales propios del ciclo.</b></p> <p>Con este criterio se intenta evaluar si los niños y niñas van adquiriendo el código escrito. Deberán ser capaces de redactar textos propios de las relaciones interpersonales en el aula –avisos, felicitaciones, notas–, de participar en actividades escolares en las que se intercambien informaciones escritas, y de utilizar la escritura para aprender y organizar los propios conocimientos.</p> <p>También se valorará la aproximación a la literatura mediante la práctica de juegos lingüísticos o imitaciones de géneros como el cuento o la poesía.</p> <p>Se evaluará asimismo el proceso de elaboración de los textos y la revisión de aspectos relacionados con la eficacia del escrito, la coherencia, así como el uso de las reglas ortográficas básicas: segmentación de palabras, uso de la coma en enumeraciones, uso de la mayúscula, el punto y la interrogación.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>PEAR01C04 Crear y realizar producciones artísticas de forma individual y grupal partiendo de la expresión espontánea y de las experiencias vivenciales desarrolladas en el aula.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar la capacidad del alumnado para comunicarse mediante la creación y el desarrollo de obras artísticas. Se observará la sensibilidad expresiva ante diferentes situaciones de exploración, imitación y creación para enriquecer no sólo las propias producciones sino, además, para contribuir a las creaciones grupales, mostrando confianza, cooperación y autoría.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>PEAR01C09 Explorar las posibilidades creativas que brinda la combinación de lenguajes comunicativos.</b></p> <p>Ha de comprobarse en este criterio si, en un clima de confianza acerca de sus posibilidades de creación, el alumnado explora las posibilidades de expresar una misma idea empleando sonidos, imágenes, movimientos, gestos y palabras. Se valorará además el reconocimiento de la combinación de los códigos que aparecen en los medios de comunicación.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP
<p><b>PLNT01C01 Participar en interacciones orales muy dirigidas sobre temas conocidos en situaciones de comunicación fácilmente predecibles, iniciándose en las normas básicas de la comunicación, como escuchar y mirar a quien habla, adoptando una actitud valorativa ante la producción propia y la de otras personas.</b></p> <p>Con este criterio se constata la capacidad del alumnado para participar en intercambios orales muy sencillos que versarán sobre temas conocidos, trabajados previamente o relacionados con necesidades de comunicación inmediatas como saludar y despedirse, presentarse, hablar de gustos..., en situaciones de comunicación frecuentes en el aula.</p> <p>Asimismo, se valora el respeto a las normas, los recursos y estrategias de la interacción: atención y escucha, turno de palabra y la participación en las actividades de aula.</p>	CCL	CM	CIMF	TICD	CSC	CCA	CAA	AIP

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Los recursos de la exposición didáctica serán usados como **organizadores previos** de una **tarea por equipos**, en la que el papel del profesor consistirá en animar y motivar al alumnado para usar, además de su creatividad, conocimientos básicos acerca de la secuenciación de las historias y de sencillos elementos de expresión artística (onomatopeyas, líneas de movimiento, distintos planos de imagen...).

## CONCRECIÓN

Secuencia de actividades	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
<p><b>Entre cómics</b> Vamos a empezar el trabajo con los cómics repartiendo los ejemplares que integran la maleta de títulos variados en las distintas mesas de trabajo (de 4 o 5 alumnos), para que el alumnado explore y manipule los distintos ejemplares.</p> <p>Tras un tiempo de observación, se procede a un diálogo con los alumnos para la extracción de los conocimientos previos, con ayuda de preguntas como las siguientes: ¿Reconoces algunos de estos <b>libros</b>? ¿Cómo se llama este tipo de libros (varios <b>nombres</b>)? ¿Qué <b>características</b> tienen todos ellos? ¿De qué <b>temas</b> tratan? ¿Quiénes son los <b>protagonistas</b>? ¿Conocías a algunos de ellos? ¿En qué año fueron <b>publicados</b>? ¿Te han hablado en casa de alguno de estos personajes? ¿Sabes cómo se llama cada uno de los cuadros de dibujo? ¿Y la figura que contiene las palabras dentro del dibujo? ¿Qué más cosas sabes sobre este tipo de libros?</p> <p>Cuando haya terminado el debate, en el que el profesor o profesora irá haciendo síntesis de todas las participaciones, y orientando la curiosidad del alumnado por saber más, se les presentará la tarea:</p> <p>“Vamos a realizar un cómic sobre aspectos cotidianos de nuestra vida (como cuando vamos al médico a una revisión, cuando nos invitan al cumpleaños de un amigo, cuando vamos al cine, cuando practicamos deporte por las tardes, o cada día al levantarnos para venir al cole). Pero lo haremos como si fuéramos dibujantes y narradores de verdad, poniendo una pizca de fantasía en la pequeña historia que contemos e intentando que quede precioso y podamos hacer una exposición con todos los de la clase. Podremos contar la historia como si fuera en el futuro, como si viviéramos en un lugar lejano, como si fuéramos superhéroes o algún animal que nos guste mucho...</p> <p>Pero para ello es muy importante <i>saber muchas cosas sobre los cómics</i>. Porque no son simples dibujos con palabras. Si los tebeos no estuvieran tan bien hechos, ¿sería normal que muchos de sus personajes se hayan convertido en estrellas de cine o en nuestros juguetes y videojuegos favoritos? Porque, por si no lo sabían, los superhéroes, los personajes de manga japonés, los Pitufos, Astérix y otros muchos, empezaron siendo personajes de cómic. ¡Vamos a verlo!”</p>	<p>PLCL01C01</p> <p>PLCL01C04</p>	<p>Debate (actividad posibilitadora no evaluable)</p>	1	<p>Grupos de 4 o 5 alumnos que se mantendrán a lo largo de toda la tarea</p>	<p>Maleta de títulos variados</p>	<p>Aula o biblioteca.</p>

<p><b>Descubriendo el tebeo</b> Por grupos, van a trabajar en detalle los aspectos fundamentales del cómic, siguiendo, por una parte, la explicación de los paneles, y por otra, buscando ejemplos de los elementos que se van mostrando en ellos en los cómics que tiene cada grupo en su mesa de trabajo. Hay dos formas de exponer los paneles:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En cinco lonas desplegadas, que cada grupo iría recorriendo sin importar el orden, con la ayuda de las fichas de recogida de información, y después de ver cada uno de ellos iría a su mesa a buscar ejemplos en los tebeos.</li> <li>2. A través de la proyección del cañón o de la pizarra digital, con lo que cada grupo podría seguir la evolución de la exposición desde la mesa de trabajo y realizar “in situ” la búsqueda de elementos en los ejemplares.</li> </ol> <p>La distribución de elementos para localizar ejemplos similares en cada panel es la siguiente:</p> <p>Panel 1: viñetas, bocadillos, cartuchos y gestuario básico. Panel 2: Onomatopeyas Panel 3: Planos de imagen Panel 4: Líneas cinéticas (o de movimiento) Panel 5: Temática de la historia (ciencia, detectivesco, viajes, superpoderes, histórico, humor, lucha...)</p> <p>Entre panel y panel se dará un tiempo para que busquen ejemplos (dos o tres por información de cada panel) y los anoten en la ficha de recogida de datos.</p> <p>Al finalizar todo el proceso, cada miembro del grupo será portavoz para explicar las viñetas seleccionadas como ejemplo sobre la información de cada panel, que mostrarán mientras explican. Con ello se procurará que fijen la comprensión de lo aprendido explicándolo oralmente a través de los ejemplos.</p>	<p>PLCL01C04 PLCL01C01</p>	<p>Ficha de recogida de ejemplos</p> <p>Explicación oral</p> <p>(instrumentos de evaluación)</p>	<p>1 o 2</p>	<p>Grupos de 4 o 5 alumnos que se mantendrán a lo largo de toda la tarea</p>	<p>Paneles</p> <p>Maleta de títulos variados</p> <p><a href="#">Ficha de recogida de ejemplos</a></p>	<p>Aula o biblioteca</p>
<p><b>Contar historias con viñetas</b> Nos acercamos al momento de hacer un cómic, pero para ello deben de practicar un poco más, y lo van a hacer a través del cómic <i>El zoo de Antón</i>, de Juan Berrio:</p> <p>Con él, pretendemos trabajar fundamentalmente la secuencia lineal en el desarrollo de la historia. Nos va a ayudar el hecho de que el cómic no tiene texto. Empezaremos por trabajar con algunas viñetas de las plastificadas que acompañan la maleta de estos ejemplares. Por grupos, repartiremos cuatro o cinco viñetas al azar (el número depende de los miembros del grupo) y les diremos que las ordenen para imaginar una pequeña historia. Obviamente, tendrán que hacer conexiones bastante extrañas entre unas y otras, pero les saldrá una</p>	<p>PLCL01C04 PLCL01C01</p>	<p>Narración de la historia de cuatro viñetas escogidas al azar</p> <p>(Instrumento de evaluación)</p> <p>Lectura activa en gran grupo (Actividad posibilitadora no evaluable)</p> <p>Ficha de Antón para elementos del cómic</p>	<p>3</p>	<p>Grupos de 4 o 5 alumnos que se mantendrán a lo largo de toda la tarea</p> <p>Individual para ficha Antón</p>	<p>25 ejemplares de <i>El zoo de Antón</i></p> <p>Viñetas plastificadas de la maleta de <i>El zoo de Antón</i></p> <p><a href="#">Ficha de trabajo con Antón</a></p>	<p>Aula</p>

<p>historia con cierto sentido temporal. Narrarán oralmente la historia al resto de compañeros y compañeras (cada uno una viñeta, enlazándola con el resto)</p> <p>Luego, iremos al cómic en cuestión y lo leeremos (viendo las viñetas) de manera activa: que expliquen qué puede estar pasando en cada página, que imaginen qué podrían decir en bocadillos en determinadas viñetas los personajes...</p> <p>Y también situarán las viñetas que les habían correspondido en la actividad anterior y verán en qué momento de la historia sucedían y con qué sentido. ¿Se parece a lo que ellos habían imaginado cuando no conocían la secuencia de la historia? Es importante que se den cuenta de que, para contar algo, sea con palabras o con dibujos hay que tener una idea previa de los pasos o la secuencia de la historia.</p> <p>Por último, trabajarán individualmente con la ficha propuesta para completar viñetas de <i>El zoo de Antón</i> con los elementos básicos del cómic estudiados (haz que Antón parezca enfadado, haz que parezca que está corriendo, haz que parezca que ha habido una explosión...).</p>		(Instrumento de evaluación)				
<p><b>Un cómic viviente</b></p> <p>A cada grupo le corresponderá <i>una frase que resume una pequeña historia</i> para representarla en cuatro “viñetas”, pero no mediante dibujos, sino con una representación teatral de secuencias fijas o estáticas, que acompañarán de los bocadillos necesarios dibujados y recortados en hojas DIN A4. Los demás grupos tendrán que acertar qué están representando.</p> <p>Las pautas que se darán a los grupos son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les van a dar un o dos frases que resumen una pequeña historia. Se trata de que, a partir de ellas, representen cuatro viñetas “humanas” que cuenten esa historietita. Una vez dada la frase tienen 15 minutos para ponerse de acuerdo en cómo lo van hacer. Sirva de ejemplo la siguiente frase: “El dolor de muelas que tenía era tan fuerte que tuvo que ir al dentista con su madre para que le pusieron una inyección, mientras la enfermera se reía”</li> <li>• Se trata en que los demás grupo acierten de la forma lo más precisa posible la frase que les ha tocado a los otros grupos.</li> <li>• Cada grupo puede (opcionalmente) dibujar en un papel, previamente, lo que cada uno va a hacer en cada viñeta. En cada viñeta teatralizada los niños y niñas que actúan deberán permanecer estáticos en la posición durante cinco segundos antes de pasar a la siguiente. Por supuesto, pueden acompañar de bocadillos la imagen, para lo cual dibujaran en un folio en blanco la forma de bocadillo adecuada a la</li> </ul>	<p>PEAR01C09</p> <p>PEAR01C04</p>	<p>Borradores de las viñetas vivientes en dibujo</p> <p>(opcional y posibilitador, no evaluable)</p> <p>Representación</p> <p>(Instrumento de evaluación)</p>	<p>1 o 2</p>	<p>Grupos de 4 o 5 alumnos que se mantendrán a lo largo de toda la tarea</p>	<p><a href="#">Listado de frases- historia para representar</a></p> <p><a href="#">Ficha para el borrador opcional</a></p> <p>Folios para la elaboración de los bocadillos de las viñetas.</p>	<p>Aula</p>

<p>expresión de lo que quieran decir y escribirán las palabras en su interior, y luego lo sostendrán para que pueda verse en la imagen estática. Pero además del contenido de los bocadillos, deberán cuidar la posición, las expresiones, las “líneas de movimiento”...Lo importante aquí no es el dibujo, que tan solo es un boceto o borrador, sino cómo plasmar la idea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez pasados los 15 minutos, cada grupo hará su representación. Los demás grupos no pueden hablar en voz alta mientras adivinan de qué frase puede tratarse. Deberán ponerse de acuerdo en la frase, la escriben y la entregan al jurado (profesor). Una vez recogida cada frase del grupo se lee en alto y se vota cuál es la más acertada. Si utilizamos puntuaciones, un punto será para el grupo que representa y dos puntos para el grupo que más se acerque a la frase. Si nadie acierta, el grupo que representa tampoco tiene puntos porque no se ha hecho entender.</li> <li>• El grupo que acierte debe explicar por qué lo describieron de esa forma. Cuáles son los signos, expresiones, detalles para saber qué ocurría, cuándo, cómo y dónde.</li> </ul> <p><b>¡ATENCIÓN! En el caso de esta última actividad, se propone la posibilidad de realizarla en lengua inglesa, para lo cual podría ser bueno que el profesor eligiera antes algunas viñetas (ordenadas) de las plastificadas de <i>El zoo de Antón</i> y les contará la historia, a través del vocabulario clave para ordenar temporalmente las historias. Luego ellos también podrían practicar con otras secuencias de viñetas del mismo libro para, finalmente, realizar su cómic “dramatizado” en inglés y añadir pequeños diálogos en referencia a las historias que están contando. El resto de las pautas de esta actividad y el juego de adivinar qué están representando podrían, lógicamente, mantenerse.</b></p>	<p>PLNT01C01</p>					
<p><b>Un trocito de mi vida en tebeo</b></p> <p>Ya están preparados para elaborar su propio cómic. Ésta última fase de la tarea será individual.</p> <p>Utilizando todo lo aprendido, deberán realizar el cómic de una historia propia. Representar algún hecho de su vida cotidiana, de algo que les pasó alguna vez o algo que les gustaría que les pasara. El tema y época también puede ser imaginaria, pero tiende que conectar con alguna de sus realidades. El número de viñetas y lo larga de esta dependerá del grupo aula, de su autonomía y capacidades.</p> <p>Es imprescindible que pasen primero por un borrador antes de presentar el cómic final.</p> <p>Los cómics serán expuesto y explicados por cada alumno o alumna, y los demás podrán hacer preguntas.</p>	<p>PEAR01C04 PLCL01C06</p>	<p>Borrador (actividad posibilitadora no evaluable)</p> <p>Cómic (instrumento de evaluación)</p>	<p>2</p>	<p>Individual</p>	<p><a href="#">Ficha para el borrador</a></p> <p>Folios para el cómic definitivo (no se propone plantilla porque no se especifica número de viñetas y porque la forma de estas también puede variar).</p>	<p>Aula</p>

<b>¡ATENCIÓN!</b> Para esta última actividad también se propone la posibilidad de realizar el cómic en inglés y explicarlo a sus compañeros también es ese idioma (para lo cual sería conveniente haber realizado los pasos explicados en la actividad anterior para secuenciar historias en ese idioma).	PLNT01C01					
<b>REFERENCIAS, COMENTARIOS Y OBSERVACIONES</b>						
Referencias bibliográficas y bibliografía-web						
Observaciones y recomendaciones del autor/a para la puesta en práctica.						
Propuesta y comentarios de los usuarios/as						

\*Añadir filas o combinar celdas, si se requiere