

Lectura-escritura creativa

UN CÓMIC MEDIEVAL

Adaptar "El Conde Lucanor" en formato cómic
3º ESO



Producimos diversos cuentos de "El Conde Lucanor" en forma de cómic digital



01 OBJETIVOS

- Desarrollar la oralidad y la escritura
- Desarrollar estrategias para escribir relatos, ilustrarlos y leerlos
- Desarrollar la capacidad de crear un cómic a partir de un cuento
- Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

02 COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia digital
- Competencia para aprender a aprender
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales
- Competencias sociales y cívicas



03 METODOLOGÍA



Aprendizaje basado en Proyectos. Trabajo cooperativo e interdisciplinar.

04 HERRAMIENTAS TIC



05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



La biblioteca escolar proporciona las lecturas y asesora en la búsqueda de información. Lugar apropiado para la exposición del material creado

Las familias pueden participar contando cuentos con moraleja que recuerden, o leerlos junto a sus hijos, con el objetivo de trasladarles el mensaje de la historia y educarlos en valores.



1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

UN CÓMIC MEDIEVAL

ADAPTAR EL CONDE LUCANOR EN FORMATO CÓMIC

La presencia de los clásicos en el sistema educativo choca con la etapa que atraviesan nuestros alumnos: la adolescencia. Es en este momento cuando aparece el debate “clásicos sí o clásicos no”, porque muchos alumnos afirman que no los entienden o protestan porque los tienen que leer obligatoriamente.

Para hacer más cercana la lectura y que no la sientan como algo obligatorio podemos recurrir a diversas estrategias. Una de estas estrategias es usar el cómic para hacer un resumen de la obra. El cómic es un género con una gran aceptación entre los jóvenes, su uso resulta muy útil para trabajar una obra literaria que se debe leer en clase.

El Conde Lucanor es la lectura que un grupo de 3º de ESO va a adaptar en cómic. Se adaptará al español actual.

La producción de cómics digitales requiere que los estudiantes diseñen en formato de historieta (combinando escritura e imágenes) un guion gráfico sobre un tema. El uso de las TIC mejora sus habilidades narrativas, de lectura y escritura, además de su alfabetización visual.

- Objetivo final:

Crear cómics de distintos cuentos de *El Conde Lucanor*.

- Objetivos generales:

- Entender el lenguaje de las historietas y de las imágenes.
- Ordenar y completar la secuencia de viñetas que forman una historieta.
- Relacionar las imágenes con las palabras para explicar el significado de un mensaje.

- Reconocer las formas de empezar y terminar algunas narraciones.
- Distinguir quién es el que produce un mensaje, quién es el que lo interpreta y qué papel juega cada uno.
- Reconocer en los textos elementos como tiempo, espacio, acción y personajes.
- Pensar antes de escribir un texto narrativo. Para ello, se define un tema, se busca y selecciona la información necesaria y se organiza la información en una secuencia lógica.
- Usar herramientas TIC para la creación de cómics digitales.
- Trabajar en colaboración con sus compañeros.
- Ser lectores competentes, lectores que leen por placer.

2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	1º ciclo, 3º ESO, presencial
FP	
Bachillerato	

3. MATERIA(S) Y PROFESOR(ES) IMPLICADO(S)

- **Lengua Castellana y Literatura:** lectura y adaptación del texto atendiendo a un característico código verbal.
- **Educación Plástica, Visual y Audiovisual:** diseño de las viñetas y personajes adecuados al texto atendiendo a un código visual y gestual.

4. OBJETIVOS

Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (secundaria)
Fomentar el aprendizaje por	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina,



proyectos como una manera de aprendizaje significativo de la lectura.	estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje como medio de desarrollo personal.
Utilizar las TIC en el aula y fuera de ella. Conocer y utilizar la Biblioteca como recurso didáctico.	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
Desarrollar estrategias de lectura para mejorar la competencia lingüística y literaria.	h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
Conocer las raíces de los textos de la cultura popular propia como fuente de riqueza de toda nuestra tradición.	j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
Introducir la traducción visual del texto como una estrategia de lectura comprensiva y un modo de expresar ideas y sentimientos. Proponer y colaborar en actividades sobre la lectura fomentando el aspecto cultural del centro a través de exposiciones, conferencias, concursos, etc.	l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.



5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<i>Curricular</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificar los elementos del currículum que se van a trabajar</i> • <i>Adaptar las programaciones a los grupos</i> • <i>Reflexionar sobre la metodología</i> • <i>Clasificar los recursos</i> • <i>Valorar la necesidad de evaluación</i>
<i>Entorno educativo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Analizar las necesidades educativas del entorno y del centro</i> • <i>Mejorar los aprendizajes en todos los alumnos</i> • <i>Pasar del TIC al TAC</i>
<i>Coordinación y colaboración con recursos externos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Implicación de las familias.</i> • <i>Integrar actividades realizadas por bibliotecas públicas u otras instituciones</i>
<i>Globalizadora</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lograr la participación del alumnado del grupo y de la comunidad</i>

5

6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
3. Identificar signficante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.	CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP



6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, CEC, SIEP
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, CEC, SIEP
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, CEC, SIEP



7. AGRUPAMIENTO

El alumnado se divide en grupos cooperativos. En estos grupos hay una interdependencia positiva entre sus miembros. Cada alumno se interesa por el rendimiento de todos sus compañeros y por el suyo propio.

La diversidad de los miembros de un mismo equipo es vista como una fuente de nuevos conocimientos y un estímulo para el aprendizaje.

8. METODOLOGÍA GENERAL

Se sigue una metodología participativa, basada en la *interdisciplinariedad*, con participación del profesorado de distintas materias y relación de las actividades del programa con distintas áreas de conocimiento.

Esta metodología está centrada en el aprendizaje. Los alumnos se reúnen, planifican, investigan, reflexionan y toman decisiones para dar respuesta a los problemas expuestos por el profesor.

Fase de sensibilización

El trabajo se plantea con las siguientes preguntas:

¿Queréis adaptar la lectura que ya habéis realizado y analizado para convertirla en un texto actual?

¿Queréis usar cómics para ello?

¿Los creáis vosotros mismos?

Una vez que se produce la respuesta afirmativa, se les explica que van a trabajar de forma cooperativa en un grupo. Cada grupo decide qué cuento va a adaptar.

Fase de formación

El profesorado les comenta el criterio de selección que se va a seguir: cuentos cortos en este caso. Y les presenta varias aplicaciones con las que crear los cómics. Todos deciden utilizar Pixton.



Fase de investigación e innovación

Se les proporciona guías y ejemplos de cómics realizados con anterioridad. Algunos alumnos plantean problemas que otros alumnos o el profesor se encargan de resolver.

Un grupo es el primero en realizar su versión de uno de los cuentos, y se encarga, usando la pizarra digital, de enseñar a sus compañeros el proceso.

Fase de producción

Gran colaboración entre el alumnado en la fase de producción.

Cada grupo, con el profesor al frente, va ofreciendo orientaciones, ya que, mientras trabajan, van surgiendo dudas que obligan a nuevas explicaciones por parte del profesorado.

Plantean dudas al profesor de Educación Plástica para la tarea creativa, y dudas al profesorado de Lengua y de Biblioteca para la corrección de la parte escrita.

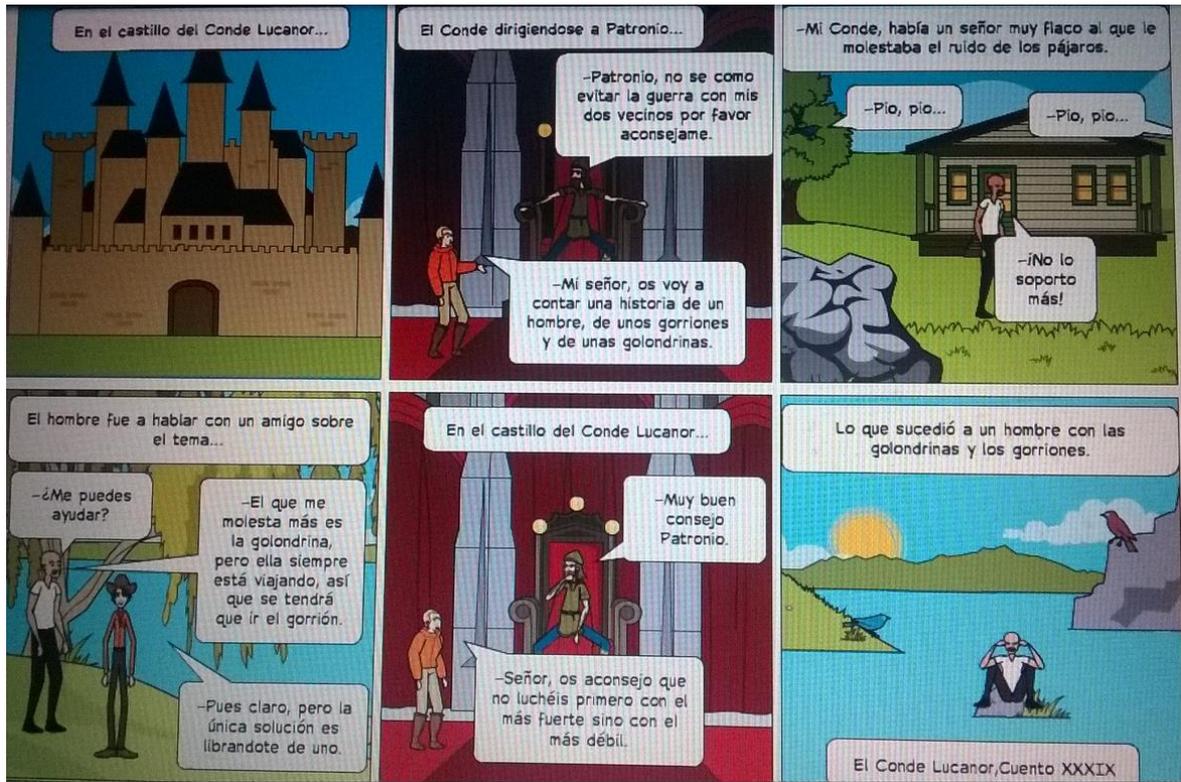
Algunos profesores inciden más en el aspecto de trabajo de las TIC. Van a crear su cómic online y van a aprender a enviarlo al profesor/profesora coordinador del proyecto por email.

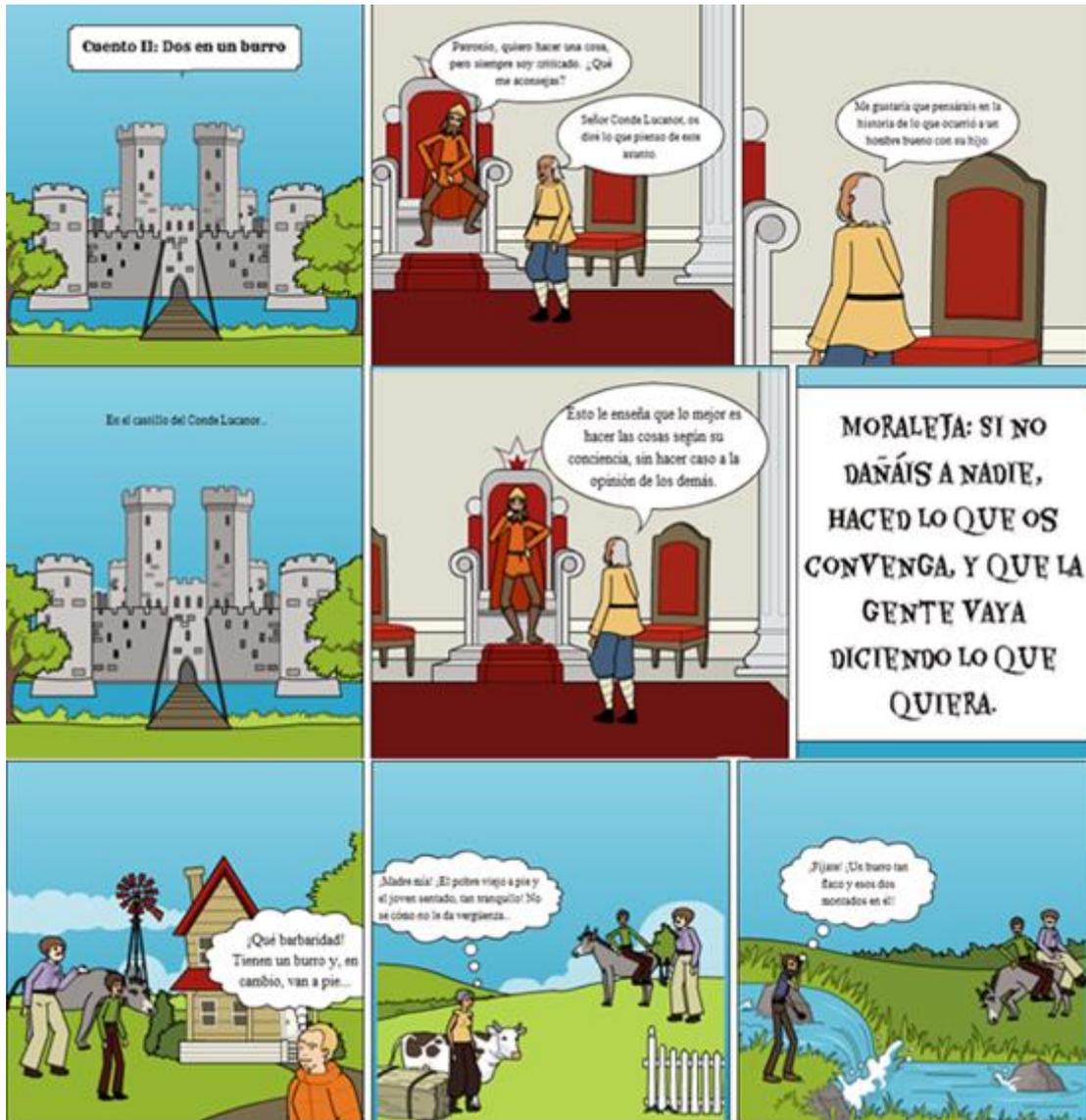
Fase de presentación

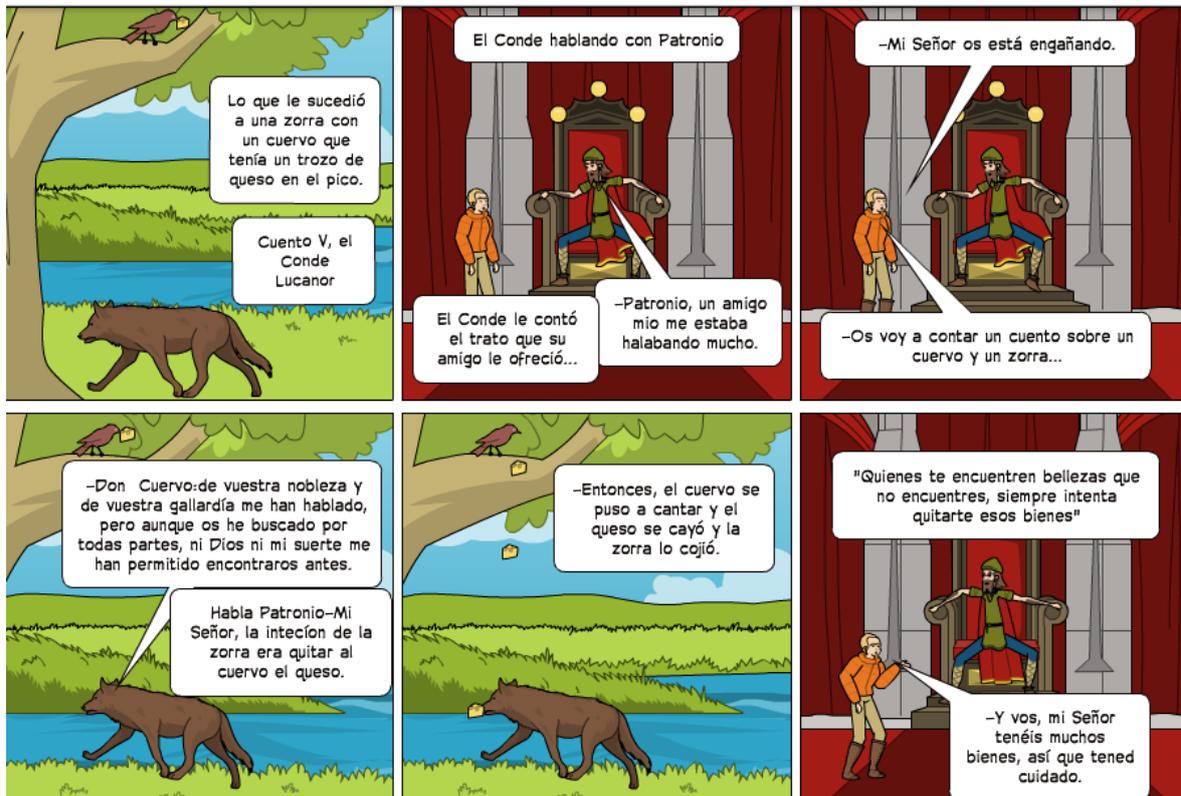
Junto con sus profesores, van a aprender a enseñar su trabajo. Harán una presentación en clase a sus compañeros, pero también van a aprender a ir más allá del aula y van a tuitear sus productos. Se extiende así el acto de comunicación.

Aparecerán los productos finales en la web de biblioteca.









9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Primer trimestre

El alumnado ha estado leyendo *El Conde Lucanor* en clase de Lengua Castellana y Literatura a lo largo de todo el trimestre.

Segundo trimestre

Se les ha orientado sobre la metodología a utilizar desde la Biblioteca Escolar. Hemos hablado de la aplicación en línea Pixton, que ofrece una serie de plantillas para seleccionar el número y disposición de los recuadros, varios personajes prefabricados, fondos y artículos decorativos, etc.

Los alumnos van a crear historias con los cuentos que aparecen en la obra. La aplicación permite al estudiante combinar texto e imagen. Con esto conseguimos que el estudiante experimente como diseñador, potencie sus habilidades para investigar, organice sus pensamientos en forma secuencial y los represente en forma de historieta.

La elaboración de cómics engancha fácilmente a los estudiantes con actividades de escritura, de creación de ilustraciones y de narración secuencial de historias; las TIC facilitan la realización de estas actividades.

Tercer trimestre

Presentación de los trabajos y divulgación.

Evaluación a través de rúbricas.



Calendario de trabajo

PRIMER TRIMESTRE		
Actividad de lectura y comprensión	Lectura de la obra	5 sesiones
SEGUNDO TRIMESTRE		
Actividad motivadora	Lluvia de ideas y elección de los cuentos	1 sesión
Actividades para aprender a manejar la aplicación	Pixton	2 sesiones
Actividades para la adaptación visual del texto	Cómics	3 sesiones
TERCER TRIMESTRE		
Presentación final del trabajo	Visionado	2 sesiones
Actividad de evaluación	Rúbricas	1 sesión

10. EVALUACIÓN

El equipo del profesorado se reunirá para elaborar unas rúbricas de evaluación procesual de forma que cada uno de los grupos autoevalúe su funcionamiento y realice las propuestas de mejora.



Rúbrica usada para la evaluación del producto final

	4 Experto	3 Avanzado	2 Aprendiz	1 Novel
Originalidad	El cómic muestra gran originalidad. Las ideas son muy creativas.	Muestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas.	Casi no demuestra originalidad, pero hay evidencia de ideas nuevas.	Usa ideas de otras personas y no hay casi evidencia de ideas originales.
Gramática Ortografía Puntuación	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales.	Tres o menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación.	Cuatro errores de ortografía, y/o errores gramaticales.	Más de cuatro errores de ortografía, puntuación y gramática.
Vocabulario	Utilización de vocabulario actual. Las viñetas tienen sentido.	Utilización de vocabulario actual, con algún error, pero ello no impide la comprensión.	Casi no utiliza vocabulario actual. Viñeta lógica.	No utiliza vocabulario actual. La viñeta no es lógica.
Organización	Muy bien organizado.	La mayor parte está organizado lógicamente.	La organización aparenta debilidad.	La organización no es clara.



Rúbrica de evaluación entre iguales

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez
Está dispuesto a ayudar a sus compañeros				
Es respetuoso con sus compañeros				
Realiza los trabajos que el equipo le asigna				
Trae sus materiales cuando trabajamos en equipo				
Participa en las actividades				

15

Rúbrica de coevaluación

INDICADORES	9-10 Excelente	7-8 Muy buena	5-6 Buena	0-4 Insuficiente
1. Busca información				
2. Trabaja en equipo				
3. Respeta a los demás				
4. Redacta textos				
5. Explica oralmente				
6. Usa herramientas digitales				



11. HERRAMIENTAS TIC

Pixton. Es una herramienta de historietas gráficas fácil de utilizar para la educación. A través de su web, y de forma gratuita, Pixton permite contar historias de manera individual o en equipo. Para ello cuenta con una serie de plantillas que permiten seleccionar desde la distribución de las viñetas hasta los personajes, los gestos, las formas de los bocadillos o incluso incluir sonidos.

Toondoo. Es una aplicación de la web 2.0 mediante la cual podemos realizar cómics tanto con personajes que nos ofrece la propia aplicación o con personajes que nosotros mismos podemos crear.

Stripgenerator. Herramienta de historietas gráficas que tiene la particularidad de que los personajes tienen una estética particular. Sólo se pueden crear tiras en blanco y negro.

Rubistar for teachers. Es una plataforma de rúbricas online gratuita disponible en español que nos ofrece la posibilidad de modificar una amplia colección de plantillas predeterminadas para adaptarlas a nuestras necesidades y no tener que partir de cero.

Wordpress (Web de biblioteca). La difusión de los proyectos es una de las fases más gratificantes para el alumnado, y nos permite hacer partícipe del trabajo realizado a toda la comunidad educativa. Además puede servir de inspiración a otros docentes para empezar a experimentar con esta metodología en sus aulas.

Twitter y Facebook. Redes sociales para conseguir que nuestro proyecto llegue al mayor número posible de personas.

12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

Implicación y relación con la Biblioteca Escolar como BECREA

Consideramos indispensable el uso de la biblioteca escolar para el desarrollo de este programa, ya que nos proporcionará las lecturas y nos asesorará en la búsqueda de información. Será un lugar apropiado para las exposiciones del material creado.



Implicación con otros planes o programas que se desarrollen en el centro

Esta actividad puede formar parte de otros programas que se desarrollen en el centro, como por ejemplo:

- *Andalucía Profundiza* un programa para la profundización de conocimientos en Educación Primaria (2º y 3º ciclos) y Educación Secundaria Obligatoria. A través de este programa los estudiantes podrán participar, desde febrero hasta mayo, en proyectos de investigación en los centros educativos en horario extraescolar que, tomando como centro de interés elementos del propio currículo, les permitirán abordar el conocimiento desde otras perspectivas y desarrollar de manera activa las competencias clave.

Se puede hacer un estudio de las historietas en cómic como herramienta de aprendizaje en el ámbito educativo.

17

13. FAMILIAS

Las familias pueden participar contando cuentos con moraleja que recuerden, o leerlos junto a sus hijos, con el objetivo de trasladarles el mensaje de la historia y educarlos en valores.

14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

La difusión de los materiales creados se hace a través de varias vías:

- La web de la biblioteca escolar.
- El blog de Bibliotecas Escolares de la provincia.
- Blog de la Delegación de Educación.
- Los periódicos de la localidad.
- Las redes sociales Twitter y Facebook.



Con todo ello logramos salir del aula y difundir nuestro trabajo más allá de los límites escolares, ampliando la idea de comunidad educativa.

15. COLABORACIONES EXTERNAS

En cuanto a la colaboración de una institución externa, podemos contar con la biblioteca pública de la zona, a quien podemos solicitar la realización de un taller de creación de cómics.

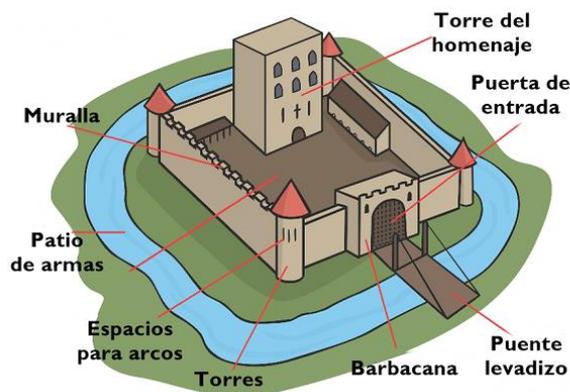
Además, se puede solicitar colaboración a otros centros educativos que hayan trabajado con anterioridad el uso del cómic en el aula.

18

16. VARIANTES

Podemos plantear hacer la versión de un cuento de *El Conde Lucanor* en inglés o francés y crear, de esta forma, un cómic bilingüe.

En la asignatura de historia se puede estudiar un castillo medieval, incluso pueden hacer la maqueta y jugar con figuras en su interior, recreando uno de los cuentos.



Esta actividad se puede adaptar a cualquier nivel educativo, ya que existe la posibilidad de hacer el cómic dibujado a mano para los alumnos de primaria, quienes pueden leer una versión de la obra adaptada a su edad. También se puede hacer un cuentacuentos.



Los alumnos con necesidades educativas especiales pueden dedicarse más al dibujo de las imágenes creadas.

17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos personales

Profesorado, alumnado, familias, bibliotecarios.

Recursos materiales

Libros, recursos audiovisuales, recursos informáticos, pizarra digital.

Bibliografía

El Conde Lucanor, lectura digital.

<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-conde-lucanor--o/html/>

Actividades para la lectura de *El Conde Lucanor*.

https://www.anayainfantilyjuvenil.com/pdf/fichas_tecnicas/IJ00277601_9999989991.pdf

El cómic como recurso didáctico.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>

Tres herramientas para crear cómics en el aula. Tutoriales.

<https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/tres-herramientas-para-crear-comics-en-el-aula/oa0878c6-0803-4e8d-8972-c50ff77f4746>

