



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

El cómic como recurso para la enseñanza de español para extranjeros. Un proyecto educativo.

Presentado por Marina Mateo Sanz

Tutelado por: Elena Jiménez García

Soria, 12/07/2017

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) consiste en un análisis de la importancia de los cómics como recurso didáctico para lograr la enseñanza de la lengua española en alumnos extranjeros.

Pensamos que el cómic es una fuente eterna de aprendizaje ya que a través de él fomentamos la lectura, desarrollamos la creatividad e imaginación, mejoramos la capacidad crítica de los alumnos y las relaciones entre los compañeros.

Para ello, se plantea un marco teórico en el que se define el término de cómic, el origen del mismo y las características que posee. Concluimos la teoría con un análisis detallado de la importancia del cómic en el aula.

Por último, plantear una propuesta didáctica, aplicada al análisis que hemos llevado a cabo, basada en un proyecto educativo. Tendrá lugar en el quinto curso de la etapa de Primaria, en un colegio de Huesca. La finalidad será acercar el cómic a nuestros alumnos como forma de comunicación y transmitirles los valores igualdad.

Palabras clave: Expresión escrita, comprensión lectora, cómic, motivación, creatividad, innovación, proyecto y rutinas de pensamiento.

ABSTRACT

This thesis (TFG – from Spanish “Trabajo de Fin de Grado”) is an analysis of the importance of comics as a didactic resource to achieve the teaching of the Spanish language in foreign students.

We think that the comic is an eternal source of learning because through it we encourage children to read, we develop creativity and imagination, we improve students' critical ability and peer relationships.

To this end, a theoretical framework is proposed in which we define the term comic, the origin of the comic and the characteristics that it has. We will conclude the theory with a detailed analysis of the importance of comics in the classroom.

Finally, we propose a didactic proposal, applied to the analysis that we have carried out, based on an educational project. It will take place in the fifth year of the

Primary, in a school in Huesca. The purpose will be to bring the comic to our students as a form of communication, transmitting the values of equality.

Keywords: Written expression, reading comprehension, comics, motivation, creativity, innovation, project and thought routines.

INDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN.....	6
OBJETIVOS.....	7
JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	7
METODOLOGÍA.....	8
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
¿QUÉ ES EL CÓMIC?.....	10
ORIGEN DEL CÓMIC.	10
CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC.....	11
LA IMPORTANCIA DEL CÓMIC EN EL AULA.....	14
DESARROLLO DEL PROYECTO	17
CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO	17
CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE ALUMNOS	17
PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	18
OBJETIVOS.....	19
METODOLOGÍA UTILIZADA EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA	19
TEMPORALIZACIÓN	21
CONTENIDOS.....	22
TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	23
COMPETENCIAS GENERALES	23
CONOCIMIENTO DECLARATIVO (SABER)	23
LAS DESTREZAS Y LAS HABILIDADES (SABER HACER)	24
LA COMPETENCIA «EXISTENCIAL» (SABER SER)	24
LA CAPACIDAD DE APRENDER (SABER APRENDER)	24
COMPETENCIAS COMUNICATIVA DE LA LENGUA	25
LAS COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS GENERAL.....	25
LAS COMPETENCIAS SOCIOLINGÜÍSTICAS.	26
LAS COMPETENCIAS PRAGMÁTICAS	27
FEED-BACK.....	27

ADECUACIÓN A LA DIVERSIDAD	27
RECURSOS/ ALIANZAS	28
DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN.....	28
ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL PROYECTO	40
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS.....	46
I. ACTIVIDADES DEL PROYECTO PROPUESTO.....	46

INTRODUCCIÓN

Para la confección de este Trabajo Fin de Grado (TFG) se ha tenido en cuenta el *Marco europeo de referencia para las lenguas* (MCER) y en el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC).

El trabajo, consta de la apreciación del cómic como un material de enormes posibilidades sin explotar para la enseñanza y el aprendizaje del español en estudiantes que pertenecen a la Educación Primaria, etapa principal para el aprendizaje integral del niño.

Los cómics, como el cine, la publicidad o la televisión, forman parte de nuestras vidas, aun con mayor importancia en las vidas de nuestros pequeños, sin embargo, se consideran un producto sin importancia, cuya finalidad es, la de entretener. Y a pesar de que en el *Marco europeo de referencia para las lenguas* (MCER) y en el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC) se hace referencia a este material y a su uso en la enseñanza y aprendizaje de lenguas, en dichos manuales el cómic aparece, en muchos casos, como una actividad complementaria de revisión al final de la lección o como una distracción. Pero en este caso, hemos querido que sea el eje central de una propuesta didáctica en donde hemos incluido una serie de actividades.

La finalidad de esta memoria, por lo tanto, será la de mostrar la gran capacidad de dicho material como herramienta pedagógica en las clases de ELE. Pretendiendo que la temática elegida sea lo más cercana posible a los estudiantes, los cuales puedan identificarse con los personajes del cómic.

Para ello, en primer lugar se hará una reflexión acerca del origen, características y la importancia de dicho material en el aula. Se abordarán diferentes aspectos en el cómic como el componente lúdico, el humor, la creatividad y la interculturalidad, cuyo punto en común es su importancia a la hora de contribuir al aprendizaje de la lengua extranjera.

Una vez hecha la reflexión, que reafirmará el valor del cómic en la enseñanza, proporcionaremos el desarrollo de un proyecto con dicho recurso como plataforma para que alcancen los diferentes objetivos propuestos de ELE.

Finalmente, pondremos en práctica el propuesta didáctica en el aula con todas las actividades, correspondientes al nivel (A2) de enseñanza y aprendizaje de lenguas

fijados en el *Marco europeo de referencia para las lenguas* (MCER) y en el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC).

OBJETIVOS

El cómic dentro del aula es un medio. Se trata de un recurso multidisciplinar, motivador y lúdico. El objetivo principal del trabajo es cambiar la manera tradicional de aprender una nueva lengua, y así convertirlo en accesible debido a la variedad de dicho recurso, de manera que todos los alumnos sean protagonistas de su aprendizaje y en ciertas ocasiones se valoren todas las opiniones. Por ello, lo que pretendemos conseguir es:

- Intensificar la confianza y autoestima en los alumnos.
- Fomentar la cooperación, participación grupal y respeto entre los compañeros.
- Crear un ambiente de trabajo relajado y agradable en cuanto a las relaciones alumnos - profesor, alumnos - alumnos.
- Aplicar recursos nuevos que dinamicen la adquisición del aprendizaje.
- Fortalecer sus preocupaciones intelectuales haciendo que tengan interés por la investigación.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

De manera tradicional la enseñanza de ELE se centra en que los estudiantes consigan unos fines y objetivos a la hora de aprender una nueva lengua. Dichos objetivos pretenden facilitar la comunicación e interacción entre ellos a través de unas tareas y ejercicios para poder conseguir aprobar un examen que mide el nivel de plurilingüismo que posee una persona.

Pero en la actualidad, nos percatamos de que los recursos tradicionales utilizados normalmente dentro del aula son recursos aburridos y que desmotivan al alumno. Por ello, planteamos un recurso muy enriquecedor y sin explotar para el aprendizaje de una nueva lengua de manera lúdica, motivadora y que rebaje la ansiedad, con el propósito de lograr que los alumnos sean capaces de interactuar en cualquier situación a nivel global, formar y expresar opiniones.

El recurso elegido por excelencia es el cómic, que goza de aceptación juvenil, y cuya presentación atractiva dado su contenido visual proporciona una mayor motivación.

Además, la accesibilidad de los cómics para un público joven puede ayudarles a adentrarse en la lectura de otros materiales, lo que sirve a su vez para la animación a la lectura y el conocimiento de otras culturas.

La historia que cuenta el cómic puede dar muestras de lengua situadas en el contexto comunicativo preciso de la viñeta que la acompaña en la narración visual. La complementariedad entre palabra e imagen ayudará a resolver las dificultades del léxico. La historia también ayuda al desarrollo de destrezas de comprensión lectora.

Por ello, vemos que las opciones de explotación de los cómics son enormes, desde ilustración y contextualización de actividades hasta la puesta en práctica de estructuras gramaticales y funcionales, pasando por contenidos socioculturales.

Tampoco hay que olvidar la rica fuente de comunicación no verbal (gestos y acciones) que ofrecen las representaciones gráficas del cómic. Las actividades, por otra parte, pueden abarcar tanto la comprensión escrita como visual.

METODOLOGÍA

El TFG ha sido llevado a cabo mediante una metodología cualitativa puesto que se estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas.

El primer paso que di fue hablar con el tutora que guía mi trabajo para tomar la decisión de cuál iba a ser mi tema. Desde el primer momento, sabía que sobre la asignatura de la que quería elaborar mi trabajo era ELE. Mi tutora se mostro abierta a tratar cualquier tema que me gustase para investigar y así poder elaborar mi proyecto.

Después de barajar diferentes opciones, finalmente me decidí por el cómic como recurso para enseñar ELE. Le comuniqué mi decisión a la tutora para ver si era una buena elección y me dijo que era un tema del cual podría analizar muchos documentos pero me aconsejó que dichos documentos o libros fuesen actuales y, con respecto a este tema, desarrollase una propuesta educativa.

El segundo paso fue buscar material para orientarme y poner en marcha mi proyecto, pronto comprobé que no había muchos recursos lúdicos en la enseñanza de ELE para alumnos que pertenecen a primaria y están comenzando a aprender una nueva lengua.

Opté por el cómic porque es un recurso muy visual, las historietas que cuentan son cercanas para ellos, no contiene vocabulario demasiado complejo, la estructura es simple y además nos aportaba valores culturales que, en mi opinión, los niños deben interiorizarlos.

Para la confección del primer bloque, acudí a la biblioteca tanto de la universidad como de mi localidad y revisé los libros que podían servirme de ayuda. Es de gran importancia el análisis de distintos estudios sobre el tema investigado para crear tu propio concepto. Después elaboré mi propio marco teórico, apoyándome en lo que había leído y con la ayuda de distintos autores, encontré la base de mi proyecto en los orígenes, historia, características y sobre todo la importancia del cómic dentro del aula.

El segundo bloque consiste en una propuesta educativa de intervención. Opté por llevar a cabo un proyecto, ya que he tenido la suerte de poder ver el proceso de esta metodología en mi practicum II. Creo que es un enfoque innovador y motivador para los alumnos.

Seleccioné los contenidos y competencias que se recogen en el MCER y, a partir de él, desarrolle una serie de actividades, intentando que fueran variadas y lúdicas para los alumnos trabajando diferentes aspectos. Añadí una serie de tareas por las que los alumnos se autoevaluarán y nosotros podremos conocer sus opiniones acerca del proyecto. El producto final de este será la exposición y lectura *El camino de los valientes*, cómic que realizarán durante el proyecto que tendrá lugar el día de la celebración del aprendizaje.

Por último, después de la investigación, el estudio, la creación... llegue a unas conclusiones que quedan plasmadas en el final del trabajo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado voy a realizar un breve recorrido sobre los aspectos teóricos que trata el tema de este trabajo. Haremos hincapié en diferentes aspectos, entre los más destacados la definición del cómic, cómo ha influido a lo largo del tiempo y el acercamiento e importancia en el ámbito escolar. Estos se trabajaran a lo largo de las actividades que se proponen en el proyecto.

Antes de comenzar a explicar los diferentes aspectos teóricos, es imprescindible nombrar la importancia que han tomado los tebeos o cómics desde hace mucho tiempo.

¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Para comenzar, vamos a definir el concepto de “cómic” y para poder definirlo de la hemos elegido la definición más apropiada para la propuesta didáctica que vamos a desarrollar posteriormente. Según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (2001) el cómic sería: “Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”.

ORIGEN DEL CÓMIC.

Introduciéndonos en los antecedentes del cómic, como señala Alaya, J. L. C. L., & Olivares, C. M. (1987) Al parecer, el origen del cómic se remonta a la Antigüedad, ya que numerosos relieves, decoraciones y escenas pintadas plasmados en monumentos egipcios, griegos y romanos, tales como *la Tumba de Menna* y *la Columna Trajana*.

Sin embargo, Jiménez García, (2013) habla sobre como en sus inicios el cómic no se le llamaba cómic, sino que se le llamaba “historieta”, y nació en el siglo XIX de la mano del suizo Töpffer.

A principios del año 1857 afirma Rebollo, T. L. (1990) que Richard Felton Outcault hace aparecer en el *New York World* a *Yellow Kid*, (el muchacho amarillo) el primer Cómic, aunque todavía se expresa solamente en pictogramas, sin textos. Pero rápidamente aparecerá el texto con elementos del dibujo. A partir de ahí en el cómic surge una evolución hacia diferentes géneros, con otros personajes y con otros autores.

Esta expansión se debe al avance de la industrialización de la prensa y la aceptación de la población inmigrante. En *The Yellow Kid*, por primera vez, se reconocen tres condiciones en el cómic, tal como lo conocemos en la actualidad: sucesión de imágenes consecutivas para formar una narración; la permanencia de, al menos, un personaje a lo largo de una serie e integración del texto en la imagen. Fuentes, G. V. (2014) afirma

“que el cómic, un recién nacido, no tenía aún reglas establecidas ni convención alguna; se van creando, en realidad, durante estos primeros años”. (pg. 21)

Jiménez, M (2013) expone que durante las dos primeras décadas del siglo XX el contenido de las tiras cómicas era prácticamente similar, la ironía y la crítica social ocupan el centro de dichos temas. Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial comenzaron a aparecer las primeras historietas de aventuras. También Comienzan a surgir los primeros dibujos en color y los personajes secundarios, como por ejemplo en el cómic de *Tintín*, además se escribe todo tipo de historietas como por ejemplo: humorísticas, clásicas, de estilo americano, etc... En los años 70 se le da más protagonismo al dibujo y en los años 80 la imagen acompaña el texto, ilustrándolo. El cómic deja de ser para niños y niñas y nos acercamos a un cómic dirigido a adultos. Todos estos cambios que están surgiendo relacionados con el cómic hacen que algunos críticos digan que ya no es un cómic sino una novela ilustrada. Estos años serían buenos para el auge del cómic ya que en los años 90 ya deja de tener importancia en la sociedad y poco a poco, van teniendo menos importancia hasta la actualidad (p.10).

CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC

Antes de hablar de la importancia que tienen los cómics en el aula, es preciso contar con un cierto conocimiento básico que nos permita entender su estructura. Por ello, en esta sección vamos a realizar un pequeño análisis de los componentes usados en el cómic. En primer lugar vamos a tratar tanto las características generales así como los elementos que conforman parte del lenguaje visual y el lenguaje textual. De acuerdo con Larrea, T. P V. (2014) en todo cómic se distinguen los siguientes elementos: viñeta, tira o plana, cartela, globo o bocadillo, texto y onomatopeya.

Por un lado vamos a estudiar lo que respecta al lenguaje visual:

Comenzamos con el análisis de la viñeta en el cómic. Dependiendo del tamaño de la viñeta sirve para enfatizar el contenido. Según Fernández, M. y Díaz, O (1990) “El tamaño condicionan también el ritmo de la lectura del cómic, las viñetas de gran tamaño requieren más tiempo para poder entenderlas en su totalidad; por el contrario las más pequeñas se captan el significado con un solo golpe de vista”. Las formas de viñeta que nos podemos encontrar son de innumerables formas: rectangulares, circulares, triangulares...

Larrea, T. P. V. (2014) La Tira o plana se refiere a un conjunto de viñetas. La tira está conformada por seis viñetas, mientras que la plana llega a tener un mayor número de viñetas, lo que le permite ocupar el espacio de una página completa.

El lenguaje visual del cómic, también se compone de planos, ángulos de visión y encuadres.

Aragón, J. P. (1995) Clasifica los planos de la siguiente manera:

- Gran plano General (GPG): Los personajes se encuentran incorporados dentro del ambiente que les rodea.
- Plano general (PG): Ilustra al personaje de manera completa dándole menor importancia al ambiente.
- Plano americano (PA): Muestra a los personajes desde las rodillas hasta el final de la cabeza.
- Plano medio (PM): Resalta principalmente al personaje, para ello muestra desde la cintura hasta la cabeza.
- Primer plano (PP): En este plano resalta los rasgos expresivos del personaje, mostrando de este modo desde los hombros hasta la parte alta de la cabeza.
- Plano detalle (PD): Este tipo de plano hace un acercamiento a una parte de la figura o objeto, mostrando así especial relevancia a esa parte.

Larrea, T. P. V. (2014) Expone tanto los ángulos de visión como el encuadre utilizado en el cómic: “Ángulo de visión: es el punto de vista desde el cual se observa la acción” (p. 9). Entre los tipos de ángulos de visión encontramos:

- Ángulo horizontal o normal: los ojos del lector se localizan a la altura de la cabeza o del tórax de los personajes.
- Ángulo picado: la acción se contempla desde arriba.
- Ángulo contrapicado: la acción se ve desde abajo.

Encuadre: es la parte del espacio total o selección de la realidad que el historietista desea mostrar. En este caso, podemos hablar de acercamiento y distanciamiento del espacio, personaje u objeto que se desea mostrar en la viñeta.

Por otro lado, vamos a estudiar, lo que respecta al lenguaje verbal cumple tres funciones Aparici, R (1992) distingue entre: Expresar diálogos y pensamientos de los personajes. Introducir información y pensamientos de los personajes. Y evocar ruidos de la realidad a través de onomatopeyas (p. 92-97)

Como acabo de explicaros cómic en el lenguaje verbal cumple con tres funciones, pero también nos encontramos los siguientes elementos expuestos por Jiménez, M (2013): bocadillo, cartela, cartucho, onomatopeyas y tipo de letra.

Los bocadillos o globos, según Jiménez, M (2013) es la parte donde se sitúa lo que dice, piensa y siente el personaje. El bocadillo consta de dos partes: la parte superior o globo, y el delta o rabito que señala al personaje que está hablando en cada momento de la historia. Existen diferentes tipos de globos según el sentimiento que están expresando: alegría, llanto, pensamiento... Rebollo, T. L. (1990) explica que “cuando en una viñeta aparecen varios bocadillos el orden de su lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo. No siempre se presentan los textos encerrados en globos. Puesto que la historia del cómic, puede ser contada por un narrador y aunque en ocasiones el narrador está ausente en muchas historietas” (p.148). Según Aragonés, J. P. (1995). “Los espacios específicos reservados para el narrador pueden ser las cartelas, incluidas en la parte superior o inferior de la viñeta en forma rectangular. Los cartuchos, son rectángulos que sirven como nexos de las viñetas y textos en off” (p.75).

El juego simultáneo de dibujos y textos constituye un acto de lectura complejo. Rebollo, T. L. (1990) “Los textos escritos en el cómic modifican su significado, normalmente enriqueciéndole, mediante variadas modificaciones graficas” (p. 146).

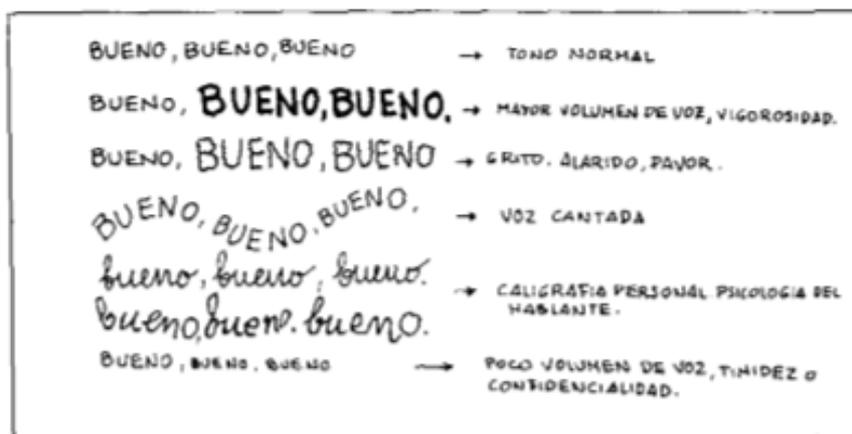


Figura 1: Valor expresivo de la caligrafía en los textos. Rebollo T. L. (1990)

Rebollo T. L. (1990) Donde mayor integración se da entre dibujo y lenguaje escrito es en las *onomatopeyas*, al adquirir en ellas los valores significativos un alto grado de expresión, ya que es la imitación de un sonido. Por lo general se sitúan fuera de los globos y junto a la fuente sonora (p. 146).

LA IMPORTANCIA DEL CÓMIC EN EL AULA

El cómic es una parte del área del lenguaje y por ello queremos utilizar este recurso para la enseñanza de ELE, ya que proporciona una infinidad de recursos y en relación con lo que expone Larrea, T. P. V. (2014) es una buena forma de integrar las destrezas para la enseñanza de idiomas propuesta por el MCER (2002) que encuentra en el cómic un gran aliado, ya que por medio de este se pueden desarrollar actividades de expresión oral o escrita, interacción, mediación y comprensión, así como combinarse unas con otras, y por tanto potenciar el pensamiento lógico de los alumnos. Por ello somos muchos los docentes que hacemos uso de él dentro del aula por las ventajas que presenta como herramienta pedagógica. Larrea, T. P. V. (2014) propone las siguientes ventajas:

- El cómic es un medio de comunicación, y como tal, constituye un material fidedigno (es una experiencia real), ya que forma parte de la vida diaria.
- Se trata de un producto con textos breves y de gran impacto visual dirigido a públicos de todas las edades, lo cual permite al profesorado llegar a una gran diversidad de estudiantes.
- Su versatilidad temática (humor, ciencia ficción, crítica, entre otros) hace del cómic un material que se moldea y/o satisface los intereses de diversos tipos de público.
- Contiene un gran potencial como herramienta pedagógica por una serie de motivos:
 - Despierta el interés del alumno, además de motivar y fomentar su creatividad.
 - Potencia el valor afectivo, con lo cual se refuerza el aprendizaje autónomo del alumno.
 - El componente lúdico, presente en todo cómic, crea un ambiente relajado y ameno, con lo cual aumenta la concentración del alumnado y su participación en clase.
 - Fomenta el trabajo en equipo.
 - Ayuda a activar conocimientos previos.
 - Sus componentes (imágenes, textos, etc.) permiten el desarrollo de actividades narrativas, descriptivas, de creación de diálogos, etc.
 - Facilita la adquisición de la competencia intercultural.

Debido a las ventajas comentadas, los alumnos se encuentran en un ambiente mucho más relajado y motivado. Como expone Rodríguez, V. G. (2005):

Al crear un ambiente mucho más relajado, nuestros estudiantes pueden aprender los contenidos de cualquier tipo de una manera mucho más rápida y eficaz. Por otro lado, no hay que olvidar que el humor no sólo puede ser un fin en sí mismo, sino que, más bien, debemos pensar en él como un medio para conseguir unos fines pedagógicos específicos (p. 343).

Por un lado aparece la motivación extrínseca y la intrínseca y por el otro la instrumental y la integradora Arnold (2000) expone: La motivación extrínseca nace del deseo de conseguir una recompensa o de evitar el castigo; el foco está en algo externo a la actividad de aprendizaje misma. La motivación intrínseca es aquella en la que el motivo para realizar la actividad está en la actividad misma y la experiencia de aprendizaje es su propia recompensa. La motivación instrumental tiene que ver con los motivos prácticos para aprender un idioma, es decir, tiene un propósito utilitario como cumplir requisitos educativos, solicitar un empleo en el que se necesita la lengua objeto o conseguir un estatus social más alto. La motivación integradora se refiere a un deseo de aprender el idioma con el fin de relacionarse con la cultura de la lengua meta, e incluso formar parte de ella.

En el cual el propio enfoque del MCER (2002) y del PCIC (2006), centrado en la acción, pone de revela la importancia de la motivación del alumno y sus necesidades:

El grupo: es necesario trabajarlo para crear un clima de confianza. Las sugerencias son:

- Dedicar tiempo a la formación del grupo.
- Encontrar el ritmo y el equilibrio del mismo. Conocer las tensiones del mismo para poder prevenir determinadas situaciones.
- Controlar el efecto secundario de las actividades programadas para evitar tensiones en sesiones posteriores.

El profesor: su función es la de motivar y facilitar herramientas tanto para el dialogo, como para la expresión escrita con un trabajo ameno, interesante y práctico. Como ya he mencionado anteriormente, dichos cómics proporcionan gran importancia ya que son válidos para las clases de ELE son por varias razones: suponen una ventaja añadida frente a otros materiales. De manera que podemos potenciar la creatividad

nuestros alumnos para la resolución de problemas, que como dice Marina, J. A., & Marina, E. (2013) “Crear es inventar posibilidades”

A parte de crear un ambiente relajado, motivador y creador para los alumnos. Como bien expone Arnold, J. (2000) el cómic también es un recurso muy enriquecedor para adquirir las habilidades del área de Lingüística, como son la lectura y la expresión escrita.

Con la utilización del cómic estamos ante la utilización de una fuente en diferentes niveles de lengua, especialmente de un nivel de lengua coloquial. En ellos los estudiantes pueden encontrar expresiones lingüísticas y léxico propio del registro coloquial. Haciendo que sea más cercano a ellos y lo que el aprendizaje de un nuevo idioma sea de una manera más sencilla y rápida.

Como podemos observar la lectura es una habilidad que los alumnos desarrollan con el uso del cómic y también deben de desarrollar para escribir correctamente lo que quieren decir en los bocadillos de los personajes con los que van a interactuar posteriormente en las actividades propuestas. Por lo que tanto la comprensión lectora como la expresión escrita tienen gran importancia en relación con el proyecto propuesto.

Como crítica a la poca elaboración de recursos materiales por parte del docente, en el MCER ya se apunta la importancia de la elaboración de materiales por parte de los docentes, de manera adecuada a los aprendices para conseguir con éxito el aprendizaje de una lengua:

La eficacia depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como materiales, que pueden entrar en juego. Siguiendo este principio fundamental hasta sus últimas consecuencias, necesariamente se consigue una gran diversidad de objetivos y una mayor diversidad de métodos y materiales.

Lo que puede ser una manera de trabajar diferente en ELE, junto con la creatividad y la motivación añadida con este tipo de recurso para mejorar la interiorización de un nuevo idioma, nos sigue ha llamado la atención la escasez de materiales adaptados para esta área sobre todo en el nivel inicial, incluso como añade Lázaro, G. F. (2014) “muchas veces el docente no preste la suficiente atención a las colocaciones ni proporcione a los aprendices la ocasión de reflexionar acerca de este tipo concreto de unidad fraseológica”

DESARROLLO DEL PROYECTO

CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO

El colegio está ubicado en la provincia de Huesca, un pueblo de 422 habitantes. Se sitúa en la zona centro de la localidad.

Se trata de un colegio público. El cual cuenta con una unidad de Educación infantil, una de Primaria.

Desde hace dos años Fundación Trilema trabaja en colaboración con este colegio, el cual propone un modelo que responde a las necesidades de los alumnos. Apuesta desde el curso pasado por un aprendizaje basado en proyectos. Es uno de los pocos colegios de nuestro país que ponen en funcionamiento esta metodología.

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE ALUMNOS

El grupo en el que se ha desarrollado este proyecto es de 8 alumnos, de los cuales son 5 niñas y 3 niños. Hay un alto nivel porcentaje de los alumnos son nacidos en el extranjero y un pequeño nivel de porcentaje que los alumnos son nacido en España pero de familias extranjeras. Esto se debe a que el centro se encuentra en un pueblo pequeño de la provincia de Huesca que se llama Villanueva de Sigena, la población nacional de la localidad es muy anciana. Estos alumnos poseen un nivel de 5º Primaria y casi todos los integrantes de dicho grupo se ajustan a las características psico-evolutivas propias de su etapa, aunque siempre teniendo en cuenta las diferencias individuales presentes en todo el grupo. Las características más notables del alumnado en esta etapa, que van a determinar de manera definitiva la intervención docente en el aula, de acuerdo a Alonso, M. (2010) son las siguientes:

- En primer lugar, respecto al desarrollo afectivo, esta etapa existe una buena relación alumno-maestro. También se empieza adquirir cierta independencia y autonomía en el trabajo aunque en algunos casos la autonomía hay que trabajarla más a fondo, además van diferenciándose sus intereses necesidades y gustos personales.
- En segundo lugar, lo que concierne al desarrollo psicomotor, se observan ciertos avances que hacen posible explorar las posibilidades motrices, psicomotrices, expresivas y lúdicas.

- En tercer lugar, el desarrollo social, aparecen las primeras relaciones sociales entre los compañeros de manera más autónoma.
- Por último, el desarrollo intelectual, en esta etapa los alumnos son capaces por ellos mismos de reflexionar acerca de su actividad. Asimismo comienzan a dominar el lenguaje verbal.

En conclusión, en esta etapa en la que los niños se encuentran en pleno auge de maduración, es importante un tratamiento adecuado para el posterior desarrollo de su personalidad

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

En esta sección hemos llevado a cabo la planificación de las actividades propuestas en el siguiente proyecto, titulado “EL CAMINO DE LOS VALIENTES”. Para ello, hemos elaborado un cómic con la temática del Camino de Santiago, el cual ha sido totalmente inventado. Puesto que queríamos que los alumnos de ELE se sintieran identificados con las situaciones en las que se encuentran en algún momento los personajes de este cómic. En este proyecto no solo utilizo el recurso del cómic, sino que también se usan unas rutinas de pensamiento para poder llegar a unas conclusiones y que luego los niños las plasmaran en el cómic.

El fin de este proyecto es realizar un gran cómic y exponerlo en el mural del aula, el cual lo confeccionaremos a través de las actividades propuestas. Para posteriormente nuestros alumnos puedan explicarles a las familias el día de la celebración del aprendizaje lo que han aprendido durante este proyecto. Para ello, hemos realizado dos partes:

La primera parte de este proyecto esta propuesta por el docente, tanto los diálogos como los dibujos de las viñetas correspondientes. De modo, que se les presenta el tema sobre el que va a tratar el cómic y a los personajes con los que van a interactuar.

La segunda parte del proyecto va a ser elaborada a través de rutinas de pensamiento y actividades con la utilización del cómic.

OBJETIVOS

1. Adquirir una idea básica de la definición de cómic.
2. Conocer las pautas para la elaboración de este tipo de texto: el cómic.
3. Elaboración de frases sencillas en forma de diálogo.
4. Saber describir, en términos sencillos, aspectos del propio del presente e intercambiar información sobre actividades cotidianas, temas personales, gustos e intereses.
5. Trabajar la comprensión lectora.
6. Estimular la imaginación y creatividad del alumno.
7. Conocer algunas localidades por las que pasa el Camino de Santiago aragonés.
8. Trabajar en grupo aportando información, reflexión,...en cada actividad para la realización del trabajo final.
9. Conocer y utilizar elementos y estrategias Tics para resolver problemas.

METODOLOGÍA UTILIZADA EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA

La metodología en la que me he basado para llevar a cabo esta propuesta educativa es por proyectos. La metodología no solo son los métodos o recursos utilizados para este proyecto sino que como bien dicen Aldana, C. & Núñez, C. (2002) “la metodología es la manera cómo se piensa y organiza el proceso o procesos educativos que vamos a llevar a cabo” (p.30).

En mi caso apuesto por el trabajo de las distintas asignaturas de forma interdisciplinar, esto quiere decir que se trabaja una serie de áreas mediante proyectos. Este caso en concreto lo dedicaremos a Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales y Plástica. Pensamos en las estrategias que aplicaremos así como el aprendizaje cooperativo, puesto que es mucho mejor para la adquisición de los contenidos y que permanezca en los alumnos a largo plazo. Como añade Johnson et al. (1999) El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (p.5). Por lo que en el aula, apostamos porque los alumnos estén sentados en el aula por grupos de trabajo. Esta disposición será en grupos de 3 o 4 personas y que les sea más fácil trabajar. Sabemos que el aprendizaje cooperativo es beneficioso para los alumnos, pero en algunas ocasiones también hemos propuesto actividades de carácter individual.

También son esenciales las rutinas de pensamiento, que explicadas por Marina, J. A. (2012) “con el aprendizaje construimos nuestra memoria y, a partir de ella, pensamos, actuamos, sentimos, inventamos” *Pediatría*, 662.e1-662.e4. De esta manera creemos importante tratar los hábitos, en el aprendizaje de una segunda lengua ya que lo vas interiorizando de manera repetitiva. Potenciar el desarrollo de un pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, la expresión y el ambiente de la clase.

En conclusión, toma gran importancia la participación de toda la comunidad educativa, debemos estar todos unidos para que salga adelante. Si en alguna ocasión hay algún alumno que se equivoca al tomar una opción incorrecta, no pasa nada sino que deben de resolver los problemas creativamente. Y por lo tanto, la capacidad de producir “trabajo mental” no es igual en todas las personas. Esto supone diferencias en la capacidad de atención, de concentración en una tarea, de realizar tareas complejas, de mantener el esfuerzo mental.

Todo lo llevado a cabo durante el proyecto será recogido en el portfolio. El cual posee gran importancia en nuestro aula y como expone MCER, (2002) el *portfolio* permite al individuo registrar y presentar distintos aspectos de su biografía lingüística.

En las horas de proyecto suelen ser después del recreo. Como norma general, antes de empezar un nuevo proyecto se cambian los grupos para que de esta forma todos trabajen con todos, aprendan a convivir y a respetarse los unos a los otros.

Además cada miembro del grupo tendrá un rol que desempeñar a lo largo del proyecto:

- Portavoz: Comunica al resto de sus compañeros las decisiones tomadas por el grupo. Mejorar los diálogos entre los compañeros. Distribuye el uso de la palabra.
- Coordinador: Revisa los materiales del grupo. Coordina y recuerda los tiempos.
- Secretario: Anota las ideas comunes del grupo. Informa del trabajo realizado para que el portavoz lo exponga a la clase.
- Portavoz: Transmite los acuerdos realizados en el grupo. Expone los trabajos del grupo.

Cuando el grupo esté conformado realizarán, en el portfolio, una presentación individual y grupal. También realizarán un compromiso, en el que escribirán lo que vayan a llevar a cabo en el proyecto (hablar menos, ayudar a mis compañeros, estudiar más...) y lo firmarán todos los miembros del grupo.

La decoración del aula cobra gran importancia. Las paredes, el suelo, los pasillos e incluso el techo estarán completamente decorados con lo que van trabajando día a día.

Esto tiene la función de recordarles lo que trabajan en todo momento con un simple vistazo y apreciar todo lo aprendido. Además esta forma de trabajar motiva mucho, ya que es divertida la confección del decorado, aunque también muy costosa. Esta decoración la cambian cada proyecto.

En ella exponen todas las rutinas de pensamiento, puerta de entrada, metacogniciones, dianas de evaluación, curiosidades,...

Al finalizar el proyecto se realiza el día de la celebración del aprendizaje. Los familiares de los niños acuden al centro donde podrán comprobar lo que han aprendido.

TEMPORALIZACIÓN

El proyecto consta del 18 de Abril al 23 de Mayo

Nº de horas/semana: 8 h/ semana.

Las horas semanales junto al horario semanal, señalando los días y las horas en los que desarrollaremos el proyecto:

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	Ed. Física	Lengua	Lengua	Lengua	Tutoría
10:00/11:00	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Inglés
11:00/12:00	Inglés	Música	C. Naturales	Ed. Física	Matemáticas
RECREO					
12:30/13:30	Lengua	C. Sociales	Plástica	C. Sociales	Lengua
13:30/14:30	Religión	C. Naturales	Inglés	C. Naturales	Religión

(*) Las horas marcadas de verde corresponden con las horas de proyecto.

TÍTULO PROYECTO

EL CAMINO DE LOS VALIENTES

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿QUÉ SABEMOS SOBRE LOS CÓMICS?

2. EL CAMINO DE SANTIAGO

3. CONOCEMOS DIFERENTES LOCALIDADES

CONTENIDOS

¿QUÉ QUIERO QUE COMPENDAN?
(Contenidos a trabajar desde diferentes áreas)

➤ LENGUA

- Estrategias y normas que se rigen a la expresión escrita para narraciones y descripciones de sucesos en presente.
- Elaboración de frases sencillas.
- Comprensión lectora.
- Experimentación con el vocabulario propuesto en el proyecto.
- Situaciones cotidianas o espontaneas en las que los alumnos deben de saber desenvolverse
- Uso de diferentes tipos de palabra: sustantivo, artículo.
- Utilización de las tecnologías de la Información y la Comunicación como instrumento de aprendizaje en tareas sencillas.

➤ **CCSS:**

- El camino de Santiago: ruta histórica aragonesa y cultural.
- Cambios de costumbres según las localidades a lo largo del camino.

➤ **PLÁSTICA:**

- Trabajar la creatividad e imaginación del alumnos para la elaboración de secuencias del cómic.
- La composición plástica y visual. Aplicación de estrategias creativas, responsabilidad en el trabajo cooperativo, establecimiento de momentos de revisión, respeto a las aportaciones de los demás y resolución de las discrepancias con argumentos.

TAREAS/ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

0. CONOCEMOS NUESTRO PUEBLO
1. COMIENZA LA AVENTURA
2. ENCONTRAMOS EL ESCUDO

COMPETENCIAS GENERALES

En el proyecto propuesto de ELE, según (MCER, 2002) exponemos las competencias generales del individuo en relación con lo que queremos que entrenen los alumnos:

CONOCIMIENTO DECLARATIVO (SABER)

El conocimiento del mundo

- Conocer el mundo, y adquisición de la lengua que se habla en el país donde vamos a trabajar

El conocimiento sociocultural

- Conocer la cultura de la comunidad o comunidades las cuales vamos a estudiar.
- Conocimiento de la vida cotidiana: comida bebida...
- Relaciones personales.

La consciencia intercultural

- Comprensión de la relación entre el «mundo de origen» y el «mundo de la comunidad objeto de estudio» (similitudes y diferencias) que producen la diversidad regional y social en ambos mundos.

LAS DESTREZAS Y LAS HABILIDADES (SABER HACER)

Las destrezas y las habilidades prácticas

- Destrezas sociales: la capacidad de comportarse de la forma esperada, siempre que los foráneos, y en especial los extranjeros, lo consideren apropiado.
- Destrezas de la vida: la capacidad de llevar a cabo con eficacia las acciones rutinarias que se requieren en la vida diaria (bañarse, vestirse, pasear, cocinar, comer, etc.).
- Destrezas de ocio: la capacidad de realizar con eficacia las acciones necesarias para las actividades de ocio; por ejemplo: Artes (pintura, escultura) Trabajos manuales.

Las destrezas y las habilidades interculturales

- La capacidad de relacionar entre sí la cultura de origen y la cultura extranjera.
- La sensibilidad cultural y la capacidad de establecer contacto con personas de otras culturas.
- La capacidad de saber resolver con eficacia los malentendidos interculturales y las situaciones conflictivas.
- La capacidad de superar relaciones estereotipadas.

LA COMPETENCIA «EXISTENCIAL» (SABER SER)

La actividad de los alumnos no sólo se ve afectada por sus conocimientos, su comprensión y sus destrezas, sino también por factores individuales relacionados con su personalidad y caracterizados por las actitudes, las motivaciones, los valores, las creencias, los estilos cognitivos y los tipos de personalidad que contribuyen a su identidad personal.

LA CAPACIDAD DE APRENDER (SABER APRENDER)

La reflexión sobre el sistema de la lengua y la comunicación

La sensibilidad hacia el uso de la lengua, que supone el conocimiento y la comprensión de los principios que se utilizan las lenguas, permite asimilar la nueva experiencia y que

se acepte. De ese modo, la nueva lengua se puede aprender y utilizar con mayor facilidad, lo cual a menudo se considera normal y «natural».

Las destrezas de estudio

- Mantener la atención sobre la información presentada.
- Comprender la intención de la tarea propuesta.
- Colaborar con eficacia en parejas y en grupos de trabajo.
- Hacer un uso de la lengua aprendida.
- La capacidad de utilizar materiales disponibles para el aprendizaje independiente.
- La capacidad de organizar y utilizar materiales para el aprendizaje autodirigido.
- La capacidad de aprender con eficacia, partiendo de la observación directa de los acontecimientos de comunicación y de la participación en ellos mediante el desarrollo de destrezas de descubrimiento.

Las destrezas heurísticas (de descubrimiento y análisis)

- La capacidad que tiene el alumno de adaptarse a la nueva experiencia.
- La capacidad que tiene el alumno de encontrar, comprender y, si es necesario, transmitir nueva información.
- La capacidad de utilizar nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS COMUNICATIVA DE LA LENGUA

Las competencias que queremos que entretén nuestros alumnos en este proyecto de una manera más específica según a las competencias comunicativas de la lengua, (MCER, 2002) y las cuales son:

LAS COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS GENERAL

Un repertorio de elementos lingüísticos básicos que le permite abordar situaciones cotidianas con un contenido predecible, aunque generalmente tiene que adaptar el mensaje y buscar palabras.

Competencia léxica.

- Tiene suficiente vocabulario para desenvolverse en actividades habituales y en transacciones cotidianas que comprenden situaciones y temas conocidos

- Domina un limitado repertorio relativo a necesidades concretas y cotidianas.

Competencia gramatical.

- Utiliza algunas estructuras sencillas correctamente, pero sigue cometiendo errores básicos sistemáticamente. Sin embargo, suele quedar claro lo que intenta decir.

Competencia semántica.

- La semántica gramatical trata el significado de los elementos, las categorías, las estructuras y los procesos gramaticales

Competencia ortográfica.

- Conoce los signos de puntuación (el punto) y sus normas de uso. También conoce las formas de las letras en sus modalidades, tanto mayúsculas como minúsculas

Competencia ortoépica.

- Copia oraciones cortas a asuntos cotidianos. Escribe con razonable corrección palabras cortas que utiliza normalmente al hablar.

LAS COMPETENCIAS SOCIOLINGÜÍSTICAS.

Se desenvuelve en las relaciones sociales con sencillez pero con eficacia, utilizando las expresiones más sencillas y habituales y siguiendo fórmulas básicas. Intercambios sociales muy breves utilizando fórmulas cotidianas de saludo. Sabe cómo realizar y responder a invitaciones y sugerencias, pedir y aceptar disculpas, etc.

Los marcadores lingüísticos de relaciones sociales

- Uso y elección del saludo: Al llegar a un sitio; por ejemplo: Hola, buenos días...
- Presentaciones; por ejemplo: Encantado, ¿cómo estás?...
- Despedidas; por ejemplo: Adiós, hasta luego, hasta mañana...
- Uso y elección de formas de tratamiento: Informal; por ejemplo: Juan, Susana, sólo el nombre de pila.

Las normas de cortesía

- Uso apropiado de «por favor», «gracias» etc

Las expresiones de sabiduría popular

El conocimiento de esta sabiduría popular.

- Adivinanzas.

Diferencias de registro

- Diferencias sistemáticas entre las variedades de la lengua utilizadas en distintos contextos.
- Neutral, por ejemplo: ¿Podemos comenzar?
- Informal, por ejemplo: ¡Venga! ¿Empezamos ya, o qué?

LAS COMPETENCIAS PRAGMÁTICAS

Flexibilidad

- Adapta frases sencillas, bien ensayadas y memorizadas, a circunstancias particulares mediante una sustitución léxica limitada.

Desarrollo de descripciones y narraciones

- Cuenta historias o describe algo con la ayuda de una lista sencilla de elementos.

Coherencia

- Utiliza los conectores más frecuentes para enlazar oraciones simples con el fin de contar una historia o de describir mediante una sencilla enumeración de elementos.

FEED-BACK

Proponemos actividades de retroalimentación dentro del proyecto. Mecanismos y acciones que nos permitan mejorar el proceso a través de preguntas, evaluaciones,... que nos permita replantearnos el proceso del proyecto y reforcemos los aspectos necesarios para conseguir un mejor resultado.

ADECUACIÓN A LA DIVERSIDAD

Estamos ante una clase que se están aprendiendo una lengua extranjera la cual no es su lengua materna, por lo que todas las actividades están adecuadas al nivel que les corresponde a los alumnos. Puesto que como he comentado anteriormente todos los alumnos presentan las mismas dificultades aunque se atenderá de manera más profunda aquellos alumnos que tengan más dificultad de aprendizaje.

Se llevarán a cabo las siguientes medidas:

- Tareas de diferente dificultad según las necesidades de los alumnos.
- Utilización de los alumnos ayuda.

RECURSOS/ ALIANZAS

- Recursos fotocopiables, con actividades de refuerzo, ampliación, talleres de refuerzo y evaluación. Cómic tanto antiguos como actuales, papel A3 y A4, cartulina, colores, rotuladores, tijeras, goma eva, temperas.
- Porfolio del alumno.
- Tics, en alguna ocasión vamos a utilizar alguna página web en las que puedes elaborar tu propio cómic, secuencia o viñetas sueltas.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN.

La evaluación no es como a la que estamos acostumbrados. Es una metodología de innovación educativa basada en los proyectos.

Las tareas que los alumnos se llevarán para casa serán únicamente trabajos de investigación o repaso de los contenidos. Se valorará mucho la evolución, el esfuerzo, el comportamiento, el interés, la creatividad, la limpieza, el porfolio, la celebración del día del aprendizaje... y todo ello conformará la nota.

Todo lo que se trabaja en el aula es recogido en un porfolio. Este porfolio será evaluado con códigos de corrección:

- **F** → Fortaleza
- **PM** → Piensa y mejora
- **OP** → Orgulloso de tu presentación
- **I** → Independiente **A** → Con ayuda

Para autoevaluarse suelen utilizar dianas, pódiums, semáforos... son herramientas en las que se puntúan su forma de trabajar. Existen diferentes aspectos: sobre el trabajo en grupo, sobre el proyecto en general...

Algo que tiene mucha importancia para guiar a los profesores son las metacogniciones. Se hace una en el inicio del proyecto, otra en el medio y por último en el final. Los niños escriben qué es lo que esperan del proyecto, si les está gustando, qué dificultades tienen, qué es lo que les gustaría aprender más, lo que han aprendido como lo aplicarían en un futuro...

Como he citado anteriormente, al finalizar el proyecto se realiza el día de la celebración del aprendizaje. Los familiares de los niños acuden al centro donde podrán apreciar lo que han aprendido. Será este día les leeremos a las familias nuestro cómic *El camino de los valientes* y posteriormente les enseñaremos todas las actividades que hemos realizado que estarán tanto en el portfolio como en la clase expuestas.

¿CÓMO VOY A EVALUAR? Herramientas/ Evidencias para el Portfolio	¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?	TAREAS/ACTIVIDADES	DÍA
Tarea 0: CONOCEMOS NUESTRO PUEBLO			
Desafío inicial Reflexión en el portfolio sobre el desafío. Puerta de entrada Observación directa	Describe y comprende el concepto de medio natural. Muestra autonomía a la hora de exponer sus ideas sobre el tema del desafío.	Desafío inicial: en el aula, decorada con diferentes portadas, viñetas... de cómics por el suelo, en donde los alumnos también están sentados alrededor de las fotocopias. La profesora empieza preguntando para hacer un debate sobre lo expuesto en el suelo y así poder llegar a la conclusión común sobre lo que va a tratar nuestro proyecto, conocer las principales características de los cómics. Por ejemplo: el cómic está dividido en viñetas, los	18 ABRIL

		<p>personajes hablan en bocadillos o globos...</p> <p>Reflexión sobre el desafío pequeña redacción sobre lo visto en el desafío. De esta manera los alumnos se expresan con algo que acaban de experimentar.</p> <p>Puerta de entrada es una serie de preguntas sobre el desafío. De esta manera sabemos si han estado atentos e involucrados.</p>	
	<p>Acepta y conoce su rol.</p> <p>Expone ideas claras sobre el tema del proyecto.</p>	<p>Plan de equipo</p> <p>Reparto de roles cada miembro del grupo tendrá un rol que desempeñar a lo largo del proyecto y aquí es donde se los reparten dialogando entre los miembros del equipo.</p> <p>Presentación de hilos conductores</p>	19 ABRIL
	<p>Expone sus ideas con claridad</p> <p>Acepta sus debilidades con normalidad.</p> <p>Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones.</p>	<p>Metacognición Inicial los alumnos deben de completar unas preguntas al principio del proyecto. Y así conocer sus inquietudes, tanto lo que les gustaría aprender como las dificultades que creen que van a tener.</p> <p>Reflexión y puesta en común</p>	20 ABRIL
Tarea 1: COMIENZA LA AVENTURA			
Lectura compartida	Muestra atención en la	1. A Lectura compartida	

Observación directa	lectura de la primera parte de nuestro proyecto de cómic.	lectura en voz alta entre todos de la primera parte del cómic, puesto que como ya he explicado anteriormente está parte es la que hemos propuesto para que los alumnos conozcan el tema que vamos a tratar en el cómic. Pretendiendo que los alumnos se pongan en situación para que posteriormente puedan elaborar las actividades propuestas.	25 ABRIL
Plantilla rota	Muestra conductas de respeto hacia sus compañeros.		
Diana de coevaluación	Acepta las posibles debilidades encontradas en la actividad cooperativa.		
		<p>1. B Plantilla rota sobre una serie de viñetas.</p> <p>➤ Autoevaluación de cooperativo</p>	

Tarea 2: ¡QUÉ DIFERENTE ERES!

Problema- solución.	Sabe expresar de manera escrita una solución coherente antes el problema propuesto por el cómic.	2. A Problema –solución los protagonistas del cómic deciden comenzar el camino pero cuando salen a la calle está nevando. ¿Qué pueden hacer para solucionarlo? Los alumnos tienen que dar tres soluciones. Por ejemplo: ir a una tienda a comprar unas raquetas para la nieve. Posteriormente la solución elegida deberán ponerlo en la viñeta correspondiente.	26 ABRIL
Puesta en común.			
Problema-Solución en forma de cómic.	Muestra autonomía a la hora de exponer sus ideas.		
	Muestra conductas de respeto hacia sus compañeros.		

		<p>➤ Puesta en común exponemos a nuestros compañeros de equipo las soluciones que hemos propuesto de manera individual. Una vez que han expuesto las tres soluciones, entre todo el equipo elegirán la solución que más les haya gustado.</p> <p>2. B Problema- Solución en forma de cómic por equipos de trabajo trasladaran la solución ganadora a las viñetas propuestas. Tendrán que tanto que escribir diálogos como dibujar la viñeta.</p>	
Yo escribo tu dibujas.	Trabaja la elaboración de los dibujos de manera creativa.	2. C Yo escribo tu dibujas de manera individual los alumnos dibujaran las viñetas planteadas. Los dibujos deben de tener relación con los globos escritos.	27 ABRIL
Cantamos a ritmo folclórico. Escribir diálogo.	Muestra interés por conocer la cultura rural y canta de manera oral la canción propuesta. Observación directa Escriben los diálogos, de manera que muestran una	2. D Cantamos a ritmo de folclore a lo largo de la historia del cómic les propone a los alumnos cantar el estribillo de una canción popular de la localidad en la que se encuentran, la cual cantaremos entre toda la clase. Y	2 MAYO

	<p>evolución e incluso sin mostrar dificultades.</p>	<p>posteriormente redondear los sustantivos encontrados en el estribillo.</p> <p>2. E Escribir diálogo ellos deben de elaborar los bocadillos de los dibujos que hemos elegido. Son diálogos muy sencillos, para que les ayuden a encontrar el escudo familiar. Haciendo que recuerden las características del cómic que expusimos el principio del proyecto.</p>	
<p>Reloj de citas</p>	<p>Saber trabajar de forma cooperativa y elaboración de las viñetas asignadas. Buena utilización del tiempo verbal en presente.</p>	<p>Reloj de citas en esta actividad se dibujan un reloj con las 12, 3, 6, 9 horas, en dichas horas ponen el nombre del compañero con el que quieran quedar. La profesora dice anuncia en voz alta las 12 y cada alumno se va con aquel compañero que ha quedado, con ese compañero se debe de poner de acuerdo en hacer los diálogos y dibujos pertinentes de la 1 viñeta. Al cabo de un rato la profesora anuncia que el tiempo se ha acabado y anuncia la hora siguiente. Y de esta manera se van completando las viñetas, pero la elaboración de estas viñetas deben de seguir unos pasos:</p>	<p>3 MAYO</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Los personajes siguen con el camino de Santiago y la localidad que deben de tratar en esta actividad es Logroño. • Debe de aparecer la famosa calle Laurel de Logroño • Los personajes tienen que conseguir un trozo de escudo 	
Completando huecos	Una buena elección de marcadores lingüísticos de relaciones sociales.	2. G Completando huecos este es un pequeño ejercicio en donde tienen que completar los huecos del diálogo. En este diálogo tienen que utilizar adecuadamente los marcadores lingüísticos de relaciones sociales correctamente. Como pueden ser: saludo, despedida, presentaciones...	8 MAYO
TAREA 3: ENCONTRAMOS EL ESCUDO			
Metacognición media. El enigma perdido. Trabajo de investigación.	Expone sus ideas con claridad. Acepta sus debilidades con normalidad. Observación directa Muestran interés y colaboran con el trabajo de investigación.	Metacognición media como en la metacognición inicial esta actividad también consta una serie de preguntas que los alumnos contestaran a mitad del proyecto. Y así poder percibir las dificultades presentadas en los alumnos y	9 MAYO

		<p>modificarlas para un mejor entendimiento de lo que estamos trabajando durante el proyecto.</p> <p>3. A El enigma perdido esta actividad es un juego para potenciar la creatividad y a motivación dentro del aula. Deben de observar por equipos de trabajo la imagen y ver el animal escondido en una cueva.</p> <p>3. B Investigamos como en la actividad vamos a potenciar la motivación, creatividad y participación de nuestros alumnos a través trabajo de investigación. Que se realizara de forma individual sobre enigmas o adivinanzas populares que tengan relación con la zona en donde se encuentran en estos momentos los personajes de nuestro cómic. Esta actividad se enviará como trabajo para casa, y al día siguiente la expondrán en clase al resto de sus compañeros.</p>	
<p>Ordenando frases.</p> <p>Dibujo “libre”</p>	<p>Identificar el orden de las frases según en cómo están colocados los bocadillos y de los dibujos de las viñetas.</p>	<p>3. C Ordenando frases debajo de las viñetas aparecen unos globos o bocadillos que contienen unas frases. Los alumnos por grupos de trabajo</p>	

	Trabaja la elaboración de los dibujos de manera creativa.	deben de ordenar los bocadillos de manera correcta, siguiendo el orden de los dibujos. 3. D Dibujo “libre” esta actividad consiste en dibujar de manera individual el lugar en donde los personajes encuentran el siguiente trozo del escudo familiar. Pero tienen que tener en cuenta que los personajes se encuentran en el claustro de la catedral de Burgos.	10 MAYO
El camino correcto. Lista de la compra.	Reflexión sobre la prioridad de los artículos de farmacia que se necesitan en ese momento. Creatividad en la elaboración de la lista para la compra.	3. E El camino correcto actividad individual en donde tendrán que marcar el camino correcto para que los personajes lleguen hasta el albergue y que puedan conseguir otro trozo de escudo. 3. F Lista de la compra tienen un pequeño problema a lo largo del camino y deben de acercarse a una farmacia a comprar lo que necesitan. Los alumnos deben de elaborar la lista con las pautas dadas por los personajes.	11 MAYO
Coherencia en las frases Como nos curamos		3. G Coherencia en las frases En el diálogo de estas viñetas tienen que observar muy bien los artículos que aparecen. Puesto que estos artículos	12 MAYO

		<p>deben de tener coherencia con el resto de la frase, si no es así, deben de corregirlo de manera individual.</p> <p>➤ Como nos curamos esta serie de viñetas propuestas para hoy tienen relación con la del día anterior. Para esta actividad los alumnos tienen que ayudar a los personajes a curarse. De manera que deben de escribir todos los pasos para curar las ampollas que tienen en los pies. Es muy importante que se acuerden de los nombres de los medicamentos que pusieron en lista de la compra realizada el día anterior. Esta actividad será llevada a cabo por equipos de trabajo.</p>	
Descripción de viñetas		<p>3. H Descripción de viñetas De manera individual, observaran las cuatro viñetas y tendrán que describir lo observado en el portfolio.</p>	15 MAYO
Lectura compartida	Observación directa	Lectura compartida	16

<p>Plantilla rota</p> <p>Diana de coevaluación</p>	<p>Muestra atención en la lectura</p> <p>Muestra conductas de respeto hacia sus compañeros.</p> <p>Acepta las posibles debilidades encontradas en la actividad cooperativa</p>	<p>3. I Plantilla rota por quipos de trabajo ayudan a los personajes a montar el mecanismo roto del reloj de la plaza del ayuntamiento de Astorga para que vuelva a funcionar y a cambio consigan otro trozo del escudo. Como ya he comentado esta actividad consiste en hacer un puzle</p> <p>➤ Autoevaluación de cooperativo</p>	<p>MAYO</p>
<p>Folio giratorio</p>	<p>Acepta la elaboración de esta secuencia de manera cooperativa.</p> <p>Organización dentro del grupo para llevarlo a cabo de una manera más rápida y sencilla.</p> <p>Expresión escrita de manera correcta</p>	<p>3. K Folio giratorio Para finalizar la historia de nuestro cómic con los grupos de trabajo van a hacer las últimas viñetas de manera libre. En donde deben de elegir tanto los dibujos de las viñetas como el diálogo. En este caso, uno de los integrantes del grupo será quien comience a dibujar o a escribir durante un tiempo y cuando el docente diga: ¡CAMBIO!, le pasamos el folio a nuestro compañero de la derecha para que siga. El alumno que sigue dibujando o escribiendo tendrá de seguir con lo que su compañero haya dejado a medias y así hasta terminar las todas de viñetas propuestas.</p>	<p>17</p> <p>MAYO</p>

Lectura compartida C.S.I		Lectura compartida 3. L C.S.I sobre lo que han aprendido.	18 MAYO
Metacognición final	Expone sus ideas con claridad. Acepta sus debilidades con normalidad.	Metacognición final como en la metacognición inicial y media esta actividad también consta una serie de preguntas que los alumnos contestaran al final del proyecto. Y así poder percibir las dificultades que se les han presentado, lo que han aprendido y para que lo van aplicar en un futuro, que hemos trabajado durante el proyecto.	19 MAYO
Producto final Preparación para la celebración		Producto final con todas estas actividades propuestas y realizadas por nuestros alumnos lo que hemos querido llevar a cabo es un gran cómic para exponerlo en el mural del aula y así continuar con la historia del cómic. Con esto pretendemos que los alumnos expliquen a sus familias el día de la celebración lo aprendido durante este proyecto. Preparación para la celebración	22 MAYO
		CELEBRACIÓN DEL APRENDIZAJE	23 MAYO

ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL PROYECTO

La metodología de trabajo por proyectos trata de adaptarse a los cambios que se producen constantemente en la sociedad, plantea una forma de aprendizaje y desarrollo más significativa y personal. Se trata de una enseñanza interdisciplinar, integrando en un mismo proyecto contenidos de diferentes asignaturas.

Es un método de innovación, en el que la comunidad educativa debe tener ganas e ilusión y actuar de forma conjunta. Para conseguir que funcione se debe ir paso a paso, es algo nuevo en nuestra educación y debemos mejorar día tras día.

Los proyectos se llevan a cabo a través de rutinas de pensamiento, destrezas, metacogniciones y autoevaluaciones que ayudan a nuestros alumnos a aprender a pensar, a ser crítico consigo mismo, a saber lo que tienen que mejorar, a ser seguros de sí mismos, el trabajo cooperativo... son aspectos esenciales para su futuro.

El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje. Con esta metodología pretendemos impulsar en el alumno interés, creatividad, manipulación de contenido e información y una búsqueda de conocimiento en la que el niño sea el descubridor de su aprendizaje. El profesor solo actuará como un guía que acompaña al alumno en su proceso de aprendizaje y en la construcción de su conocimiento.

La colaboración y la cooperación entre los alumnos son fundamentales y ayuda a desarrollar empatía, respeto, diálogo y, en definitiva, saber convivir con todos los compañeros. Desarrolla valores positivos con el resto de niños. Además, el aporte de cada miembro del grupo complementa y enriquece al resto.

Toda el aula está decorada con tareas realizadas sobre el proyecto, lo que provoca que las aulas motiven a los niños. Les ayuda a los niños a recordar y les inspira mucho.

Despierta su curiosidad, creatividad y sus ganas de aprender e investigar. El trabajo del profesorado es mucho más costoso ya que deben decorar las paredes, los pasillos... y eso conlleva mucho tiempo.

Las notas numéricas no deben tener tanta importancia en estos proyectos, sino que se valora el esfuerzo, el interés, la evolución... No todos los niños tienen la misma capacidad, por lo que no podemos pedirles a todos lo mismo.

La profesión de educador no es una tarea fácil. Nuestra misión es hacer que los niños despierten esas inquietudes y curiosidad que les rodea.

CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES.

Al comienzo de esta investigación, valoramos el cómic como recurso en las aulas de ELE. Como principal objetivo reivindicar la importancia del cómic en Primaria, la falta de interés y la escasez de dicho material en los manuales que permite fomentar los hábitos lectores.

Hemos podido apreciar, el cómic proviene de un potencial vehículo de comunicación, como reflejo de la sociedad y de la cultura, donde permiten apreciar al estudiante la cultura visual que domina la sociedad actual, todo ello a través de la interculturalidad.

El cómic no solo se trata de un material artístico y potencialmente innovador, motivador y familiar para el alumno, sino que tiene la función ilustrativa de la imagen proporciona un apoyo extralingüístico facilitando a los niños la adquisición de contenidos léxico-gramaticales y culturales, puesto que se percibe el reflejo habla y el sentimiento afectivo de dicha historieta contada en los cómics. Los cómics forman parte de nuestra vida cotidiana, con lo cual incorporarlos en el aula, debido a su motivación incorporada que llevara a un aprendizaje más efectivo.

Además de estos aspectos mencionados también debemos que tener en cuenta el humor y lo lúdico que son dos factores con los que cuenta el cómic para llevar a cabo un aprendizaje significativo y cooperativo en los alumnos.

Aprendizaje que al cual le hemos dado gran importancia en la propuesta didáctica propuesta anteriormente, ya que es fundamental para asimilar los contenidos. El alumno es el principal protagonista, es quien crea su propio aprendizaje. Con un cambio en la metodología tradicional, fomentando las rutinas de pensamiento, la motivación, creatividad, manipulación del interés creado por el alumno, actividades de cooperativo

intensificando las relaciones personales entre los compañeros. Con las actividades de cooperativo hemos pretendido conseguir potenciar el dialogo, respeto, llegar a una conclusión común a través del respeto y desarrollar valores positivos entre los compañeros.

Como expone Alonso, M (2013) Una vez finalizada dicha propuesta de trabajo podemos decir que el uso del cómic en el aula puede resultar un recurso muy potente, aunque todavía poco explotado, que apenas se conoce en su totalidad. Aunque con el trabajo de todos, el cómic encontrará el hueco que se merece y no como moda pasajera o lectura superficial portadora.

Pero sí que es cierto que en el ámbito educativo, podría ser una herramienta muy útil para trabajar diversos contenidos de las distintas materias como por ejemplo creatividad, iniciación a la lectura, así como para introducir al alumnado gran parte del patrimonio cultural y artístico a su disposición.

REFERENCIAS.

Aldana, C., & Núñez, C. (2002). Educación popular y los formadores políticos. *Cuadernos de formación para la práctica democrática*, 3, 10-28. (Consultado 18 de Mayo 2017)

Aparici, R. (1992). *El cómic y la fotonovela*. (Consultado 18 de Mayo 2017). Ediciones de la torre.

Arnold, J. (2000). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Colección Cambridge de didáctica de lenguas. (Consultado 17 de Mayo 2017)

Ayala, J. L. C. L., & Olivares, C. M. (1987). *Utilización didáctica del cómic en el área de la lengua*. Actas y simposios: innovación en la enseñanza de la lengua y la literatura, 107. (Consultado 17 de Mayo 2017)

Consejo de Europa, (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (Consultado 17 de Mayo 2017)

Fuentes, G. V. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus SL. (Consultado 18 Mayo 2017)

Instituto cervantes, (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes*. Madrid, Instituto Cervantes: Biblioteca Nueva. (Consultado 18 Mayo 2017)

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós. (Consultado 17 de Mayo 2017)

Marina, J. A & Marina, E. (2013) *El aprendizaje de la creatividad*. Ariel (Consultado 5 de Junio 2017)

Rebollo, T. L. (1990). *El lenguaje del cómic*. Didáctica. Lengua y Literatura, 2, 141. (Consultado 18 de Mayo 2017)

RECURSOS ELECTRONICOS

Alonso, M. (2010). *El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica*. Universidad Nebrija, Madrid. <https://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf> (Consultado 5 de Junio 2017)

Aragonés, J. P. (1995). *Aprender a narrar con el cómic*. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (5), 73-79. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/636285.pdf> (Consultado 17 de Mayo de 2017)

Jiménez, M. (2014). *El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria. Una propuesta didáctica*. <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr...4cd8.../2014-bv-15-02migarciamartinez-pdf>. (Consultado 5 de Junio 2017)

Larrea, T. P. V. (2014) *El noveno arte en el aula de ele: el cómic como recurso en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas*. Actas de las VI Jornadas de Formación para Profesores de Español en Chipre., 6. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/581230.pdf> (Consultado 17 de Mayo 2017)

Lázaro, G. F. (2014). *Enseñanza-aprendizaje de las colocaciones en nivel inicial (A1-A2)*. MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (19), 6.

http://marcoele.com/descargas/19/fernandez-colocaciones_a1_a2.pdf (Consultado 19 de Mayo 2017)

Marina, J. A. (2012). *Los hábitos, clave del aprendizaje*. PEDIATRÍA, 662, e1.
<https://www.pediatriaintegral.es/numeros...2012-10/los-habitos-clave-del-aprendizaje/>
(Consultado 5 de Junio 2017)

Real academia española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.).
<http://dle.rae.es/?w=diccionario> (Consultado 17 de Mayo 2017)

Rodríguez, V. G. (2005). A la lengua con humor: un ejemplo práctico a través de los cómics. *La competencia pragmática y la enseñanza del español como lengua extranjera*. Actas del XVI Congreso Internacional de ÁSELE (pp. 343-352).
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0343.pdf
(Consultado 18 de Mayo 2017)

ANEXOS.

I. ACTIVIDADES DEL PROYECTO PROPUESTO.

- LEYENDA ICONOS EXPLICATIVOS DE ENUNCADOS:



Escribir



Buscar información en soportes digitales (Internet)



Dibujar y colorear



Pensar



Cantar



Observar



Pegar



Lectura compartida

- ACLARACIONES SOBRE EL PROYECTO

- o Para poder desarrollar este proyecto, hemos propuesto una serie de actividades para nuestros alumnos, dentro de estas actividades podemos ver gran variedad debido a la

forma en que vamos a realizarlas. Ya que hay ejercicios de forma individual, en grupos de trabajo y en gran grupo.

Por ello, se nos presenta una pequeña desventaja puesto que nuestro objetivo principal es realizar entre todos los alumnos un gran cómic en el mural del aula. Para solucionar esta pequeña desventaja hemos considerado conveniente, que las actividades tanto individuales como en grupo de trabajo, que sean expuestas en el mural tienen que ser por consenso dialogado de todos nuestros alumnos. Es decir, hacer una puesta en común y llegar a una conclusión. Con la condición de que se haya expuesto en el mural una actividad en grupo de cada equipo.

El resto de los ejercicios que no sean expuestos en el mural, serán pegados en el portfolio. De manera que cada alumno tenga recogido todo lo trabajado en este proyecto.

El camino de los valientes



¡Comenzamos proyecto! En primer lugar os voy a exponer el desafío inicial en donde vosotros deberéis adivinar el material con el que vamos a trabajar a lo largo de todo el

proyecto.

¡Así que nos pongámonos manos a la obra!





Una vez que habéis observado durante un tiempo estas imágenes, vamos hacer una puesta en común y así poder llegar a una conclusión común. Para llegar a la conclusión os voy hacer una serie de preguntas para comenzar el debate aunque vosotros también debéis aportar vuestra opinión e incluso proponer preguntas.

- ¿Qué pensáis que vamos a trabajar durante este proyecto?
- ¿Qué características comunes tienen estos cómics?
- Cuando los personajes hablan lo hacen de una manera concreta ¿Alguien sabe cómo se llama ese recurso?
- ¿Sabéis que son las viñetas?

Antes de empezar con unas actividades en el portfolio, os tenéis que repartir de manera organizada y dialogando los roles de vuestro equipo. Después completar la ficha y colorear.

LOS ROLES EN NUESTRO EQUIPO



- **PORTAVOZ:**
- **SECRETARIO:**
- **COORDINADOR:**
- **REVISOR:**

1. A Una vez que os habéis repartido los roles de equipo, vais a realizar en el Portfolio una reflexión individual sobre el desafío inicial.

1. B Completar las preguntas de la puerta de entrada sobre el desafío inicial que hemos visto anteriormente.

PUERTA DE ENTRADA

1. ¿Qué tipos de cómic había en el suelo? ¿Son actuales o antiguos?
2. ¿A través de que se expresan los personajes?
3. ¿Cómo se evocan los ruidos de la realidad en los cómics?



¡Muy bien chicos! Ya sabemos con qué material vamos a trabajar a lo largo de este proyecto. Ahora solo nos falta saber el tema, y para ello debemos comenzar con las tareas.

TAREA 1: COMIENZA LA AVENTURA

Como ya sabéis vamos a trabajar con el cómic y con ello a elaborar un gran cómic entre todos, el cual lo expondremos en el mural del aula y así conseguir una historia de manera grupal. Para ello vamos a elaborar una serie de actividades tanto de forma guiada como de forma “libre” que nos ayuden a confeccionar nuestra historia. Es muy importante que os sintáis a fines con estas actividades para conseguir una serie de conceptos y que tengáis capacidad crítica ya que en ocasiones vosotros seréis quienes tengáis que decidir.

1. A Ya hemos elaborado el título de la tarea 1. Ahora completar las preguntas de la Metacognición inicial, una vez que termines de contestar a las preguntas, pegáis la hoja en el portfolio.



METACOGNICIÓN INICIAL

**1. B ¡Lectura
compartida!
Leeremos
toda la clase
primera parte
cómico, en**

¿QUÉ DIFICULTADES VAS A TENER?

¿QUÉ TE GUSTARÍA APREDER?

¿CÓMO CREES QUE LO VAS HACER?

**entre
la
del
donde**

averiguaremos el tema del que tratara nuestro cómic.

EL CAMINO DE LOS VALIENTES





TRASCURRE EL 2015 EN UNA CLINICA DE MANCHERTER. EN DONDE SE ENCUENTRA UNA MUJER DE PROCEDENCIA ESPAÑOLA EN LOS ULTIMOS MOMENTOS DE VIDA. JUSTO ANTES DE MORIR LE CONFIESA A SUS DOS HIJOS, EL SUEÑO DE TODA SU VIDA. HACER EL CAMINO DE SANTIAGO ARAGONÉS DESDE VILLANUA, PUEBLO QUE LA VIO NACER. DESDE ESE MOMENTO SUS HIJOS DECIDIERON QUE TENÍAN QUE CUMPLIR EL SUEÑO DE SU MADRE.







1. C ¡Genial! Ya sabemos cuál es el tema. En grupos de trabajo en los que estáis colocados elaboramos la platilla rota. Consiste en hacer un puzle con las fichas que os voy a dar para saber cómo continúa la historia. Estas son las fichas las tenéis que pegar en el portfolio.



- Rellenar tanto la autoevaluación como la coevaluación sobre la platilla rota, según lo que vosotros creáis.

TRABAJO EN GRUPO
NOMBRE:

DIANAS DE AUTO Y COEVALUACIÓN

		<p>A. Respeto el turno de palabra.</p> <p>B. Aporto ideas al grupo.</p> <p>C. Respeto el tono de voz.</p> <p>D. Hago mis tareas en el grupo.</p>
<p>A. Respeto el turno de palabra.</p> <p>B. Aporta ideas al Grupo.</p> <p>C. Respeto el tono de voz.</p> <p>D. Hace sus tareas en el grupo.</p>		
NOMBRE:	NOMBRE:	NOMBRE:

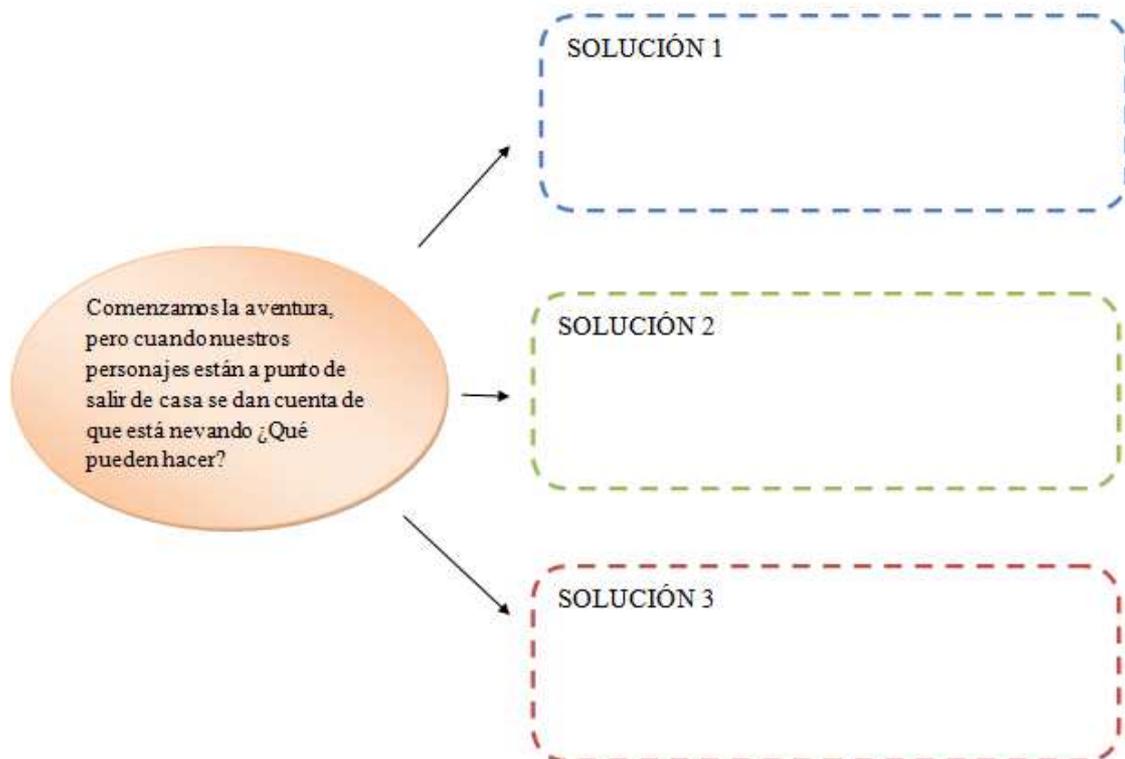
TAREA 2: COMIENZA LA AVENTURA

¡Estupendo! Por fin conocemos el tema sobre lo que trata nuestro cómic, los personajes de nuestro cómic y también el pueblo aragonés en donde vivían los abuelos de nuestros personajes. Como ya sabéis este pueblo es Villanua, desde aquí empieza nuestra aventura y con ella las actividades que tenéis que elaborar para poder continuar con la historia. Así que vamos a por ello.



2. A Con la lectura del cómic vemos que nuestros personajes están ante un gran problema y debemos de ayudarles para que empiecen con el Camino de Santiago. Para ello, de manera individual después de leer el problema pesaremos tres soluciones:

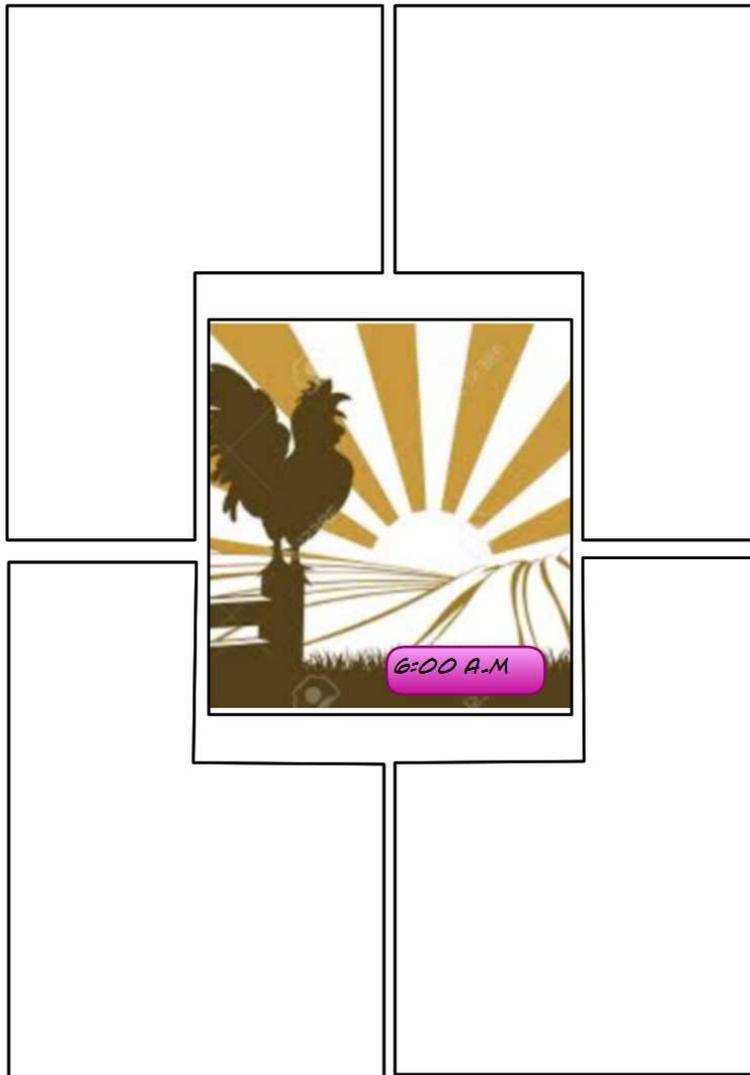
PROBLEMA- SOLUCIÓN



- Para poder llevar a cabo nuestro gran cómic en el mural de clase. Una vez que habéis rellenado las fotocopias, vamos hacer una puesta en común. Cada uno de vosotros leeréis en voz alta las tres soluciones y entre todos vosotros debéis de elegir la solución que más os guste. Una vez elegida la solución elegida, por equipos dibujáis cuatro viñetas con la solución.



2. B Una vez que hecha la puesta en común, por quipos de trabajo tenemos que trasladar el problema – solución ganador de nuestro equipo a las viñetas. En donde tenéis que elaborar tanto los dibujos como el diálogo según el ejercicio anterior. Aunque haya un ganador por equipo, el resto del equipo tenéis que pensar en cosas para mejorar la solución y cuando tengáis la solución mejorada trasladarla a las viñetas.



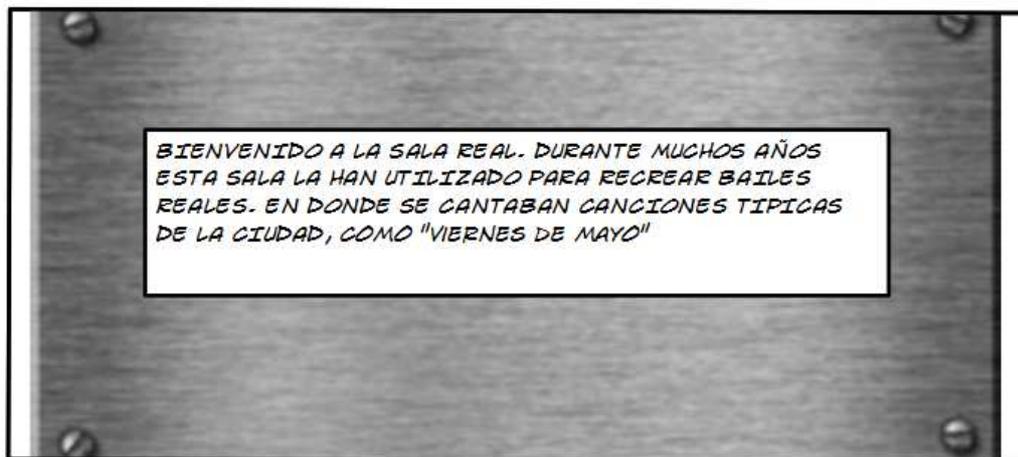
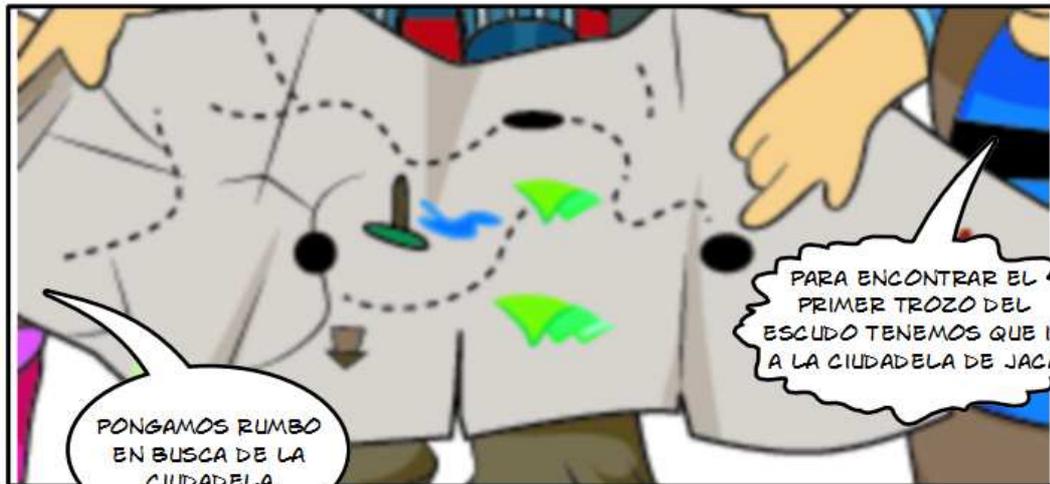


2. C ¡Yo escribo tu dibujas! Los bocadillos de las viñetas están escritos y vosotros tenéis que dibujar lo que queráis, pero cuidado los dibujos tienen que tener relación con los bocadillos propuestos. Esta actividad la realizaréis de manera individual.

<p>HOLA BUENAS NOCHES. ESTAMOS HACIENDO EL CAMINO DE SANTIAGO Y QUERIAMOS UNA HABITACION PARA PASAR LA NOCHE</p> <p>¡PERFECTO! ACOMPAÑARME HASTA LA HABITACION</p>	<p>ESTA ES VUESTRA LITERA. QUE DESCANSEIS</p> <p>HASTA MAÑANAA</p>
<p>EVELYN DUERME QUE ESTAS MOLESTANDO A LOS DEMÁS PEREGRINOS</p> <p>GEORGE ¿PUEDES DORMIR? AQUI HAY DEMASIADA GENTE...</p> <p>¡SHAWAA!</p>	<p>RING RING RINGING</p>



Continuamos con la lectura en grupo.





2. D Como pone en el cómic tenemos que cantar en voz alta entre toda la clase la canción que han encontrado los personajes en la ciudadela de Jaca. Una vez que hemos cantado tenéis que rodear los sustantivos por parejas.

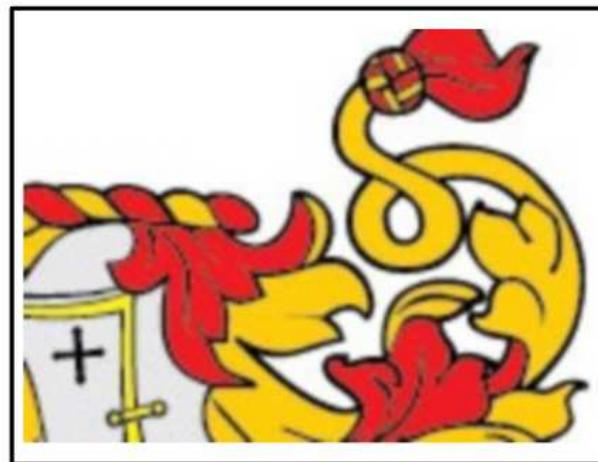
¡VIVA ESPAÑA! ¡VIVA ARAGÓN!
MARCHAD ALEGRES SIN DESMAYO;
CELEBRAD EL VIERNES DE MAYO;
UNID PROGRESO Y TRADICIÓN...
GUARDAD EL SECLULAR LAUREL,
BRAVOS, AL VENCER O MORIR.

JACA LIBRE SABE VIVIR A LA
SOMBRA DEL MONTE OROEL





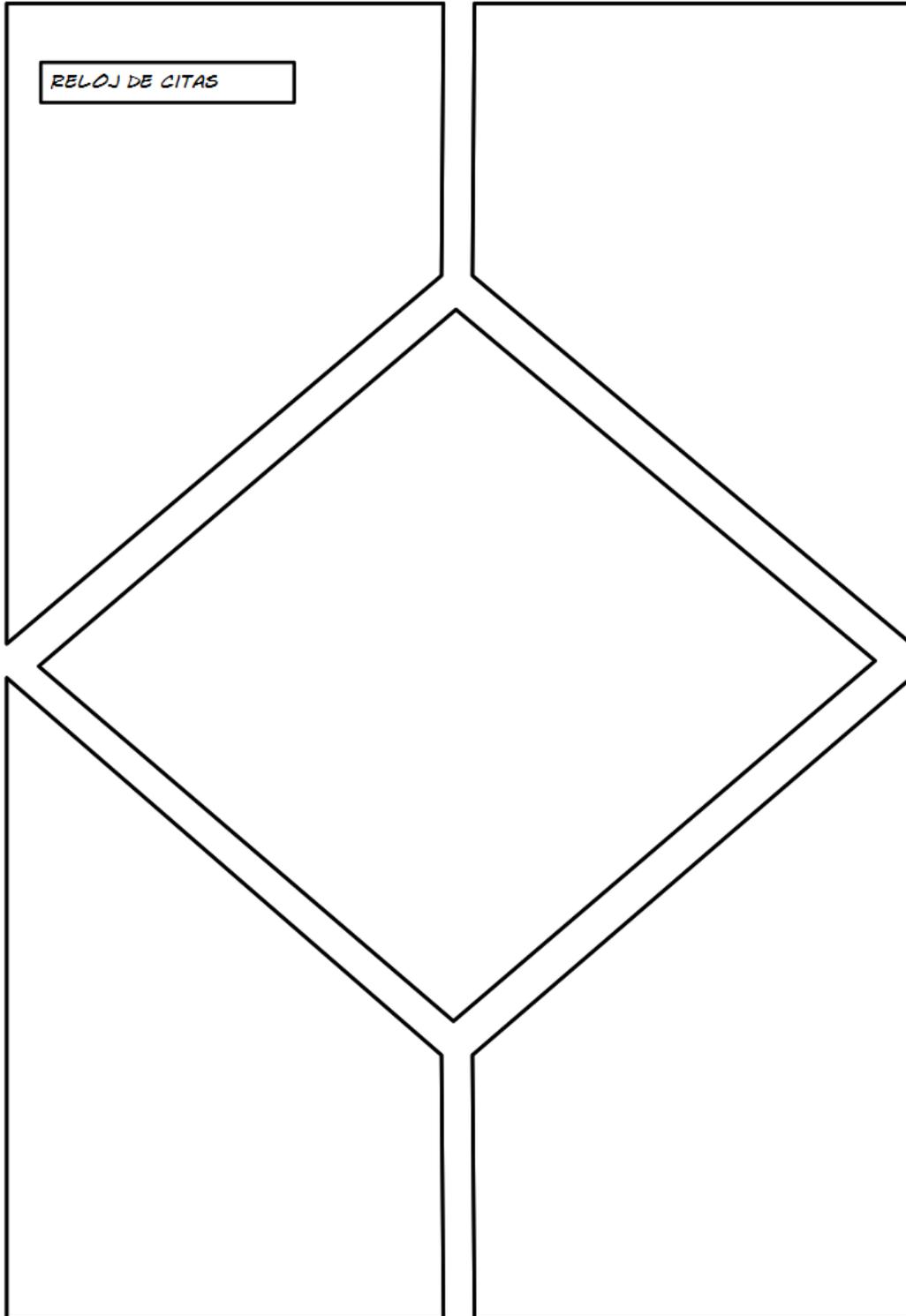
2. E Escribir el diálogo. Tenéis que inventar de manera individual el diálogo a partir de lo que veis en los dibujos de las viñetas establecidos. Recordad las características del cómic.



2.F Cada uno de vosotros tendrá una fotocopia con el hueco de las viñetas y un reloj de citas con unas horas determinadas. En primer lugar, en esas horas de dicho reloj cada uno de vosotros vais a poner el nombre de un compañero. Por ejemplo: en las 12:00h, Ricardo; en las 15:00h, Raquel. Para elaborar las viñetas de cada cita tendréis un tiempo determinado. Y por ello, debéis de ser flexibles para tomar decisiones conjuntas con el compañero de esa cita y así elaborar en la viñeta tanto el diálogo como el dibujo, en los dibujos podéis utilizar cualquier tipo de material (goma eva, cartulina, plumas...). Utilización del tiempo verbal **PRESENTE** en los diálogos.



- Algunos puntos a seguir para elaborar el reloj de citas:
- Los personajes siguen con el camino de Santiago y la localidad que debéis de tratar en esta actividad es Logroño.
 - Debe de aparecer la famosa calle Laurel de Logroño
 - Los personajes tienen que conseguir un trozo de escudo.



- Anunciare en voz alta una hora al azar y dejare el tiempo que crea conveniente. Pero atención, es muy importante que todas las viñetas tengan sentido y relación, solo de esta manera podemos continuar con la historia.



2. G Completar de manera individual, en los huecos las frases del diálogo que mantiene Evelyn con los abuelos que están en el banco.

¡QUE NOO! HAZME CASO A MI

GEORGE CREO QUE NS HEMOS PERDIDO.

ME DA IGUAL LO QUE DIGAS. VOY A PREGUNTAR A ESOS ABUELOS

OS HABEIS CONFUNDIDO. EN ESA SEÑAL TENÉIS QUE IR POR LA DERECHA

----- JOVEN

¿----- PASA EL CAMINO A SANTIAGO?

----- QUE PASEIS BUENA TARDE

STO. DOMINGO DE LA CALZADA

AMIGOS DEL CAMINO DE SANTIAGO EN LA RIGLA

NAVARRETE

LOGROÑO

NAJERA

AZOFRA

GRAÑÓN

SEGÚN NUESTRO MAPA EL SIGUIENTE TROZO DEL ESCUDO DEBERÍA ESTAR EN EL CAMPANARIO

¡CORREE VAMOOS!

¿Y SI TIRO DE LA CAMPANA? ¿PASARA ALGO?

PLOOM PLOOM PLOOOON

TAREA 3: ENCONTRAMOS EL ESCUDO

Lo estáis haciendo muy bien chicos. Ya hemos recorrido unos cuantos kilómetros de este largo camino en donde nos hemos encontrado con alguna dificultad para entendernos con los ciudadanos de las localidades visitadas pero nada que no hayamos solucionado. También hemos conseguido los primeros trozos del escudo familiar. Pero todavía nos queda un largo camino y muchos trozos que encontrar, así que dejemos de charlar y pongámonos a buscar.

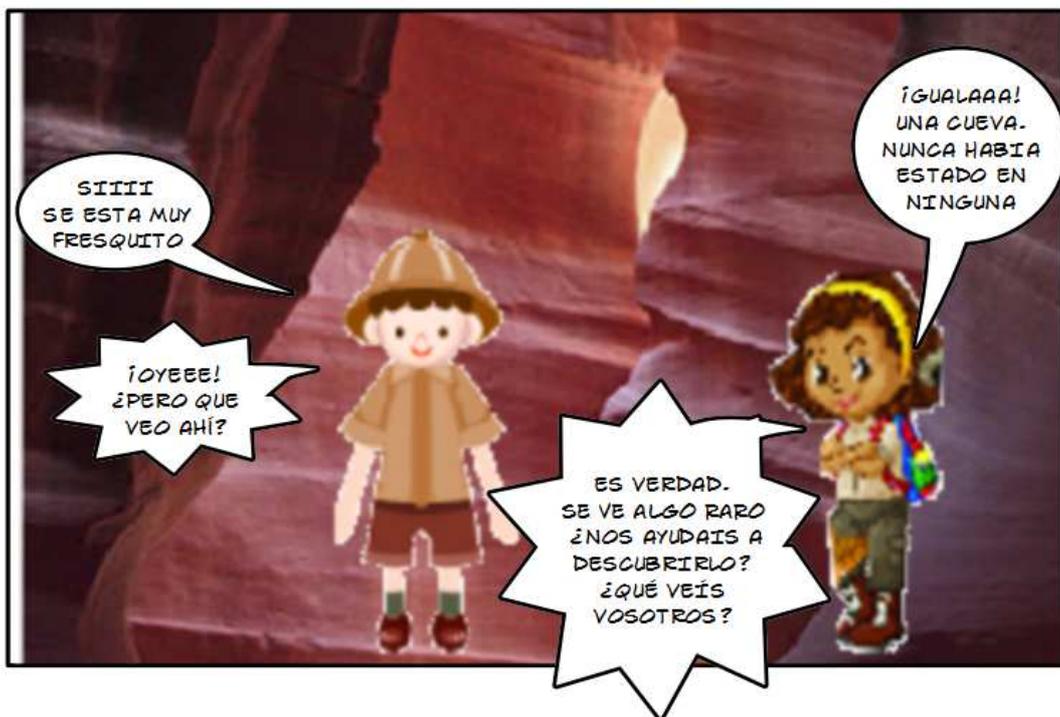


Responder las preguntas de la Metacognición media, una vez que terminéis pegáis la hoja en el portfolio.

METACOGNICIÓN MEDIA

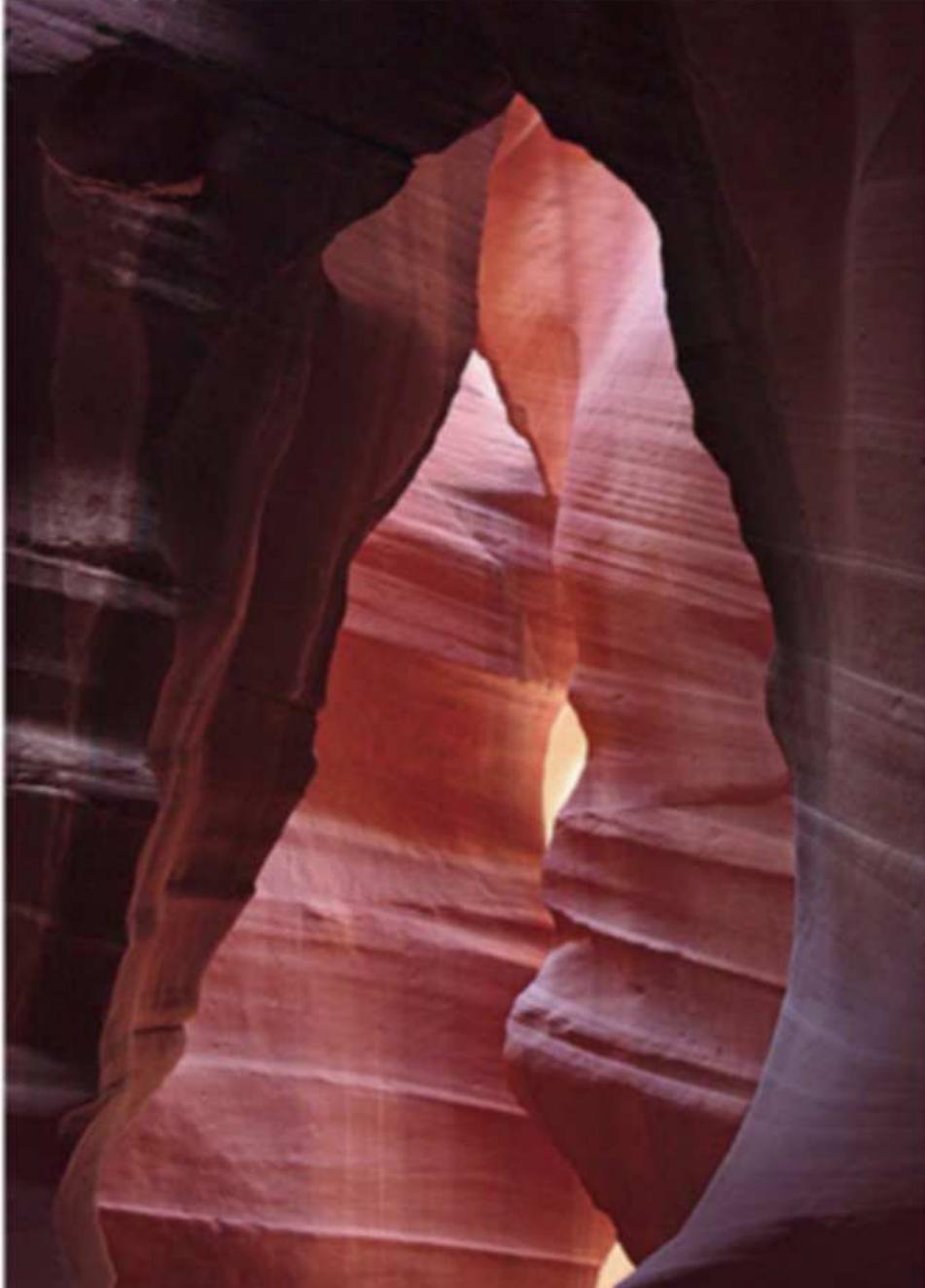


3. A En busca del enigma perdido.





3. B ¡A jugar se ha dicho! Por equipos de trabajo ¿qué animal observáis en la imagen?

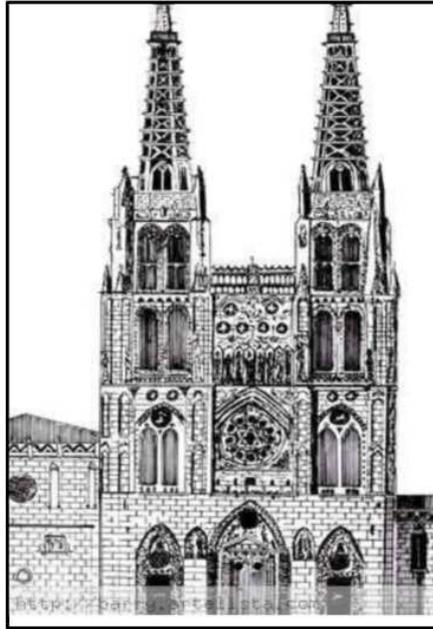


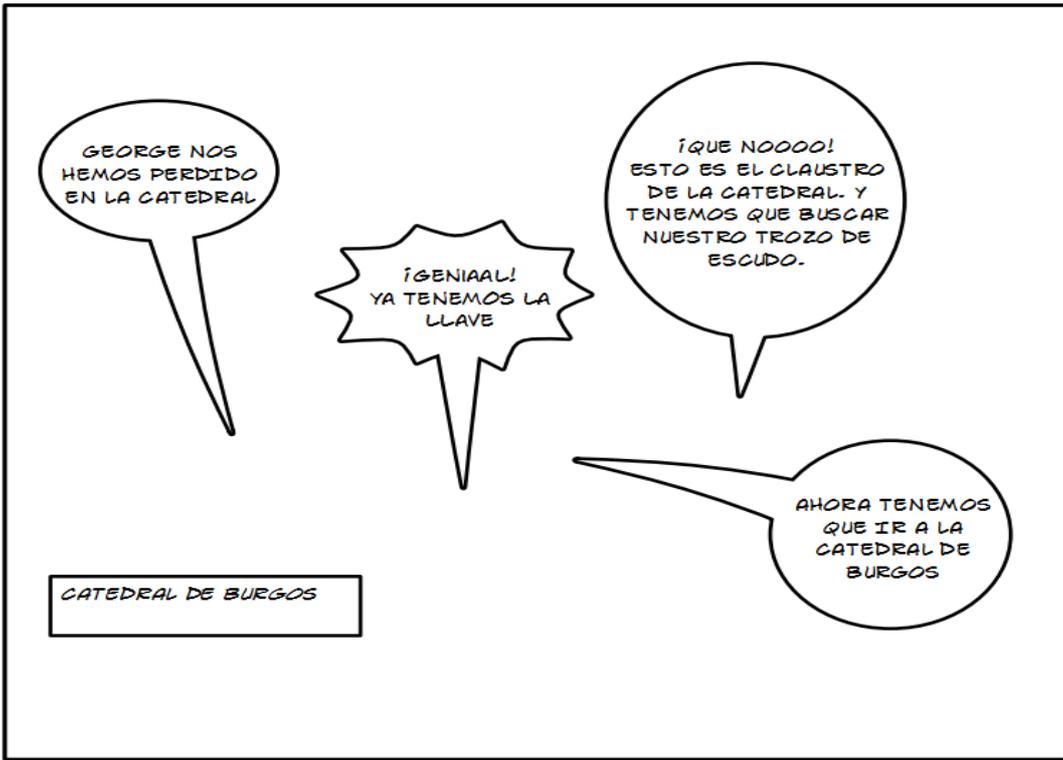


3. B Aprovechando que estamos con los enigmas, vamos a investigar en casa de manera individual sobre enigmas y adivinanzas populares tanto de la localidad como del camino de Santiago. Mañana las expondremos en clase y hablaremos de ello.



3. C Colorar por grupos de trabajo los bocadillos que están abajo en la posición correcta, tanto en la viñeta como al personaje que pertenece.





GEORGE NOS
HEMOS PERDIDO
EN LA CATEDRAL

¡GENIAAL!
YA TENEMOS LA
LLAVE

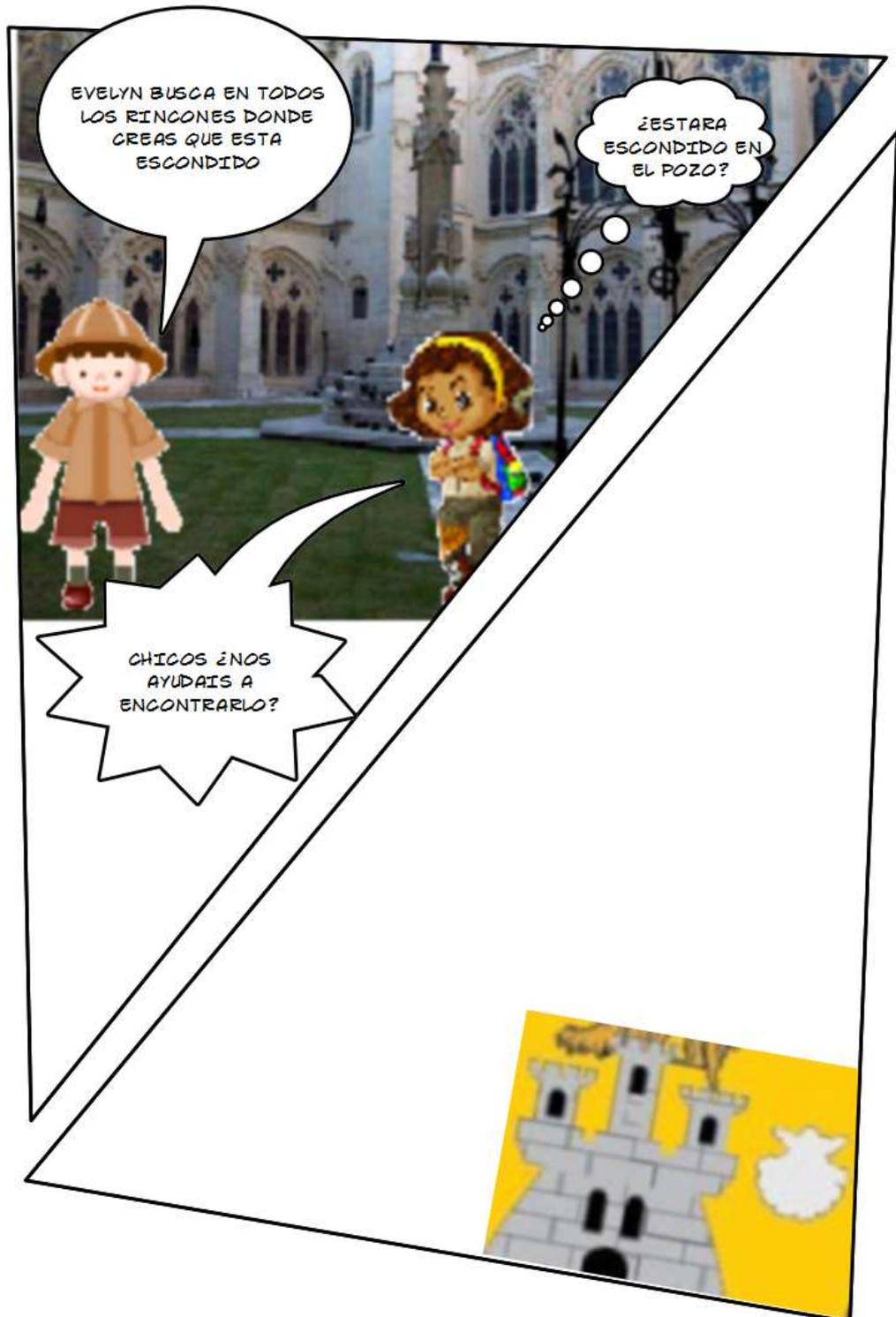
¡QUE NOOOO!
ESTO ES EL CLAUSTRO
DE LA CATEDRAL. Y
TENEMOS QUE BUSCAR
NUESTRO TROZO DE
ESCUDO.

AHORA TENEMOS
QUE IR A LA
CATEDRAL DE
BURGOS

CATEDRAL DE BURGOS

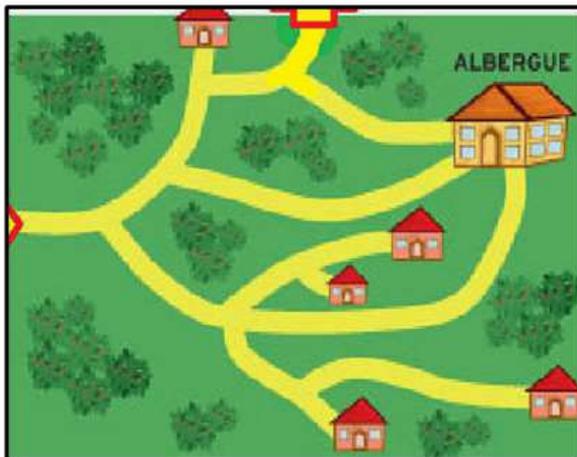


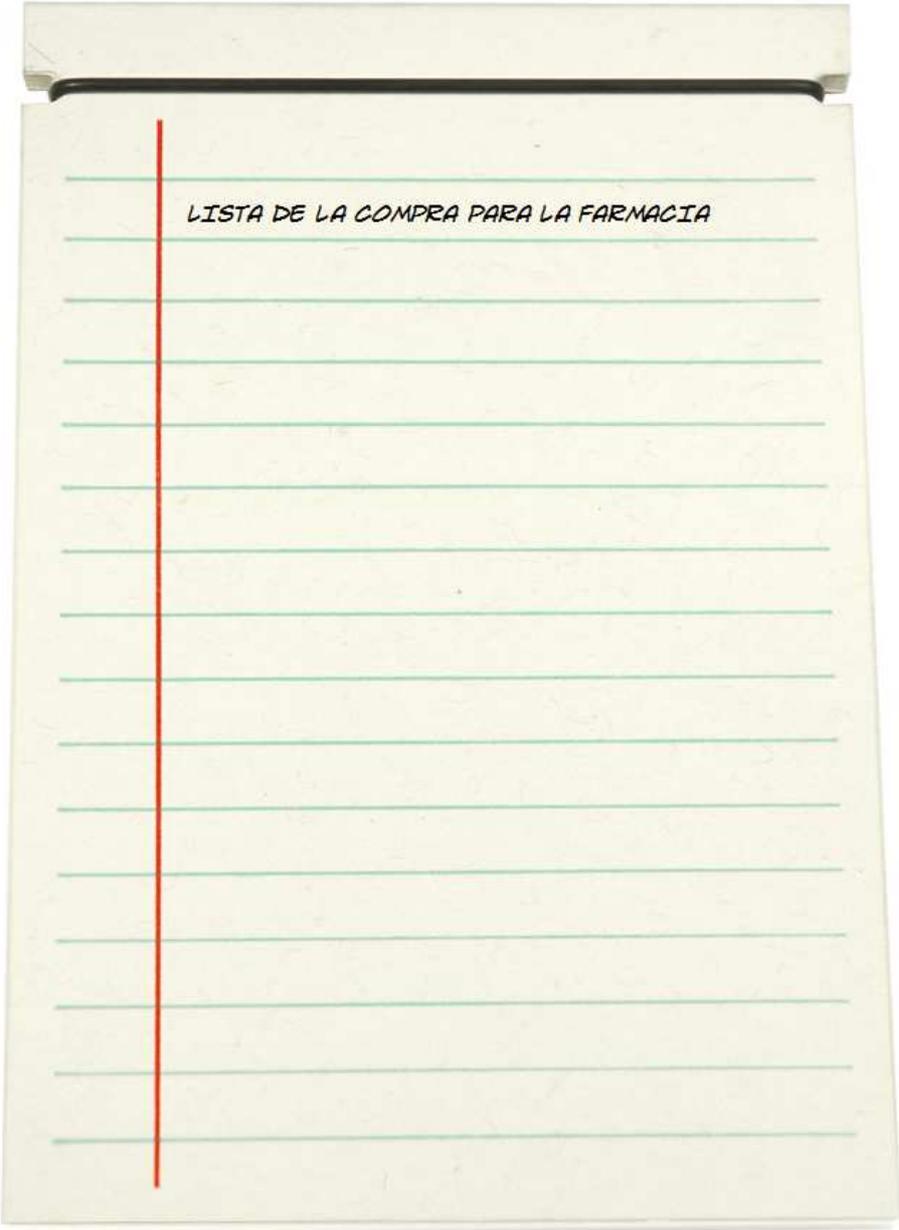
3. D Nuestros personajes han conseguido entrar en el claustro de la catedral de Burgos. Vais hacer el dibujo con recortes de revistas formando un mosaico de manera individual, el lugar en donde queréis que encuentren el siguiente trozo del escudo. Fijaros bien en la foto del claustro.



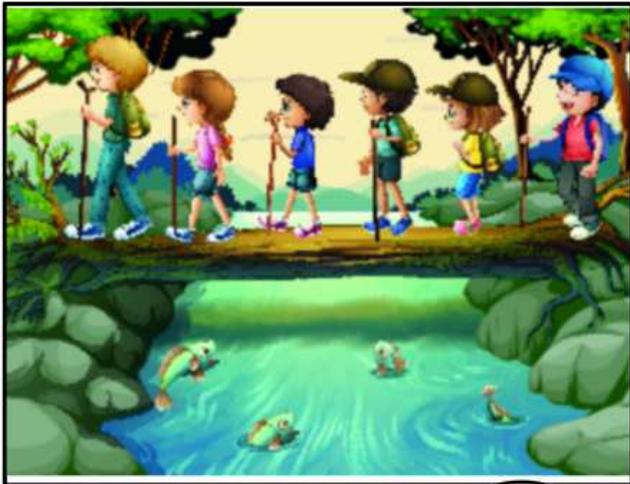


3. E Después de leer la siguiente secuencia de viñetas, observáis que George y Evelyn no pueden llegar al albergue. Para ayudarles tenéis que encontrar de manera individual el camino correcto hasta el albergue.



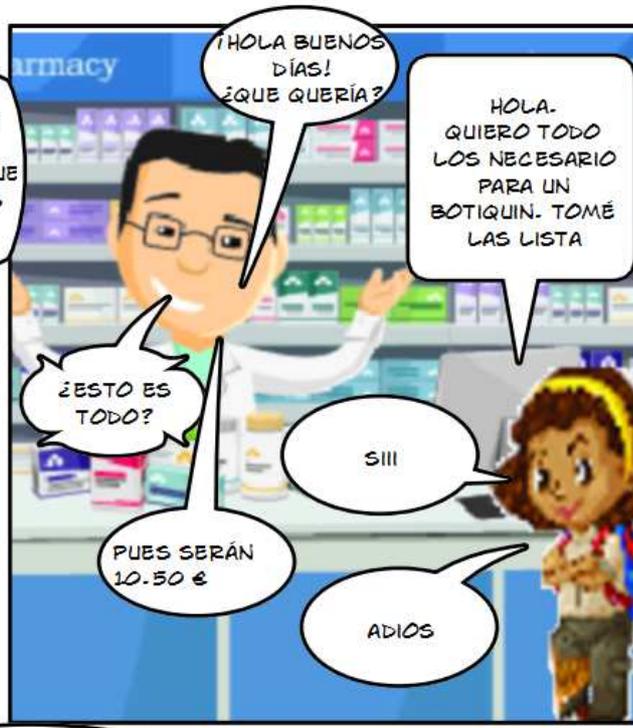
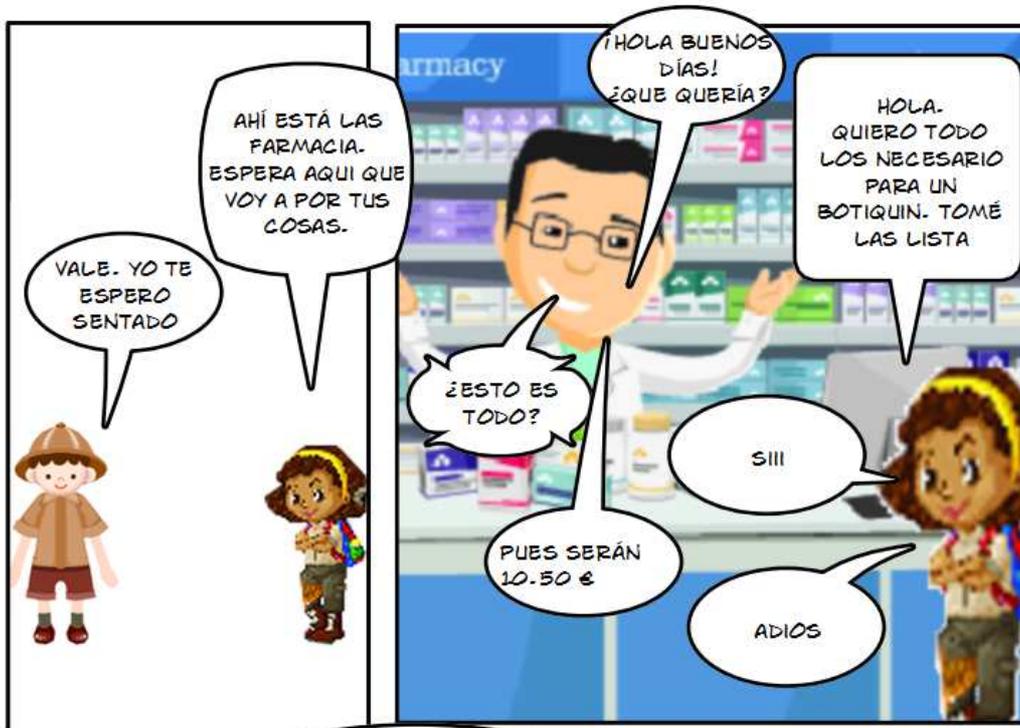


LISTA DE LA COMPRA PARA LA FARMACIA





3. G En el diálogo de estas viñetas tenéis que observar muy bien los artículos que aparecen. Estos artículos deben de tener coherencia con el resto de la frase, si no es así, corrígelo de manera individual.





3. H De manera individual, observáis y describís las cuatro viñetas propuestas en vuestro portfolio.





Continuar leyendo la historia.

¡OH! NO VA EL RELOJ DEL AYUTAMIENTO

DEBRIAMOS ARREGLARLO

EN NUESTRO MAPA PONE UE EL TROZO DE ESCUDO ESTA AQUÍ. ASI QUE VAMOS ABRIR EL RELOJ PARA VER QUE LE PASA EVELYN

¡GUAUU! NUNCA HE ABIERTO UN RELOJ TAN GRANDE...

¿Y ESTAS ESTATUAS QUE HACEN AQUÍ?

SON DOS ESTATUAS VESTIDOS DE MARAGATOS, ES EL TRAJE TÍPICO DE LA PRVINIA LEÓN. Y ELLOS SON QUIENES TOCA LAS CAMPANAS

VENGA QUE NO AGUANTO MAS. ¡ABRAMOS EL RELOJ!

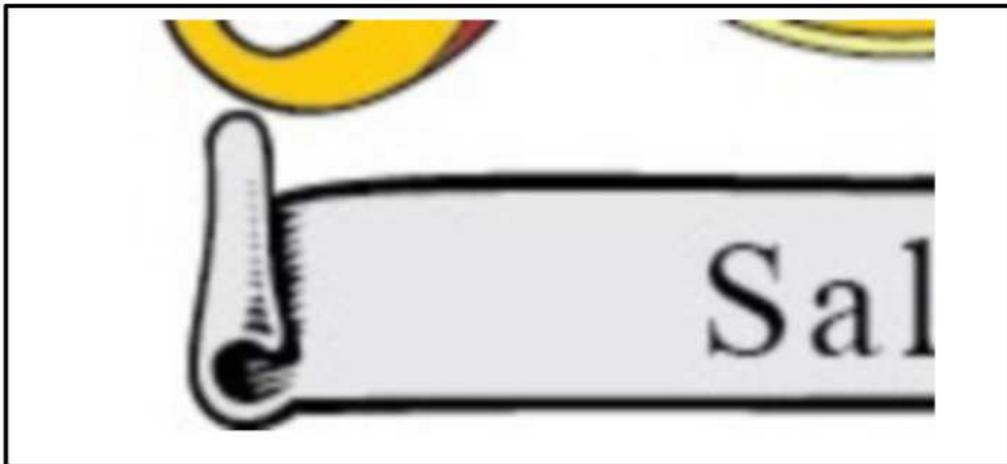
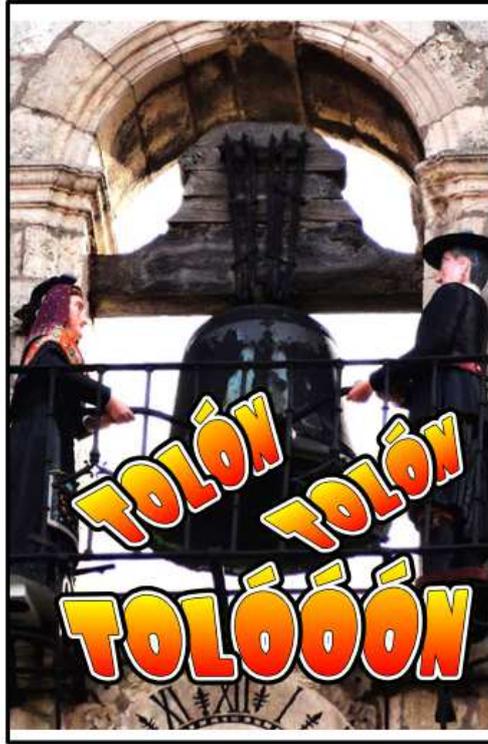
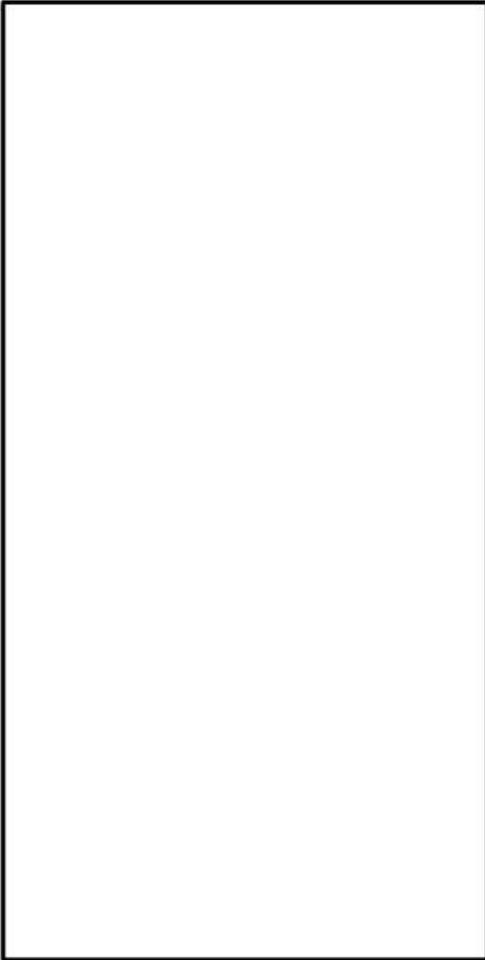
Y AHORA ESTO ¿COMO LO ARREGLAMOS?

¡CHICOS! NECESITAMOS VUESTRA AYUDA PARA ARREGLAR EL MECANISMO DEL RELOJ ¿ENOS AYUDÁIS?

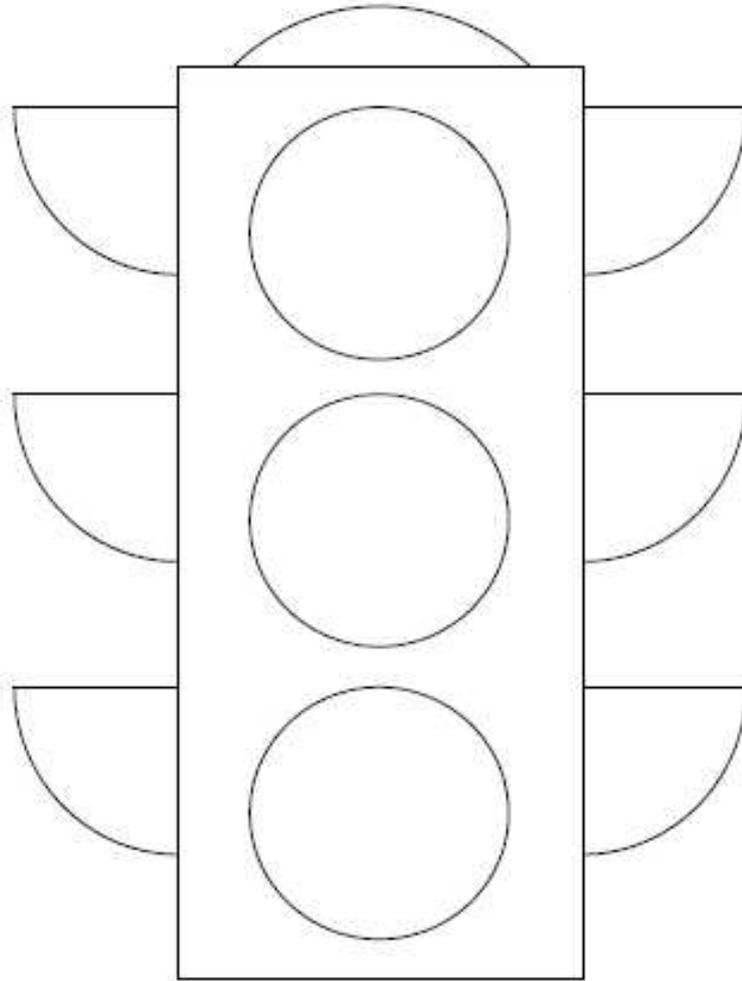


3. I Elaborar la plantilla rota con los equipos de trabajo y posteriormente tenéis que pegar la plantilla rota en la viñeta que está vacía.



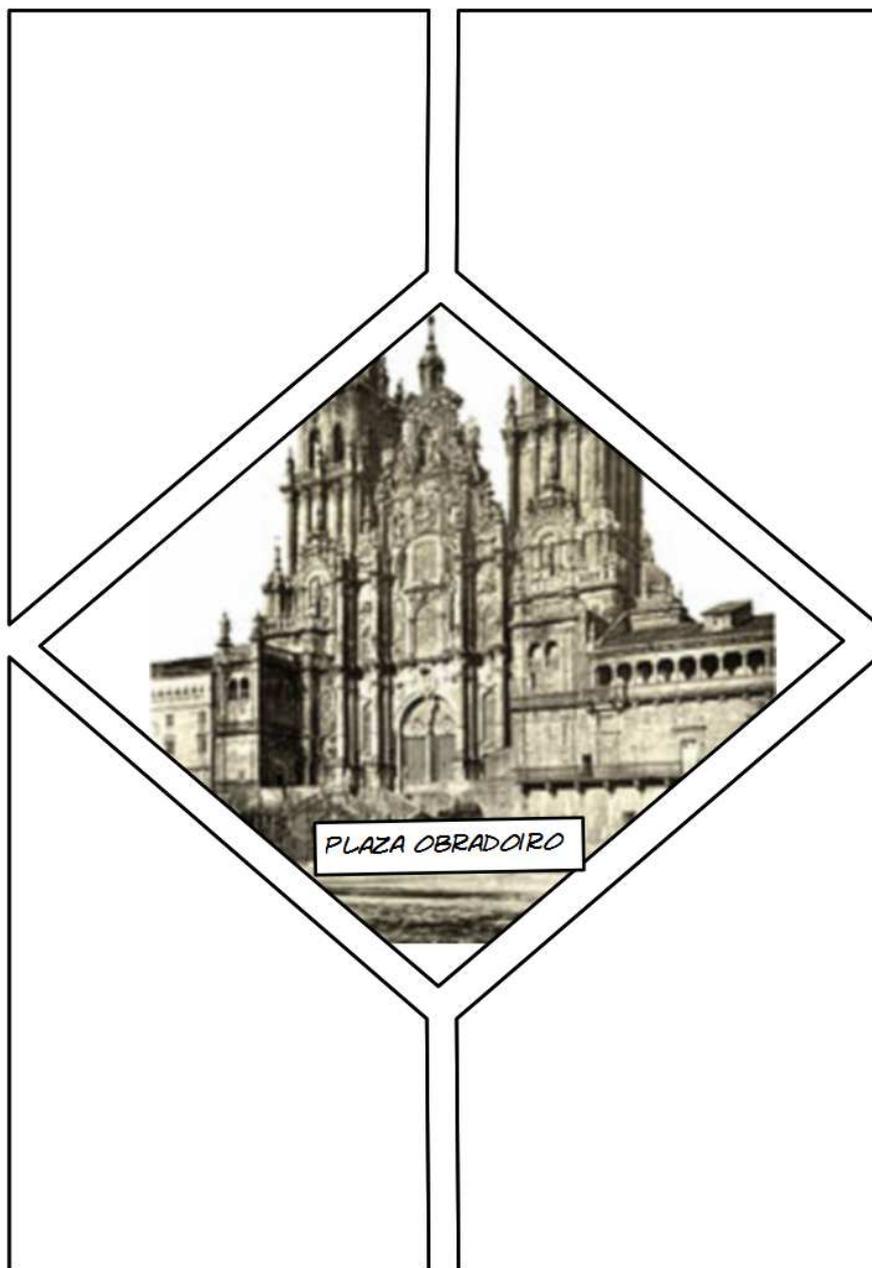


- Rellenar tanto la autoevaluación sobre la platilla rota. En este caso, tenéis que colorear (rojo, naranja, verde) el semáforo dependiendo de cómo creáis que lo habéis hecho.



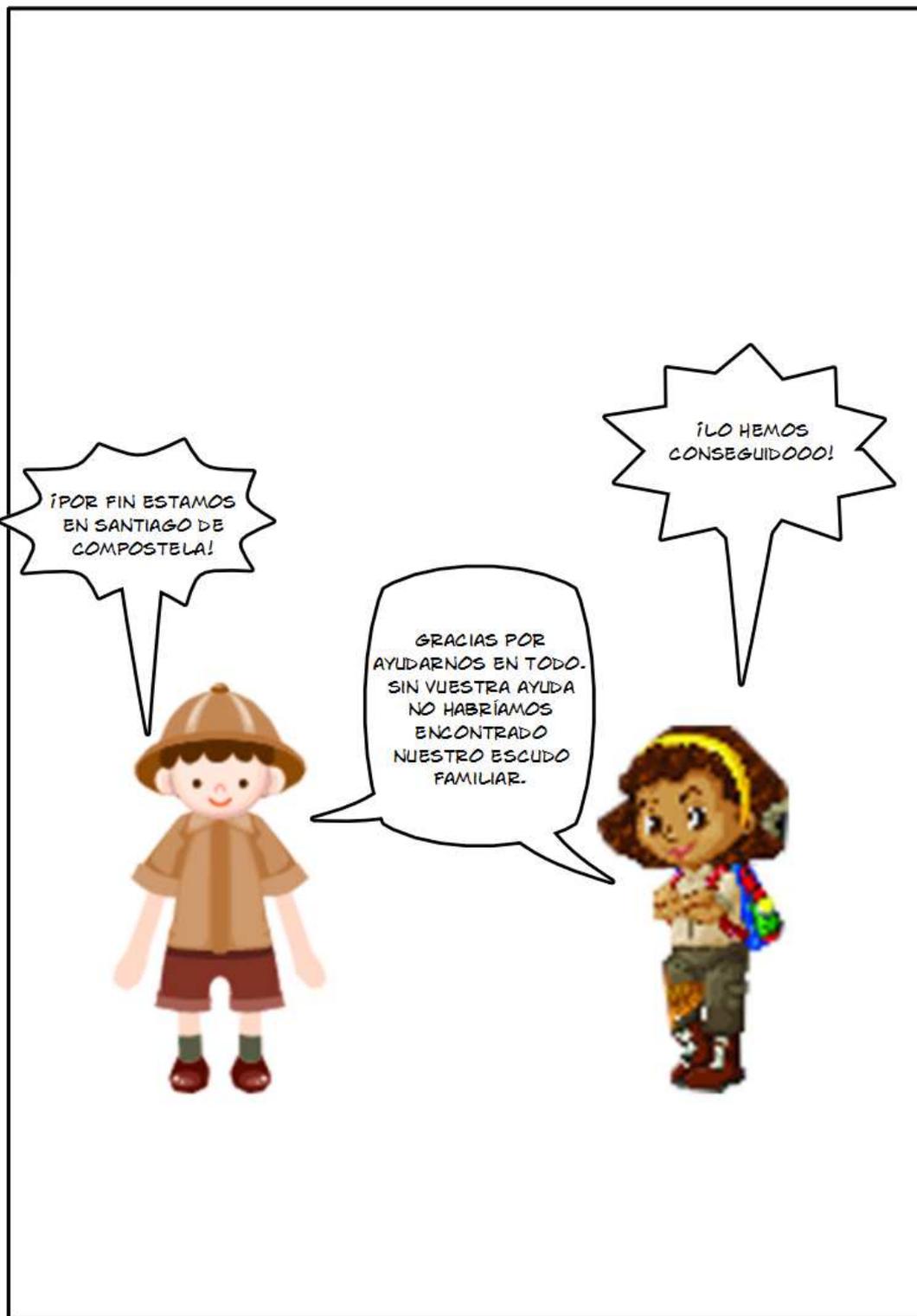


3. J Folio giratorio. Para finalizar la historia de nuestro cómic con los grupos de trabajo vais a hacer las últimas viñetas. En donde vosotros deberéis de elegir tanto los dibujos de las viñetas como el diálogo. En este caso, uno de vosotros será quien comience a dibujar o a escribir durante un tiempo y cuando yo diga: ¡paso!, le pasamos el folio a nuestro compañero de la derecha para que siga. El alumno que siga a dibujar o a escribir deberá de seguir con lo que su compañero haya dejado a medias y así hasta terminar la secuencia de viñetas.





Final de la lectura





Para terminar este proyecto rellenamos las preguntas de la Metacognición final, como ya sabéis de manera individual. Y por último lo pegamos en el portfolio.

METACOGNICIÓN FINAL

¿Qué es lo que más te ha gustado del proyecto?

¿Crees que vas a poder utilizar lo que hemos aprendido para un futuro?

PRODUCTO FINAL: Preparación y ensayo para la celebración del aprendizaje.