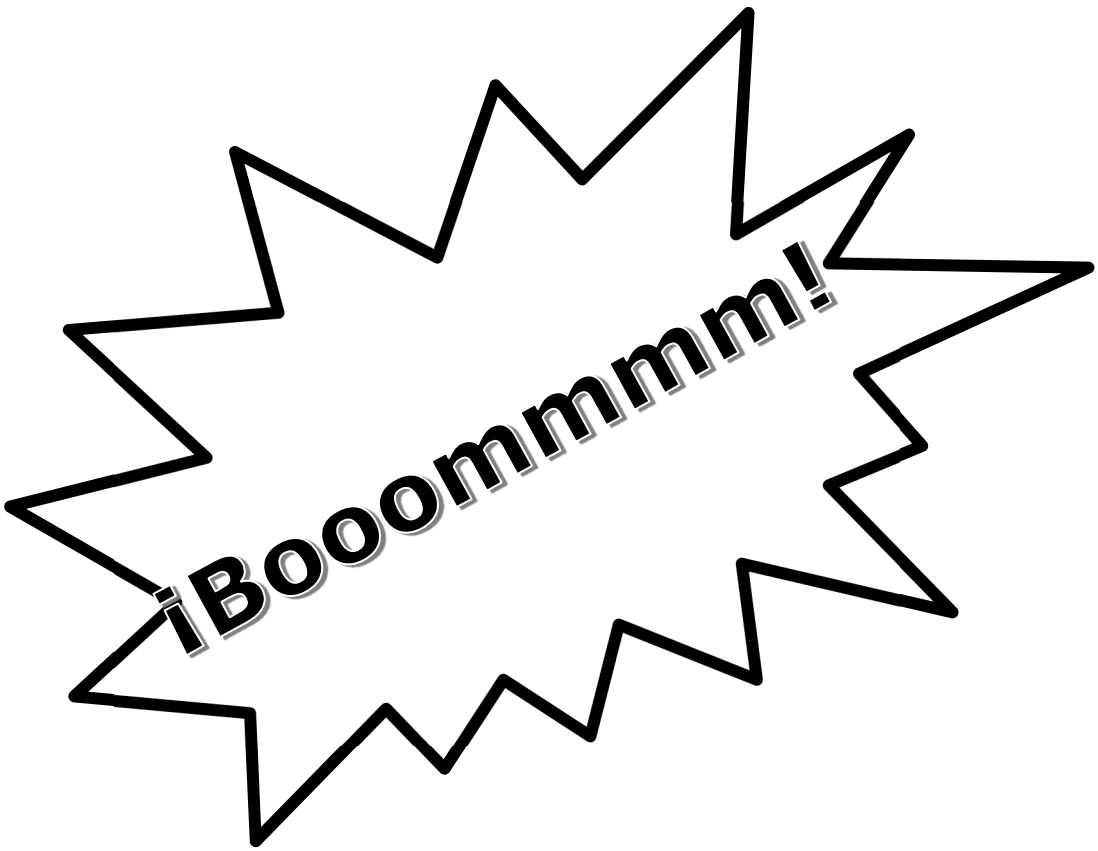
EL LENGUAJE DEL CÓMIC

En esta propuesta acercaremos a nuestros alumnos al lenguaje del cómic.
Los alumnos aprenderán a identificar y utilizar los diferentes códigos que componen una viñeta, a pensar y crear historias, a sintetizar la narración en momentos clave y a crear escenas y personajes.
La creación de una historia gráfica les permitirá también reflexionar sobre la forma de transmitir emociones y dotar de movimiento a cada dibujo así como la importancia de utilizar diferentes planos para recalcar las acciones y enfatizar situaciones y personajes.



Para el profesorado:

Quinto y sexto curso de Educación Primaria. Trabajamos:

- Comunicación escrita: leer y escribir. Producción de textos en diferentes estilos y soportes.
- Conocimiento de la lengua.

Justificación

Los cómics o historias gráficas son un fabuloso recurso didáctico para trabajar el área de lengua en la escuela.
La historia se vertebra sobre una sucesión de secuencias gráficas en las que también se integra texto.

El uso didáctico del cómic en las aulas aporta numerosas ventajas:

- Favorece el hábito de la lectura
- Trabaja la comprensión lectora
- Estimula la imaginación y la creatividad
- Trabaja el pensamiento lógico del alumno.

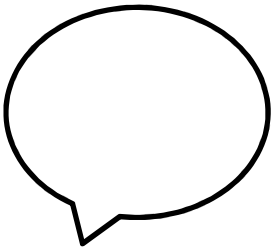
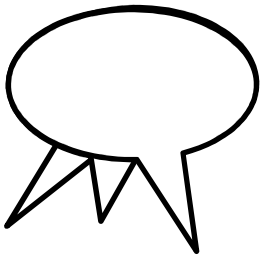
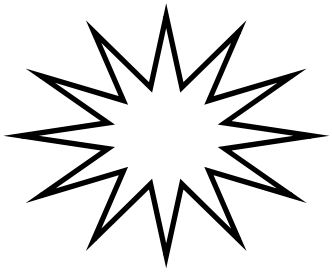
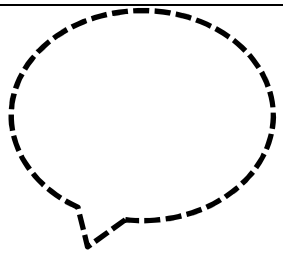
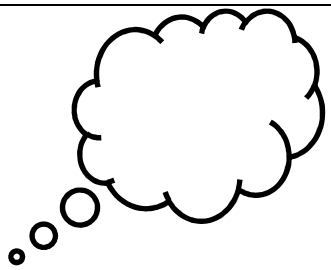
Su utilización requiere sintetizar al máximo la narración de una historia y exige al alumno capacidad de síntesis y priorización del uso de las imágenes y textos para que tengan estructura narrativa.

El cómic integra códigos de lenguaje visual y verbal. Las imágenes deben ser suficientemente descriptivas por sí solas y ofrecer diversidad de planos y encuadres para hacer más atractivo el mensaje.

Los textos

Los textos se escriben en una convención de globos, también denominados "bocadillos" cuya forma y estilo visual aportan al mensaje escrito información relevante sobre la historia.

Según el utilizado en la viñeta el texto mostrado adquiere distintos significados:

		
Voz del narrador	Bocadillo utilizado para indicar que habla el personaje	Varios personajes hablan a la vez
		
Se utiliza para onomatopeyas de golpes o gritos	Indica que el personaje habla en voz baja	Indica que el personaje está pensando

Objetivos

- Incentivar en los alumnos y alumnas el deseo de aprender de forma autónoma.
- Estimular el gusto por la lectura y el deseo de componer sus propios cómics.
- Crear sus propias viñetas gráficas con una adecuada estructura narrativa y uso del lenguaje descriptivo y de los diálogos.
- Usar adecuadamente los signos de puntuación, expresión y ortografía.

Esta propuesta trabaja también el desarrollo de competencias básicas: lingüística, cultural y artística y digital.

Contenidos

- El lenguaje en el cómic.
- La estructura narrativa
- Dibujo y creatividad

Descripción de la actividad

El alumno o alumna realizará varias actividades para familiarizarse con el lenguaje del cómic y aprenderá a crear sus propias viñetas gráficas.

Orientaciones para su aplicación

La actividad se presenta en formato impreso y se sugiere la utilización de la herramienta PIXTON para la creación de viñetas gráficas. Se plantean distintos tipos de actividades relacionadas con el lenguaje del cómic.

Actividad 1. Lectura y análisis de los recursos gráficos utilizados. Interpretación de los códigos utilizados para transmitir una historia.
Actividad 2. Completar con sus propios textos una viñeta gráfica de forma coherente.
Actividad 3. El alumno deberá ordenar una serie de viñetas para componer una historia con estructura narrativa.

Actividad 4. Creación de una viñeta gráfica en equipo (3 o 4 alumnos). Los alumnos compondrán textos e imágenes (manual o digitalmente).

Actividad 5. Creación de un cómic utilizando PIXTON, https://www.pixton.com/es/, editor de cómic en red. Se trata de una herramienta con muchas de sus funciones de pago pero es intuitiva, fácil de manejar y además está en español. En esta propuesta se ha utilizado para ilustrar la sencillez de uso y el potencial educativo que aporta. **El profesor habrá creado una cuenta gratuita antes de proponer la realización de la actividad al alumno.** Si desea utilizar durante todo el curso la herramienta se recomienda la creación de una cuenta de pago que le permite entre otras cosas descargar los cómics creados y un espacio de privado y seguro para sus alumnos. La utilización de esta herramienta concreta es sugerida y puede ser sustituida por otra similar.

Actividad 6. Publicación en el blog de aula de la viñeta gráfica.

Las seis actividades son independientes entre sí, por lo que la propuesta puede realizarse completa o parcialmente y con parte o con todo el grupo de clase atendiendo a las diferentes capacidades o motivaciones de los alumnos.

Materiales y recursos

- Material escolar y de dibujo
- Viñetas gráficas
- Actividades impresas
- Conexión a Internet y equipo

Temporalización

Las actividades pueden realizarse en el tiempo destinado a la asignatura de lengua en Educación Primaria o en los tiempos de libre disposición que se hayan establecido por el centro. El tiempo destinado puede variar en función de las habilidades y estrategias de las que disponga el alumnado.

Agrupamiento

La actividad puede realizarse de forma individual, por parejas o en equipo (dos a cuatro componentes).

Indicadores de Autoevaluación (Ver Anexo I)

Una vez realizadas cada una de las actividades que componen la propuesta el alumno completará el apartado correspondiente en la siguiente evaluación:

Nombre y apellidos del alumno:

Curso:

1	2	3	4	5	Valora estos aspectos (1 menos puntuación y 5 máxima)
EL TRABAJO EN GRUPO					
					La composición del equipo
					Las relaciones de los miembros del equipo
					El trabajo realizado por el equipo
MI TRABAJO					
VALORA LAS ACTIVIDADES REALIZADAS					
INTERÉS DE LA ACTIVIDAD					
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**Me ha interesado: Nada=0; Poco=2; Algo=3; Bastante=4; Mucho=5**
					Actividad 1. Leer varias viñetas gráficas y analizar los recursos gráficos. Interpretación de los códigos utilizados
					Actividad 2. Completar una viñeta gráfica...
					Actividad 3. Ordenar viñetas para componer una historia con estructura narrativa.
					Actividad 4. Crear en equipo una viñeta gráfica
					Actividad 5. Crear un cómic utilizando PIXTON, editor de cómic online.
					Actividad 6. Publicar en el blog la viñeta gráfica creada
VALORA TU TRABAJO					
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**Nada original =1; Poco original=2; Algo original= 3; Original=4; Muy original=5**
					Actividad 2. Completar una viñeta gráfica.
					Actividad 3. Ordenar viñetas para componer una historia con estructura narrativa.
					Actividad 4. Crear en equipo una viñeta gráfica
					Actividad 5. Crear un cómic utilizando PIXTON, editor de cómic online.

Si lo deseas puedes comentar lo que te ha parecido la actividad:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Evaluación para el profesor (Ver Anexo II)

Rúbrica de evaluación para el profesorado

Se deben observar los siguientes indicadores

TRABAJO EN EQUIPO					Actitudes generales del grupo: respeto, tolerancia, cooperación
					Motivación del grupo hacia la actividad
					Todos los componentes han participado
					En grupo han repartido funciones y tareas entre los integrantes
					Han respetado normas del grupo
INDIVIDUAL					Muestra interés por la actividad
					Participa activamente
					Muestra estrategias para realizar las actividades
					Es capaz de identificar la información relevante de la accesoria
					El trabajo realizado responde a lo planteado en la actividad
					Muestra iniciativa y toma decisiones.
					Analiza sus errores para corregirlos
					Acepta, respeta y valora comentarios de otros
					Muestra estrategias y habilidades sociales
					Conoce y aplica la información obtenida.
					Es capaz de realizar una autoevaluación objetiva de su trabajo
					Respeta las normas establecidas
					ACTIVIDADES
1	**2**	**3**	**4**	**5**	Valoración global de la calidad del trabajo desarrollado
					Actividad 1. Leer varias viñetas gráficas y analizar los recursos gráficos. Interpretación de los códigos utilizados
					Actividad 2. Completar una viñeta gráfica.
					Actividad 3. Ordenar viñetas para componer una historia con estructura narrativa.
					Actividad 4. Crear una viñeta gráfica en equipo
					Actividad 5. Crear un cómic utilizando PIXTON, editor de cómic online.
					Actividad 6. Publicar en el blog de la viñeta gráfica creada

Observaciones:

El cómic o viñeta gráfica.

Lee las siguientes viñetas gráficas y observa los recursos utilizados.

Ya has visto cómo el cómic utiliza sus propios códigos para estructurar las historias.

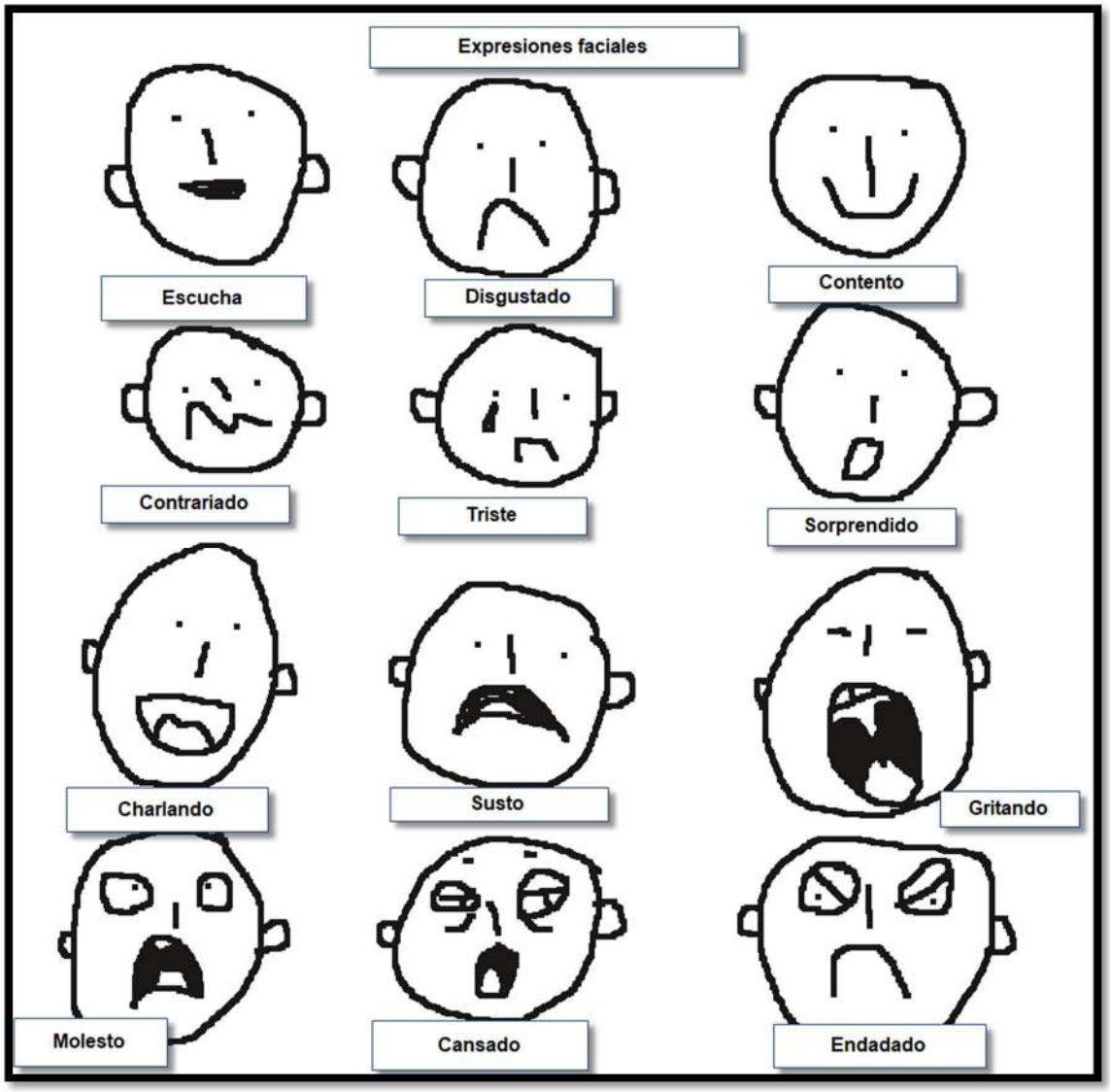
Vamos a seguir explorando sus recursos.

Tipos de planos utilizados.

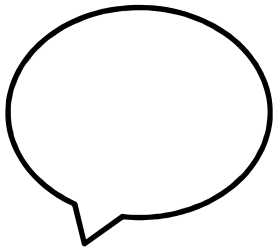
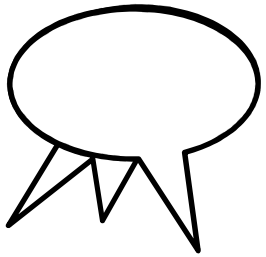
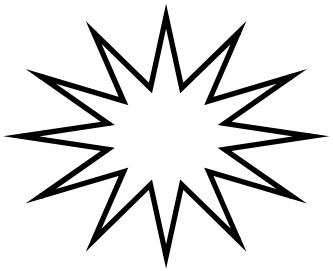
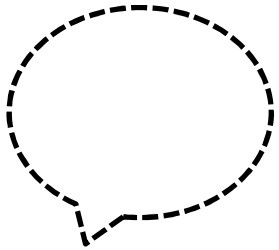
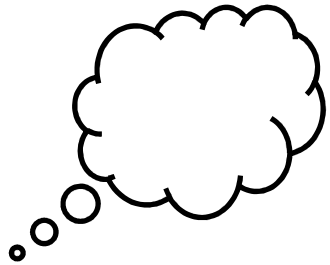
- **El primer plano** se utiliza para fijar la atención sobre el personaje: emociones, sentimientos…
- **Plano picado:** vista desde arriba
- **Plano contrapicado:** vista desde abajo

- **El plano americano** muestra a los personajes cortados. Se utiliza para dar una visión más general de la acción.
- **El plano detalle** muestra detalles de la acción que se quieren destacar y que en otro tipo de plano más general pasarían desapercibidos.
- **La panorámica** muestra una visión general de la escena y aporta información sobre el contexto en el que se desarrolla la acción.

Las expresiones faciales de los personajes también son muy importantes en el cómic. Observa algunas de ellas:



Actividad 1. Escribe para qué se utilizan los siguientes globos o bocadillos:

		
Cartela. Voz del narrador	Bocadillo utilizado para indicar el personaje que habla	Varios personajes hablan a la vez
		
Se utiliza para onomatopeyas de golpes o gritos	Indica que el personaje habla en voz baja o susurra	Indica que el personaje está pensando

¿Qué tipo de plano se ha utilizado?

Primer plano del personaje (muestra emociones, gestos…)	Plano detalle	Panorámica (muestra el escenario de la acción)
Plano americano (medio cuerpo)	Plano Contrapicado (vista desde abajo)	Plano picado (vista desde arriba)

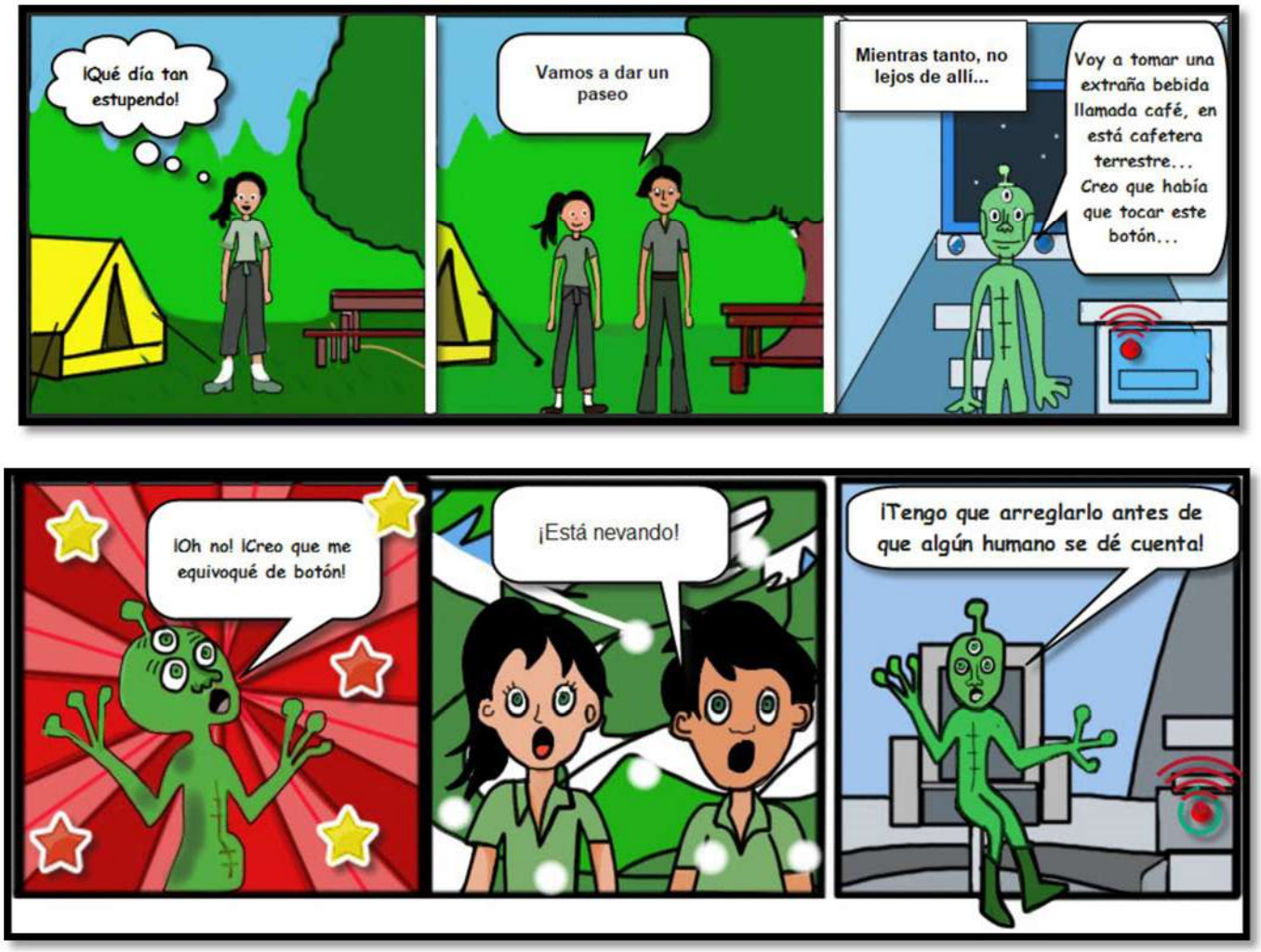
Actividad 2. Observa la siguiente viñeta y escribe el texto. El resultado debe contar una historia. No olvides ponerle título.

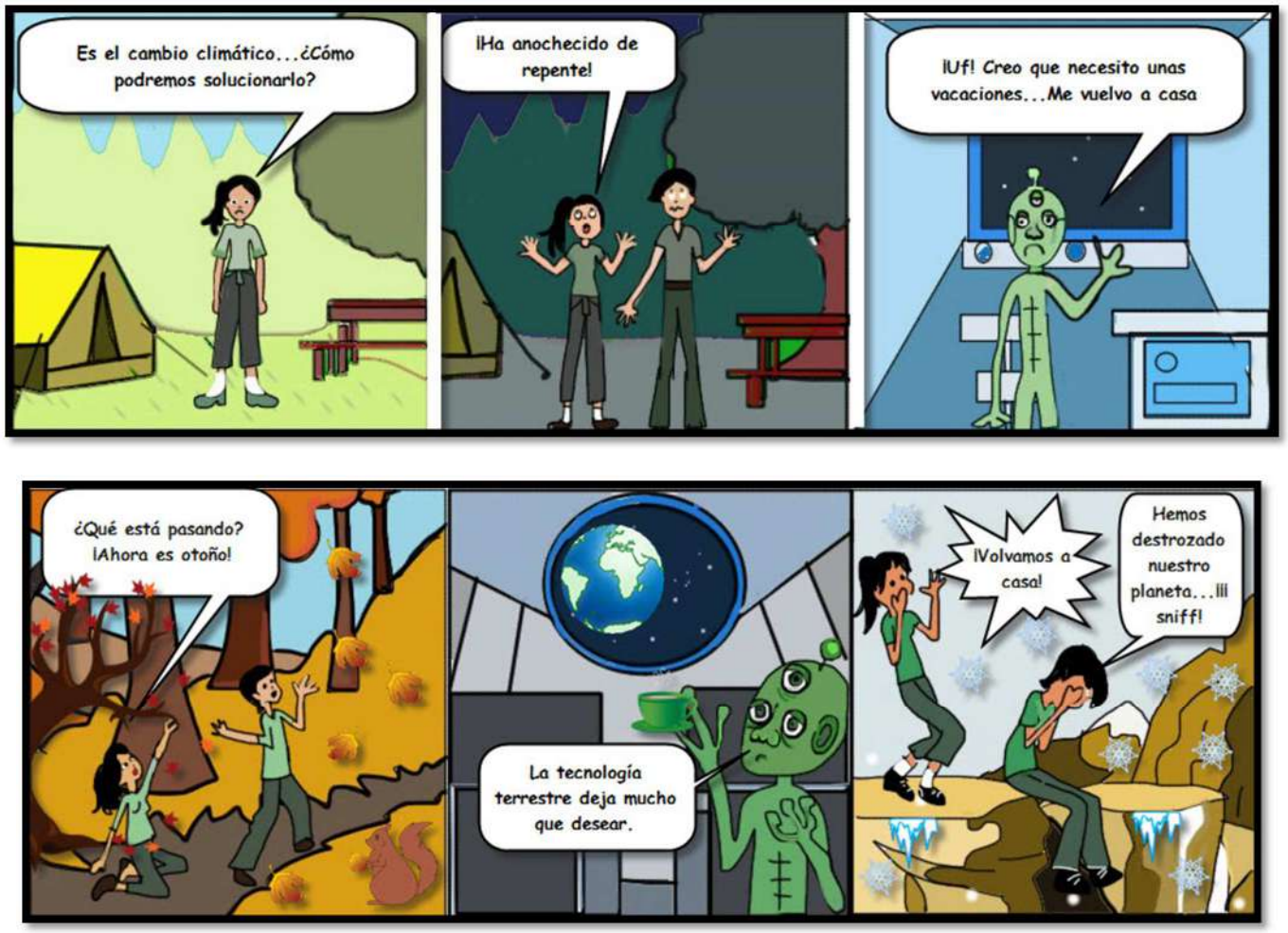
Viñeta original. Título: Una noche ide miedo!

Actividad 3. Observa, recorta las viñetas y ordena la historia. No olvides ponerle título.

Mientras tanto, no lejos de allí...
Voy a tomar una extraña bebida llamada café, en está cafetera terrestre... Creo que había que tocar este botón...
Vamos a dar un paseo
¡Oh no! ¡Creo que me equivoqué de botón!
Es el cambio climático...¿Cómo podremos solucionarlo?
¡Ha anochecido de repente!
La tecnología terrestre deja mucho que desear.

Viñeta original. Un día de camping




Es el cambio climático...¿Cómo podremos solucionarlo?
¡Ha anochecido de repente!
¡Uf! Creo que necesito unas vacaciones...Me vuelvo a casa
¿Qué está pasando? ¡Ahora es otoño!
La tecnología terrestre deja mucho que desear.
¡Volvamos a casa!
Hemos destrozado nuestro planeta...¡¡¡ sniff!

Actividad 4. Crea una viñeta gráfica en equipo (3 o 4 integrantes).

Ahora es vuestro turno. Debes crear una historia gráfica que tenga estructura narrativa. Para hacerlo sigue estos pasos:

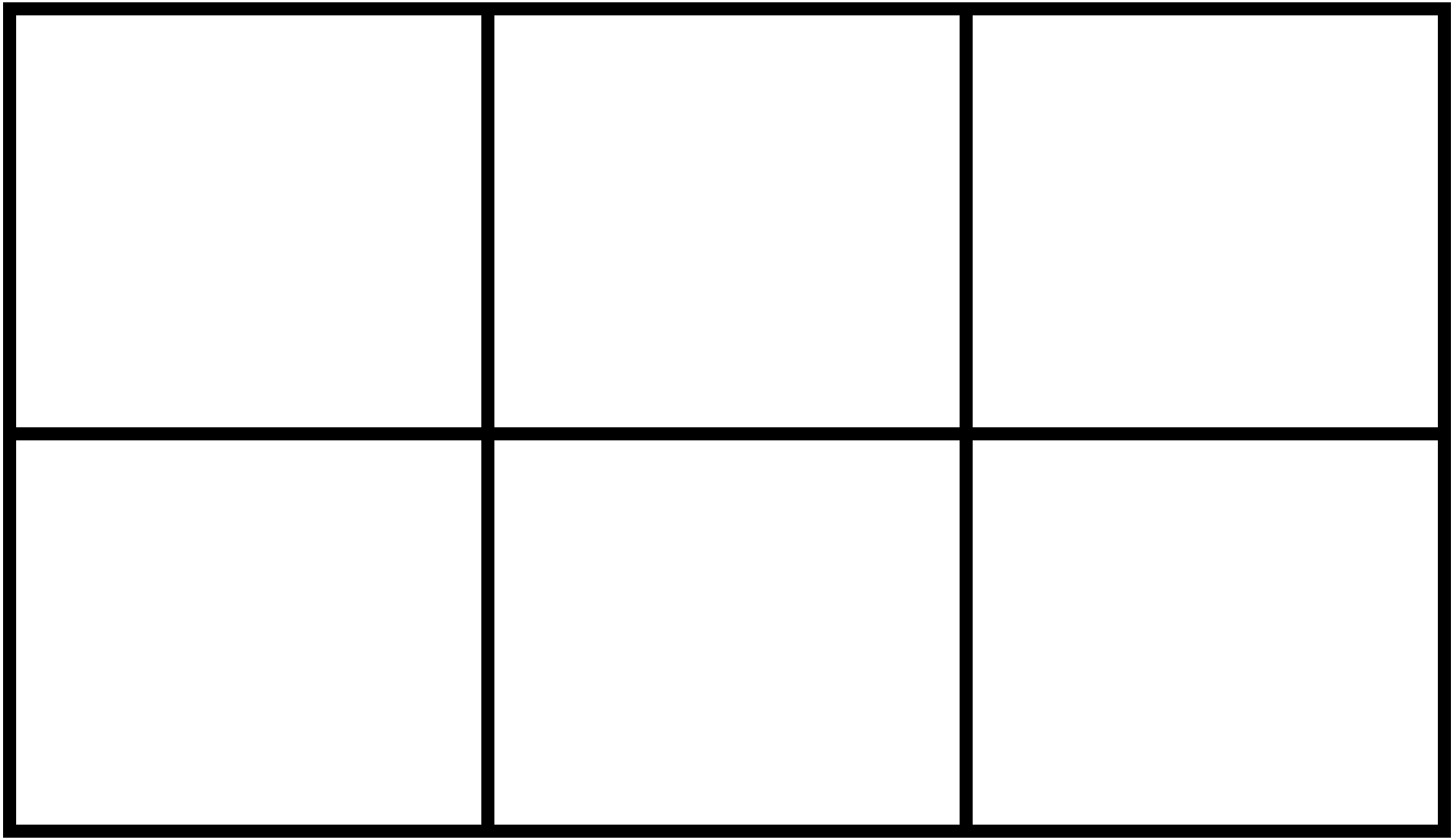
1. Piensa tu historia,
2. Decide los personajes protagonistas y piensa en el escenario o decorado.
3. Selecciona los puntos clave de la trama porque estos serán los que deberán aparecer dibujados en tu cómic.
4. Dibuja o crea tus escenarios o decorados. Pueden ser dibujos o collage.
5. Dibuja tus personajes aparta y recórtalos. De esta forma podrás plantear las escenas con mayor libertad y cuando estés seguro podrás pegar los personajes en los escenarios.
6. Escribe los textos, cartelas y bocadillos, en otro papel aparte y procede a colocarlos como has hecho con los personajes. Cuando estés seguro podrás pegarlos en su lugar definitivo.

La historia debe contener 6 viñetas. Para ayudarte tienes una plantilla a continuación.

Sugerencia: Para organizar vuestro trabajo podéis repartir tareas después de haber fijado el eje común del trabajo a desarrollar.

ANEXO I. Plantilla para actividad 4.

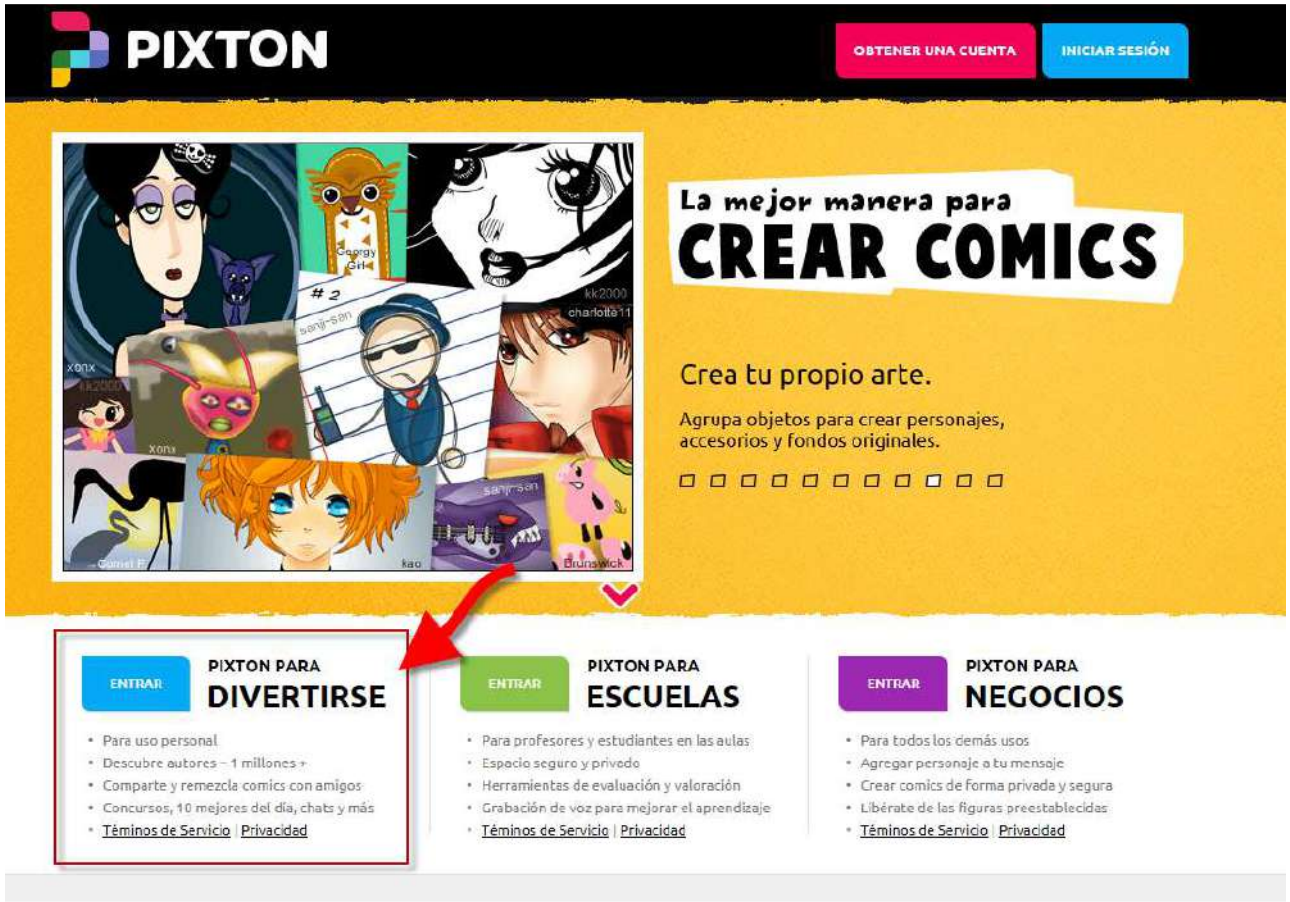
Título: ……..



Actividad 5. Crea un cómic utilizando PIXTON, editor de cómic online.

Tutorial para el profesor

Ve a la dirección: https://www.pixton.com/es/ y sigue los pasos siguientes:



Cuando accedas se abrirá la pantalla de inicio de la página mostrando varias opciones.

Selecciona **PIXTON para divertirse** que es la versión gratuita.

Una vez la pruebes podrás valorar si deseas crearte una cuenta con mejores y más completas opciones, incluida las de seguridad y privacidad, evaluación y valoración y grabación de voz.

Por el momento, utilizaremos una cuenta gratuita para familiarizarnos con la herramienta.

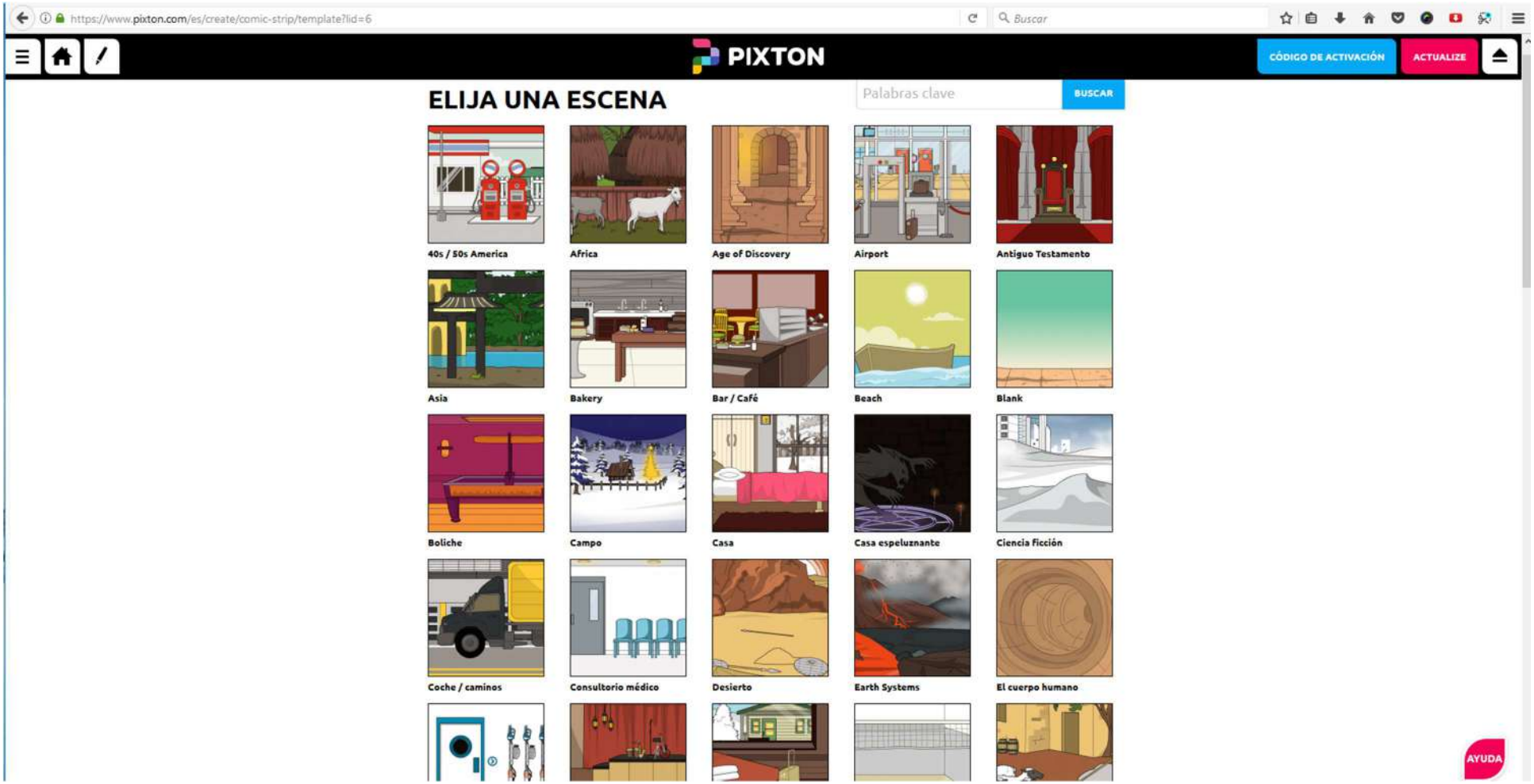
En la siguiente pantalla deberás completar los campos necesarios para crear una cuenta. Completa los datos y a continuación haz clic en **Comenzar.**

La utilización es muy intuitiva como podrás ver a continuación:

Selecciona un formato para el cómic. En tu caso **Tira cómica**

Selecciona nivel. En la siguiente pantalla selecciona **Nivel Principiante:**

Selecciona escena. En la siguiente pantalla selecciona **un decorado o escena**. Tienes que seleccionarlo en función de la historia que has escrito. Selecciona el más cercano a lo que quieres contar:

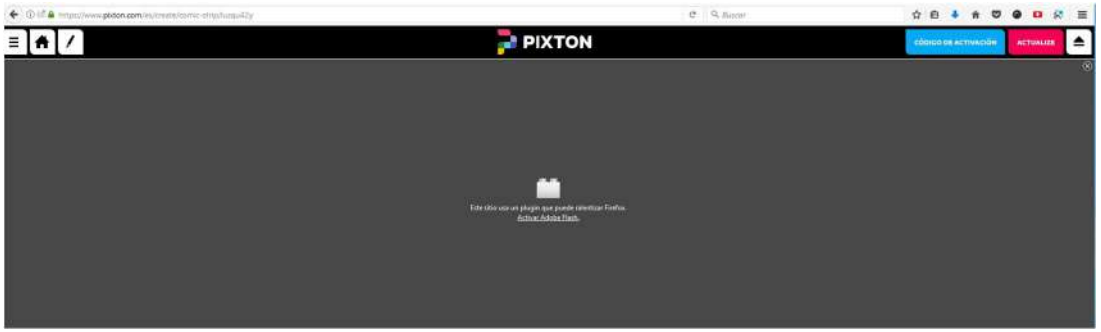


Selecciona personajes. Una vez elegido el decorado vamos a seleccionar los personajes:

Busca el personaje que más se acerca al que has pensado para tu historia:

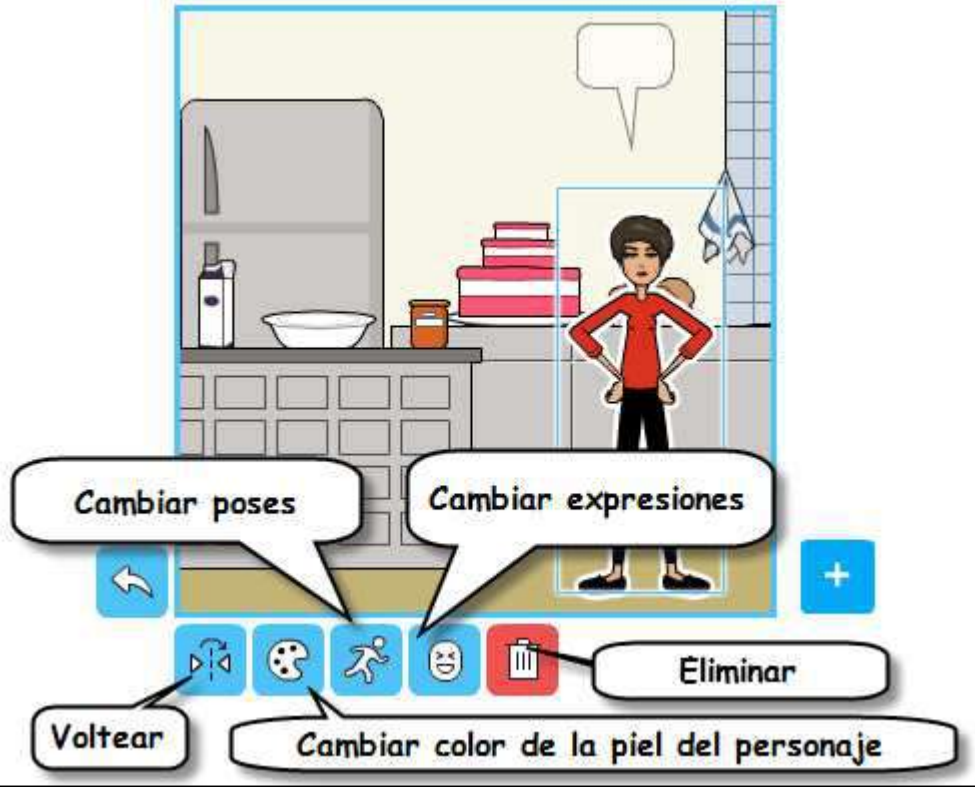
Para poder trabajar con PIXTON debes tener actualizada la última versión de **Flash Player.** Se abrirá la página oficial para actualizar. Haz clic en Instalar ahora. **Descarga el archivo y ejecuta.**

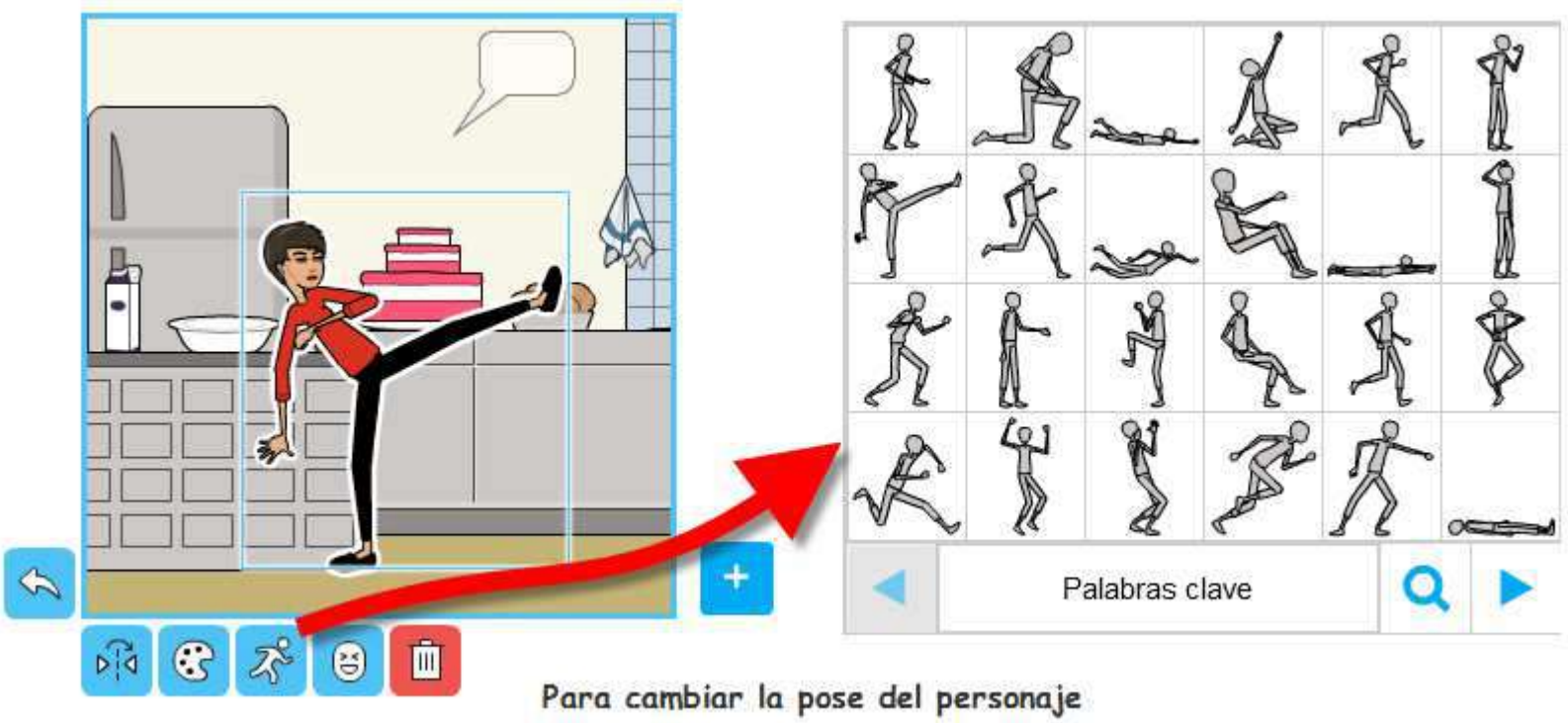
Una vez termine de instalarse haz clic en la opción **Activar Adobe Flash:**



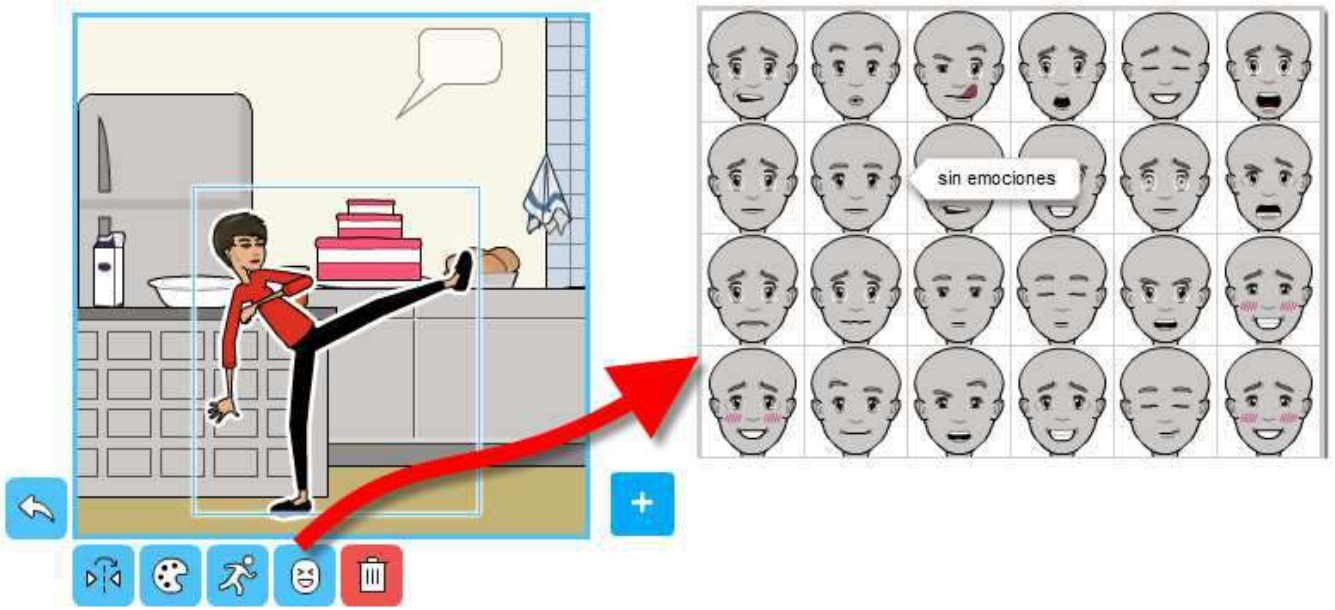
Ahora tu pc ya está preparado para trabajar:

Observa los controles que aparecen en pantalla y que son los que te van a permitir crear tu cómic:

	
Control de funciones	Si seleccionas el personaje aparecen opciones asociadas al mismo



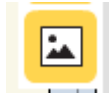
Si haces clic en cada uno de los iconos aparecerán opciones asociadas a los mismos. En el ejemplo se muestran las opciones de movimiento del personaje. Para que se muestren debes tener seleccionado el personaje o elemento a cambiar.

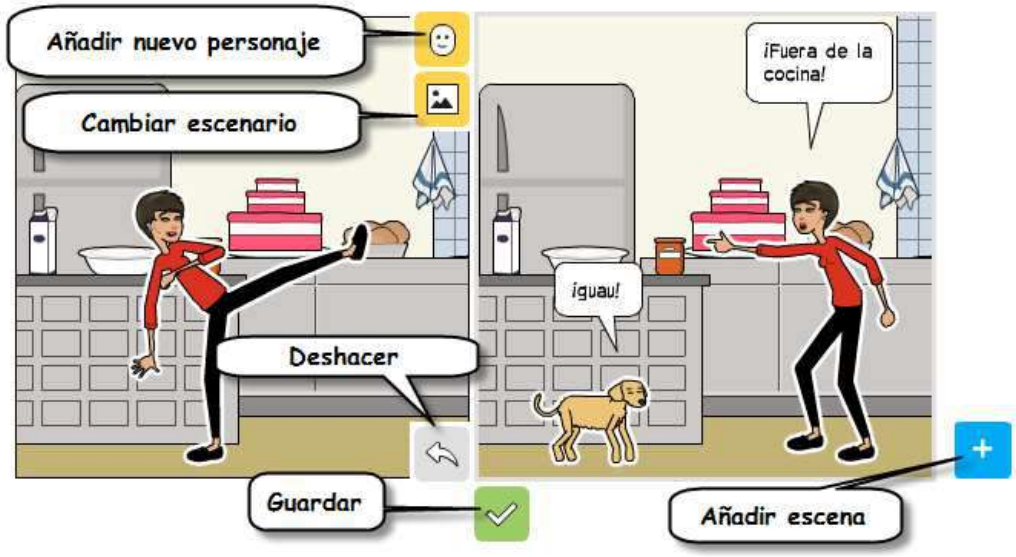


Para modificar la expresión del personaje

Con el personaje seleccionado, podemos cambiar la expresión de su cara haciendo clic en el icono correspondiente.

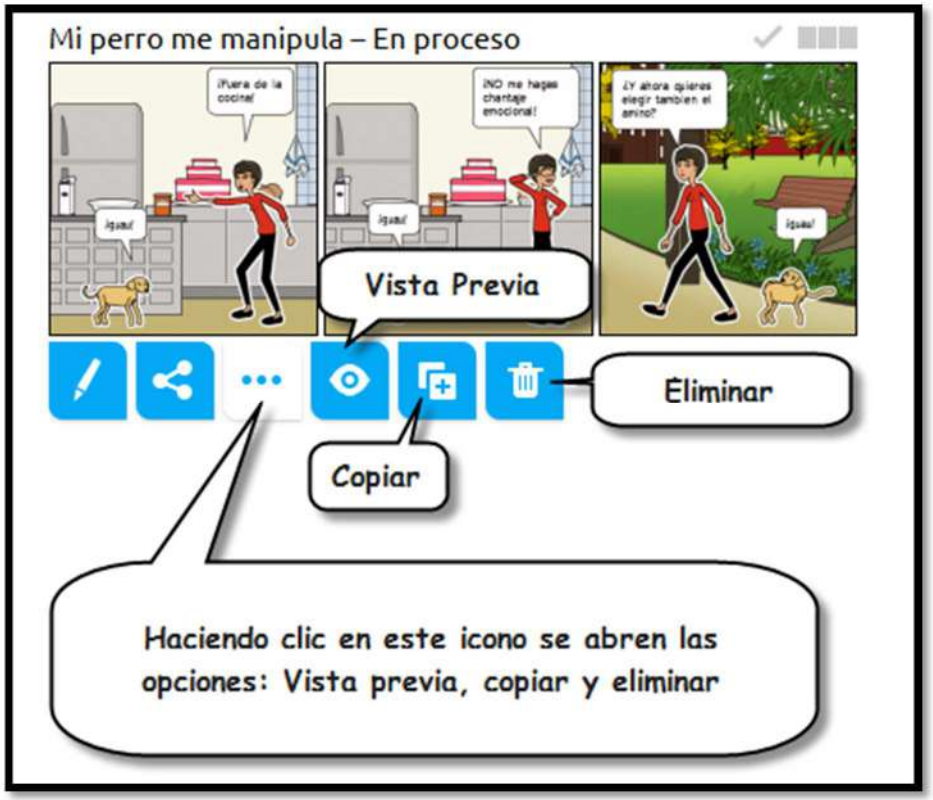
Añadimos una **nueva escena** haciendo clic en el icono . Podemos añadir **más personajes** haciendo clic en el icono .

Y cambiar el **escenario** de la acción, si hacemos clic en 



Utilizando los distintos iconos podremos ir creando paso a paso nuestra historia

Cuando termines no olvides hacer clic en el icono **Guardar** Se abrirá la página que muestra todos tus trabajos. Observa los iconos que aparecen debajo de la viñeta .



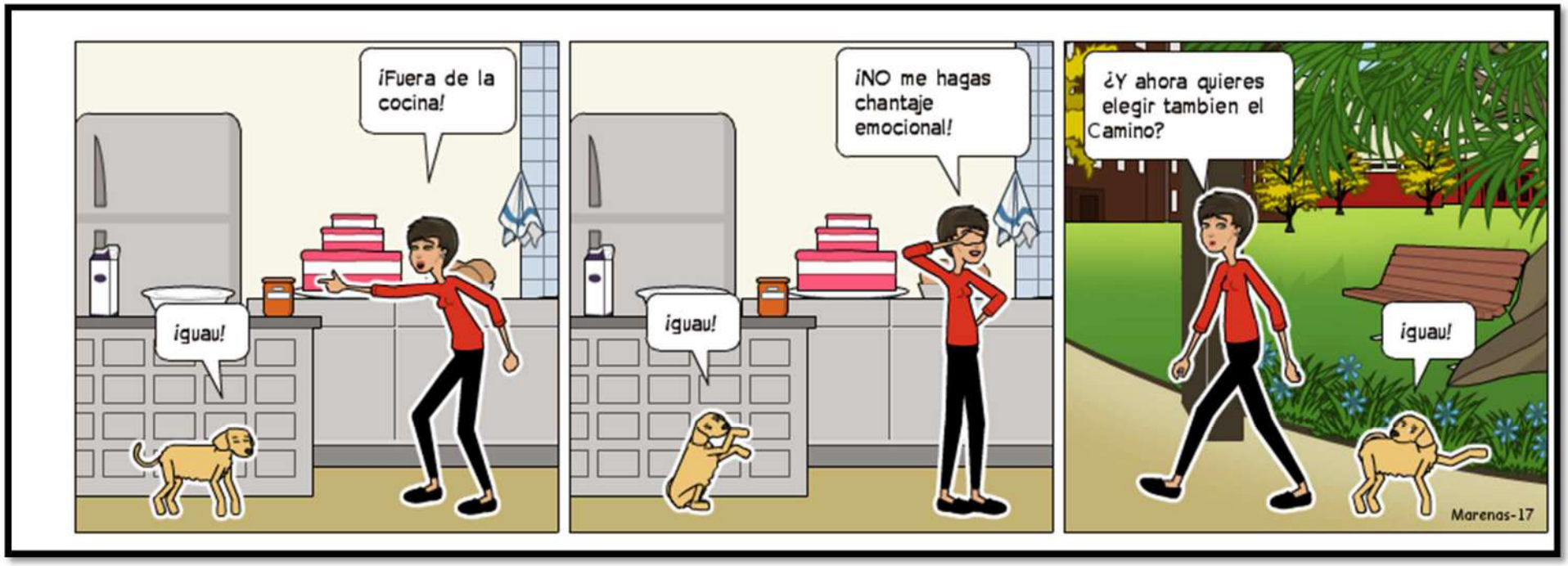
Para descargar la tira cómica debes tener la opción de pago pero puedes compartir la historia haciendo clic en el botón **Vista Previa.** Se abrirá la siguiente pantalla en la que encontrarás un enlace que podrás publicar en tu blog o red social.

También puedes publicar tu historia haciendo clic en **Publicar:**

Actividad 6. Publicar en el blog de la viñeta gráfica creada.

Una vez publicada la viñeta haz clic de nuevo en el botón **Vista previa** de tu cómic y a continuación haz clic en el **icono Insertar en sitio Web.**

Copia el enlace que aparece en la pantalla emergente.	Ve al blog y crea una nueva entrada . A continuación haz clic en HTML y copia el código. Cuando termines haz clic en publicar	Ahora podrás ver publicado tu cómic en el blog

Ver blog: https://luciernagasypegasos.blogspot.com.es/2017/10/mi-primera-vineta-grafica-creada-con.html

Este es el resultado de la viñeta una vez terminada: