

IV EDICIÓN DEL CONCURSO "EL JUEGO EN LA ESCUELA"

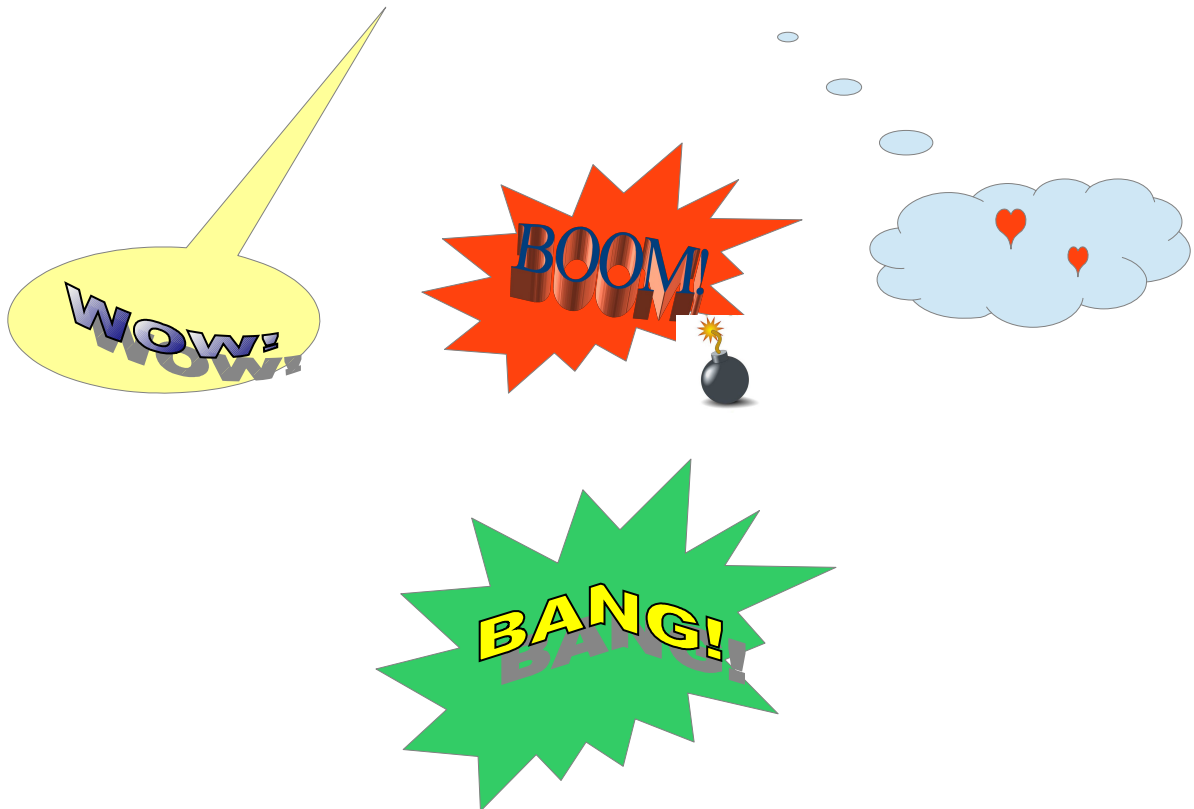
EXPERIENCIA DEL COLEGIO COMPAÑÍA DE MARÍA DE A CORUÑA

LENGUA CASTELLANA - 6º ED. PRIMARIA

Profesora: María Quintas

29 alumnos: 6ºA

"¿JUGAMOS A CÓMICS?"



Descripción de la experiencia

a. **Área del currículo y unidad o unidades didácticas** en las que se ha desarrollado la experiencia.

Área de Lengua castellana de 6º de primaria. Bloques de expresión escrita, oral (y corporal) y lectura.

La experiencia se origina a partir de la unidad didáctica de los tipos de textos, y entre ellos, los textos narrativos. Como ejemplo de texto narrativo se les presenta el cómic, historieta en clave de humor con dibujos en viñetas y texto en bocadillos. La unidad didáctica relativa al cómic consiste en el conocimiento del origen del cómic en el mundo, tipos de cómics, lectura y práctica de algunos de ellos, invención propia de una tira cómica, diseño creativo de la misma, y la fase final es la experiencia de "¿Jugamos a cómics?", es decir, la representación o dramatización en grupos de 3 ó 4 alumnos, de una tira cómica, corta y original, utilizando los recursos y orientaciones dadas en el aula de expresión oral y corporal.

En conclusión, una unidad que desea conseguir que un aprendizaje pueda resultar más agradable y atractivo por su aspecto lúdico, estético y plástico. Todo se aprende mejor, si seduce.

b. **Curso y número de alumnos participantes.**

La experiencia ha sido realizada por 29 alumnos de 6º de primaria, en la asignatura de lengua castellana. Han llevado a cabo el trabajo en grupos de 3 ó 4 alumnos.

c. **Objetivos y competencias trabajadas.**

El objetivo primordial es conseguir seducir a los alumnos en un aprendizaje nuevo. Que lleven a cabo una experiencia diferente, creativa, original, que les motive, que les haga sacar los recursos que tienen dentro, y que muchos no sabían que poseían.

Como objetivos generales se han trabajado la lectura, la escritura, la expresión oral y corporal, el tono, la vocalización, el atrezzo en una escena, el diseño gráfico, la creatividad, la originalidad, el gusto por una estética limpia y elegante y, sobre todo, la comunicación entre los grupos, los acuerdos, los debates, etc., todo lo que forma parte de la toma de decisiones cuando quieres que un proyecto, una experiencia o un trabajo te salga lo mejor posible.

Las competencias trabajadas:

- comunicación lingüística: fomenta el diálogo entre los personajes de la tira cómica y antes de su diseño, el diálogo entre los grupos para llegar a acuerdos
- autonomía e iniciativa personal: opinan, escuchan, difieren, deciden.
- tratamiento de la información y digital: buscan en la red información sobre el cómic, tiras cómicas, y usan alguna página para elaborar online sus tiras cómicas (por ejemplo, con StripGenerator).
- aprender a aprender: resumen lo aprendido, elaboran, corrigen errores, aplican la teoría a la práctica.
- artística y cultural: diseñan, dibujan, colorean, crean.

d. Recursos y materiales utilizados.

- fotocopias con introducción y orientaciones y recursos sobre el tema
- tiras cómicas para leer
- tiras cómicas para completar
- tiras cómicas para hacer online
- tiras cómicas sólo con bocadillos y texto, para dibujar y diseñar las escenas y los personajes
- tiras cómicas sólo con personajes, para ponerles texto o onomatopeyas
- cómics vacíos para diseñar, dibujar las escenas y los personajes, escribir el texto en bocadillos, poner alguna onomatopeya.
- Para la representación oral y corporal de la experiencia "¿Jugamos a cómics?":
 - folios, lápiz, goma y colores para diseñar a lápiz la tira cómica (personajes, escena, etc.) que se va a realizar oralmente
 - indumentaria adecuada para cada uno de los personajes de la tira cómica
 - atrezzo para la escena
 - elementos de decorado
 - sonidos o música de fondo

e. Desarrollo temporal.

La práctica de la experiencia en sí, sin contar con la introducción y la práctica de las tiras de cómic iniciales, ha sido realizada por completo en el aula.

Los grupos han utilizado 5 clases de 50 minutos cada una para diseñar el cómic, debatir sobre quién va a ser quién, indumentaria que va a traer cada uno, elementos de atrezzo o decorado que se va a utilizar y quién es el responsable de traer cada cosa, etc.

Después de estas 5 clases, se ha utilizado una más para la práctica o ensayo final por grupos.

Para la puesta en escena de la experiencia se han utilizado otras 4 sesiones de 50 minutos.

Se ha hecho una reflexión de la experiencia de cada grupo con unos criterios muy claros para cada estudiante (rúbrica del anexo) para que cada alumno del público valorara el trabajo hecho por los compañeros. Esta reflexión se ha hecho en el momento, al finalizar cada representación, y se ha guardado para una puesta en común general, hasta que terminaron todos los grupos. La puesta en común es como una evaluación, pero en lugar de calificar, lo que hemos hecho es reflexionar sobre ello.

En total se han usado 11 sesiones, contando la de la reflexión en común.

f. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

La experiencia ha sido muy enriquecedora. La elaboración de la tarea en pequeños grupos les ayudó a entender o a defender opiniones propias o ajenas, a ser más tolerantes y abiertos, a expresar lo que cada uno lleva dentro y que, a veces, uno no cree que sea capaz de exponerlo delante de los demás.

La escenificación y la posterior reflexión han estimulado las ganas de mejorar, de hacer las cosas bien, de admirar a compañeros, de descubrirlos en otras facetas, de valorarlos de forma positiva. La crítica ha sido siempre constructiva

y con el fin de ayudar a hacer las cosas mejor cada día.

La experiencia ha valido mucho la pena, pero no sólo a ellos sino también a mí. He aprendido a conocerles mejor en otro aspecto, a esperar cada vez más de ellos porque he visto un esfuerzo y una ilusión a la hora de preparar esta experiencia que es impagable. Todos concluyeron que había sido una tarea difícil de llevar a cabo en su proceso pero al final muy positiva porque aprendieron más de lo que esperaban.

g. **Visto bueno de la directora** del centro y sello.

A Coruña, ____ de abril de 2016

Vto. Bº

La Dirección

La profesora

Fdo. María Pilar López Iglesias

Fdo. María Quintas Ledo

h. Anexo

1. Rúbrica de valoración de la experiencia por parte del público (alumnos y profesor).

RÚBRICA ESTUDIANTES-PROFESOR

<i>Crterios</i>	<i>Excelente</i>	<i>Bueno</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Mejorable</i>
<i>Calidad, atractivo y originalidad del contenido (clave de humor)</i>				
<i>Expresividad</i>				
<i>Tono alto y claro.</i>				
<i>Vocalización</i>				
<i>Decorado, Atrezzo, elementos de la escena, indumentaria</i>				

2. Enlace a la infografía de presentación de la experiencia: <http://www.easel.ly/browserEasel/3509188>

3. Fotos inicio de la experiencia