

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

¡Los superhéroes llegan al cole!



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

¡Nos gustan los tebeos!



BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la siguiente legislación en vigor:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953. [Enlace](#).

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 2 de marzo de 2022, núm. 52, 24386-24504. [Enlace](#).

En esta Actividad de Aprendizaje, segunda de la situación, vamos a centrarnos en las zonas Investiga y Desarrolla del aula del futuro para diseñar un pequeño cómic digital de superhéroes/superheroínas. Si hay algo que asociemos inmediatamente a los superhéroes, son los tebeos. Para ello trabajaremos inicialmente, en la biblioteca del centro y con tebeos en soporte físico, aspectos relacionados con la comprensión y expresión lectora para pasar a continuación a la parte de diseño y creación sencilla de cómic digital, siendo éste el producto final de esta actividad.

Nota: este apartado se amplía con enlaces, bibliografía y otros en “Consejos, recomendaciones, más información”



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
Total: 225 minutos.		Crea	Tebeos de superhéroes.

Investiga: 45 minutos. Desarrolla: 90 minutos. Presenta: 45 minutos. Biblioteca: 45 minutos		<i>Desarrolla</i>	Diseño de cómic digital con la aplicación Canva.	Fichas impresas y lápices.
	X	<i>Investiga</i>	Búsqueda y descarga de imágenes adecuadas al contexto de una situación dramatizada.	Pantalla Digital Interactiva. Tabletas.
		<i>Interactúa</i>		Aplicación Canva
	X	<i>Presenta</i>	Presentación de resultados (grabaciones editadas del alumnado)	
		<i>Explora</i>		
	X	<i>Otras</i>	Biblioteca de centro: lectura de tebeos de superhéroes y técnicas de escritura.	



DESARROLLO

PASO 1	<i>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Actividad de motivación y aplicación de conocimientos previos.</i></p> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>El/la docente se traslada con el alumnado a la biblioteca de centro donde presentará diferentes tebeos de superhéroes y superheroínas adaptados a la edad del alumnado (primeros lectores). Antes de la lectura de los mismos, el/la docente preguntará si conocen cómo los diferentes superhéroes/heroínas han conseguido sus poderes, así como otros aspectos de los mismos no abordados en la actividad de aprendizaje anterior: debilidades, principales enemigos, vehículos, grupos, etc.</i></p> <p><i>Asesor</i></p> <p><i>El/la docente distribuye a los</i></p>	<p><i>Receptor.</i></p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Contextualizan los saberes básicos a trabajar.</i> - <i>Responden a las preguntas del/de la docente.</i> - <i>Debaten y elucubran.</i> <p><i>Activo:</i></p> <p><i>Divididos en parejas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Leen el tebeo asignado.</i> - <i>Comentan con su compañero/a el contenido del texto.</i> <p><i>Activo:</i></p> <p><i>Trabajo individual:</i></p>	<p><i>Biblioteca de centro</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprensión y expresión oral.</i> - <i>Promoción del hábito lector y uso de la biblioteca, familiarizando al alumnado con este espacio y sus posibilidades educativas.</i> - <i>Practica de escritura basada en la comprensión escrita de textos (tebeos).</i> - <i>Puesta en común de aprendizajes, mostrando interés por las aportaciones de los diferentes compañeros.</i>

alumnos en parejas y reparte tebeos de superhéroes a las mismas para proceder a la lectura de los mismos y una posterior puesta en común de lo aprendido en cada lectura sobre el superhéroe/heroína en cuestión. El/la docente, junto al compañero/a de apoyo si lo hubiera, supervisa las diferentes lecturas, haciendo preguntas de comprensión lectora, como: “¿Qué está haciendo tu personaje?”, “¿Qué ha ocurrido en esta viñeta?”, “¿Qué crees que debe hacer después de encontrarse con su enemigo?”, etc.

Al término de la lectura, el profesor entrega una ficha de trabajo a cada alumno en la que deben escribir lo siguiente respecto al cómic leído:

- Nombre del superhéroe/heroína.
- Superpoder principal:
- Identidad secreta.
- Nombre de su enemigo/a.
- Lugar en el que ocurre la historia.
- ¿Cuál es la trama principal de la historia?
- Cómo termina la historia.
- Nombre del alumno/a que cumplimenta la ficha.

El/la docente reúne nuevamente al gran grupo en asamblea para que intercambien sus fichas y las lean en voz baja. A continuación, diferentes alumnos/as (elegidos al azar y/o voluntarios) leen la ficha que les ha tocado y comentan que les parece la historia leída por el compañero/a de acuerdo a lo que ha escrito.

- *Cumplimentan la ficha de acuerdo al texto leído.*

Activo:

Reunido en grupo único:

- *Leen diferentes fichas de compañeros/as.*
- *Deducen el contenido íntegro del tebeo leído por su compañero en función a lo recogido en la ficha.*
- *Exposición de opiniones e ideas.*

- *Lectura comprensiva en voz alta, manteniendo ritmo y entonación.*

- *Deducción y argumentación en función de lo leído.*

PASO 2	Tiempo: 1 sesión de 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>Actividad de desarrollo.</i></p> <p>Activo</p> <p><i>El/la docente explica al alumnado que, en esta actividad que continua la realizada en la biblioteca, se van a trabajar aspectos concretos del lenguaje de los tebeos, así como diseñar un cómic digital.</i></p> <p><i>El/la docente presenta en la pantalla digital un vídeo sobre diferentes elementos que se pueden encontrar en un cómic (enlace). Una vez visto, pregunta al alumnado sobre los elementos presentados y su presencia en los tebeos leídos ayer. También explica que cómic y tebeo es lo mismo: la forma de llamar a las publicaciones que narran una historia en viñetas, siendo cómic un préstamo del idioma inglés y tebeo la grafía castellana derivada de una revista llamada TBO.</i></p> <p><i>El/la docente hace uso nuevamente de la pantalla digital interactiva para presentar la web de Canva y su herramienta para diseñar cómics e historietas (enlace). En el buscador de plantillas escribe “Superhero’s secret identity” y pregunta al alumnado que qué pueden significar esas palabras en inglés. Recibidas respuestas variadas, muestra la plantilla diseñada por Sevcan Barut y compuesta por 6 hojas.</i></p> <p><i>Dado que la plantilla está en inglés, el/la docente presenta las hojas traducidas al</i></p>	<p>Receptor.</p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Visionado de vídeo y relación con conocimientos previos.</i> - <i>Responden a las preguntas del/de la docente.</i> - <i>Aprenden la denominación de contenidos trabajados con anterioridad.</i> - <i>Observan el contenido y uso de Canva, así como deducen su funcionamiento por comparación con otras aplicaciones ya utilizadas.</i> <p>Activo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Uso de la aplicación Canva de manera sencilla sobre panel digital interactivo.</i> - <i>Asociación de contenidos previos para dar respuestas adecuadas a preguntas del/de la docente.</i> 	<p>Zona INVESTIGA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Elementos del cómic: viñeta, bocadillo, delta, cartela y onomatopeya.</i> - <i>Aprendizaje de uso de aplicaciones digitales.</i> - <i>Técnicas de deducción por semejanza con otras aplicaciones conocidas.</i> - <i>Aprendizaje significativo sobre conocimientos previos.</i> - <i>Adaptación al trabajo en diferentes tipos de agrupaciones: gran grupo.</i> - <i>Análisis y valoración de respuestas y selección de las más adecuadas.</i> - <i>Aprendizaje interdisciplinar entre diferentes materias (inglés y lengua castellana).</i>

castellano, con las instrucciones de la tarea ([enlace a las hojas](#)). Las hojas 1 y 2 presentan paneles de cómic, con diferentes bocadillos y personajes; la 3 contiene las instrucciones de la tarea; la 4 y la 5, recursos para utilizar; y la 6 es la plantilla sobre la que se trabaja.

El/la docente se detiene en todas las hojas excepto la 3, que se abordará en la siguiente sesión, mostrando los contenidos de cada una de ellas y como pueden copiarse y pegarse en otras diapositivas. El docente llama a varios alumnos a la pantalla digital interactiva para que seleccionen diferentes elementos y los peguen en las diapositivas. Igualmente pregunta al grupo qué tipos de bocadillos ven, si hay onomatopeyas, paneles, etc. (de acuerdo a los contenidos vistos en el vídeo al inicio)



DESARROLLO

PASO 3	<i>Tiempo: 2 sesiones de 45 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>

<p><i>Actividad final.</i></p> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>El/la docente presenta nuevamente en la pantalla digital interactiva la web de Canva y la plantilla “Superhero's secret identity”. Pregunta al alumnado si la recuerda, para obtener información que sirva de preparación de la sesión.</i></p> <p><i>A continuación, se centra en la hoja 3 de la plantilla, que contiene las instrucciones de la tarea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Forma pequeños grupos con tus compañeros y compañeras.</i> - <i>Cada grupo tendrá que utilizar el último panel con sus diferentes globos de texto.</i> - <i>La tarea es crear una presentación en la que un superhéroe/heroína cuente cosas él o ella.</i> - <i>Utilizad los recursos de las diapositivas 4 y 5.</i> - <i>Trabajad sobre la diapositiva 6 (pudiendo añadir más si se desea)</i> <p><i>El/la docente explica cómo deben añadir las hojas a cada proyecto particular, seleccionando la opción “Aplicar las 6 páginas”. Así, éstas aparecerán en su barra de páginas y podrán moverse entre ellas según necesidad, utilizando las destinadas a recursos para editar la página 6.</i></p> <p><i>Asesor y guía.</i></p>	<p><i>Receptor.</i></p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Atienden a la explicación del profesor/a sobre el uso de la aplicación y la tarea a realizar.</i> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>Divididos en grupos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Aprenden a utilizar la aplicación Canva.</i> - <i>Seleccionan los diferentes elementos del lenguaje del cómic y los añaden a la hoja de trabajo.</i> - <i>Escriben el texto que recoja lo solicitado en la instrucción.</i> - <i>Capturan la imagen una vez terminada la plantilla de trabajo.</i> - <i>Descarga y transferencia de imágenes.</i> 	<p><i>Zona DESARROLLA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actividad de trabajo en equipo.</i> - <i>Interpretación de instrucciones.</i> - <i>Secuencia ordenada de trabajo.</i> - <i>Uso adecuado de aplicación para la edición de imágenes.</i> - <i>Uso de los elementos del lenguaje del cómic.</i> - <i>Redacción de textos sencillos con un propósito específico.</i> - <i>Uso educativo de recursos digitales (tableta); captura y descarga de imágenes; transferencia con tecnología Bluetooth.</i>
--	--	--

<p><i>El/la docente divide el grupo en equipos de 4 alumnos/as entregando una tableta a cada uno de ellos para que sigan las instrucciones trasladadas (y disponibles en las pantallas digitales interactivas del Aula del Futuro para su consulta cuando sea necesario).</i></p> <p><i>El/la docente guía y asesora a cada grupo en su trabajo, constatando que los 4 miembros de cada equipo editan la página 6. Al terminar la edición, capturan la pantalla y envían por bluetooth al panel digital interactivo.</i></p>		
--	--	--

<p>PASO 4</p>	<p>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</p>	
<p><i>Papel del docente:</i></p>	<p><i>Papel del alumnado:</i></p>	<p><i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i></p>
<p><i>Actividad de presentación de resultados.</i></p> <p><i>Asesor</i></p> <p><i>El/la docente guía al alumnado en el uso de la pantalla digital interactiva para presentar las imágenes editadas y el contenido de las mismas, con especial incidencia en los elementos del lenguaje del cómic empleados. Cada alumno/a titula su panel/paneles</i></p>	<p><i>Activo</i></p> <p><i>Cada alumno/a explica al resto cómo fue el proceso de edición: dificultades, aspectos positivos, qué han aprendido, el tipo de elementos empleados, etc.</i></p> <p><i>El resto de alumnos valoran el trabajo presentado por los/las compañeros y compañeras de manera positiva, añadiendo con propuestas de mejora constructivas</i></p>	<p><i>Zona PRESENTA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Presentación de resultados.</i> - <i>Capacidades de expresión oral para hablar en público.</i> - <i>Valoración de la tarea.</i> - <i>Coevaluación.</i>



La biblioteca de centro / aula debe contar con suficientes (y diversos) ejemplares de tebeos de superhéroes y superheroínas. En caso de no ser así, puede solicitarse con suficiente antelación que los alumnos traigan un tebeo de un superhéroe/heroína o bien conseguirlos en préstamos de la biblioteca municipal.

El profesor/a debe tener impresas fichas de comprensión lectora con los contenidos indicados en el paso 1.

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad, para conocerla, la web o aplicación Canva. Igualmente, debe estar instalada en las tabletas que se usen para la grabación. Para su acceso a la misma, se recomienda que las tabletas a utilizar tengan cuentas de acceso genéricas de centro a las diferentes aplicaciones empleadas.

El profesorado tiene que conocer la combinación de captura de pantalla de las tabletas que se utilicen, a fin de informar al alumnado sobre los botones a presionar para conseguirlo.

Dado que hay contenidos sencillos en lengua extranjera inglés, el docente puede incluir esta área en las trabajadas durante la actividad de aprendizaje. En este caso no lo hemos hecho, pero puede considerarse.

Otros aspectos relativos a la preparación se definen en los pasos del papel del/de la docente.

ETAPA	Educación Primaria
NIVEL	EP1
ÁREAS	Lengua castellana y literatura; Conocimiento del Medio Natural, Cultural y Social y Educación Artística.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.

Lengua castellana y literatura.

Competencia específica 4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.

Competencia específica 5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.

Criterio de evaluación 4.

4.1 Comprender el sentido global y la información relevante de textos cercanos, escritos y multimodales, a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura.

4.2 Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales sencillos valorando su contenido y estructura.

Criterio de evaluación 5: Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.

Saberes básicos. B. Comunicación. Procesos.

– Comprensión lectora: estrategias elementales de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global. Identificación de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Lectura compartida. Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.

– Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía natural. Coherencia textual. Estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales elementales. Escritura en soporte digital acompañada.

Conocimiento del Medio Natural, Cultural y Social

Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Criterio de evaluación 1.1: Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

Saberes básicos. A. Cultura científica.

1. Iniciación en la actividad científica.

– La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.

Educación Artística.

Competencia específica 4. Participar en el diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo funciones para lograr un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Criterio de evaluación 4.1:

4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma cooperativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad.

4.2 Tomar parte en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas de forma respetuosa y utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y valorando las experiencias propias y las de los demás.

Saberes básicos. C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

– Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.

– Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales básicas en dibujos y modelados sencillos.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Reconoce y utiliza cinco o más elementos del lenguaje del cómic.	Reconoce y utiliza al menos cuatro elementos del lenguaje del cómic.	Reconoce y utiliza al menos tres elementos del lenguaje del cómic.	Reconoce y utiliza al menos dos elementos del lenguaje del cómic.	Reconoce un único elemento del lenguaje del cómic, pero no sabe utilizarlo.
Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de viñetas es destacable y hace uso de otros elementos no lingüísticos.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de viñetas es muy correcta e intenta hacer uso de otros elementos no lingüísticos.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de viñetas es adecuada.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de viñetas es básica y limitada.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de viñetas es incoherente.
Presenta total atención a las explicaciones docentes o de	Presenta bastante atención a las explicaciones	Presenta bastante atención a las explicaciones	Presenta poca atención a las explicaciones docentes o de	No presenta atención a las explicaciones docentes o de

compañeros, preguntando y respondiendo con inmediatez	docentes o de compañeros, así como hace preguntas.	docentes o de compañeros.	compañeros.	compañeros.
Tiene mucho interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras; valora positivamente su trabajo y es muy participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, y es participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, pero no es participativo/a.	Tiene poco interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.	No tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.
Sigue instrucciones complejas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones complejas con ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas, pero necesita ayuda docente o de compañeros.	No sigue instrucciones sencillas.
Entiende perfectamente el funcionamiento de las aplicaciones sin ayuda ni explicación previa, siendo capaz de extrapolar su uso a otras similares.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones y no requiere ayuda en su uso.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones, pero requiere ayuda en su uso.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas, pero se esfuerza en aprenderlo.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas ni intenta aprenderlo.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

*Actividad 2

Esta actividad, segunda de la situación de aprendizaje, tendrá lugar en el Aula del Futuro del centro y en la biblioteca del centro (o, en su defecto, la de aula).

El/la docente utiliza la pantalla digital para guiar al alumnado en los pasos a seguir.

Es muy conveniente contar con un/a docente de apoyo en las sesiones programadas.

La aplicación de edición de imagen puede ser sustituida por otra que conozca el/la docente y sea de uso sencillo para el alumnado del primer ciclo de primaria.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

Cristina Pérez [@cristinaperez4493] (2021). Elementos del cómic [Vídeo]. Youtube. [Enlace al vídeo](#).

Website “Canva” / Aplicación Android “Canva”. [Enlace a la web](#) / [Enlace a aplicación](#).

Plantilla “Colourful Illustrative Superhero Identity Comic Strip Collaborative Digital Activity, de Sevcan Barut (se accede a ella desde Canva, escribiendo en el buscador @sevcanbarutedu y eligiendo la plantilla “Superhero’s secret identity”)

Plantilla “Colourful Illustrative Superhero Identity Comic Strip Collaborative Digital Activity, de Sevcan Barut, traducida al castellano. [Enlace de descarga](#).



El Kit 5, Evaluación, del Kit de Herramientas del Aula del Futuro, recoge las diferentes técnicas de evaluación (enlace a la web de INTEF: Cómo evaluar).

La rúbrica es una herramienta en forma de tabla que incluye indicadores de qué queremos evaluar (criterios) y una escala de clasificación para cada criterio. Podemos elaborar rúbricas con herramientas online como Corubics (valora el trabajo colaborativo del alumnado) o Rubistar (valora el criterio de evaluación).

En cualquier caso, esta actividad de aprendizaje busca desarrollar competencias del siglo XXI en el alumnado como:

- Colaboración.
- Construcción del conocimiento.
- Autodisciplina.
- Resolución de problemas en el mundo real.
- Uso de las TIC para la enseñanza.
- Aptitud para la comunicación.