



## “El cómic al cole”

CEIP “HOSPITAL DE LA CRUZ”. Toro



*Biblioteca del colegio*

DATOS DEL CENTRO	
Centro Educativo	CEIP “Hospital de la Cruz”
Código de centro	49006214
Dirección	Calle Reja Dorada, 32. CP 49800
Localidad	Toro
Provincia	Zamora
Tlfno./Fax	980 691 101 / 980 693 398
Correo electrónico	49006214@educa.jcyl.es
Web del centro	www.ceiphospitaldelacruz.centros.educa.jcyl.es/sitio/

PROFESOR/A RESPONSABLE DE LA EXPERIENCIA “LUGARES DE LIBRO” EN EL CENTRO	
Nombre y apellidos	Mª Ángeles Fernández Matilla
Área que imparte	Primaria
Tlfno. de contacto	980 691 101
Correo electrónico	



### Guion de la experiencia:

GUION DE LA EXPERIENCIA "EL CÓMIC AL COLE" DEL CEIP "HOSPITAL DE LA CRUZ"	
<b>Título:</b>	El cómic al cole
<b>Tema del proyecto:</b>	Los cómics
<b>Hilos conductores del proyecto:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El cómic.</li> <li>2. Diferentes personajes.</li> <li>3. Las viñetas.</li> <li>4. Onomatopeyas.</li> <li>5. Recursos lingüísticos.</li> </ol>	
<b>Justificación:</b>	
<p>A lo largo de todo el presente curso, el cómic estará presente en nuestras actividades, dando así a conocer a los niños este atractivo género.</p> <p>El tema elegido para nuestro "Lugar de libro" ha sido el cómic para que los alumnos se acerquen y conozcan otros géneros literarios.</p> <p>Conocer los elementos lingüísticos que se utilizan, la expresión oral y escrita, la estructura de su elaboración, los diversos personajes míticos y su riqueza de expresión artística.</p>	
<b>Finalidad: ¿Qué queremos conseguir?</b>	
Que los alumnos conozcan otros géneros literarios, fomentando el placer de la lectura y el desarrollo de la imaginación.	
<b>Motivo elegido para la decoración:</b>	
Los personajes de los cómics más conocidos y enigmáticos.	
<b>Espacio o espacios físicos del centro en los que se ubicará el "Lugar de Libro":</b>	
La biblioteca, la entrada del colegio y los pasillos.	
<b>Objetivos didácticos:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer los cómics como género literario.</li> <li>2. Acercar al alumnado el conocimiento de las características del cómic.</li> <li>3. Presentar los principales producciones de cómics en España.</li> <li>4. Conocer los personajes míticos de los cómics.</li> <li>5. Elaborar sencillos cómics.</li> <li>6. Valorar la presentación de las historias elaboradas.</li> <li>7. Potenciar la animación a la lectura con nuevos géneros.</li> <li>8. Desarrollar la creación y la imaginación con las elaboraciones propias.</li> </ol>	



### Contenidos: ¿Qué queremos que comprendan?

1. Los personajes importantes y sus aventuras.
2. El formato de lectura y expresión.
3. El código visual:
  - viñeta
  - planos (plano general, primer plano, plano medio, plano al detalle...)
4. El código gestual:
  - cabello erizado, cejas altas, cejas fruncidas, ojos muy abiertos, mirada ladeada...),
  - color.
5. El código verbal:
  - el texto (diálogo, pensamiento) 
  - el bocadillo (hablando un personaje, hablan varios personajes, pensando, hablar en voz baja, grito, narrador...)
6. Las onomatopeyas: crack: quebrar, crujiir; splash: salpicar; click: sonar... 
7. Los tipos de letras: si se habla alto letras grandes, si el tono es confidencial letras pequeñas, canción ritmo ondulante...
8. Los símbolos de las viñetas: bombilla: idea genial, estrellas: puñetazo; confusión: signo de interrogación; sorprendido: signo de exclamación; impacto: bomba; golpe: pajaritos...

### Principales actuaciones a realizar en el centro: ¿Qué vamos a hacer?

#### Con el alumnado del centro:

1. Visionado de cómics para familiarizarse con el género a través de la presentación de algunos libros en la biblioteca (intercambio) y en las aulas.
2. Explicación de los elementos del cómic: viñetas, bocadillos, onomatopeyas...
3. Lectura de cómic.
4. Elaboración de diversos personajes.
5. Creación de bocadillos y pensamientos con la idea que los alumnos tienen de lo que es un cómic.
6. Elaboración de cómics por grupos en cada clase.
7. Juego utilizando bocadillos como pistas que nos llevará a algún personaje que se encuentre en la biblioteca.

#### Con las familias:

1. Exposición de cómic aportados por las familias.
2. Elaboración propia de un cómic.

#### Con toda la Comunidad Educativa:

1. Exposición de cómics.
2. Exposición en las actividades colectivas en los lugares de libro.



## Competencias a desarrollar: ¿Qué queremos que entrenen?

### 1. Competencia lingüística.

#### Tareas:

- Utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en la lengua castellana como en la lengua inglesa.
- Alcanzar conocimientos y mejorar la capacidad lingüística a la adquisición de vocabulario, lectura comprensiva y producción escrita.

### 2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Tareas:

- Conocer y orientarse en el orden de la secuenciación de viñetas y acontecimientos.
- Valorar los elementos tecnológicos como recursos para el aprendizaje.

### 3. Competencia digital

#### Tareas:

- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse y comunicarse.
- Descubrir digitalmente la elaboración de cómics.

### 4. Competencias sociales y cívicas

#### Tareas:

- Capacidad para relacionarse.
- Conocer y entender los diferentes personajes y culturas que nos rodean.
- Respetar las opiniones y valoraciones de los demás sobre sus gustos y aficiones.

### 5. Aprender a aprender

#### Tareas:

- Ser capaz de valorar su aprendizaje y corregirlo cuando sea necesario.
- Trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir el objetivo propuesto.
- Valorar la riqueza del aprendizaje de nuevos contenidos que desconocen.

### 6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Tareas:

- Desarrollar la iniciativa en la elaboración de sus propias obras.
- Ser capaz de dirigir sus aprendizajes de forma autónoma y cooperativa.
- Capacidad de aprender ideas, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.
- Valorar los trabajos realizados por sí mismo, por los demás compañeros y el trabajo en grupo.

### 7. Conciencia y expresiones culturales

#### Tareas:

- Apreiciar, comprender y valorar culturalmente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Utilizar las expresiones culturales como fuente de disfrute, enriquecimiento personal y valorarlas como parte del patrimonio cultural.
- Creación de personajes e historias propias haciendo uso de los contenidos y elementos básicos de la cultura que les rodea.



### Productos finales a elaborar:

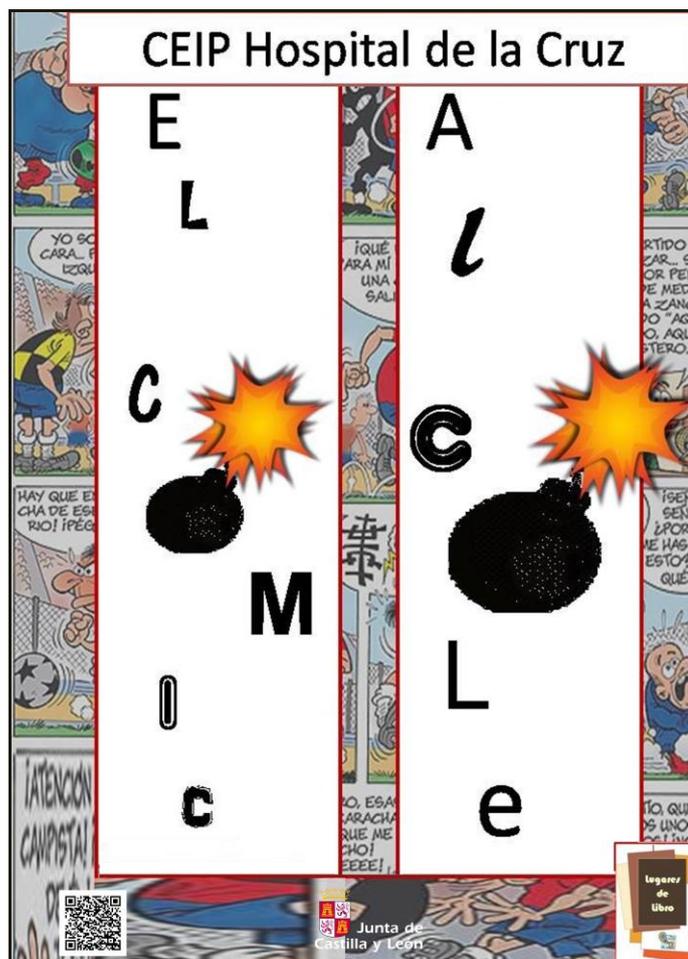
1. Presentador de las actividades: Garfiel.
2. Puerta de la biblioteca: fachada 13 Rue del percebe.
3. Día de la biblioteca: Zipi y Zape.
4. Día de los derechos del niño: Snoopy y sus amigos.
5. Día de la Constitución: Anacleto, agente secreto.
6. Navidad: Panoramix.
7. Día de la Paz: Tintín y Milú.
8. Carnaval: Mortadelo y Filemón.
9. Día del libro: recopilación de todos los personajes.

### Relación de la experiencia "Lugares de Libro" con otros Planes del centro:

Proyecto relacionado con el Plan de convivencia del centro y el Plan de lectura de centro.

Más información en: <http://ceiphospitaldelacruz.centros.educa.jcyl.es/sitio/>

### INFOGRAFÍA: "EL CÓMIC AL COLE" DEL CEIP "HOSPITAL DE LA CRUZ"



Enlace al blog "Libros con pista": <http://librosconpista1516.blogspot.com.es/>



THE MAKING OF... TRAILER BOOK: "EL CÓMIC AL COLE "HOSPITAL DE LA CRUZ"



**Título del corto:**

La gran aventura del cómic.

**Duración:**

2 min 52 segundos

**Características:**

Formato \*.flv para su reproducción con VLC media player (Abrir con reproductor de Windows Media)

**Enlace al vídeo:** [http://ceiphospitaldelacruz.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid\\_seccion=32](http://ceiphospitaldelacruz.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=32)



**VISITAS: "EL CÓMIC AL COLE" DEL CEIP "HOSPITAL DE LA CRUZ"**

**Horario de visitas:**

- 1. Horario de visitas de centros con alumnos:**
  - Viernes de 10:00h a 11:00h.
- 2. Horario de visitas para el resto de la Comunidad Educativa:**
  - Viernes de 16:30h a 17:30h.

**Actividades a realizar durante la visita:**

- 1. Con el alumnado de otros centros:**
  - Visita guiada por el centro para conocer a los personajes, observar la exposición de cómics, explicación sobre el tema y actividades interactivas.
  - Taller de creación de cómics. Elaboración de divertidos cómics imaginativos.
  - Duración aproximada: 60 minutos.
  - Nº de alumnos permitido: 20 alumnos.
- 2. Con la Comunidad Educativa:**
  - Visita guiada por la exposición/centro para conocer los lugares de libro y los trabajos relacionados.
  - Duración aproximada: 30 minutos.
  - Nº máximo de personas permitido: 10 personas.

**Nivel o niveles educativos a los que van dirigidas las actividades:**

Infantil, Primaria y Primer Ciclo de ESO.

**Profesor responsable de las visitas:**

M<sup>a</sup> Ángeles Fernández Matilla

**Teléfono de contacto:**

980 691 101

En Toro, a 15 de Enero de 2016

Vº Bº de la Dirección del Centro

Fdo.: M<sup>a</sup> del Canto Pelayo Manteca

Fdo.: M<sup>a</sup> Ángeles Fernández Matilla

Firma del profesor responsable