

SUPERHÉROES SALVANDO EL MUNDO.

Datos para la programación

Duración: 3 horas pedagógicas

Datos del alumno/a

Nombre:

Curso:

Fecha:

Los comics presentan figuras literarias diversas como: arquetipos, epítetos, analogías, alegorías, etc. Por lo que ejemplificar las figuras literarias a partir de un cómic puede resultar más ilustrativo y atractivo para los alumnos. Así mismo la elaboración de un cómic propio estimula la imaginación, la resolución de conflictos, el empleo de metáforas, el manejo de estereotipos e incluso trabajar con valores. Debido a esto proponemos una actividad a partir de la creación de personajes para la elaboración de historias. Existen diferentes herramientas para trabajar con comics, dos de ellas son *Crea tu comic* de Mundo Comic y el Corte inglés y *Create your own superhero* de Marvel.

Objetivos

Ordena coherentemente información para la presentación de una historia en un comic.

Redactar una historia que involucre escenas, personajes y situaciones, bajo el uso correcto de la ortografía y la gramática.

Ilustra una historia con imágenes alusivas.

Utiliza herramientas tecnológicas para la creación de personajes y los vincula con la elaboración propia de una historia.

Competencias

- Organización.
- Orientación al logro.
- Comunicación escrita.
- Trabajo en equipo.
- Toma de decisiones.

Contenidos

El comic como herramienta de comunicación escrita.
Uso de figuras literarias en la creación de comics.

Conocimientos previos

Antes de iniciar con la actividad es necesario que los alumnos conozcan qué es un comic, de qué se compone y cuáles son los roles de los personajes. Adicionalmente deben conocer algunas de las figuras literarias que se utilizan en un cómic.

Actividades

Actividades

Inicio de la clase (30 minutos):

Iniciar la clase solicitando a los alumnos que, mediante lluvia de ideas, comenten qué es un cómic, cuáles conocen, cómo interactúan los personajes, cuáles son las historias, en dónde se desarrollan, etc.

A partir de la información proporcionada categorizar las ideas y conceptos en campos semánticos.

Solicitar que ingresen a la página de *Crea tu comic*

(<http://www.creatucomic.com/>) y sigan las instrucciones.

Desarrollo de la clase (120 minutos):

Solicitar a los estudiantes que se subdividan en equipos de dos a tres personas y que elijan un tema (puede ser a libre elección o sugerir alguno como ecología, seguridad, bullying, etc.). A partir del tema deberán elaborar una historia que incluya ubicación, personajes y la trama con inicio, clímax y desenlace, respetando las reglas de ortografía y gramática y utilizando las figuras literarias e identificándolas en el texto.

Una vez creado el boceto de la historia solicitar que entren a la página de Create your own superhero

(http://marvel.com/games/play/31/create_your_own_superhero) y creen los personajes que aparecen en su historia, los guarden en una carpeta y revisen nuevamente su guión para ilustrarlo con las imágenes de los personajes.

Una vez concluida la redacción e ilustración de su historia, compartirla con otro equipo y solicitar retroalimentación. En caso de haber modificaciones hacerlas.

Cierre de la clase (30 minutos):

Para finalizar solicitar a los equipos que expongan sus comics frente al grupo (si los han impreso, solicitar que los peguen en el aula, de no ser así proyectarlas en las pantallas).

Evaluación

Evaluación formativa integrada por:

- Producto final elaborado por los equipos (comic) con los requerimientos mínimos.
- Socialización del comic.

Recursos

- Un ordenador por cada dos o tres participantes.
- Acceso a Internet.
- Hojas blancas.
- Colores.