

2



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD O UNIDAD

“EL COMIC, IMAGEN AL SERVICIO DE LA NARRACIÓN”

SECTOR CURRICULAR: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

PROFESORES:	NIVEL:	TIEMPO (semanas y horas pedagógicas):
XIMENA TORRES	OCTAVO BÁSICO	4 SEMANAS, 28 Hrs.



Ficha Pedagógica

PROPÓSITOS DEL PROYECTO

- Reconocer la estructura del texto narrativo.
- Identificar los modelos de producción de textos.
- Reconocer los elementos y estructura del cómic.
- Aplicar recursos del procesador de textos en la construcción de cómic.

OBJETIVOS CURRICULARES

VERTICALES:

1. Producir, principalmente para expresarse, narrar, describir y exponer, en forma manuscrita y digital, textos de intención literaria y no literarios, organizando varias ideas o informaciones sobre un tema central, apoyadas por ideas complementarias, marcando las conexiones entre ellas.
2. Valorar la escritura como una actividad creativa, de expresión personal, que permite organizar las ideas, interactuar con los demás, presentar información y como una oportunidad para desarrollar una postura personal frente al mundo.
3. Aplicación del proceso general de escritura (planificación, escritura, revisión, reescritura, edición) ajustándose al texto y a los requerimientos de la tarea, con énfasis en aspectos formales y temáticos propios del nivel.

	<p>TRANSVERSALES:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Buscar, acceder y recolectar información en páginas web u otras fuentes, y seleccionar esta información, examinando críticamente su relevancia y calidad2. Desarrollar y presentar información a través del uso de procesadores de texto, plantillas de presentación (power point) y herramientas y aplicaciones de imagen, audio y video.3. Intercambiar información a través de las herramientas que ofrece internet, como el correo electrónico, chat, espacios interactivos en sitios web o comunidades virtuales
<p>APRENDIZAJES ESPERADOS</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Escribir, a partir de un borrador, un texto narrativo coherente (biografías, cartas que relaten experiencias, cuentos, etc.), en el cual incorporen un vocabulario preciso y variado, utilicen las convenciones gramaticales, elementos de cohesión (conectores) y respeten las reglas ortográficas.2. Revisar, reescribir y editar sus textos, identificando problemas relacionados con repeticiones, construcción de oraciones, ortografía y puntuación, marcando los elementos que sea necesario corregir, reescribiendo sus textos hasta quedar satisfechos con el resultado, adecuando su texto al formato manuscrito o digital.
<p>INDICADORES DE LOGRO</p>	<p>(Indicadores referidos a niveles de los Mapas de Progreso)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Relata algún hecho real o fantástico, en dos o más oraciones, siguiendo una secuencia (Nivel 1)2. Narra dos o más hechos secuenciados cronológicamente, destacando las acciones principales (Nivel 2)3. Escribe relatos breves sobre experiencias de vida, anécdotas, temas de actualidad o de ficción, enriqueciéndolos con detalles relevantes (Nivel 3)4. Organiza sus ideas de acuerdo con el esquema de inicio, desarrollo y final (Nivel 3)
<p>CONTENIDOS CURRICULARES</p>	<ul style="list-style-type: none">• Producción de textos escritos y audiovisuales ajustados a propósitos y requerimientos del nivel, que pueden incluir, por ejemplo: cómics, presentaciones simples, dichos y refranes, odas, diálogos dramáticos, revistas impresas y electrónicas,

correo electrónico, biografías personales.

- Aplicación del proceso general de escritura (planificación, escritura, revisión, reescritura, edición) ajustándose al texto y a los requerimientos de la tarea, con énfasis en aspectos formales y temáticos propios del nivel.



Planificación de la unidad

ETAPAS DE LA UNIDAD	PRINCIPAL RECURSO DE APOYO
<p>ETAPA INICIAL:</p> <p>Antes del inicio del proyecto se solicita a los estudiantes traer revistas de cómic.</p> <p>Colectivamente revisan revistas de cómic reconociendo sus elementos, estructura y temáticas.</p> <p>Los estudiantes, a partir de un trabajo individual, ordenan cronológicamente viñetas mudas y les asignan diálogos.</p> <p>Se hace uso de presentaciones para capturar la atención de los alumnos, generar el diálogo y la participación dinámica con imágenes motivadoras; así como optimizar el trabajo y uso de los tiempos de la clase.</p> <p>En este contexto se realiza una presentación de planos visuales y tipos de globos del cómic y, a partir de ella, los estudiantes realizan actividad práctica de reconocimiento de planos visuales, viñetas y tipos de globos.</p> <p>Se hace explica el tema de estructuras y modelos narrativos, a partir de la cuál los estudiantes planifican y aplican en breves relatos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revistas de cómic 2. Guías N1 “Conociendo el lenguaje del Comic” 3. Presentación planos visuales y elementos del Cómic. 4. Textos de estudio 5. Presentación de estructuras y modelos narrativos 6. Notebook y Proyector
<p>ETAPA DE DESARROLLO DE LA UNIDAD:</p> <p>Los estudiantes, de manera individual, trabajan en producción de textos narrativos breves (historias), respetando estructuras y</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guía de trabajo N 2 “Pautas para la creación narrativa” 2. Software educativo

modelo. Crean imágenes por cada momento de la narración.

Para fortalecer el desarrollo de la unidad se utilizó un software educativo “Historietas para contar” que ofrece una aplicación dinámica, lúdica e interactiva del contenido, estructura y elementos del cómic. En él los estudiantes aplican interactivamente los elementos del cómic ya estudiados, completando las actividades dadas.

Seleccionan imágenes de internet para la creación de su cómic (historia creada anteriormente). Disponen imágenes ordenándolas a partir de narraciones creadas. Aplican diálogos y cartuchos narrativos en viñetas creadas. Para ello utilizan el procesador de textos, que es una óptima herramienta para la producción de cómics, dado que tiene funcionalidades desconocidas para los estudiantes y útiles para el trabajo en cuestión, tales como Word art en títulos, cuadros de textos en viñetas y cartuchos narrativos, autoformas para diálogos y onomatopeyas.

Finalmente, se solicita el envío de trabajos a la docente por correo electrónico al cierre de la actividad de producción, para verificar el uso correcto del mismo y de como adjuntar archivos.

“Historietas para contar”

3. Laboratorio de computación e internet.
4. Procesador de textos
5. Pauta de autoevaluación

CIERRE DE LA UNIDAD:

Se monta una exposición con las creaciones de los estudiantes, en paneles dispuestos para ello. El grupo curso observa, lee y analiza los cómics que ellos mismos crearon.

Se organiza una comisión con jueces y éstos eligen y premian los cómics mejor logrados.

1. Cómic impresos
2. Paneles para exposición
3. Premios

EVALUACIÓN

La evaluación es de término, en donde los estudiantes se autoevalúan luego de la producción de su cómic.

En la presentación cada estudiante recibe una Lista de Cotejo para que puedan hacer un análisis crítico de los cómics leídos y reconozcan sus estructuras y características durante la exposición, de esta forma comparten su análisis con sus

1. Pauta de autoevaluación
2. Lista de Cotejo
3. Rúbrica

compañeros.

Como una forma de valorar el trabajo bien realizado y el logro de los aprendizajes planteados, se hace una premiación a través de una comisión de jueces, conformada por docentes y Jefe UTP, ellos evalúan los cómics con una rúbrica y seleccionan los mejor logrados.