

# PLAYCOMIC

Versión en castellano 



## GUÍA DIDÁCTICA

Autor: Antonio Muñoz Germán

# INTRODUCCIÓN

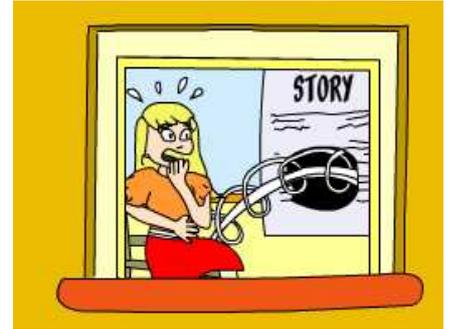
- **PLAYCOMIC** no pretende ser un software más de diseño y edición de comic.
- Este programa pretende ir más allá, utilizar una herramienta divertida, ágil y versátil, los comics, para **desarrollar la expresión escrita** de nuestros alumnos tanto en **castellano** como en **habla inglesa**.
- Con una adecuada gradación de la dificultad, un sistema de ayudas constante, un gran número de materiales ya elaborados (más de 40 historias diferentes) y un sinfín de posibles actividades, se **pretende**:
  - Transmitir a los alumnos un vocabulario útil y necesario para comunicarse.
  - Ayudar al alumnado a reflexionar sobre la gramática de la lengua y utilizarla de forma correcta.
  - Proporcionarles herramientas para expresarse, tanto de forma oral como por escrito, acerca de temas que les resultarán interesantes y motivadores.
  - Darles la oportunidad de reciclar y repasar el vocabulario y las estructuras gramaticales que van aprendiendo.
  - Contribuir a que disfruten del aprendizaje de una lengua extranjera con la ayuda de un material interactivo y motivador.



# OBJETIVOS

**PLAYCOMIC**, a través de sus actividades pretende desarrollar los **siguientes objetivos en el alumno**:

- Adquirir la capacidad de **comunicarse oralmente** y por **escrito** de forma eficaz en situaciones habituales de comunicación. Situaciones plasmadas en todos nuestros comics.
- Aumentar el **vocabulario útil** y necesario.
- Desarrollar **destrezas comunicativas**, tanto receptoras como productivas, con el fin de realizar intercambios de información dentro y fuera del aula.
- **Producir textos orales** y **escritos** a través de los comic y las historias.
- **Apreciar el valor** de la lengua como medio de comunicación con personas que pertenecen a una cultura diferente y como elemento favorecedor de las relaciones sociales e interpersonales.
- **Disfrutar** con el aprendizaje de la lengua.
- Desarrollar de la **creatividad**, fantasía e imaginación.



# CONTENIDOS

En “PLAYCOMIC” se trabajarán los siguientes contenidos:

- **Lectura** comprensiva de los comics mejorando la fluidez en su capacidad lectora.
- Uso de estrategias de **comprensión** de los mensajes orales y escritos.
- Uso progresivamente autónomo de **expresiones comunes**, frases hechas y léxico sobre temas cotidianos.
- Identificación de la **actitud** e intención del emisor.
- **Producción escrita** de descripciones, narraciones, diálogos inmersos en los comics y las historias, teniendo en cuenta los elementos de cohesión y coherencia.
- Uso de **estructuras**, y funciones asociadas a diferentes situaciones de comunicación.
- **Expresar ideas** que requieran el uso de diferentes tiempos verbales.
- Valoración de la **corrección formal** en la producción de mensajes escritos.

## Crear un nuevo comic



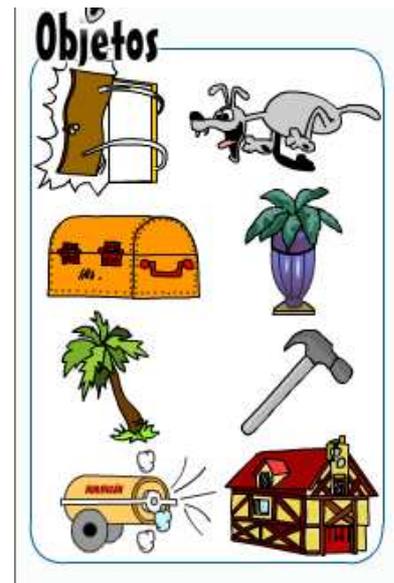
Nivel 3



# METODOLOGÍA

“PLAYCOMIC” se podrá trabajar siguiendo las siguientes **orientaciones metodológicas**:

- PLAYCOMIC es un software abierto que podrá utilizarse en diferentes sesiones a lo largo de todo el curso. Siempre se podrá realizar alguna composición utilizando el vocabulario y las estructuras gramaticales que se estén aprendiendo en ese momento.
- Las actividades planteadas podrán ser realizadas durante sesiones ilimitadas dado que el programa admite el guardado de los progresos en todos sus apartados y juegos.
- El software también podrá ser utilizado en **sesiones de grupo** con **pizarra digital**. La profesora podrá realizar lectura colectiva, dramatizaciones. Además muchas de las tareas podrán realizarse también en el cuaderno.
- Una vez finalizados e impresos, los comics y las historias, podrán servir para la lectura posterior en el aula.
- Compartir entre los alumnos sus diferentes creaciones será una motivación extra para la utilización del programa.



El programa se ha realizado atendiendo los siguientes **principios metodológicos**:

## 1. Construcción de aprendizajes significativos.

Muchas de las historias vividas por nuestros personajes guardan relación con los intereses y vida personal de nuestros alumnos. Es por ello que consideramos que PLAYCOMIC puede contribuir a la construcción de aprendizajes significativos para el

alumno.

## 2. Desarrollo de la capacidad escrita.

Es el objetivo fundamental de nuestro programa, que nuestros alumnos adquieran la capacidad de transmitir una idea, situación, historia o diálogo al plano escrito adquiriendo destrezas comunicativas e integren como propias expresiones comunes, frases hechas y léxico sobre temas cotidianos.

## 3. Respeto al ritmo individual de aprendizaje.

Ya que todos los alumnos no poseen el mismo ritmo de aprendizaje, ni poseen las mismas destrezas previas, el material que se presenta ofrece una adecuada **gradación** de la dificultad, como ya hemos podido definir en los anteriores apartados.

## 4. Aumentar el grado de motivación del alumno para el aprendizaje.

La **propia dinámica del programa**, su diseño atractivo, sus adecuados contenidos conseguirán, sin duda, un alto nivel de motivación del alumno hacia los aprendizajes.

## 5. Facilidad y rapidez de ejecución.

La **sencillez** de su navegación, su intuitiva interfaz, la facilidad del uso de las herramientas permitirán al alumno disfrutar del material didáctico desde sus primeras experiencias con él.

No obstante el sistema de ayuda prestará, en todo momento, el apoyo necesario para la familiarización con el control del programa.

El software se ha realizado con el programa **Flash CS3**, sin duda **pionero** en la realización de contenidos para su utilización en **Internet**. Es por ello que el **rendimiento** del material en la red, con el número de imágenes que contiene y todas sus posibilidades gráficas, es **inmejorable**.

No obstante para mejorar su **rendimiento** se han creado **escenas de precarga**, para evitar ralentizaciones molestas durante la utilización del software.



# EVALUACIÓN

Como ya mencionamos anteriormente PLAYCOMIC es un software abierto, cuyo principal objetivo es la creación literaria de historias y comics. Esta característica hace imprescindible la figura del profesor a la hora de evaluar.

El profesor será el encargado de transmitir al alumno las correcciones necesarias para que su producción literaria sea de calidad.

Como guía se presentan estos criterios de evaluación que podrá tener en cuenta el profesor a la hora de evaluar:



- Se valorará el buen uso de las estructuras gramaticales en sus creaciones.
- Se valorará la utilización de expresiones comunes, frases hechas y léxico útil en sus historias y comics.
- Se valorará la habilidad para organizar de forma coherente las escenas y diálogos de un comic.
- Se valorará la capacidad de transformar una imagen en una pequeña narración de forma correcta y organizada.
- Se valorará la profundidad de los argumentos en sus comics e historias.
- Se valorará su creatividad e imaginación en la creación de historias y comics.
- Se valorará la iniciativa y el atrevimiento para expresar por escrito sus ideas y sentimientos.