

Alfabetización audiovisual ¿QUIERES QUE TE CUENTE?

Narraciones online
F Educación Secundaria



El trabajo final consiste en la creación de una narración online, al ser posible bilingüe, acompañada de su versión oral para atender a la diversidad.



01 OBJETIVOS

1. Expresarse con corrección, orden y por escrito, notando cómo que pasar por abstracciones.
2. Crear textos narrativos utilizando los rasgos propios de los mismos con finalidad social.
3. Consultar libros de lecturas para desarrollar la creatividad en el alumno.
4. Utilizar herramientas TIC para crear contenidos y compartirlos en distintas entornos tanto del contexto educativo como de otros contextos relacionados con el alumno.

02 COMPETENCIAS CLAVE

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencia social y cívica.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.



03 METODOLOGÍA



TRABAJO COOPERATIVO



APP



FLIPPED CLASSROOM

04 HERRAMIENTAS TIC



04 HERRAMIENTAS TIC



05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



Actividades que implican a las familias y que tiene en las bibliotecas escolares un recurso fundamental para su desarrollo.



1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

- ¿QUIERES QUE TE CUENTE?

- **Objetivo final:** el producto final que se va a elaborar es una narración online bilingüe acompañada de su versión oral para atender a la diversidad.

- Objetivos generales:

- a) Crear textos escritos y orales con corrección utilizando los rasgos propios y adaptándolos a la situación de comunicación.
- b) Desarrollar la creatividad y la autonomía en nuestro alumnado.
- c) Planificar el trabajo mediante la elaboración de guiones, borradores...
- d) Usar herramientas TIC para crear nuestros trabajos.
- e) Fomentar el uso de la Biblioteca como fuente de información en su sentido más amplio.
- f) Fomentar el gusto por la lectura desde la propia creación de textos de ficción.

2

2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	1º ESO
FP	
Bachillerato	

A pesar de que hemos escogido para realizar este proyecto 1º de ESO, se podría llevar a cabo en cualquier nivel educativo adaptándolo a los intereses y contenidos de cada nivel, ciclo, curso o modalidad.



3. MATERIA(S) Y PROFESOR(ES) IMPLICADO(S)

Las materias que se verían implicadas son:

- **Lengua Castellana y Literatura** sobre todo a través del trabajo con los textos de carácter narrativo, descriptivo y dialogado.
- **Informática:** necesitaríamos de los conocimientos que desde esta asignatura se puede aportar para crear el material digital que sea necesario.
- **Inglés o francés:** para que el contenido sea bilingüe y pueda llegar a un amplio sector de la sociedad.
- **Educación plástica y audiovisual:** para diseñar las imágenes y decorados.
- **Música:** podemos acompañar nuestra narración oral de música y efectos especiales.
- **Ciencias Naturales:** podríamos crear un texto narrativo teniendo en cuenta contenidos de esta materia.
- **Ciencias sociales:** los contenidos de esta asignatura pueden dar mucho juego para que nuestro alumnado cree narraciones situándolas en distintas épocas de la historia o incluyendo personajes o hechos históricos de su entorno más cercano.

3

4. OBJETIVOS

Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (secundaria)
Expresarse con corrección, oralmente y por escrito, evitando usos que puedan ser discriminatorios.	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
Familiarizar al alumnado con el uso de herramientas TIC para crear contenidos y	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.



Alfabetización audiovisual



compartirlos en distintos entornos tanto del contexto educativo como de otros contextos relacionados con el alumnado.	Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
Crear textos narrativos utilizando los rasgos propios de los mismos con finalidad social.	g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
Capacitar al alumnado para tomar decisiones y ser crítico con su entorno.	j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
Consolidar hábitos de lectura para desarrollar la creatividad en el alumnado.	b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<i>Curricular</i>	<i>Se ofrecen recursos y actividades que pueden ser incluidas en las programaciones como apoyo a la competencia en comunicación lingüística.</i>
<i>Entorno educativo</i>	<i>Las prácticas educativas deben estar vinculadas a contextos reales para que el alumno le dé sentido a lo que aprende.</i>



Coordinación y colaboración con recursos externos	<i>Para realizar algunas propuestas del programa puede ser útil contar con las instituciones públicas de nuestra comunidad.</i>
Globalizadora	<i>Las alfabetizaciones múltiples y mediáticas han de estar presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</i>

6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

5

Para este apartado, vamos a crear un ejemplo utilizando los criterios, estándares y competencias para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
6. Aprender a hablar en público, en situaciones formales e informales, de forma individual o en grupo	<i>6.3. Realiza intervenciones no planificadas, dentro del aula, analizando y comparando las similitudes y diferencias entre discursos formales y discursos espontáneos.</i>	CCL, CAA, SIEP, CSC.
9. Reconocer y respetar la riqueza y variedad de las hablas existentes en Andalucía.	<i>9.2 Asume como propios los rasgos propios de las hablas andaluzas.</i>	CCL, CSC, CEC.
4. Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de	<i>4.1. Utiliza, de forma autónoma, diversas fuentes de información integrando los conocimientos adquiridos en sus discursos orales o escritos.</i>	CCL, CD, CAA.

información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.		
5. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para producir textos adecuados, coherentes y cohesionados.	<p><i>5.1. Aplica técnicas diversas para planificar sus escritos: esquemas, árboles, mapas conceptuales etc. y redacta borradores de escritura.</i></p> <p><i>5.2. Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando enunciados en secuencias lineales cohesionadas y respetando las normas gramaticales y ortográficas.</i></p>	CCL, CD, CAA.
7. Valorar la importancia de la escritura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.	<p><i>7.3. Valora e incorpora progresivamente una actitud creativa ante la escritura.</i></p> <p><i>7.4. Conoce y utiliza herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, participando, intercambiando opiniones, comentando y valorando escritos ajenos o escribiendo y dando a conocer los suyos propios.</i></p>	CCL, CAA, SIEP.
12. Conocer, usar y valorar las normas ortográficas y gramaticales reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para	<i>12.2 Utiliza de forma correcta las normas de ortografía en textos escritos y orales.</i>	CCL, CAA, CSC.



conseguir una comunicación eficaz.		
4. Fomentar el gusto y el hábito por la lectura en todas sus vertientes: como fuente de acceso al conocimiento y como instrumento de ocio y diversión que permite explorar mundos diferentes a los nuestros, reales o imaginarios.	<i>4.1. Lee y comprende una selección de textos literarios, en versión original o adaptados, y representativos de la literatura de la Edad Media al Siglo de Oro, identificando el tema, resumiendo su contenido e interpretando el lenguaje literario.</i>	CCL, CAA, CSC, CEC.
6. Redactar textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del género, con intención lúdica y creativa.	<i>6.1. Redacta textos personales de intención literaria a partir de modelos dados siguiendo las convenciones del género con intención lúdica y creativa.</i> <i>6.2. Desarrolla el gusto por la escritura como instrumento de comunicación capaz de analizar y regular sus propios sentimientos.</i>	CCL, CD, CAA, CSC, CEC.

7. AGRUPAMIENTO

Para llevar a cabo este proyecto podríamos agrupar al alumnado según las distintas fases del mismo:

Primera fase: conocimientos previos sobre el texto narrativo y cómic. Aquí agruparíamos al alumnado en equipos base que se caracterizan por ser estables y heterogéneos. Lo idóneo es que sean equipos formados por 4 miembros, pero si el número de alumnos/as no es múltiplo de cuatro, entonces es preferible crear grupos de 5 y no de tres.



Para distribuirlos tendremos en cuenta que haya un alumno dispuesto a ayudar a los demás, otro alumno con dificultades y dos que pertenezcan al resto de alumnos.

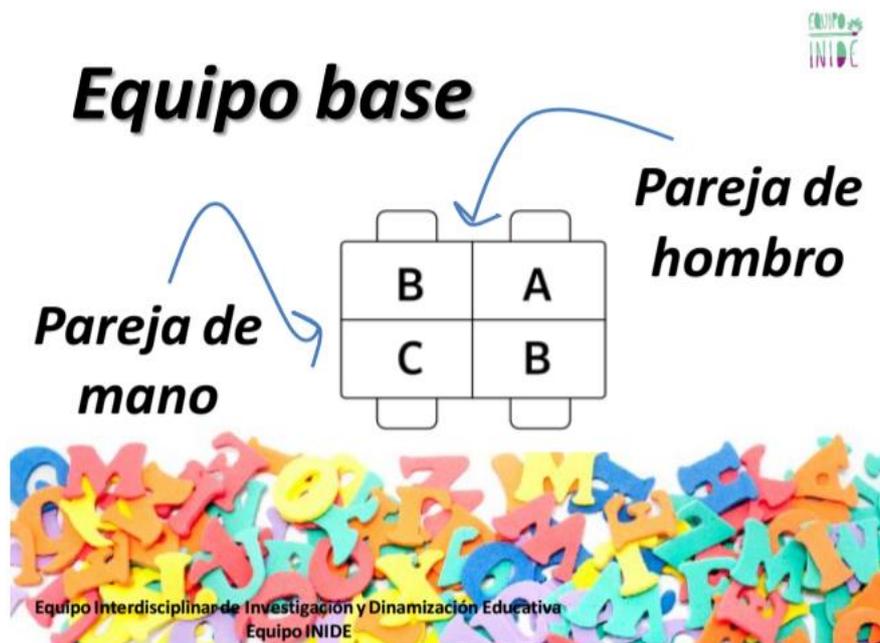


A cada alumno/a se le asignará un cargo, estos deben ir rotando:

- a) **Coordinador:** es el encargado de comunicarse con el profesor cuando sea necesario, gestionar el turno de palabra y coordinar el trabajo que cada uno realizará. Además, debe animar a los compañeros.
- b) **Silenciador:** se encarga de controlar el tono de voz del grupo y custodiar los materiales.
- c) **Secretario:** es el que debe recordar las tareas pendientes, tomar notas y apuntes del trabajo realizado y comprueba que todos han hecho lo acordado.
- d) **Portavoz:** su papel es el de resolver dudas con otros portavoces y presentar el trabajo realizado.

Segunda fase: creación de guiones y borradores para construir la narración o cómic. En esta fase, los grupos base se podrían dividir en dos teniendo en cuenta siempre que no estén juntos dos alumnos con dificultades. Los pondríamos a trabajar con su pareja de mano:





FUENTE: Equipo INIDE

8. METODOLOGÍA GENERAL

La metodología empleada deber ser siempre activa y convirtiendo al alumnado en el centro de su propio aprendizaje:

- a) Modelo Flipped Classroom para las explicaciones sobre el uso de una herramienta (tutoriales) o aquellos elementos teóricos que puedan necesitar conocer o repasar (rasgos textos narrativos, descriptivos o dialogados; uso de conectores...)
- b) ABP (aprendizaje basado en proyectos). El alumnado va a realizar una narración o cómic para fomentar la igualdad entre los más jóvenes (la temática puede variar en función de nuestras necesidades, planes y programas del centro...)
- c) El aprendizaje cooperativo: trabajo en grupo donde todos tienen un papel y deben aprender a tomar decisiones respetando las opiniones de los demás y consensuando qué es lo que se va a realizar y cómo.
- d) Trabajo individual: es necesario que el alumnado en determinadas ocasiones tenga que enfrentarse a algunas tareas en solitario para valorar otros aspectos de la adquisición de destrezas y conocimientos.



9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Para llevar a cabo este proyecto serían necesarias **unas 8 sesiones** que pueden ser empleadas desde una sola materia o bien, si es un trabajo interdisciplinar, se repartirán entre el horario de aquellas materias que vayan a participar en el proyecto. El número de sesiones pueden variar en función del tipo de alumnado o nivel con el que trabajemos, entre otros motivos.

1ª sesión: se dividirá al alumnado en grupos base de 4 miembros y se explicará qué es lo que se va a realizar mostrando las herramientas TIC necesarias (para ello podemos utilizar el entorno informacional que hemos creado con [Symbaloo](#)), algunos ejemplos y las rúbricas de evaluación. Es importante que desde el inicio nuestro alumnado sepa qué es lo que se le va a pedir y cómo se le va a evaluar. Todos los documentos que sean de interés para el alumnado se subirán a una carpeta compartida en Drive para que puedan consultarlos cuando lo necesiten. Esta sesión podría realizarse en la hora de Tecnología o en cualquiera de las otras materias que vayan a participar en el proyecto.

También en esta sesión se podría realizar un cuestionario online a través de kahoot, quizizz o plickers para saber qué conocimientos previos tienen sobre el texto narrativo y el cómic.

2ª sesión: tras el visionado en casa del vídeo con las características del textos narrativo, se les entregará a cada grupo base un texto narrativo en el que analizarán sus rasgos utilizando técnicas cooperativas como lápices al centro o 1, 2, 4. Trabajaremos en los grupos base y pondremos en común lo analizado en gran grupo. Evidentemente, esta sesión se debe realizar en la hora de Lengua y Literatura.

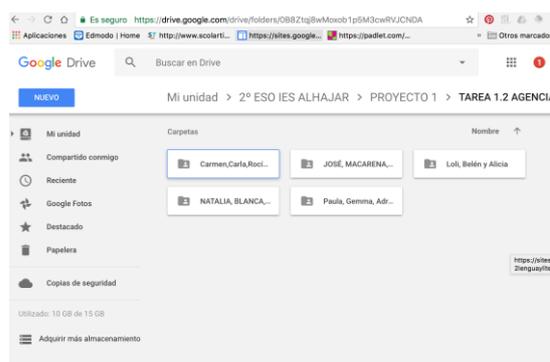
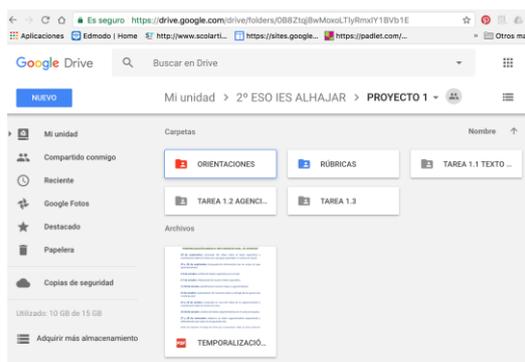
Si se quiere, se puede realizar el cuestionario online propuesto anteriormente para ver qué información ha retenido el alumnado sobre el vídeo visto en casa.



3ª Sesión: se redactará un documento razonando, mediante ejemplos del propio texto, los acuerdos a los que llegamos en la sesión anterior sobre los rasgos del texto.

Este material se compartirá a través de la carpeta drive creada por la profesora o profesor. En ella, cada grupo creará una carpeta para ir guardando su propio material.

En estas imágenes podéis ver cómo quedaría la carpeta compartida de drive:



4ª sesión: los grupos base se dividen en dos y comenzamos a crear el guion y borrador para nuestra narración o cómic. En este caso, los profesores/as deben actuar de guías y orientar al alumnado para evitar que se pueda perder en la realización de la tarea. Aquí hay que tener en cuenta qué es lo que se pretende hacer: un cómic, una narración lineal, una narración que le dé opciones al lector para continuar la aventura según sus preferencias. Además, hay que tener en cuenta que esto condicionará el uso de una u otra herramienta.

5ª sesión: se termina de redactar el borrador que se revisará para darle forma definitiva con la herramienta seleccionada.

6ª sesión: ya podemos empezar a crear nuestra narración o cómic online empleando la herramienta más apropiada según la finalidad. Para ello, el alumnado, previamente, debe de haber visionado el tutorial para saber manejar la herramienta. Ahora vuelve a ser útil el tablero que hemos creado con Symboloo.

7ª sesión: terminamos nuestra historia y grabaremos el audio de la misma (en caso de que sea cómic, es muy importante tener en cuenta los efectos especiales) Esta parte del proyecto se podría llevar a cabo en la hora de Música o de



educación Plástica y Audiovisual. Si no fuera posible grabar en el centro, el alumnado lo prepararía todo en el aula y la grabación en sí la realizaría en su casa.

8ª sesión: la compartimos a través del blog de aula o de Biblioteca, el portafolios del alumnado, drive... Presentación de los textos a la comunidad educativa. Se puede realizar un visionado en la Biblioteca o bien por megafonía escuchar las grabaciones que han llevado a cabo los alumnos y alumnas. También se podría realizar un cuentacuentos radiofónico.

10. EVALUACIÓN

12

Para crear esta rúbrica sobre el producto final nos hemos centrado en los aspectos más importantes que podemos considerar como objetivos generales.

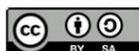


Trabajo por proyectos en Lengua y Literatura en Secundaria
IES Alhajar (Pegalajar)

Rúbrica para evaluar un cuento digital

Nombre del alumno o alumnos: _____

CATEGORÍA	3 Sobresaliente	2 Adecuado	1 Insuficiente
Título	El título es creativo, llama la atención y está relacionado con el cuento y el tema.	El título está relacionado con el cuento y el tema, pero no es creativo.	El título no se relaciona con el tema del cuento.
Las imágenes	Son muy apropiadas y creativas (originales), reflejan muy bien el tema abordado. Sobre 20 imágenes	Son suficientemente apropiadas y reflejan suficientemente el tema tratado. Sobre 15-10 imágenes	No son apropiadas y reflejan poco el tema tratado. Menos de 10 imágenes
Estructura de la narración	El cuento está bien estructurado y se entiende y se sigue el hilo de la historia.	El cuento está bien estructurado, pero no siempre se entiende o se sigue el hilo de la historia.	El cuento no está bien estructurado y /o no se entiende ni se sigue el hilo de la historia
Conflicto y solución del mismo	Se entiende claramente cuál es el conflicto y cómo se resuelve.	Se entiende cuál es el conflicto, pero no cómo se resuelve.	No se entiende cuál es el conflicto y cómo se resuelve.
Los personajes	Los personajes son nombrados y descritos claramente tanto en el texto como en la imagen.	Los personajes principales son nombrados, pero descritos con poca precisión.	Se nombra a los personajes principales, pero no se les describe o la descripción es insuficiente para hacerse una idea de cómo son.
La voz del narrador	Está empleada de forma correcta.	Está empleada de forma correcta, pero en ocasiones se pasa de una voz a otra.	El narrador no se usa de forma correcta.
Espacio y tiempo	Están descritos de forma clara y precisa.	Están descritos de forma poco clara y precisa.	No se describen de forma correcta.
La música	Es muy apropiada para la historia que se quiere mostrar.	Es suficientemente apropiada para la historia que se quiere mostrar.	No es apropiada para la historia que se quiere mostrar.
Ortografía	No hay errores ortográficos ni de puntuación.	Hay entre 3 y 7 errores ortográficos o de puntuación.	Hay más de 8 errores de ortografía o puntuación.



“Rúbrica para evaluar un cuento digital” de Manoli Fernández, desarrollada a partir de la obra original de CeDeC, se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 3.0 España.



Trabajo por proyectos en Lengua y Literatura en Secundaria IES Alhajar (Pegalajar)

Rúbrica para evaluar un cómic

Nombre del alumno o alumnos: _____

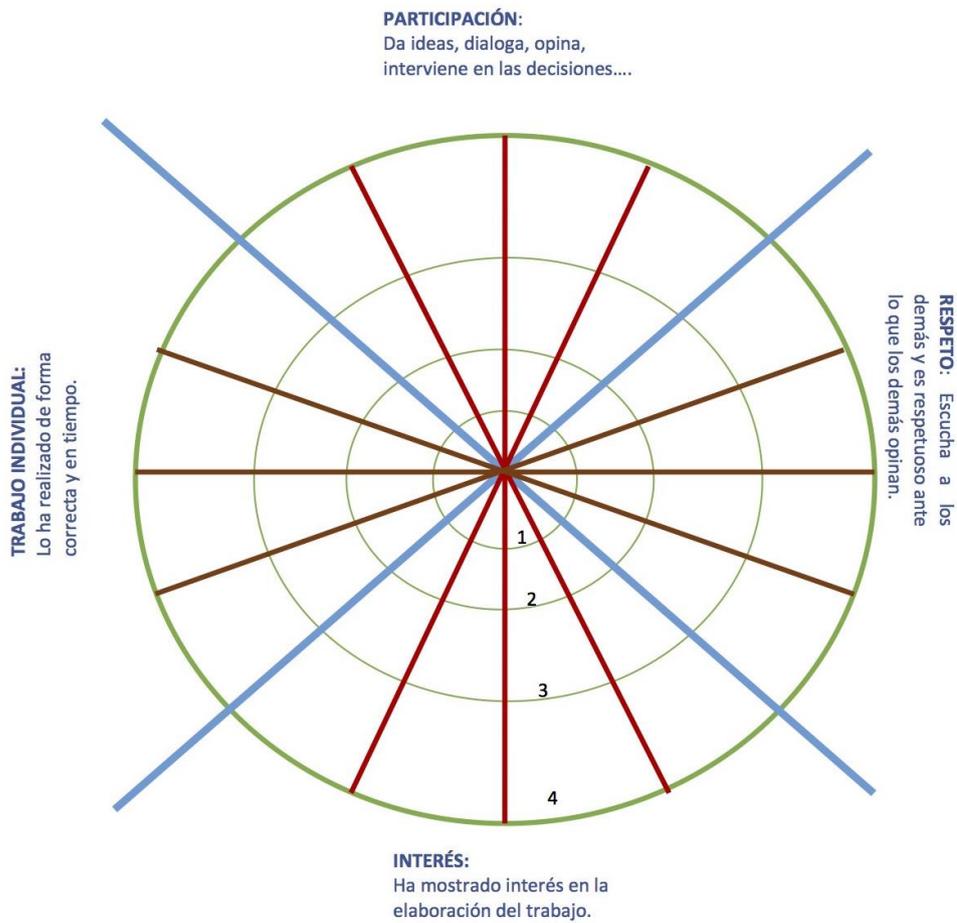
CATEGORÍA	3 Sobresaliente	2 Adecuado	1 Insuficiente
Título	El título es creativo, llama la atención y está relacionado con el cuento y el tema.	El título está relacionado con el cuento y el tema, pero no es creativo.	El título no se relaciona con el tema del cuento.
Las imágenes	Son muy apropiadas y creativas (originales), reflejan muy bien el tema abordado. Sobre 10 imágenes	Son suficientemente apropiadas y reflejan suficientemente el tema tratado. Sobre 8 imágenes	No son apropiadas y reflejan poco el tema tratado. Menos de 6 imágenes
Estructura de la historia	El cómic está bien estructurado y se entiende y se sigue el hilo de la historia.	El cómic está bien estructurado, pero no siempre se entiende o se sigue el hilo de la historia.	El cómic no está bien estructurado y /o no se entiende ni se sigue el hilo de la historia
Los bocadillos	Son suficientes para entender la historia y están bien utilizados.	Son suficientes para entender la historia, pero no están bien utilizados.	No son suficientes y no están bien utilizados.
Onomatopeyas	En caso de utilizarlas, se hace de forma correcta.	En caso de utilizarlas, no siempre se hace de forma correcta.	En caso de utilizarlas, no se hace de forma correcta.
Espacio	Los decorados escogidos son apropiados para el tema.	Algunos de los decorados no son apropiados para el tema.	Los decorados no son apropiados para el tema.
La sintaxis	No hay errores en la construcción de las oraciones ni en la puntuación.	Hay has 3 errores en la construcción de las oraciones y/o en la puntuación.	Hay 4 o más errores en la construcción de las oraciones y/o en la puntuación.
Ortografía	No hay errores ortográficos.	Hay entre 3 y 5 errores ortográficos.	Hay 6 o más errores de ortografía o puntuación.



“Rúbrica para evaluar un cómic” de Manoli Fernández, desarrollada a partir de la obra original de CeDeC, se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 3.0 España.



Rúbrica para la coevaluación y autoevaluación:



NOMBRE MIEMBRO EQUIPO	COLOR



AUTOEVALUACIÓN DE MI CUENTO Y CÓMIC Materia: LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLA Alumno/a: Curso: 2º ESO				
¿Se entiende la historia que cuento? ¿Por qué?				
¿Los personajes son adecuados para la historia? ¿Por qué?				
¿Se entienden los diálogos? ¿Por qué?				
¿El lector puede crearse una imagen adecuada de los personajes con la descripción que hago de ellos?				
¿He descrito el espacio y el tiempo de forma correcta para que sean interpretados por los lectores?				
*¿Se usan bocadillos diferentes? ¿Son adecuados? ¿Hay metáforas visuales? ¿Indican aspectos importantes de la historia? ¿Por qué?				
¿Las imágenes y dibujos son agradables? ¿Por qué?				
¿El título es adecuado? ¿Por qué?				
¿Estoy satisfecho con mi trabajo? ¿Por qué?				

"Autoevaluación de mi cuento" por Manuela Fernández Martín se encuentra bajo una [licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



11. HERRAMIENTAS TIC

DRIVE:

Esta herramienta la podemos emplear para el trabajo cooperativo, compartiremos los documentos sobre los que podremos trabajar todos los miembros del equipo. También nos servirá para tener una visión diaria del trabajo que el alumnado está llevando a cabo y valorar el nivel de implicación de cada uno de los componentes del grupo.

SYMBALOO:

Nos servirá para crear los entornos informacionales que nos serán útiles para agrupar las herramientas y tutoriales que pueden utilizar nuestro alumnado en la elaboración de su narración o cómic. Esta herramienta la emplearemos principalmente durante las sesiones de trabajo 1, 6 y 7.



PINTEREST:

Puede ser interesante emplear Pinterest para guardar y compartir las distintas narraciones o cómic que elaboren los alumnos. Sería una magnífica forma de darle visibilidad a través de la red que estaría al alcance de todos los miembros de la comunidad educativa.

SOUNDCLOUD:

Ideal para grabar los audios para nuestras historias y poder atender a la diversidad de modo que una persona con problemas visuales podría acceder al contenido a través de los podcasts. Estos pueden aparecer en la portada de nuestra narración como enlaces o con códigos QR.

INKLESTUDIOS:

Herramienta para escribir historias que pueden tener varias opciones de lectura. Se redactan por párrafos y al término de cada uno se puede dar opciones para que la historia continúe por un camino u otro. El lector será el que decida como continuará su historia.

STORYBIRD:

Presenta una gran variedad de imágenes que podemos utilizar en la creación de cuentos o historias para compartir en la red. Ofrece la posibilidad de construir las historias de forma colaborativa.

STORYBOARD o PIXTON :

Si queremos utilizar la variante del cómic, esta es una buena herramienta. Puede ser útil para atender a la diversidad.

PLAYCOMIC:



Esta herramienta puede ser muy útil para comenzar a desarrollar la creatividad ya que, además de crear, cuenta con una batería de actividades para continuar cómic, convertir los que ya hay en historias, rellenar los bocadillos de cómic ...

KAHOOT, QUIZIZZ O PLICKERS:

Se trata de una herramienta para crear cuestionarios online para realizar en el aula ver los conocimientos que nuestro alumnado tiene o ha adquirido.

18

12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

Este proyecto puede ser llevado a cabo teniendo en cuenta la Biblioteca escolar o con la ayuda de otros planes y programas que existen en nuestros centros educativos como pueden ser el Plan de igualdad o el Plurilingüismo.

1. La Biblioteca Escolar:

- a) se puede emplear como espacio ya que es el lugar idóneo para llevar a cabo este proyecto.
- b) desde la Biblioteca nos pueden proporcionar una selección de aquellas páginas de internet que puedan ser útiles para el tema que estamos trabajando.
- c) asesorar sobre herramientas para llevar a cabo nuestras narraciones online.
- d) este proyecto se podría plantear como una actividad dentro de las que aparecen en el Plan de trabajo de la Biblioteca para el fomento de la lectura.



2. Plan de igualdad:

- a) velar porque no se haga un uso sexista del lenguaje.
- b) el propio plan podría ser quien lanzara el proyecto en colaboración con el Plan de Lectura y Bibliotecas para crear cuentos que desmitifiquen estereotipos sociales.

3. Plurilingüismo: creación de la narración en inglés o francés.

13. FAMILIAS

19

En la realización de este proyecto, las familias podrían colaborar en las siguientes líneas:

- visita al centro para realizar un cuentacuentos teatralizado.
- grabación de la narración del cuento para poner voz a algún personaje.
- ayudar en la grabación de los efectos especiales que podrían ser necesarios en determinados momentos y cuentos.
- podrían ser los presentadores de los cuentos en caso de que se hiciera un programa radiofónico.

14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

En la actualidad es necesario hacer visible y dar difusión a aquellos trabajos que se elaboran en las aulas para así unir los contextos educativos y sociales de modo que el alumnado percibe que las acciones que realiza en el centro no están alejadas de la realidad del entorno social en el que se desarrolla como persona.

Como medios de difusión podemos utilizar:

- a) Página web del CEIP o IES.
- b) Blog de la Biblioteca Escolar.
- c) Cartelería y exposición en los pasillos del CEIP o IES.



d) Presentación de la exposición, cuentacuentos o programa radiofónico a los miembros de la comunidad educativa, previa invitación que pueden elaborar los propios alumnos/as.

15. COLABORACIONES EXTERNAS

En este caso, no sería necesario solicitar colaboraciones externas. Pero, si quisiéramos realizar un cuentacuentos radiofónico, podríamos hablar con la radio local o alguna cadena que se prestara a cedernos un tiempo para poder presentar nuestro trabajo. Seguro que esto resultaría muy motivador para el alumnado y, sobre todo, si desde el comienzo del proyecto supieran que después los iban a escuchar muchas personas, seguro que querrían hacerlo mucho mejor.

20

16. VARIANTES

- Se puede llevar a cabo en Infantil, hay herramientas muy básicas como Storyjumper o Toonia que puede servirnos para introducirlos en el mundo de la creatividad online.
- En Bachillerato se podría aprovechar para recrear escenas de las lecturas obligatorias o adaptar alguna obra a formato cómic.
- Utilizar la narración online para contar hechos de la historia o la vida de científicas, matemáticas o mujeres que han permanecido calladas a lo largo de la historia.

17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

1. Trabajo cooperativo:

<http://justificaturespuesta.com/3-maneras-de-organizar-grupos-cooperativos-en-el-aula/>



http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/htmls/tema5/seccion_m1_03.html

2. Rúbricas:

<http://www.orientacionandujar.es/2015/08/31/coleccion-100-rubricas-de-evaluacion-para-primaria-secundaria-y-bachillerato/>

<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/2178-rubricas>

21

3. Vídeos tutoriales:

[Drive](#)

[Symbaloo](#)

[Pinterest](#)

[Soundcloud](#)

[Inklestudios](#)

[Storybird](#)

[Pixton](#)

[Storyboard](#)

[Playcomic](#)

