

## Lectura-escritura creativa El cómic como SPIN-OFF

Diseño y elaboración de un cómic derivado de un texto u obra literaria.  
1º y 2º ciclo ESO



Elaborar en grupos de alumnado un cómic cuyo argumento se derive de la lectura de un texto previamente seleccionado. Se trata de inventar historias de continuación, finales alternativos o líneas paralelas de un argumento dado. Para su ejecución podrán utilizarse herramientas TIC o potenciar las capacidades artísticas del alumnado.

### 01 OBJETIVOS



- Potenciar la creatividad literaria y artística del alumnado.
- Fomentar el hábito de la lectura a través de un género muy aceptado por el alumnado.
- Adquirir e interiorizar los códigos y elementos básicos del cómic.
- Valorar la utilidad de una correcta organización y reparto de tareas.
- Promover el trabajo en grupo.
- Emplear diferentes herramientas TIC.
- Visitar la Biblioteca escolar como lugar donde encontrar los textos de los cuales se van a derivar los trabajos a realizar.

### 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. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.



### 03 METODOLOGÍA



Trabajo cooperativo



ABP



Flipped Classroom



Interdisciplinar

### 04 HERRAMIENTAS TIC

**Storyboard That**  
Diseño y elaboración de cómics y storyboard.

**Google Fotos** **Google Drive** **OneDrive**  
Herramientas para almacenar, compartir y trabajar simultáneamente documentos.

**Facebook** **Instagram** **Twitter**  
Para dar difusión a lo realizado.

**Google Sites** **Blogger**  
**Wix** **WordPress**  
Difusión en la red a través de blogs y sitios web.

**Pinterest** **Piktochart**  
Elaboración de infografías y publicación de cómics.

**FuSTAR**  
Diseño de rúbricas de evaluación.

### 05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



familias lectoras

La biblioteca se postulará como lugar de referencia para la localización de textos y obras literarias sobre los que trabajar, así como la ubicación idónea donde comenzar la lectura y primeros pasos al iniciar la actividad.

Las Familias podrán participar aportando textos y obras, siendo el primer público crítico de su obra, valorando los trabajos a través de medios digitales como Twitter o formularios online, asistiendo a la exposición de cómics realizados....



## 1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

### “EL CÓMIC COMO SPIN-OFF”

#### Objetivo final:

Elaborar en grupos de alumnado un cómic cuyo argumento se derive de la lectura de un texto previamente seleccionado. Para su ejecución podrán utilizarse herramientas TIC o potenciar las capacidades artísticas del alumnado.

2

#### Objetivos generales:

- Potenciar la creatividad del alumnado para crear textos escritos que hagan un uso adecuado del lenguaje según el contexto, con corrección ortográfica y gramatical.
- Fomentar el hábito de la lectura acercándonos a ella a través de un género muy aceptado por el alumnado.
- Adquirir e interiorizar los códigos y elementos básicos del cómic.
- Despertar el interés por las diferentes tipografías y tipos de texto.
- Reforzar y potenciar la vertiente artística del alumnado: la estética, el color, la ordenación temporal, la visión espacial, la destreza en el dibujo, etc.
- Valorar la utilidad de una correcta planificación, diseño, organización, desarrollo y ejecución de tareas: guiones, distribución de viñetas, planos, etc.



- Promover el trabajo en grupo colaborativo y la interacción entre éstos.
- Emplear diferentes herramientas TIC para la elaboración y difusión de los comics realizados.
- Visitar y fomentar el uso de la Biblioteca escolar como lugar donde encontrar los textos de los cuales se van a derivar los trabajos a realizar.

## 2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	Primer y segundo ciclo ESO
FP	
Bachillerato	

Dada la gran cantidad de posibilidades que el cómic brinda, aunque se hace referencia al primer y segundo ciclo de la ESO, puede considerarse que esta actividad sería aplicable prácticamente a cualquier nivel educativo (especialmente en Bachillerato y último ciclo de primaria), con las pertinentes adaptaciones que el docente deberá articular de las posibles variantes.

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



Describimos aquí algunas materias (focalizadas en el nivel educativo de ESO) que podrían estar implicadas:

**Lengua Castellana y Literatura:** la tipología de los textos seleccionados serán determinantes (narración, descriptivo, diálogo, etc.), así como la dimensión a trabajar sobre los mismos (una obra completa, capítulos, escenas, personajes,...).

**Informática/TIC:** Será necesario contar con las herramientas TIC durante el proceso colaborativo de elaboración de los cómics, a la hora llevar a cabo el proceso de evaluación y, finalmente, en el momento de la difusión del trabajo realizado.

**Educación plástica y audiovisual:** Conceptos tales como la perspectiva y visión espacial, las técnicas de dibujo, el color, la composición o el maquetado serán imprescindibles de cara a una correcta ejecución de esta actividad. Así mismo, permitirá potenciar la vertiente artística de aquellos que opten por el desarrollo “tradicional” de su trabajo.

**Tecnología, Inglés, Francés, Geografía e Historia, Matemáticas, Biología y Geología, Física y Química:** Estas materias serán muy útiles a la hora de aportar textos base sobre procesos, principios, conceptos, leyes, experimentos, efemérides, personajes o acontecimientos históricos de los que derivar cómics que los describan, expliquen, amplíen o reformulen.

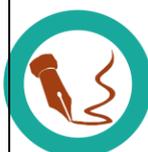
**Música:** Esta materia permitirá añadir a los trabajos digitales realizados un acompañamiento musical y, en algunos casos, hasta efectos especiales.

Adicionalmente, cualquier otra materia como filosofía, valores éticos, cambios sociales y de género, etc. podrían ser susceptibles de formar parte de este tipo de actividades.



## 4. OBJETIVOS

Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (secundaria)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar el trabajo en equipo.</li> <li>• Elaborar comics en grupos en los que se divide y coordina el trabajo.</li> <li>• Identificar la importancia de una correcta planificación, diseño, organización, desarrollo y ejecución a la hora de realizar cualquier actividad.</li> </ul>	<p>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.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear herramientas TIC que permitan obtener resultados de considerable calidad y que pueden ser compartidos en la red.</li> </ul>	<p>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar diferentes formas de expresión de un concepto, situación, elemento o contexto, con objeto de facilitar su comprensión.</li> </ul>	<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar la creatividad lingüística y</li> </ul>	<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el</p>



<p>artística del alumnado, potenciando su capacidad de abstracción e imaginación.</p>	<p>sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear comics derivados de textos u obras dadas.</li> <li>• Habituarse al alumnado en la lectura y fomentar su capacidad de síntesis y espíritu crítico.</li> <li>• Reforzar el buen uso del lenguaje, la ortografía y la gramática, de cara a la elaboración del guión y su posterior engarce en cada viñeta.</li> </ul>	<p>Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inculcar el uso de lenguaje no sexista o estereotipado.</li> <li>• Identificar el cómic como forma de artística de expresión literaria.</li> </ul>	<p>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.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir e interiorizar los códigos y elementos básicos del cómic para desarrollar en el alumnado el pensamiento artístico.</li> </ul>	<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir los conceptos de secuenciación y temporalidad a través de la narración de un cómic.</li> <li>• Valorar la potencialidad e importancia del cómic, para dejar de considerarlo como un “género literario menor”.</li> </ul>	
--	--

## 5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<b>Curricular</b>	<p>Las diferentes alternativas y variantes podrán ser incluidas en las programaciones didácticas de cada materia.</p> <p>Dada la versatilidad de este género, las propuestas metodológicas y actividades podrán ser adaptadas a la mayor parte de las áreas de conocimiento de cara a trabajar la competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Será interesante valorar la aplicación de metodologías activas en el aula.</p> <p>Debe tenerse en cuenta la realización de una evaluación, autoevaluación y coevaluación.</p>
<b>Entorno educativo</b>	<p>La selección de textos de los que derivar los cómics debe ser cercana a situaciones, contextos o procesos de la vida</p>



	real, que permitan al alumnado valorar su aplicación práctica.
<b><i>Coordinación y colaboración con recursos externos</i></b>	En algunos casos será recomendable contar con los recursos de la biblioteca municipal, bibliotecas de otros centros educativos, museos temáticos, asociaciones culturales o cualquier otra institución pública que pueda aportar elementos susceptibles de uso en este tipo de actividades.
<b><i>Globalizadora</i></b>	La utilización de las TIC, Internet y las redes sociales en el proceso de desarrollo y divulgación serán imprescindibles.  Las alfabetizaciones múltiples y mediáticas deberán sustentar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Aplicar estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos	1.1. Pone en práctica diferentes estrategias de lectura en función del objetivo y el tipo de texto.  1.3. Relaciona la información explícita e implícita de un texto poniéndola en relación con el contexto.	CCL, CAA, CSC, CEC.
2. Leer, comprender, interpretar y valorar textos.	2.2. Reconoce y expresa el tema y la intención comunicativa de textos	CCL, CAA, CEC.



	<p>narrativos, descriptivos, instructivos, expositivos, argumentativos y dialogados identificando la tipología textual seleccionada, las marcas lingüísticas y la organización del contenido.</p> <p>2.3. Localiza informaciones explícitas e implícitas en un texto relacionándolas entre sí y secuenciándolas y deduce informaciones o valoraciones implícitas.</p> <p>2.5. Entiende instrucciones escritas de cierta complejidad que le permiten desenvolverse en situaciones de la vida cotidiana y en los procesos de aprendizaje.</p>	
<p>3. Manifestar una actitud crítica ante la lectura de cualquier tipo de textos u obras literarias a través de una lectura reflexiva que permita identificar posturas de acuerdo o desacuerdo respetando en todo momento las opiniones de los demás.</p>	<p>3.1 Identifica y expresa las posturas de acuerdo y desacuerdo sobre aspectos parciales, o globales, de un texto.</p> <p>3.2. Elabora su propia interpretación sobre el significado de un texto.</p> <p>3.3. Respeta las opiniones de los demás.</p>	<p>CCL, CAA, CSC, CEC.</p>
<p>4. Seleccionar los</p>	<p>4.1. Utiliza, de forma</p>	<p>CCL, CD, CAA.</p>



<p>conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.</p>	<p>autónoma, diversas fuentes de información integrando los conocimientos adquiridos en sus discursos orales o escritos.</p>	
<p>5. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para producir textos adecuados, coherentes y cohesionados.</p>	<p>5.1. Aplica técnicas diversas para planificar sus escritos: esquemas, árboles, mapas conceptuales etc. y redacta borradores de escritura.</p> <p>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.</p> <p>5.3. Revisa el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido (ideas y estructura) o la forma (puntuación, ortografía, gramática y presentación) evaluando su propia producción escrita o la de sus compañeros.</p>	<p>CCL, CD, CAA.</p>
<p>6. Escribir textos</p>	<p>6.2. Escribe textos narrativos,</p>	<p>CCL, CD, CAA, CSC.</p>



<p>sencillos en relación con el ámbito de uso.</p>	<p>descriptivos e instructivos, expositivos, argumentativos y dialogados imitando textos modelo.</p> <p>6.3. Escribe textos argumentativos con diferente organización secuencial, incorporando diferentes tipos de argumento, imitando textos modelo.</p> <p>6.5. Resume textos generalizando términos que tienen rasgos en común, globalizando la información e integrándola en oraciones que se relacionen lógica y semánticamente, evitando parafrasear el texto resumido.</p>	
<p>7. Valorar la importancia de la escritura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.</p>	<p>7.1. Produce textos diversos reconociendo en la escritura el instrumento que es capaz de organizar su pensamiento.</p> <p>7.3. Valora e incorpora progresivamente una actitud creativa ante la escritura.</p> <p>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</p>	<p>CCL, CAA, SIEP.</p>



	y dando a conocer los suyos propios.	
1. Aplicar los conocimientos sobre la lengua y sus normas de uso para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos y para la composición y revisión progresivamente autónoma de los textos propios y ajenos, utilizando la terminología gramatical necesaria para la explicación de los diversos usos de la lengua.	1.2. Reconoce y corrige errores ortográficos y gramaticales en textos propios y ajenos aplicando los conocimientos adquiridos para mejorar la producción de textos verbales en sus producciones orales y escritas.  1.3. Conoce y utiliza adecuadamente las formas verbales en sus producciones orales y escritas.	CCL, CAA.
3. Comprender el significado de las palabras en toda su extensión para reconocer y diferenciar los usos objetivos de los usos subjetivos.	3.1. Diferencia los componentes denotativos y connotativos en el significado de las palabras dentro de una frase o un texto oral o escrito.	CCL, CAA.
5. Reconocer los diferentes cambios de significado que afectan a la palabra en el texto: metáfora,	5.1. Reconoce y explica el uso metafórico y metonímico de las palabras en una frase o en un texto oral o escrito.  5.2. Reconoce y explica los	CCL, CAA.



<p>metonimia, palabras tabú, eufemismos.</p>	<p>fenómenos contextuales que afectan al significado global de las palabras: tabú y eufemismo.</p>	
<p>10. Identificar la intención comunicativa de la persona que habla o escribe.</p>	<p>10.1. Reconoce la expresión de la objetividad o subjetividad identificando las modalidades asertivas, interrogativas, exclamativas, desiderativas, dubitativas e imperativas en relación con la intención comunicativa del emisor.</p> <p>10.2. Identifica y usa en textos orales o escritos las formas lingüísticas que hacen referencia al emisor y al receptor, o audiencia: la persona gramatical, el uso de pronombres, el sujeto agente o paciente, las oraciones impersonales, etc.</p>	<p>CCL, CAA, CSC.</p>
<p>1. Leer obras de la literatura española y universal de todos los tiempos y de la literatura juvenil, cercanas a los propios gustos y aficiones, mostrando interés por la lectura...</p>	<p>1.1. Lee y comprende con un grado creciente de interés y autonomía obras literarias cercanas a sus gustos, aficiones e intereses.</p> <p>1.2. Valora alguna de las obras de lectura libre, resumiendo el contenido, explicando los aspectos que más le han llamado la atención y lo que la lectura de</p>	<p>CCL, CAA, CSC, CEC</p>



	le ha aportado como experiencia personal.	
3. Promover la reflexión sobre la conexión entre la literatura y el resto de las artes: música, pintura, cine, etc., como expresión del sentimiento humano, analizando e interrelacionando obras (literarias, musicales, arquitectónicas, etc.), personajes, temas, etc. de todas las épocas.	3.1. Habla en clase de los libros y comparte sus impresiones con los compañeros 3.2 Trabaja en equipo determinados aspectos de las lecturas propuestas, o seleccionadas por los alumnos, investigando y experimentando de forma progresivamente autónoma 3.3 Lee en voz alta, modulando, adecuando la voz, apoyándose en elementos de la comunicación no verbal y potenciando la expresividad verbal.	CCL, CAA, CSC, CEC.
6. Redactar textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del género, con intención lúdica y creativa.	6.2. Desarrolla el gusto por la escritura como instrumento de comunicación capaz de analizar y regular sus propios sentimientos.	CCL, CD, CAA, CSC, CEC.
7. Consultar y citar adecuadamente fuentes de información variadas, para realizar un trabajo académico	7.2. Utiliza recursos variados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la realización de sus trabajos	CCL, CD, CAA.



<p>en soporte papel o digital sobre un tema del currículo de literatura, adoptando un punto de vista crítico y personal y utilizando las tecnologías de la información</p>	<p>académicos.</p>	
--	--------------------	--

## 7. AGRUPAMIENTO

- Fase introductoria:** se utilizará la configuración de gran grupo o grupo-clase durante esta fase, de cara a que todo el alumnado conozca e interiorice las cuestiones generales relacionadas con el cómic y la actividad en sí.
- Fase de desarrollo:** como norma general, se recomienda crear grupos de tres integrantes como máximo. La configuración en parejas también puede permitir un desarrollo adecuado. Estos agrupamientos deben buscar la heterogeneidad y el equilibrio teniendo en cuenta las características de nuestro alumnado (artística, creativa, digital, etc.). Los grupos, opcionalmente, podrán colaborar entre sí dependiendo de la variante escogida.



## 8. METODOLOGÍA GENERAL

La metodología a emplear incluye diferentes modelos y elementos que, en su conjunto, pueden garantizar un adecuado desarrollo de la actividad:



**1) Modelo participativo e interactivo** en la fase introductoria, con objeto de hacer más amena la comprensión e interiorización de las particularidades del cómic y de la propia actividad en sí, intentando siempre involucrar al alumnado mediante la puesta en común de ideas y el intercambio de conocimiento.

**2) Modelo Flipped Classroom**, que será utilizado como base para el aprendizaje y práctica de herramientas TIC, técnicas o conceptos necesarios para el desarrollo de la actividad en la fase inicial de la actividad.

**3) Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos**, que se empleará cuando cada grupo deba desarrollar el proceso de creación del cómic derivado de la obra dada. Dentro de cada uno de los grupos, el alumnado deberá establecer los roles y el reparto de tareas.

**4) El aprendizaje cooperativo** será un factor determinante si el grupo quiere avanzar: planificación y reparto de tareas, toma de decisiones consensuada, ejecución coordinada e interacción con otros grupos y con el/los docente/s.

**5) La interdisciplinariedad** deberá estar siempre presente, tanto en las explicaciones del profesorado, como en los ejemplos y el desarrollo de toda la actividad. La inclusión de ideas, conceptos o técnicas de otras materias enriquecerá en gran medida el proceso de aprendizaje del alumnado y permitirá el desarrollo de varias competencias simultáneamente.

**6) Técnicas de Gamificación o Ludificación** permitirán un desarrollo atractivo de la actividad. Dependerá de la variante escogida pero ejemplos como una gala de entrega de premios al mejor cómic derivado, el uso de spinners para crear diferentes historias paralelas o la dramatización y puesta en común del cómic original y sus variantes pueden dar una dimensión totalmente diferente a esta actividad.



7) **La coordinación docente** favorecerá la efectividad de las estrategias metodológicas y didácticas empleadas, así como el consenso en la aplicación de criterios.

## 9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Para la realización de esta actividad se estiman necesarias entre 6 y 8 sesiones, dependiendo del grupo y de la cantidad de acciones que se orienten a su realización en horario no lectivo. Pueden establecerse las siguientes fases:

17

### 1. INTRODUCCIÓN. (1 sesión)

- Se desarrolla una sesión en la que se realiza una introducción a la actividad y a los conceptos básicos del cómic.
- Se muestran y facilitan los recursos TIC con los que el alumnado aprenderá, reforzará e interiorizará las técnicas o conceptos necesarios para la actividad.
- El alumnado conocerá qué aspectos van a ser evaluados a través de ejemplos de rúbricas de evaluación.
- Se habilitará y facilitará una unidad compartida en la nube (Google Drive) donde cada grupo de alumnado podrá guardar sus archivos.
- Se ofrece acceso a la plataforma educativa (Google Classroom) si ésta va a ser utilizada.
- Se establecen los grupos de trabajo.





## 2. EN QUÉ TEXTO NOS VAMOS A BASAR Y LECTURA (1 sesión)

- Se determina qué textos van a tomarse como base para derivar los cómics. (Ver variantes en el apartado 16 de este documento)
- Normalmente, será el personal docente el que escoja el tipo y extensión del texto (obra completa, capítulo, texto descriptivo, etc.) así como la materia o materias con las que se relaciona.
- En caso de tratarse de un texto no literario, se ofrecerá al alumnado los medios necesarios para que éste pueda acceder a su lectura.
- Un grupo podrá proponer un texto consensuado, debiendo indicar su procedencia y localización (libros de casa, enlaces a documentos digitales, etc.).
- Cada grupo podría disponer de un texto diferente.
- Si el tipo de textos lo permiten, esta sesión será desarrollada en la biblioteca escolar. El docente, en coordinación con el responsable de biblioteca, facilitará al alumnado los ejemplares objeto de lectura. De este modo, puede promoverse entre el alumnado el uso de la biblioteca y la solicitud en préstamo de ejemplares.
- El alumnado procede iniciar la lectura del texto seleccionado, preferiblemente en horario no lectivo. Aunque pueden establecerse sesiones de lectura en la biblioteca escolar durante el horario lectivo.
- Todo el material digital es recomendable que quede accesible a través de



una unidad en la nube o una plataforma educativa como Google Classroom.

### 3. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO, ROLES Y REPARTO DE TAREAS (1 sesión, junto con apartado 4)

- Dentro del grupo se determinarán los roles a desempeñar: guionistas, dibujante/s, rotulador, diseñador gráfico/TIC.
- Se establece el orden de las tareas a realizar, quién y cuándo se realizarán.
- Se elabora un documento compartido en el que quedan reflejados estos aspectos.

### 4. ELABORACIÓN DEL GUIÓN Y DISEÑO PRELIMINAR (1 sesión, junto con apartado 3)

- Tormenta de ideas a partir de la lectura del texto, cuyo fin es obtener varias alternativas de las que se elegirá una que derivará el cómic a realizar.
- De manera consensuada, se elabora el guión y se realiza un primer guión gráfico o storyboard con el objetivo de servir de guía para la historia y pre-visualizar la estructura antes de pasar al desarrollo del cómic.
- Los borradores, dibujos o esquemas se reflejarán en diferentes documentos que se subirán a la unidad compartida en la nube.

### 5. DESARROLLO DEL CÓMIC ARTÍSTICAMENTE O CON TIC (2 o 3 sesiones)

- En este paso, será necesario contar con la colaboración del área de Informática y de Educación Plástica y Audiovisual.
- A través de herramientas TIC o artísticamente, el grupo irá plasmando en un cómic su historia derivada de la lectura del texto seleccionado.



- El enlace a los materiales realizados deberá ser registrado a través de la plataforma educativa, correo electrónico o documento compartido.



## 6. PUESTA EN COMÚN CON LOS COMPAÑEROS (1 o 2 sesiones)

- A través de una exposición grupal y con ayuda de medios TIC, el grupo muestra a sus compañeros los resultados de su proyecto.
- Será necesario que el grupo contextualice y ubique a sus compañeros en el texto base utilizado, para que éstos tengan una referencia que les permita identificar en qué ha consistido la obra derivada desarrollada.
- Se trabajarán aspectos como la expresión oral, el orden, el reparto de intervenciones, la claridad y concisión, etc.



## 7. AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN

- Se facilita al alumnado herramientas (formulario, rúbricas) que permitan autoevaluar elementos técnicos del trabajo realizado, así como el proceso de trabajo en grupo y el desempeño personal.
- Los demás grupos tendrán la oportunidad de evaluar los resultados obtenidos por sus compañeros a través de formularios, rúbricas o encuestas.

21

## 8. DIFUSIÓN

- Publicación de los trabajos realizados en el Blog de la Biblioteca. (Integración con otros planes y programas).
- Si se lleva a cabo un concurso, publicación del mejor cómic en la página web del centro o en las redes sociales del centro, gala de premiados, etc.
- Publicación en el periódico digital o en papel del centro, si se dispone de éste. (Integración con otros planes y programas).
- Exposición de los trabajos realizados en la biblioteca del centro o en los pasillos del propio centro. (Integración con otros planes y programas).
- Participación de los mejores trabajos en concursos locales/externos o eventos relacionados con el cómic.(Colaboración e inclusión de otras instituciones).
- Realización de entrevistas al alumnado que permitan conocer sus impresiones, lo que más le ha gustado, lo que menos o un reportaje sobre la exposición y publicación (con los permisos pertinentes y respetando la legalidad) de dicho material audiovisual en la web del centro, en el canal Youtube del centro o en Redes Sociales (Twitter, Instagram, Facebook).
- Difusión de la actividad bajo el programa en Colabora.
- Invitación a las familias a la exposición de cómics en el día internacional del



cómic, durante la jornada de entrega de notas, etc.



## 10. EVALUACIÓN

La evaluación de la actividad puede realizarse a través de rúbricas que el propio docente puede diseñar, atendiendo a la variante y los objetivos planteados.

Se resumen aquí, a modo de ejemplos, diversas rúbricas para evaluar los aspectos relacionados con la actividad:

23

EJEMPLO 1 - RÚBRICA EVALUACIÓN CÓMIC				
	EXCELENTE 4 pts	BIEN 3 pts	SUFICIENTE 2 pts	INSUFICIENTE 1 pts
<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>EXCELENTE</b> La historieta está bien organizada. Una idea o escena sigue a la otra en una secuencia lógica con transiciones claras.	<b>BIEN</b> La historieta está bastante organizada. Una idea o escena parece fuera de lugar. Las transiciones usadas son claras.	<b>SUFICIENTE</b> La historieta es difícil de seguir en parte. Las transiciones no son claras en más de una ocasión.	<b>INSUFICIENTE</b> Las ideas y escenas parecen estar ordenadas sin ninguna organización o planificación.
<b>ESTRUCTURA DE TEXTOS</b>	<b>EXCELENTE</b> Los textos y los diálogos guardan unidad temática y se han utilizado los conectores pertinentes cuidando la claridad del texto y respeta la estructura gramatical.	<b>BIEN</b> Los textos y los diálogos guardan unidad temática y se han utilizado algunos conectores pertinentes sin atentar contra la claridad del texto y la estructura gramatical.	<b>SUFICIENTE</b> Los textos y los diálogos guardan unidad temática y no se han utilizado los conectores pertinentes sin atentar contra la claridad del texto y la estructura gramatical.	<b>INSUFICIENTE</b> Textos y diálogos no guardan unidad temática y no se han utilizado los conectores pertinentes, atentando contra la claridad del texto y la estructura gramatical.
<b>ORTOGRAFIA</b>	<b>EXCELENTE</b> El alumno/a no comete errores ortográficos. (Se permite hasta un máximo de 2)	<b>BIEN</b> El alumno/a comete algunos errores ortográficos. (Se permite hasta un máximo de 4)	<b>SUFICIENTE</b> El alumno/a comete bastantes errores ortográficos, (Se permite hasta un máximo de 6)	<b>INSUFICIENTE</b> El alumno/a comete abundantes errores ortográficos. (Más de 6)
<b>TÉCNICA GRAMATICAL</b>	<b>EXCELENTE</b> Utiliza correctamente los tiempos verbales y estructuras gramaticales en la elaboración de diálogos.	<b>BIEN</b> Utiliza correctamente las estructuras gramaticales, pero no los tiempos verbales en la elaboración de diálogos.	<b>SUFICIENTE</b> Utiliza correctamente los tiempos verbales, pero no las estructuras gramaticales en la elaboración de diálogos.	<b>INSUFICIENTE</b> No utiliza correctamente los tiempos verbales y estructuras gramaticales en la elaboración de diálogos.



## EJEMPLO 2 - RÚBRICA EVALUACIÓN CÓMIC

CATEGORÍA	3 Sobresaliente	2 Adecuado	1 Insuficiente
<b>Título</b>	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.
<b>Las imágenes</b>	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
<b>Estructura de la historia</b>	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
<b>Los bocadillos</b>	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.
<b>Onomatopeyas</b>	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.
<b>Espacio</b>	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.
<b>La sintaxis</b>	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.
<b>Ortografía</b>	No hay errores ortográficos.	Hay entre 3 y 5 errores ortográficos.	Hay 6 o más errores de ortografía o puntuación.



## EJEMPLO 3 - RÚBRICA AUTOEVALUACIÓN TRABAJO EN EQUIPO

TRABAJO EN EQUIPO	4 SOBRESALIENTE	3 NOTABLE	2 APROBADO	1 INSUFICIENTE
Participación equitativa y ayuda mutua	Todas las personas han tomado parte activa haciendo propuestas de trabajo y ayudando a los demás.	Casi todas las personas han tomado parte activa haciendo propuestas de trabajo y ayudando a los demás.	La mitad de las personas del equipo han tomado parte activa haciendo propuestas de trabajo y ayudando a los demás.	Sólo una de las personas del equipo ha tomado parte activa y ha ayudado a los demás.
Capacidad de consenso	Se han tomado siempre las decisiones de manera consensuada.	Casi siempre se han tomado las decisiones de manera consensuada.	Sólo en algunas ocasiones se han tomado las decisiones de manera consensuada.	Las decisiones no se han tomado de manera consensuada.
Distribución de tareas	Se han distribuido las tareas teniendo en cuenta las habilidades o preferencias de cada persona.	En la distribución de casi todas las tareas se han tenido en cuenta las habilidades o preferencias de cada persona.	Sólo en la distribución de algunas tareas se han tenido en cuenta las habilidades o preferencias de cada persona.	En la distribución de las tareas no se han tenido en cuenta las habilidades o preferencias de cada persona.
Asunción de responsabilidades	Cada miembro del equipo/clase ha asumido sus tareas de forma responsable.	Casi todos los miembros del equipo/clase han asumido sus tareas de forma responsable.	Sólo algunos miembros del equipo/clase han asumido sus tareas de forma responsable.	La asunción de tareas por parte del equipo/clase ha sido muy escasa.

## EJEMPLO 4 - RÚBRICA COEVALUACIÓN

	EXCELENTE 2	BUENO 1	SATISFACTORIO 0,5	DEFICIENTE 0,25
TRABAJO CON EL COMPAÑERO	Escucha, comparte y apoya el trabajo de los compañeros	Casi siempre escucha y comparte, no causa problemas	A veces escucha y comparte, pero muchas veces no colabora	Rara vez escucha y comparte, se aprovecha del trabajo de los demás
ACTITUD	Siempre tiene una actitud positiva ante el trabajo	Casi siempre tiene una actitud positiva	Sólo participa en algunas ocasiones	Tiene una actitud pasota y negativa
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Busca y sugiere soluciones a los problemas	Afina las soluciones sugeridas por otro	No sugiere soluciones aunque está dispuesto a colaborar	No trata de solucionar el problema ni de colaborar
CLIMA DE TRABAJO	Trae preparado el trabajo (estudiado) de casa	Ha preparado el tema, pero de forma incompleta	Ha mirado algo pero no lo suficiente	No ha estudiado nada en casa
MOTIVACIÓN	Adecuado, con bastante colaboración	Correcto, aunque mejorable	Adecuado aunque con algún conflicto	No ha existido buen clima de trabajo
MOTIVACIÓN	Promueve la integración y participación de los miembros del grupo	Casi siempre promueve la participación y cooperación	Pocas veces intenta la participación e integración	No intentó ni participar ni fomentar la participación
ACTITUD ANTE LA CRÍTICA	Siempre estuvo receptivo ante las opiniones de los demás	Casi siempre estuvo receptivo a las sugerencias	Pocas veces aceptó críticas y sugerencias	Nunca aceptó críticas y sugerencias



	Sí totalmente	Bastante	A medias	No
<b>Es responsable con la parte del trabajo asignada</b>	Sí, ha realizado todo lo que tenía que hacer	Ha hecho casi todo lo que tenía que hacer	Ha hecho mucho menos de lo que tenía que hacer	No ha hecho nada
<b>Participa en las discusiones del grupo aportando ideas, clarificando,...</b>	Participa totalmente	Participa bastante	Apenas participa	No participa
<b>Escucha activamente a los demás</b>	Escucha y respeta opiniones	Escucha a los demás pero interrumpe a veces	Interrumpe a los compañeros	No deja escuchar a los demás
<b>Acepta las opiniones de los miembros del grupo</b>	Acepta lo que se le comente	Acepta lo que se le dice pero pone excusas	A veces acepta las opiniones, otras no	No acepta las opiniones de los demás
<b>Es respetuoso y no entorpece el trabajo del grupo</b>	Respeto totalmente a todo el mundo	Respeto, aunque a algún miembro del grupo no	Apenas respeta a los demás	No respeta a nadie
<b>Anima, apoya y felicita al resto de compañeros</b>	Anima totalmente a todo el mundo	Anima a la mayoría de las veces, otras no	Apenas anima	No anima a nadie



## EJEMPLO 5 - RÚBRICA EVALUACIÓN DEL PROYECTO

	<b>4 SOBRESALIENTE</b>	<b>3 NOTABLE</b>	<b>2 SUFICIENTE</b>	<b>1 INSUFICIENTE</b>
<b>CALIDAD DEL TRABAJO</b>	Realiza un trabajo de muy alta calidad	Realiza un trabajo de calidad	Realiza un trabajo de escasa calidad, teniendo que ser de vez en cuando revisado por sus compañeros.	Realiza un trabajo de mala calidad, teniendo que ser revisado siempre por sus compañeros.
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	Todo el equipo trabaja bien y se han dividido equitativamente el trabajo.	El equipo trabaja bien pero hay miembros con mayor carga de trabajo que otros.	El trabajo se ha finalizado pero algún miembro del equipo no ha realizado bien su trabajo.	Varias personas del equipo no han realizado su trabajo.
<b>PLAZOS DE TIEMPO</b>	Gestiona adecuadamente el tiempo asegurando los plazos de entrega con tiempo de sobra.	Gestiona adecuadamente el tiempo pero se ha demorado en algún apartado.	No gestiona bien el tiempo aunque consigue realizar las entregas en la fecha límite.	Gestiona mal el tiempo y no realiza las entregas en la fecha límite.
<b>CONTROL DE LA EFICACIA DEL GRUPO, ACTITUD.</b>	Habitualmente controla la eficacia del grupo, hace sugerencias de mejora y es receptivo a otras sugerencias. Actitud excelente.	Habitualmente controla la eficacia del grupo y hace sugerencias de mejora. Actitud buena.	Rara vez controla la eficacia del grupo. Actitud mejorable.	El grupo sería más eficaz sin él. Mala actitud.
<b>DOMINIO DE CONCEPTOS Y DE TRABAJO PRÁCTICO</b>	Domina la teoría y ello se muestra en la solución práctica. Domina a la perfección el trabajo práctico.	Salva la teoría realizando trabajos prácticos de calidad.	Falla en la teoría prefiriendo realizar trabajos prácticos.	Falla en los conceptos teóricos y en el trabajo práctico.
<b>DOMINIO DE HERRAMIENTAS, PROGRAMAS, INSTRUMENTOS,...</b>	Domina todas las herramientas y maneja todos los programas a la perfección con sutura y eficacia.	Domina casi todas las herramientas y maneja suficientemente los programas.	Le cuesta manejar alguna herramienta o programa aunque pone empeño.	No maneja adecuadamente los programas ni pone empeño alguno.
<b>ORIGINALIDAD</b>	El producto final ha sido creado añadiendo elementos con originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto final muestra cierta originalidad	Usa ideas de otras personas pero no demuestra originalidad.	Usa ideas de otras personas pero no les da crédito.
<b>REQUISITOS</b>	Se han cumplido todos los requisitos exigidos y se han superado todas las expectativas.	Se han cumplido todos los requisitos exigidos.	No se ha cumplido satisfactoriamente un requisito.	No se han cumplido varios requisitos.
<b>EXPOSICIÓN</b>	Todos los miembros realizan una exposición muy buena y colaboradora.	La exposición es buena.	La exposición es mejorable. Se ha fallado en algún aspecto.	La exposición no ha sido buena fallando en varios aspectos.



## 11. HERRAMIENTAS TIC

- Google Drive: para compartir y colaborar en la realización del guión, así como cualquier otro documento: imágenes, dibujos, storyboard, etc.
- Google Docs: para la elaboración de guiones, diseño de viñetas, borradores, etc.
- Google Classroom: es una plataforma gratuita educativa de blended learning. Forma parte de la Suite de Google Apps for Education, que incluye Google Docs, Gmail y Google Calendar. Concebida en sus inicios como una forma de ahorrar papel, entre sus funciones está simplificar y distribuir tareas así como evaluar contenidos. Además sirve como nexo entre profesores, padres y alumnos agilizando todos los procesos de comunicación entre ellos.
- Gmail o correo electrónico: para mantener el contacto entre los participantes.
- Piktochart, easel.ly o genial.ly: Herramientas para la realización de infografías y publicación de las mismas, de cara a mostrar de una manera más atractiva la actividad al alumnado o a difundir sus trabajos.
- Pixton , ToonDoo, Create a comic, Storyboard o Playcomic: son diferentes herramientas con las que el alumnado puede desarrollar esta actividad.
- Iniciación al cómic e introducción a Toondoo: información básica sobre conceptos relacionados con el cómic, así como una introducción o tutorial de uso de la herramienta Toondoo.
- Soundcloud: biblioteca de sonidos por si se quieren incluir como efectos especiales en los cómics.
- Inklestudios: múltiples hilos de desarrollo de una misma historia, podría ser útil en una de las variantes de esta actividad.
- 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.

- Blogger, Wordpress, Google Sites o Wix: para recopilar, mostrar y difundir a través de webs o blogs cómo, qué, cuándo o quién ha realizado esta actividad.
- Twitter, Facebook, Pinterest o Instagram: Redes sociales en las que (con las precauciones y permisos pertinentes) publicar lo realizado.
- Rubistar for teachers: Herramienta para creación de rúbricas.

## 12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

- Si el tipo de textos lo permiten, la sesión en la que se selecciona la obra literaria o escrita será desarrollada en la biblioteca escolar. El docente, en coordinación con el responsable de biblioteca, facilitará al alumnado los ejemplares objeto de lectura. De este modo, puede promoverse entre el alumnado el uso de la biblioteca y la solicitud en préstamo de ejemplares.
- El alumnado procede a iniciar en la biblioteca escolar durante el horario lectivo.
- La difusión de los trabajos realizados puede realizarse a través del programa “Comunica Audiovisual”.
- El Proyecto “Escuela Espacio de Paz” puede aportar textos, obras, situaciones o valores sobre los que poder realizar comics derivados.
- El programa AulaDcine puede aportar guiones de películas sobre los que trabajar.
- Los valores de tolerancia, integración e igualdad pueden ser objeto de análisis a través de la coordinación con el Plan de Igualdad y



Convivencia.

- A través del programa Aldea pueden crearse cómics para educar en la protección del medio ambiente y el reciclaje.

## 13. FAMILIAS

- Invitación a las familias a la exposición de comics realizados por el alumnado.
- Préstamo o aportación de obras y textos que pueden ser utilizados por el alumnado en sus proyectos.
- Inclusión de personajes ficticios en los cómics que tomen como base a algún miembro de la familia del propio alumnado.
- Referencia para el alumnado como primer público crítico de su obra.
- Colaboradores en la mejora y revisión de la historia, el guión o la ejecución artística.
- Fomento de la participación en valoración de las familias de los trabajos realizados a través de formularios o encuestas online, Twitter.

30

## 14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

- Como se ha comentado anteriormente, la difusión podrá realizarse en: Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Vimeo, Blogger, Wordpress, Musical.ly, Colabora, Web del centro, etc.
- Exposición en las instalaciones del centro.
- Participación en concursos locales.
- Invitación a los medios de comunicación locales para que se hagan eco del trabajo realizado.
- Si el cómic ha sido realizado a través de alguna de las herramientas TIC específicas, éstas disponen de sistemas que permiten compartir el trabajo realizado en los formatos más extendidos.
- Si el cómic ha sido realizado a mano, el formato de imagen más



adecuado podría ser jpg, png o incluso tiff. Puede utilizarse el formato pdf en caso de publicarse un dossier o informe.

- En caso de elaborarse materiales audiovisuales los formatos de vídeo con poco “peso” serán ideales: mp4, MPEG o flv.

## 15. COLABORACIONES EXTERNAS

En caso de estimar oportuno establecer colaboraciones externas, se proponen las siguientes:

- Biblioteca Municipal o biblioteca escolar de otros centros, para los casos en los que sea necesario solicitar préstamo de ejemplares.
- Biblioteca Municipal para utilización de sus espacios puntualmente.
- Asociaciones culturales relacionadas con el mundo del cómic, de cara a la participación en concursos organizados por éstas.
- Ayuntamiento de la localidad, a través del área de cultura y juventud de cara a la difusión en espacios locales, eventos o efemérides relacionadas.
- CEP de la localidad para asesorar y ayudar al profesorado.
- Dibujante de cómics o ilustrador local.

## 16. VARIANTES

A continuación se detallan algunas de las innumerables variantes que esta actividad puede ofrecer:

- a) El alumnado lee el texto seleccionado y lleva a cabo el cómic completo. Seguidamente, entrega el mismo cómic pero sin texto a otro grupo. El otro grupo, a través de la interpretación de las imágenes, completa los textos que faltan. Finalmente, se expone primero el cómic sin textos ya completado y luego el original. Se comparan los resultados.

- b) Varias ruletas con personajes, objetos, lugares o situaciones de una obra literaria, utilizando un spinner se seleccionan al azar los elementos que deberán ser utilizados para la elaboración de un cómic de unas 7 viñetas. Como alternativa, pueden utilizarse dados personalizados o elementos numerados.



Fuente: <http://blogdemanu.hol.es/>

- c) Crear un final alternativo al que tiene la obra. También pueden hacerse diferentes caminos a seguir a lo largo de la obra o capítulo, dependiendo de cuál se elija, el final será diferente. Se empieza de un punto inicial y cada grupo realiza los diferentes hilos de desarrollo y finales alternativos.
- d) El grupo elabora el cómic, lo leen/dramatizan a sus compañeros y se ayudan del banco de sonidos para incluir los efectos especiales. Se emplearán herramientas TIC para ello.
- e) Presentar una tira de cómic “muda” al alumnado para que éstos generen los diálogos entre personajes o historias inverosímiles, dentro de un mismo contexto.
- f) El grupo elije un personaje de la obra y, a través de un cómic o infografía, se lleva a cabo una descripción del mismo: aspecto, origen, carácter, etc.
- g) Descripción a través del cómic de la escena que más le haya llamado la atención.
- h) Resumen del capítulo o libro en varias viñetas.

- i) Crear la biografía de un personaje histórico.
- j) Crear un manual de instrucciones.
- k) Explicar un experimento o concepto de materias como Matemáticas, Biología y Geología, Física y Química, Tecnología, etc.
- l) Descripción visual de una noticia actual o histórica.
- m) Relatar un viaje o excursión.
- n) Traducción de un cómic escrito en otro idioma conocido.

## 17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

### RECURSOS y MATERIALES

- Ejemplares de las obras literarias o de las obras escritas objeto de lectura.
- Material de papelería y/o dibujo.
- Aula TIC o equipos portátiles.
- Aula con cañón proyector, ordenador y altavoces.
- Conexión a Internet.
- Spinners o dados (si se escoge esta variante)

### BIBLIOGRAFÍA

- **Conceptos básicos del cómic:**
  - <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>
  - <https://es.slideshare.net/IgnacioRuizGonzlez/el-cmic-en-la-educacin-parte-4>
  - <https://es.slideshare.net/mimanzano/inicia-a-tus-usuarios-o-a-tus-alumnos-en-tu-biblioteca-o-en-tu-aula>
  - [http://odas.educarchile.cl/objetos\\_digitaes/odas\\_lenguaje/b](http://odas.educarchile.cl/objetos_digitaes/odas_lenguaje/b)



[asica/odea04\\_nb6\\_historietas/](#)

- <http://juegos-y-hobbies.practicopedia.lainformacion.com/dibujos/como-hacer-un-comic-1546>

- **Aplicación del cómic en el aula:**

- <http://www.auladeletras.net/material/quijote/guia.htm>
- <http://www.totemguard.com/aulatotem/2012/03/8-ideas-para-usar-el-comic-en-el-aula-y-como-crearlos-facilmente-en-ipad-y-android/>
- <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/ideas-para-descubrir-el-comic-en-el-aula-de-primaria/29590.html>
- <https://sites.google.com/a/escolapiasgandia.org/pilarroman/proyecto-reglas-de-ortografia-en-un-comic>
- <http://ideasparalacase.com/2015/05/27/10-herramientas-para-trabajar-comics-en-la-clase-2/>

- **Gamificación y uso de spinners en el aula**

- <http://blogdemanu.hol.es/uncategorized/spinner-aprende-con-ellos/> (Manuel Luis Sánchez Montero).

- **Ejemplos y elaboración de rúbricas de evaluación:**

- <http://www.orientacionandujar.es/2015/08/31/coleccion-100-rubricas-de-evaluacion-para-primaria-secundaria-y-bachillerato/>
- <http://es.slideshare.net/cedecite/documents>
- <http://www.rcampus.com/indexrubric.cfm>
- <http://rubistar.4teachers.org/index.php>

- **Aprendizaje basado en proyectos**

- <http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/2304-7-elementos-esenciales-del-abp>



