OPOSENDA DOCENTE

El camino real hacia tu plaza

SUPUESTO PRÁCTICO

La Semana del Cómic

Expresión artística y literaria · Inteligencia límite · 6.º de Educación Primaria



ENUNCIADO DEL SUPUESTO

SITUACIÓN

Usted es tutor/a de un grupo de 6.º de Educación Primaria en un centro público ubicado en una zona rural. Su grupo cuenta con 14 alumnos entre los que se encuentra una alumna con inteligencia límite con dificultades en la autonomía, planificación y organización de tareas.

CONTEXTO

En la Programación General Anual se decidió conmemorar el Día Internacional del Cómic (17 de marzo) a través de una Semana del Cómic, que incluirá actividades de lectura, escritura y expresión artística desde diferentes áreas curriculares.

ENCOMIENDA

Como docente, se le encomienda diseñar una propuesta integrada desde el área de Lengua Castellana y Literatura y el área de Educación Artística, que permita al alumnado reflexionar sobre el cómic como forma de expresión literaria y visual, así como experimentar con sus elementos narrativos, gráficos y expresivos. La propuesta debe promover aprendizajes significativos y fomentar la participación activa de todo el grupo, proponiendo estrategias inclusivas que respondan a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN DEL SUPUESTO

El cómic como herramienta pedagógica

VALOR EDUCATIVO

El cómic, como forma híbrida de narración, combina el poder del texto y la imagen para ofrecer historias dinámicas y accesibles. Más allá de su valor lúdico, se ha consolidado como un género literario y visual capaz de potenciar competencias clave en el alumnado: fomenta la creatividad al invitarles a concebir personajes y tramas propias; refuerza la comunicación al trabajar la cohesión textual, la síntesis de ideas y el uso del lenguaje para transmitir emociones; y enriquece la cultura visual, dotando a los estudiantes de herramientas para interpretar símbolos, secuencias y códigos gráficos.

INCLUSIÓN

Desde un punto de vista educativo, el cómic se erige como un recurso inclusivo y motivador: sus viñetas y globos facilitan la comprensión de narraciones complejas y permiten a cada alumno progresar a su ritmo, adaptándose especialmente a quienes presentan dificultades de lectura o planificación. Socialmente, el cómic actúa como espejo de realidades cotidianas y vehículo de mensajes comprometidos, lo que lo convierte en un medio idóneo para trabajar valores, fomentar el pensamiento crítico y generar debates en el aula.

Descripción del contexto

GRUPO-CLASE

El grupo está formado por estudiantes de 6.º de Educación Primaria, dentro del tercer ciclo, etapa en la que se favorece un enfoque más autónomo y reflexivo. A esta edad, el alumnado dispone de destrezas lectoras y escritoras suficientes para planificar proyectos, colaborar en equipo y evaluar críticamente sus propias producciones. El centro se ubica en una zona rural y cuenta con tan solo 14 alumnos, circunstancia que permite al docente ofrecer una atención personalizada, ajustando los ritmos de aprendizaje y proporcionando apoyos individualizados según las necesidades de cada estudiante.

PGA

En la Programación General Anual del centro se ha previsto conmemorar el Día Internacional del Cómic (17 de marzo) mediante una Semana del Cómic, recogida como una de las actuaciones incluidas dentro de los proyectos interdisciplinares del centro. Al enmarcarse dentro de la PGA, la propuesta se beneficia de un apoyo organizativo y temporal claro, lo que refuerza la motivación del alumnado y facilita la coordinación docente.

NEAE

Entre los 14 estudiantes, se encuentra una alumna con inteligencia límite, que presenta dificultades en aspectos como la autonomía, la planificación y la organización de tareas. Para asegurar su participación plena y su progreso, es esencial tenerla en cuenta desde el diseño inicial de la propuesta: se recurrirá a apoyos visuales, a la descomposición de actividades en pasos claros y al uso de herramientas digitales o manipulativas que faciliten tanto la comprensión de las consignas como la ejecución de las mismas, promoviendo así su desarrollo competencial de forma inclusiva.

MARCO NORMATIVO Y DOCUMENTOS DE CENTRO

Fundamentación normativa

LOMLOE

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), establece un enfoque competencial en la Educación Primaria centrado en el desarrollo integral del alumnado. La ley destaca la importancia de fomentar la expresión oral y escrita, la comprensión lectora, el sentido artístico y la creatividad, considerándolos elementos esenciales para una formación completa. Asimismo, promueve metodologías inclusivas, activas y cooperativas que atienden a la diversidad del alumnado.

RD 157/2022

El Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, regula las enseñanzas mínimas de la etapa y desarrolla el currículo en términos de competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación. En el área de Lengua Castellana y Literatura se hace hincapié en la comprensión y producción de textos, incluidos los multimodales como el cómic, lo que permite trabajar la comunicación verbal y visual de manera integrada. Por su parte, el área de Educación Artística potencia la expresión creativa, el análisis de imágenes y la construcción de mensajes visuales.

D 38/2022 CYL

El Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, establece el currículo de la Educación Primaria en Castilla y León. Esta norma adapta los elementos del currículo estatal al contexto regional, haciendo especial énfasis en el desarrollo de la creatividad, la sensibilidad estética y la capacidad de expresión artística del alumnado. Contempla además la flexibilidad metodológica y la autonomía de los centros para contextualizar las propuestas educativas en función del entorno y del grupo clase.

ORD. 423/2024

La Orden EDU/423/2024, de 9 de mayo, regula la evaluación y la promoción en Educación Primaria en CyL, estableciendo su carácter global, continuo, formativo, criterial y orientador.

Relación con los documentos del centro

PGA

La Programación General Anual contempla la celebración del Día Internacional del Cómic (17 de marzo) mediante la organización de una Semana del Cómic, recogida como uno de los proyectos interdisciplinares del centro. Esta iniciativa tiene como objetivo generar experiencias significativas que conecten distintas áreas curriculares, fomenten la motivación del alumnado y potencien aprendizajes funcionales a través de metodologías activas y creativas.

PEC

El Proyecto Educativo de Centro establece entre sus líneas prioritarias el fomento de la creatividad y la participación activa del alumnado. El cómic se convierte en una herramienta didáctica idónea para dar respuesta a estos objetivos, al permitir a los estudiantes expresarse desde lo visual y lo verbal, desarrollar historias propias, colaborar en equipo y construir productos culturales propios.

PAD

El Plan de Atención a la Diversidad orienta las actuaciones del centro en relación con el alumnado NEAE. En este caso concreto, contempla la presencia de una alumna con inteligencia límite cuyas dificultades en la autonomía, planificación y organización requieren de medidas específicas de apoyo. La planificación de esta situación de aprendizaje contempla desde el inicio estrategias inclusivas como el uso de apoyos visuales, la adaptación de tareas, el trabajo cooperativo y la mediación entre iguales.

FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

CREATIVIDAD

La creatividad ocupa un lugar central en el aprendizaje, tal y como defiende Sir Ken Robinson, para quien la educación debe liberar y canalizar el potencial creativo de cada alumno, convirtiendo las aulas en espacios donde imaginar, ensayar y experimentar sea tan importante como memorizar contenidos. Desde esta perspectiva, el cómic ofrece un marco idóneo: se articula a través del diseño de personajes, la construcción de tramas y el dominio de múltiples lenguajes —verbal, visual y secuencial—, estimulando la generación de ideas originales y el pensamiento divergente.

LENGUAJE VISUAL

El lenguaje visual se revela como una competencia clave para el siglo XXI. Gunther Kress subraya el valor educativo de los textos multimodales, entre los que el cómic destaca por su combinación de imagen y palabra en un discurso integrado. Autores como Francisco Ibáñez, Frank Miller o Quino han mostrado el poder del cómic para transmitir realidades sociales, emocionales y éticas, fomentando el gusto por la lectura y situando la estética gráfica al mismo nivel que la literaria.

COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo y el clima de aula son determinantes para que estas experiencias resulten verdaderamente transformadoras. Johnson & Johnson y Robert Slavin han evidenciado que las dinámicas estructuradas de trabajo en equipo mejoran el rendimiento académico, la cohesión grupal y el sentido de responsabilidad compartida. Al implicar a los estudiantes en la creación conjunta de un cómic —desde el guion hasta la ilustración—, se favorece la interacción positiva, la resolución de conflictos y la autorregulación.

NEUROEDUCACIÓN

En línea con los avances de la neuroeducación, Francisco Mora y Héctor Ruiz señalan que la emoción y la motivación son la base sobre la cual se construye el aprendizaje duradero. El cómic, por su carácter lúdico y narrativo, despierta la curiosidad y activa circuitos cerebrales relacionados con la recompensa y el placer estético, facilitando la atención sostenida y la consolidación de nuevos conocimientos. Integrar historias visuales con carga emocional favorece, además, el desarrollo de la empatía y la comprensión de contextos diversos.

DUA

El Diseño Universal para el Aprendizaje, desarrollado por el CAST junto a aportaciones de Coral Elizondo y Carmen Alba Pastor, aporta un marco que garantiza la inclusión de todo el alumnado. Se ofrecen múltiples medios de representación (textos orales, visuales y manipulativos), variadas opciones de acción y expresión (bocetos, diálogos escritos, maquetas digitales) y diversas formas de compromiso (trabajo en pareja, individual o por roles). De este modo, se asegura que la alumna con inteligencia límite encuentre itinerarios personalizados de acceso y construcción de saberes.

> *"Solo se aprende aquello que se ama."*
> **— Francisco Mora — Neuroeducación (2013)**

RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Objetivos de etapa

ARTÍCULO 6 D38

Objetivo b): adquisición de habilidades para la convivencia, el trabajo cooperativo y la resolución pacífica de conflictos.

Objetivo e): uso adecuado de la lengua en la comprensión y producción de textos orales, escritos y multimodales.

Objetivo j): desarrollo de la expresión artística y la apreciación estética como parte del desarrollo integral del alumnado.

Competencias específicas

LCL

CE3: Producir textos orales y multimodales — el alumnado planifica, estructura y expresa una historia combinando texto e imagen.

CE4: Comprender e interpretar textos escritos y multimodales — análisis de cómics de autores reconocidos.

CE5: Producir textos escritos y multimodales — guiones, diálogos, narraciones y revisión colaborativa.

CE8: Leer, interpretar y analizar obras o fragmentos literarios — convenciones del género, personajes y temas universales en el cómic.

ED. ARTÍSTICA

CE1: Descubrir propuestas artísticas de distintos géneros y estilos — manga, novela gráfica europea, cómic americano.

CE2: Investigar manifestaciones culturales y sus contextos — estudio de autores como Quino, Ibáñez o Frank Miller.

CE3: Expresar de forma creativa ideas, sentimientos y emociones — dar forma a un cómic personal y original.

CE4: Participar en el diseño, creación y difusión de una producción artística colectiva con roles diferenciados.

Competencias clave

CC	Contribución desde esta situación de aprendizaje
CCL	Comprensión y producción de textos narrativos y multimodales. Planificación textual, diálogos y revisión colaborativa.

CD	Creación digital del cómic con herramientas como Canva. Uso responsable y creativo de recursos TIC.
CPSAA	Autonomía progresiva, autorregulación, gestión emocional y reflexión sobre el propio aprendizaje.
CCEC	Apreciación estética del cómic. Creación y difusión de producciones culturales con identidad propia.
CC	Trabajo cooperativo, respeto a la diversidad, educación en valores y ciudadanía activa.

Saberes básicos y elementos transversales

SABERES

LCL: comprensión y producción de textos narrativos y multimodales, planificación textual, revisión y edición.

Ed. Artística: elementos visuales y compositivos del lenguaje gráfico, uso del color, técnicas mixtas de representación y recursos expresivos del arte secuencial.

TRANSVERSALES

Igualdad y respeto a la diversidad. Educación emocional y convivencia positiva.

Inclusión del alumnado con NEAE como eje vertebrador de toda la propuesta.

Pensamiento crítico, compromiso ciudadano y educación para la sostenibilidad.

PRODUCTO FINAL

TAREA FINAL

Como producto final de esta situación de aprendizaje, el alumnado elaborará su propio cómic original, fruto de un proceso creativo que integra las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística. En pequeños grupos, los estudiantes diseñarán una historia breve con un mensaje social o emocional, desarrollando el guion, los diálogos, los personajes y la puesta en escena visual en viñetas. El cómic podrá realizarse en formato papel o digital, según las posibilidades y necesidades del grupo.

EXPOSICIÓN

El producto se presentará en una exposición colectiva denominada «Museo del Cómic» en el aula o biblioteca escolar durante la Semana del Cómic. Esta tarea no solo sintetiza los aprendizajes adquiridos, sino que permite al alumnado experimentar el proceso completo de creación: desde la idea inicial hasta la comunicación pública de su obra, favoreciendo su implicación, su autoestima y su sentido de logro colectivo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

La secuencia se organiza en dos semanas, con cinco sesiones de 50 minutos cada una. El alumnado avanza progresivamente desde la exploración teórica del cómic hasta la creación, montaje y exposición de su propio producto. A lo largo de todas las sesiones se aplican adaptaciones específicas para la alumna con inteligencia límite: descomposición de tareas en pasos claros, apoyos visuales y plantillas, agrupamientos heterogéneos y flexibilidad en el tipo de actividad asignada.

Ses.	Semana 1 — Introducción y construcción del guion	Descripción
1	**Presentación del proyecto**	Elementos básicos del cómic —viñetas, globos, onomatopeyas, estructura secuencial— y establecimiento de normas de trabajo cooperativo.
2	**Análisis de autores**	A partir de ejemplos de Ibáñez y Quino, el alumnado identifica convenciones narrativas y visuales, compara estilos y reflexiona críticamente sobre el contenido.
3	**Creación de personajes**	Cada equipo diseña una ficha descriptiva y un boceto inicial, definiendo rasgos físicos, psicológicos y trasfondos sociales.
4	**Guion literario**	Planificación de la trama en inicio, nudo y desenlace. Redacción de los diálogos para un máximo de seis viñetas.
5	**Storyboard**	Traducción del guion a un esquema gráfico: distribución del espacio de las viñetas e introducción de técnicas básicas de rotulación.

Ses.	Semana 2 — Producción gráfica, montaje y exposición	Descripción
6	**Técnicas de dibujo**	Regla de tercios, puntos de fuga sencillos. Cada equipo practica bocetos detallados de sus viñetas con progresiva autonomía.
7	**Rotulación y diálogo**	Jerarquía tipográfica, forma y orientación de los globos e integración estética del texto escrito en la viñeta.
8	**Color mixto**	Acuarela, rotulador o Canva. El equipo selecciona paletas coherentes que refuerzan el tono narrativo de la historia.
9	**Montaje final**	Ensamblaje de las viñetas en el formato elegido. Preparación de cartelas informativas y organización de la muestra.
10	**Museo del Cómic**	Presentación oral de cada cómic, lectura compartida y rondas de coevaluación y autoevaluación mediante rúbricas adaptadas.

METODOLOGÍA

ABP

La propuesta se sustenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): el alumnado asume un reto auténtico —la creación de un cómic— que da sentido a sus aprendizajes y promueve la indagación, la planificación y la puesta en práctica de conocimientos de forma significativa. La autenticidad del producto final es lo que convierte la tarea en un motor real de aprendizaje.

COOPERATIVO

Las dinámicas de aprendizaje cooperativo se estructuran a través de roles —guionista, dibujante, colorista, editor— y actividades interdependientes que refuerzan la responsabilidad compartida, la comunicación y la resolución conjunta de problemas, siguiendo los planteamientos de Johnson & Johnson y Slavin. Cada rol potencia las fortalezas individuales del alumno y garantiza una participación equitativa.

APS

Se incorpora el enfoque de Aprendizaje-Servicio, invitando al alumnado a pensar en propuestas de cómic con impacto social —por ejemplo, sensibilizar sobre el cuidado del medio rural—, lo que refuerza su compromiso con la comunidad y la dimensión cívica del currículo.

DUA Y ANDAMIAJE

Para garantizar la inclusión, se emplean diversas estrategias de andamiaje: guías paso a paso, plantillas de fichas de personaje y storyboard, y ejemplos previos de viñetas y textos modelo. Estos andamiajes facilitan la comprensión de las tareas y permiten que cada estudiante, especialmente la alumna con inteligencia límite, avance con seguridad y goce de autonomía progresiva en todas las fases del proyecto.

RECURSOS

Se priorizan herramientas con interfaces sencillas, pictogramas y tipografías claras, así como papeles de distintos gramajes para dibujar o colorear. Todo ello se alinea con los principios metodológicos recogidos en el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, que exige la integración de metodologías activas, recursos TIC y la adaptación de las actividades a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas generales — DUA para todo el grupo

PARA TODOS

Múltiples formas de representación: apoyos visuales (pictogramas, esquemas, ejemplos de viñetas), explicaciones orales y materiales escritos.

Múltiples formas de acción y expresión: elección entre formato papel o digital, dibujo manual o composición digital, narración oral o escrita.

Múltiples formas de implicación: roles diferenciados en el equipo, tiempos flexibles, reto creativo con producto de impacto real.

Agrupamientos heterogéneos que potencien las fortalezas de cada alumno/a y garanticen la participación equitativa.

Medidas específicas — Alumna con inteligencia límite

ADAPTACIONES

Plantillas simplificadas con apoyos visuales para la planificación del guion y el storyboard. Pautado de cada paso con andamiaje gradual.

Tiempos ampliados sin presión para completar las actividades. Tareas ajustadas a su nivel: selección de imágenes, supervisión del color.

Compañero/a tutor/a designado que la apoye en la organización de las tareas y la comprensión de las instrucciones.

Materiales adaptados: soportes de lectura fácil, láminas con tipografía de gran tamaño, instrucciones ilustradas paso a paso.

Coordinación con PT y orientador/a: seguimiento individualizado del progreso y ajuste de las medidas en función de los avances observados.

"El DUA no es una adaptación para unos pocos: es un diseño que beneficia a todos."
— CAST — Universal Design for Learning Guidelines v2.2 (2018)

COORDINACIÓN DOCENTE

LCL Y ED. ARTÍSTICA

Se establece una colaboración directa entre las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística, definiendo objetivos comunes relacionados con la comprensión y producción de textos multimodales, así como con la expresión visual y creativa. Esta coordinación permite diseñar secuencias complementarias en las que el alumnado desarrolla progresivamente habilidades lingüísticas, gráficas y narrativas.

ORIENTACIÓN

Se contará con el apoyo del equipo de orientación del centro, que ofrecerá pautas y recursos para adaptar las actividades a las necesidades específicas de la alumna con inteligencia límite: apoyos visuales, materiales manipulativos, plantillas de trabajo guiado y dinámicas cooperativas que faciliten su implicación activa.

BIBLIOTECA Y FAMILIAS

La biblioteca escolar participa en la difusión y exposición final de los cómics realizados y puede facilitar una visita o videoconferencia con un autor/a de cómics. Las familias pueden colaborar en la exposición final, en la búsqueda de materiales y en el acompañamiento en actividades complementarias, reforzando la conexión escuela-hogar-comunidad.

EVALUACIÓN

ENFOQUE

La evaluación se concibe como un proceso continuo, formativo y orientado a la mejora, tanto del aprendizaje del alumnado como de la propia práctica docente, en consonancia con el artículo 19 del Decreto 38/2022 de CyL, que la define como global, continua, formativa, criterial y orientadora. Evaluar no es sinónimo de calificar: la evaluación es, ante todo, una herramienta de mejora y ajuste del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aspecto evaluado	Instrumento / Descripción
Proceso de creación	Rúbrica analítica: estructura narrativa, ortografía, coherencia textual, uso de globos, onomatopeyas y composición gráfica.
Implicación y cooperación	Lista de cotejo: participación activa, respeto de turnos, calidad de la colaboración en el equipo de trabajo.
Reflexión personal	Diario de aprendizaje: el alumnado reflexiona sobre sus decisiones creativas y los aprendizajes realizados.
Autoevaluación	Rúbrica visual adaptada: ¿qué he aprendido? ¿qué mejoraría? Formato accesible para todo el alumnado.
Coevaluación	Rúbrica compartida entre grupos en la sesión final del Museo del Cómic.
Evaluación inicial	Diagnóstico de motivaciones y conocimientos previos sobre el cómic al inicio de la propuesta.
Evaluación continua	Observación directa, feedback inmediato y seguimiento de entregables intermedios: ficha de personaje, guion, storyboard.
Evaluación final	Valoración del cómic terminado y de la presentación oral en el Museo del Cómic.
Práctica docente	Diario de aula: eficacia de las estrategias, implicación del alumnado y adecuación de materiales. Encuesta al alumnado.
Seguimiento NEAE	Progreso de la alumna con inteligencia límite en autonomía, organización y participación. Revisión de la eficacia de las adaptaciones.

CONCLUSIÓN

SÍNTESIS

La propuesta de la Semana del Cómic articula de manera integral las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística, respondiendo a los objetivos y competencias del currículo estatal y autonómico. A través de un enfoque activo basado en el ABP, el aprendizaje cooperativo y el DUA, el alumnado no solo desarrolla habilidades narrativas y gráficas, sino que también fortalece su autonomía, su autoestima y su capacidad de trabajo en equipo.

DIVERSIDAD

La atención a la diversidad, especialmente en el caso de la alumna con inteligencia límite, se garantiza mediante adaptaciones metodológicas y organizativas que facilitan su plena participación. Con la creación, exposición y reflexión sobre sus propios cómics, los estudiantes experimentan un aprendizaje significativo que vincula la creatividad, la comunicación y la cultura visual, contribuyendo al enriquecimiento personal y colectivo de la comunidad educativa.

"Los buenos profesores desempeñan cuatro funciones: motivan a sus alumnos, facilitan el aprendizaje, tienen expectativas sobre ellos y los capacitan para creer en sí mismos."
— Ken Robinson — Escuelas creativas (2015)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y NORMATIVAS

Normativa

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.*
- *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. BOE núm. 52, de 2 de marzo de 2022.*
- *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. BOCYL núm. 186, de 29 de septiembre de 2022.*
- *Orden EDU/423/2024, de 9 de mayo, de evaluación y promoción en Ed. Primaria en CyL.*

Autores y obras de referencia

- *Robinson, K. (2006). Out of Our Minds: Learning to Be Creative. Capstone.*
- *Kress, G. (2003). Literacy in the New Media Age. Routledge.*
- *Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story. Educational Researcher, 38(5), 365-379.*
- *Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement. Anales de Psicología, 30(3), 785-791.*
- *Mora, F. (2013). Neuroeducación: solo se aprende aquello que se ama. Alianza Editorial.*
- *Ruiz, H. (2018). El cerebro que aprende: Neurodidáctica en el aula. Editorial Graó.*
- *CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines v2.2. Boston: CAST.*
- *Elizondo, C. & Alba Pastor, C. (2016). Diseño Universal para el Aprendizaje en centros educativos. Graó.*