



# PROYECTO INTERDISCIPLINARIO CREANDO CÓMICS CULTURALES

(Artes Visuales – Lenguaje y Comunicación)  
3° y 4° básico

Unidad de Currículum y Evaluación

**Texto Escolar Lenguaje y Comunicación 2021**

## Nombre del Proyecto

### Creando cómics culturales

#### Tipo de Proyecto

- Interdisciplinario

Se busca coordinar acciones entre las asignaturas de Artes Visuales y Lenguaje y Comunicación para potenciar la expresión, la creatividad y las habilidades de comunicación de los estudiantes de 3° y 4° básico en estas asignaturas.

#### Antecedentes

- Las condiciones de la enseñanza remota y el distanciamiento social que han impuesto la pandemia por covid 19, ha alterado todo el sistema educativo chileno en su normal funcionamiento y desarrollo del año escolar regular.
- Se requiere diseñar e implementar iniciativas pedagógicas innovadoras que permitan una enseñanza enfatizada en la Priorización Curricular que el Mineduc pone a disposición del sistema educativo. En este contexto, se necesita, más que nunca, trabajar de manera interdisciplinaria para optimizar los tiempos disponibles y la integralidad de los aprendizajes.
- La vida actual está fuertemente mediada por la visualidad, que abarca tanto las manifestaciones artísticas como otras dimensiones de la vida que se relacionan indirectamente con las artes visuales, pues utilizan elementos, conceptos y códigos propios de estas en la expresión, comunicación o creación visual. Estas dimensiones forman parte del entorno de los estudiantes y se materializan en objetos e imágenes presentes en la publicidad, los medios de comunicación, el cine y el mundo digital, lo que hoy se conoce como “cultura visual”.
- La lectura es una actividad cognitiva compleja, que requiere de la habilidad de identificar fonemas para interpretar y entender el contenido de un texto. Para lograr esta competencia, se necesita procesar información visual y la oculomotricidad (o coordinación viso- motora). En los niveles escolares de 3º y 4º básico, se afianzan las habilidades de expresión escrita y comprensión lectora, por lo que es importante que las actividades para lograr dichas competencias se sustenten en temas significativos para los alumnos que se puedan trabajar en diferentes formatos.
- Asimismo, reconocer y valorar diferentes culturas y comprender los aportes de ellas en su vida actual contribuye a ampliar la visión de mundo y las habilidades sociales de los estudiantes.

#### Problema central

Efecto negativo de la interrupción de clases presenciales en el aprendizaje de la lectoescritura y el desarrollo de la creatividad y la expresión de emociones, sentimientos e ideas en niños de 3º y 4º básico.

#### Propósito

Se pretende que los alumnos trabajen de manera integral las habilidades para representar gráficamente lo percibido, conocido, comprendido y leído, a fin de potenciar el desarrollo de las habilidades para escribir, revisar y editar textos propios con fines expresivos y comunicativos. Asimismo, se espera que desarrollen habilidades para crear artísticamente y expresar sentimientos, emociones e ideas por medio del lenguaje visual y la narración.

Objetivos de Aprendizaje	
Artes Visuales	Lenguaje y Comunicación
<p><b>3° Básico</b> OA 1 Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</li> <li>entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros)</li> <li>entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau</li> </ul> <p><b>4° Básico</b> OA 1 Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>entorno natural: naturaleza y paisaje americano</li> <li>entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y artesanía americana)</li> <li>entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo</li> </ul>	<p><b>3° Básico</b> OA 18 Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad. Durante este proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>organizan las ideas en párrafos separados con punto aparte</li> <li>utilizan conectores apropiados</li> <li>utilizan un vocabulario variado</li> <li>mejoran la redacción del texto a partir de sugerencias de los pares y el docente</li> <li>corrigen la ortografía y la presentación</li> </ul> <p><b>4° Básico</b> OA 17 Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad. Durante este proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>organizan las ideas en párrafos separados con punto aparte</li> <li>utilizan conectores apropiados</li> <li>emplean un vocabulario preciso y variado</li> <li>adecuan el registro al propósito del texto y al destinatario</li> <li>mejoran la redacción del texto a partir de sugerencias de los pares y el docente corrigen la ortografía y la presentación.</li> </ul>
<p><b>Preguntas guías</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo impactan los elementos de la cultura visual en el aprendizaje de los estudiantes?</li> <li>¿Qué aporta conocer diferentes culturas para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes?</li> <li>¿Cómo aportan las habilidades de representación gráfica al desarrollo de la escritura?</li> </ul>	
<p><b>Producto público</b> Revista de cómics destinada a la comunidad, que muestre diferentes culturas de Chile y el mundo.</p>	
<p><b>Habilidades y actitudes para el Siglo XXI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Comunicación</li> <li>Trabajo colaborativo</li> </ul>	
<p><b>Recursos</b></p> <p><b>Lenguaje y Comunicación</b> Cuentos que aparecen en los textos Leo Primero</p> <p><b>Tercero básico</b> Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>El salmón y el martín pescador</i> (Pág 10) Mapuche</li> </ul>	

- *Las dos ranas* (Pág 11) India
- *¿Por qué el cóndor es solitario?* (Pág 129) Argentina
- *Kamshout y el otoño* (Pág.14) Selk'nam
- *Pequeña Masai* (pág. 16) Tanzania
- *El gallo y el sol* (pág 47) India

Comics o historietas

- *Por favor* (pág 22)
- *El reino vegetal* (Pág.64)
- *Gaturro* (Pág.146)
- *Calvin Hobbes* (Pág. 164)

Ilustración

- *El zoo de Joaquín* (Pág. 94)
- *El momento perfecto* (Pág175)

### Cuarto Básico

Lecturas

- *La creación del mundo* (Pág. 7) Mapuche
- *¿De dónde vienen los temblores?* (Pág.8) Estados Unidos
- *¿Por qué los osos panda tienen manchas negras?* (Pág. 10) Tibet
- *De cómo nació la tijereta* (Pág. 12) Chile
- *¿Cómo nacieron las estrellas de mar?* (Pág. 13) Méjico
- *¿Por qué el cocodrilo tiene la piel áspera y rugosa?* (Pág. 14) Africa
- *¿Por qué gritan los loros?* (Pág. 15) Quechua
- *Faetón y el carro del Sol* (Pág. 18) Grecia
- *La pequeña yagán* (Pág. 22) Chile
- *¿Por qué no hay árboles?* Pág. 41) Intuit
- *Pelícano rey* (Pág. 90) Can Chan
- *Lautaro* (Pág. 138)
- *Make-Make, el creador del mundo* (Pág. 182) Rapa Nui
- *Piedras de fuego* (Pág.183) Mapuche

Comics o historietas

- *La caja de Pandora* (Pág.20)
- *Gaturro* (Pág.48 y 49 y 142)
- *El Ruiseñor* (Pág. 62)
- *Soldadito de plomo* (Pág. 106)
- *Mafalda* (Pág. 113)
- *¡Ay, cuánto me quiero!* (Pág. 162)
- *Garfied* (Pág.166)
- *Humor de cristal* (Pág.174)

Ilustración

- *La niña Violeta* (Pág. 116)

### Cronograma para Educación Remota

#### Etapa 1:

- Acompañados por un familiar o adulto responsable, leen un extracto del libro álbum, *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak (Texto de Lenguaje y Comunicación Tercero Básico páginas Libro Leo Primero, Cuarto básico, Páginas 140-145) y desarrollan una guía de comprensión de lectura que puede basarse en las preguntas que aparecen a continuación del texto (pág. 145)
- En grupos de 5 a 6 integrantes, comparten vía internet los resultados de la guía, dirigidos por el profesor.

- El docente hace un paralelo entre el cuento y las culturas de diferentes países y enfatiza en la importancia de conocerlas y aceptarlas, luego los invita a realizar nuevas lecturas acerca de diferentes culturas que aparecen en sus textos de Leo Primero. (Ver selección en Recursos).
- El profesor los invita a realizar nuevas lecturas, junto a sus familiares, acerca de leyendas y relatos de diferentes culturas que aparecen en sus textos de Lenguaje y Comunicación. (Ver selección en Recursos).

### Etapa 2

- Con la ayuda de un familiar, leen los textos y seleccionan uno de los textos del libro, de acuerdo a gustos e intereses personales. (Ver selección en Recursos).
- El profesor explica (directamente o en una cápsula virtual) que harán una pequeña investigación acerca de la cultura seleccionada y sus manifestaciones artísticas, y la presentarán por medio de una infografía.
- Para elaborar la infografía, pueden basarse en lo que aparece en el Texto de estudio de Lenguaje y Comunicación de 3° básico, (Págs. 172-174)
- Supervisados por un familiar o adulto responsable, investigan en internet acerca de la cultura a la que se refiere el texto previamente seleccionado y sus expresiones artísticas, y consignan la información en sus bitácoras. (Puede ser un cuaderno o croquera.)
- Construyen sus infografías con la ayuda de un familiar.
- Las comparten con sus compañeros y profesor en alguna plataforma digital.

### Etapa 3

- Ayudados por un familiar o adulto responsable, leen y observan cómics e ilustraciones presentes en sus textos de estudio y escriben en sus bitácoras lo que sintieron y pensaron al leerlos. Luego describen los aspectos visuales de los cómics e ilustraciones; por ejemplo: líneas formas, colores y texturas, entre otros. Por último, escriben sobre lo que más les llamó la atención de éstos.
- Con la ayuda de un familiar o adulto responsable, describen diferencias y semejanzas de cómics e ilustraciones por medio de un cuadro de comparación. Para esto, eligen los dos que más les gustaron y los comparan.
- Para esto, pueden utilizar el siguiente cuadro y pegarlo después en la bitácora.

Cuadro de comparación		
Cómic	Nombre de las ilustración o comic	Nombre de las ilustración o comic
Semejanzas		
Sensaciones y emociones que me producen		
Uso de líneas		
Uso de colores		
Uso de texturas		
Diferencias		
Sensaciones y emociones que me producen		
Uso de líneas		
Uso de colores		
Uso de texturas		

### Etapa 4

- De manera autónoma, experimentan con técnicas y materiales para hacer cómics; por ejemplo: lápices, rotuladores, plumones, lápices de cera, pasteles, tintas o acuarela. Si disponen de programas de dibujo como Paint podrán experimentar con ellos
- Observan una presentación que explica cómo hacer un cómic paso a paso y desarrollan una guía en que se modela cómo hacerlo paso a paso.
- Seleccionan una de las técnicas para elaborarlo.
- Confeccionan su cómic basado en la cultura que investigaron y siguiendo las etapas propuestas en la presentación. De ser posible, el profesor los retroalimenta durante este proceso. Para esto, solicita que algún familiar o adulto responsable fotografíe el avance del trabajo y lo envíe por algún medio, y manda sus

observaciones por el mismo medio. Si el establecimiento tiene un sistema de entrega física de tareas, se puede usar. También se puede hacer de manera sincrónica por la plataforma que el establecimiento disponga.

#### Etapa 5

Construcción de la revista de cómic. Los estudiantes envían fotografías de sus cómics terminados, el profesor las reúne y elabora una presentación digital. Se debe evaluar formativamente cada fase por medio de evaluaciones del profesor, coevaluaciones y autoevaluaciones de los alumnos.

#### Etapa 6

- Presentación de los cómics a los pares. Para esto, el profesor elabora una presentación digital que comparte con los apoderados y la comunidad escolar.
- Autoevaluación, evaluación entre pares y del profesor.
- Actividad de metacognición.

### Cronograma para Educación Presencial

#### Etapa 1

- Los alumnos leen un extracto del libro álbum, *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak. (Texto de Lenguaje y Comunicación Tercero Básico Págs. 140-145) y desarrollan una guía de comprensión de lectura que puede basarse en las preguntas que aparecen a continuación del texto (pág. 145)
- En grupo de 5 a 6 integrantes y dirigidos por el profesor, comparten vía internet los resultados de la guía, dirigidos por el profesor.
- El docente hace un paralelo entre el cuento y las culturas de diferentes países y enfatiza en la importancia de conocerlas y aceptarlas y luego los invita a realizar nuevas lecturas acerca de diferentes culturas que aparecen en sus textos de Leo Primero. (Ver selección en Recursos).
- El profesor los invita a realizar nuevas lecturas junto acerca de leyendas y relatos de diferentes culturas que aparecen en sus textos de Lenguaje y Comunicación. (Ver selección en Recursos).

#### Etapa 2

- Leen algunos textos y seleccionan uno, según sus gustos e intereses personales.
- El profesor explica que desarrollarán una pequeña investigación acerca de la cultura del texto que seleccionaron y sus manifestaciones artísticas, y que la presentarán por medio de una infografía.
- Para elaborar la infografía, pueden basarse en lo que aparece en el Texto de estudio de Lenguaje y Comunicación de 3° básico, (Págs. 172-174)
- Investigan en internet acerca de la cultura a la que se refiere el texto seleccionado y sus expresiones artísticas, y consignan la información en sus bitácoras. (Puede ser un cuaderno o croquera.)
- Confeccionan sus infografías según la guía y las comparten con sus compañeros y profesor.

#### Etapa 3

- Leen y observan cómics e ilustraciones presentes en sus textos de estudio y escriben en sus bitácoras lo que sintieron y pensaron al leerlo. Luego, dirigidos por el profesor mediante preguntas y comentarios, describen los aspectos visuales del cómic o ilustración; por ejemplo: líneas formas, colores y texturas, entre otros. Por último, escriben sobre lo que más les llamó la atención.
- El profesor los invita a observar cómics chilenos y de otros países y les pide que comuniquen lo que sienten y piensan de ellos.

Con la ayuda del profesor, describen diferencias y semejanzas de cómics e ilustraciones por medio de un cuadro de comparación. Para esto, eligen los dos que más les gustaron y los comparan utilizando el siguiente cuadro que completan y pegan en la bitácora

Cuadro de comparación		
Cómic	Nombre de las ilustración o comic	Nombre de las ilustración o comic
Semejanzas		
Sensaciones y emociones que me producen		
Uso de líneas		
Uso de colores		
Uso de texturas		
Diferencias		
Sensaciones y emociones que me producen		
Uso de líneas		
Uso de colores		
Uso de texturas		

#### Etapa 4

- De manera autónoma, experimentan con técnicas y materiales para hacer cómics; por ejemplo: lápices, rotuladores, plumones, lápices de cera, pasteles, tintas o acuarela. Si disponen de programas de dibujo como Paint, también pueden experimentar con ellos y pegan los resultados en sus bitácoras.
- Junto con el profesor y a los compañeros, evalúan formativamente los resultados de sus experimentaciones y seleccionan la que desearían utilizar para hacer un cómic.
- Junto con el docente, observan una presentación que explica cómo hacer un cómic paso a paso y desarrollan una guía en la que se modela cómo hacerlo.
- Luego, usando su bitácora con sus observaciones, investigaciones, guías y experimentaciones, elaboran su cómic acerca de la cultura seleccionada, usando las etapas propuestas en la presentación.
- El profesor los retroalimenta durante este proceso, especialmente en la bitácora, indicando fortalezas y elementos a mejorar.

#### Etapa 5

- Construcción de la revista de cómic. Para esto, envían fotografías de sus cómics terminados, el profesor las reúne y elabora una presentación digital que comparte con los apoderados y la comunidad escolar.

#### Etapa 6

- Presentación de los cómics a los pares. Para esto, el profesor los apoya para que organicen una exposición, que pueden montar en un formato “quiosco de revistas” u otro que sea conveniente de acuerdo al contexto.
- Autoevaluación, evaluación entre pares y del profesor.
- Actividad de metacognición:

Con esta actividad, se espera que adquieran conciencia de sus aprendizajes, las maneras en que los obtuvieron y la posibilidad de usarlos en actividades posteriores o en su vida diaria. Lo pueden hacer escribiendo un texto o mediante un diálogo (en forma directa o a través de alguna plataforma digital) a partir de preguntas como: ¿Qué aprendí al desarrollar el proyecto? ¿Conocía algunas de las cosas que aprendí? ¿Qué aspectos que aprendí eran totalmente nuevos? ¿Cómo lo aprendí? Siguiendo instrucciones, repitiendo varias veces algo, probando y corrigiendo, mirando lo que hacían los otros, etc. ¿Me han servido estos aprendizajes para utilizarlos en otras actividades? ¿Qué más me gustaría aprender en un nuevo proyecto? ¿Me plantea nuevos desafíos lo que aprendí con el proyecto? ¿Cuáles?

#### Evaluación, autoevaluación y reflexión final

Se debe evaluar formativamente cada fase por medio de evaluaciones del profesor, coevaluaciones y autoevaluaciones de los estudiantes.

Para hacerlo, los alumnos deben tener una bitácora (cuaderno o croquera) que incluya todas las actividades y sus resultados. El profesor puede usar la siguiente pauta:

Evaluación proyecto integrado Artes Visuales, Lenguaje y Comunicación

Aspectos a evaluar	Puntaje por aspecto	Puntaje obtenido por alumno
<b>Pensamiento divergente</b>		
Usa el ingenio y la imaginación, se sale de los límites convencionales, genera ideas y propuestas novedosas y diferentes a las de sus compañeros.	3	
Usa el ingenio y la imaginación, se sale de los límites convencionales y genera propuestas diferentes a las de sus compañeros.	2	
Usa la imaginación, pero sus propuestas son convencionales y muy similares a las de sus compañeros.	1	
Realiza propuestas convencionales y/o estereotipadas.	0	
<b>Fluidez y flexibilidad</b>		
Plantea varias ideas diferentes al generar creaciones visuales.	3	
Plantea varias ideas al generar creaciones visuales, pero son muy parecidas entre sí.	2	
Plantea pocas ideas al generar creaciones visuales.	1	
Plantea pocas ideas para creaciones visuales, son estereotipadas y similares entre sí.	0	
<b>Manejo de recursos del lenguaje oral y escrito</b>		
Escribe con claridad y se adecua al propósito comunicativo.	3	
Escribe con suficiente claridad y se adecua al propósito comunicativo.	2	
Escribe con mediana claridad y se adecua al propósito comunicativo.	1	
Escribe con poca claridad y se adecua al propósito comunicativo.	0	
<b>Manejo de materiales, herramientas y procedimientos en Artes Visuales</b>		
Experimenta con materiales, herramientas y procedimientos de ilustración, propone diferentes maneras de trabajarlos y los selecciona adecuadamente según el tipo de cómic a realizar.	3	
Experimenta con materiales, herramientas y procedimientos de ilustración, propone diferentes maneras de trabajarlos, pero no los selecciona adecuadamente según el tipo de cómic a realizar.	2	
Experimenta con materiales, herramientas y procedimientos de ilustración, pero no propone diferentes maneras de trabajarlos ni los selecciona adecuadamente según el tipo de cómic a realizar.	1	
Utiliza materiales, herramientas y procedimientos, pero no propone diferentes maneras de trabajarlos ni responden adecuadamente al tipo de cómic a realizar.	0	
<b>Autonomía y responsabilidad frente a la tarea</b>		
Hace las tareas con autonomía, intenta solucionar problemas independientemente y completa la mayoría de las tareas a tiempo	3	
Hace las tareas con autonomía, intenta solucionar problemas sin la ayuda del profesor, pero completa solo la mitad de las tareas a tiempo	2	
Hace las tareas con autonomía, intenta solucionar problemas con la ayuda del profesor y completa solo la mitad de las tareas a tiempo.	1	
Hace solo una pequeña parte de las tareas y no busca solución frente a los problemas.	0	
<b>Evaluación formativa y retroalimentación</b>		
Usa la retroalimentación del profesor y sus compañeros para mejorar su trabajo.	3	
A veces usa la retroalimentación del profesor y sus compañeros para mejorar su trabajo.	2	
No considera la retroalimentación del profesor y sus compañeros para mejorar su trabajo.	1	
No considera la retroalimentación del profesor y sus compañeros, ni mejora su trabajo.	0	
<b>Presentación de trabajos</b>		



Proyecto Interdisciplinario Creando cómics culturales

Artes Visuales - Lenguaje

3° y 4° básico

Presenta sus cómics y explica el propósito y el proceso realizado, las decisiones adoptadas y los aprendizajes obtenidos.	3	
Presenta sus trabajos, pero explica solo algunos elementos y decisiones adoptadas o los aprendizajes obtenidos.	2	
Presenta sus trabajos, pero no los explica.	1	
No presenta sus trabajos.	0	
Total		

**Difusión Final**

Presentación de la revista a los padres y apoderados y a la comunidad escolar, de manera presencial o remota.