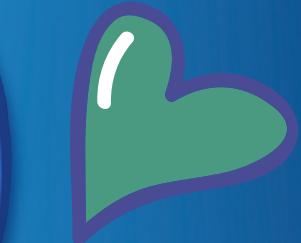
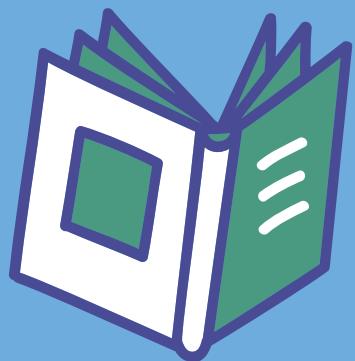


2^a EDICIÓN

seguro mente



//ABANCA



UNIDAD DIDÁCTICA 2

LA CREATIVIDAD APLICADA A LA
PREVENCIÓN DE RIESGOS.
PAUTAS PARA LA REALIZACIÓN DEL CÓMIC

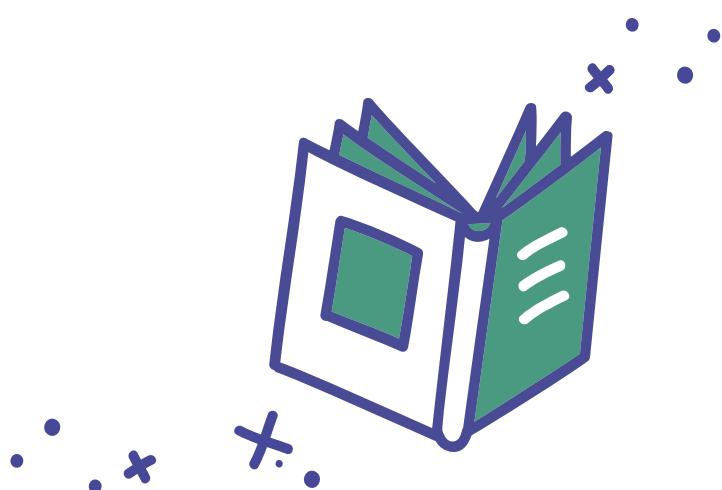
1



INTRODUCCIÓN

Vuestros alumnos y alumnas, una vez interiorizadas distintas situaciones de riesgo o posibles imprevistos vistas en la dinámica de la Unidad Didáctica *“Hay que ir sobre seguro, sin correr ningún riesgo”*, habrán llegado a diversas conclusiones y reflexiones.

Tras la lectura de las divertidas aventuras de los personajes de **Planeta loco** podrán aplicar su imaginación y creatividad a la realización de un cómic con el fin de interiorizar las consecuencias de determinadas situaciones y sus soluciones para, de ese modo, **reforzar en ellos la Cultura de la Prevención**.



2

ANTICIPAR Y PREVENIR CON CREATIVIDAD

Podríamos considerar que la **creatividad** es la capacidad que reestructura lo presente, para recrear posibles soluciones innovadoras a “problemas” presentes, reajustando los elementos de un modo novedoso con el objetivo de aportar nuevas “soluciones”.

Si atendemos a esta primera consideración, la **inteligencia creadora** es aquella que **aporta una solución a un problema**.

De este modo, los procesos que intervienen en la creatividad son, primeramente, la interiorización de la realidad existente y el modo en el que esta se percibe por medio de la reflexión.

Posteriormente, el proceso creador transforma esa realidad en productos y conceptos nuevos, frutos de una reestructuración novedosa por los que se descubren y expresan las ideas y las formas de conductas bajo una apariencia nueva, regenerada a partir de las informaciones anteriores recibidas.

De esta manera, **la creatividad y la expresividad**, vistas como elementos propios del proceso mental, unidos a la **capacidad de comunicación**, sirven para desarrollar en los niños y niñas las actitudes y competencias en autonomía, responsabilidad y toma de decisiones.

Con la realización de diversas historias en forma de cómic, los alumnos y alumnas interiorizarán diversas situaciones de riesgo o contratiempos e imprevistos, con el objetivo de que reflexionen sobre las consecuencias. De esta forma, valorarán las capacidades de la anticipación y la asunción de responsabilidades de una manera novedosa y creativa.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Valorar la importancia de prevenir accidentes domésticos.
- Razonar las repercusiones de determinadas conductas de riesgo.
- Expresar las medidas preventivas de los accidentes domésticos más frecuentes.
- Conocer las prácticas de primeros auxilios.
- Explicar las principales medidas que se pueden tomar para prevenir accidentes de tráfico.



COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

SUBCOMPETENCIA

La comunicación oral-escrita.

DESCRIPTORES

- Expresar e interpretar de forma oral y escrita pensamientos, emociones, vivencias, opiniones y creaciones.

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

SUBCOMPETENCIA

Comunicar la información.

DESCRIPTORES

- Emplear diferentes recursos expresivos.
- Generar producciones responsables y creativas.

COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

SUBCOMPETENCIA

Creación, composición e implicación.

DESCRIPTORES

- Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos.
- Disponer de habilidades de cooperación y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.
- Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias. Realización de experiencias artísticas compartidas.

ÁREAS CURRICULARES

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

BLOQUE 1. EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación de las imágenes en sus contextos culturales, comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.

- Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.

BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo.

- Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando.
- Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

BLOQUE 3. COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR

Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal: tebeos

- Escribe diferentes tipos de texto adecuando el lenguaje a las características del género, siguiendo modelos encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.

4

PAUTAS PARA LA REALIZACIÓN DEL CÓMIC

Te recomendamos que expliques previamente los recursos gráficos característicos del cómic para ayudar a los alumnos y alumnas a escribir su historia y la solución a los problemas planteados por los incidentes o situaciones de riesgo recopiladas en la dinámica anterior.

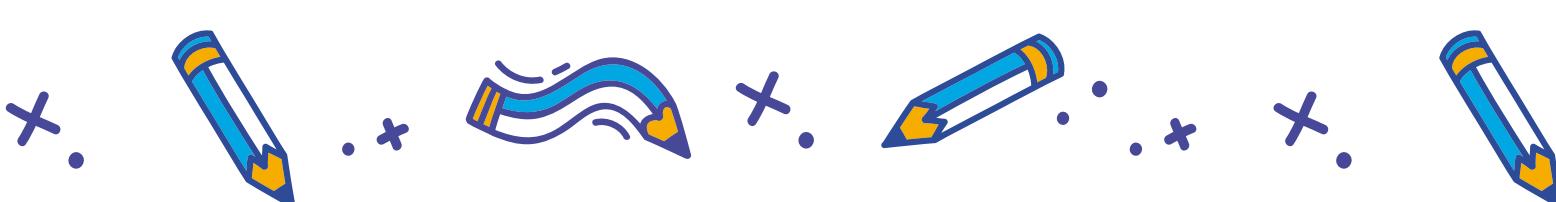
Al final de esta unidad te dejamos una plantilla de cómic, así como los recursos más habituales (bocadillos, onomatopeyas, etc.) para que podáis realizar vuestra historieta.

Puedes organizar a tus alumnos y alumnas en grupos de 4, de forma que se repartan las distintas tareas de modo colaborativo:

- Guion de la historieta: inicio, trama y desenlace.
- Selección de los personajes.
- Guion de la historieta: diálogos en bocadillos.
- Dibujos de cada escena, bocadillos, etc.
- Rotulado del cómic y coloreado.

Una vez hayáis seleccionado el cómic que mejor represente al aula, serás tú, como profe, quien suba la imagen del cómic en tu área privada.

Recuerda que deberás adjuntar en el espacio habilitado en el área privada un título y una pequeña descripción o moraleja de la historia presentada.



EL CÓMIC:

El cómic es una forma de texto narrativo, una comunicación escrita que emplea dos lenguajes, el lenguaje visual y el lenguaje verbal para relatar una historia.

El modo en que se presenta la narración es por medio de unas imágenes fijas secuenciadas en **viñetas**, compuestas por imágenes gráficas que representan a los personajes y la situación que se relata.

La historia gráfica se complementa con diálogos escritos dentro de unos espacios determinados llamados **bocadillos**; el texto del narrador u otro texto de apoyo se ubican en unas pastillas horizontales llamadas **cartuchos**.

En función del tono del texto, **los bocadillos podrán tener diferentes formas** para indicar que el personaje está pensando, gritando, hablando en voz baja, etc. o que varios personajes digan una misma palabra.

Del mismo modo, se emplean unas palabras especiales que representan los sonidos llamadas **onomatopeyas** y que sirven para hacernos una idea del ruido, así como **signos cinéticos** que representan el movimiento del personaje en ese momento.





//ABANCA

PLANTILLA DE CÓMIC

