

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
Del diagnóstico a la acción:
Cuidados, participación juvenil y educación
transformadora para la ciudadanía global en el
IES Miguel de Cervantes



CÓMIC E ILUSTRACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL

INTERDISCIPLINAR

Educación Plástica, Visual y Audiovisual - 3º ESO

Diseña y coordina



S. Coop. And. de Interés Social

Financia



AYUNTAMIENTO DE SEVILLA

Desarrollado en:



Datos generales

Autoría: Codiseñada por Marta Nieto Moreno y Luz Maturana Madrid-Salvador, profesoras del IES Miguel de Cervantes; Ana Peñas y La Mari Muriel, especialistas en novela gráfica e ilustración; y Ecotono S. Coop. And., responsable del acompañamiento metodológico, ecosocial y de Educación Transformadora para la Ciudadanía Global.

Etapas: ESO

Curso: 3.º

Trimestre: 2.º

N.º de sesiones: 10 en total

Área o materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Tema ecosocial: Representación crítica de desigualdades, discriminaciones, conflictos sociales y problemáticas ecosociales mediante el cómic y la ilustración, incorporando ciudadanía global, convivencia intercultural, antirracismo, igualdad de género, diversidad y cuidados.

Narrativa de inicio

SdAP interdisciplinar centrada en el uso del cómic y la ilustración como herramientas de expresión, análisis y sensibilización, integrada en el ámbito artístico del centro y vinculada a la ciudadanía global.

La secuencia combina exploración de problemáticas cercanas y globales, construcción de personajes e historias, elaboración de guion, trabajo con viñetas, planos, gestos, palabras y silencios, y creación final de un cómic o relato gráfico con intención comunicativa.

Vamos a elegir una cuestión que nos preocupe —relacionada con la convivencia, la discriminación, el racismo, el acoso, las desigualdades, las migraciones, los conflictos o el deterioro ambiental— y la convertiremos en una historia gráfica capaz de hacer pensar, sentir y reflexionar a otras personas sobre la realidad que representa.

Reto que se plantea: Transformar una preocupación personal, social o ecosocial en un cómic que comunique una mirada propia, ayude a comprender una problemática y suscite preguntas y reflexión en la comunidad educativa.

Objetivos competenciales

- Transformar un tema de interés personal, social o ecosocial en una narración gráfica coherente, pasando progresivamente de la idea inicial a la sinopsis, personajes, guion, storyboard y producción final.
- Utilizar recursos del lenguaje visual —composición, secuenciación, plano, encuadre, relación texto-imagen, expresividad gestual y color— en función de una intención comunicativa.
- Experimentar con herramientas, técnicas, soportes y estilos gráficos diversos, seleccionando soluciones adecuadas al mensaje sin identificar calidad artística exclusivamente con realismo o virtuosismo técnico.
- Analizar críticamente las propias representaciones, identificando posibles estereotipos relacionados con género, diversidad afectivo-sexual, procedencia, cultura, racialización, capacidades o posición social.
- Tomar decisiones y revisar el trabajo de manera autónoma y cooperativa, entendiendo el error, la modificación y el diálogo como partes del proceso creativo.
- Elaborar una producción artística destinada a un público real y valorar su capacidad para generar comunicación, reflexión y sensibilización.

Producto final

Creación individual, en pareja o en pequeño grupo de un cómic o relato gráfico breve sobre una cuestión personal, social o ecosocial, preparado para su posterior exposición y socialización en la comunidad educativa.

Como referencia de planificación se propone una extensión aproximada de cuatro o seis páginas más portada, ajustable al ritmo, las características y el grado de complejidad de cada proyecto.

El proceso generará además productos intermedios necesarios para la elaboración de la obra: mapa de ideas, sinopsis, diseño de personajes, guion o escaleta y storyboard.

Competencias Específicas

Competencia específica 2

«Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.»

Competencia específica 5

«Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.»

Competencia específica 8

«Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.»

Criterios de Evaluación

CE2

- 2.1. «Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.»

CE5

- 5.1. «Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.»
- 5.2. «Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.»
- 5.3. «Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.»

CE8

- 8.2. «Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.»
- 8.3. «Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.»

Saberes Básicos

- **GEH.4.B.7.** EPV.3.B.1. «El lenguaje visual como forma de comunicación.»
- **EPV.3.B.2.** «Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.»
- **EPV.3.B.3.** «Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.»
- **EPV.3.B.5.** «La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.»
- **EPV.3.C.1.** «Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.»
- **EPV.3.D.1.** «Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.»

Aprendizajes y criterios ecosociales

Interdisciplinar

Aprendizajes ecosociales

- Desarrollar la capacidad de empatizar con el dolor ajeno.
- Desarrollar los pensamientos holísticos (globalizadores) y críticos.
- Conocer las causas de las desigualdades y cómo unas se relacionan unas con otras (por ejemplo, la pobreza con el género y el color de piel).

Criterios ecosociales

- Identifica una cuestión personal, social o ecosocial significativa y argumenta por qué considera importante comunicarla.
- Relaciona la situación representada con alguna causa social, económica, cultural, ambiental o política, evitando explicaciones excesivamente simplificadoras.
- Diferencia entre representar críticamente una desigualdad y reproducir de manera acrítica los estereotipos asociados a ella.
- Construye personajes con identidad, motivaciones y capacidad de acción, evitando representaciones degradantes por motivos de género, origen, cultura, racialización, diversidad funcional, orientación o identidad afectivo-sexual o posición socioeconómica.
- Reconoce qué voces y puntos de vista ocupan el centro de su relato y cuáles pueden estar quedando invisibilizados.
- Utiliza recursos visuales y narrativos que permiten aproximarse con empatía a experiencias diferentes de la propia.
- Participa en las decisiones y tareas del proyecto respetando diferentes ritmos, capacidades, opiniones y formas de expresión.
- Revisa alguna decisión narrativa o visual cuando detecta que puede generar un mensaje discriminatorio, estereotipado o contradictorio con la intención del proyecto.

Saberes básicos ecosociales

- La imagen y la cultura visual como constructoras de significados, identidades e imaginarios sociales.
- Las representaciones artísticas no son neutrales: toda imagen selecciona un punto de vista y puede reproducir o cuestionar relaciones de poder.
- Estereotipos y discriminaciones asociados al género, diversidad afectivo-sexual, racialización, cultura, cuerpo, capacidades y posición socioeconómica.
- Interculturalidad y representación respetuosa de personas, comunidades y formas de vida diversas.
- Relación entre experiencias personales y locales y procesos globales de desigualdad, movilidad, discriminación o deterioro ecosocial.
- Invisibilización y presencia de determinadas voces en los relatos sociales y mediáticos.
- Cuidados, empatía, convivencia y resolución dialogada de conflictos.
- Uso consciente de materiales y reducción de desperdicios durante la producción artística.

Estrategias

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos / servicio
- Aprendizaje dialógico
- Aprendizaje experiencial
- Proceso creativo artístico acompañado

Técnicas

- Debate
- Asamblea
- Explicación en gran-grupo
- Taller
- Revisión guiada entre iguales

Estrategias ecosociales

- Enfoque socioafectivo
- Aprendizaje para la acción
- Construcción colectiva del conocimiento
- Aprendizaje activo
- Inclusión
- Mirada holística y crítica

ODS relacionados



- ODS 4: Educación de calidad
- ODS 5: Igualdad de género
- ODS 10: Reducción de las desigualdades
- ODS 12. Garantizar las pautas de consumo y de producción sostenible.
- ODS 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas



Secuenciación didáctica

Técnica	Secuencia de tareas	Agrupamiento	Recursos	Indicador de evaluación
Técnica 1. ¿Qué historia merece ser contada? Sesión 1 Debate + taller detonante	El alumnado observa distintos ejemplos de relación entre imagen y palabra; identifica cuestiones de su entorno o del mundo que le preocupan; realiza una lluvia de ideas sobre lugares, personas, conflictos y temas; selecciona una cuestión y explica por qué considera importante contarla; decide si desarrollará el proyecto individualmente, en pareja o trío.	Individual, pequeño grupo y gran grupo.	Referencias de cómic e ilustración, pizarra/panel, fichas o papel de boceto.	Identifica y justifica una cuestión significativa y formula una primera intención comunicativa. CE2.1 + criterio ecosocial 1.

Secuenciación didáctica

Técnica	Secuencia de tareas	Agrupamiento	Recursos	Indicador de evaluación
Técnica 2. De una preocupación a una historia. Sesiones 2-3 Taller narrativo + aprendizaje cooperativo.	El alumnado construye una sinopsis; define protagonistas, motivaciones y conflicto; organiza la historia en inicio, desarrollo y desenlace; transforma la sinopsis en guion o escaleta; distribuye escenas, acciones, diálogos y textos narrativos; revisa punto de vista y posibles estereotipos mediante preguntas orientadoras.	Individual, parejas o tríos, con revisión entre iguales.	Plantilla de sinopsis, ficha de personaje, plantilla de guion/escaleta, referencias narrativas.	Transforma una idea en un relato coherente y explica la relación entre realidad, imaginario y producción, evitando representaciones estereotipadas. CE2.1 / CE5.2.

Secuenciación didáctica

Técnica	Secuencia de tareas	Agrupamiento	Recursos	Indicador de evaluación
Técnica 3. Pensar en viñetas. Sesiones 4-5. Explicación práctica + taller de storyboard.	El alumnado experimenta con diferentes encuadres y planos; organiza escenas en viñetas; incorpora diálogos, cartuchos, pensamientos, onomatopeyas y silencios; explora la expresión de emociones mediante rostro, manos, postura y gesto; elabora el storyboard; comprueba claridad, ritmo y composición y realiza los ajustes necesarios.	Individual o pequeño grupo, con acompañamiento por mesas.	Plantillas de storyboard, referencias de planos y expresiones, lápices y papel de boceto.	Organiza visualmente la narración y revisa su composición y legibilidad antes de realizar la obra definitiva. CE5.1 / CE5.2.

Secuenciación didáctica

Técnica	Secuencia de tareas	Agrupamiento	Recursos	Indicador de evaluación
Técnica 4. Encontrar nuestra voz gráfica. Sesión 6. Taller + acompañamient o docente (con apoyo experto opcional).	El alumnado analiza estilos y soluciones gráficas diversas; experimenta con simplificación, figura, rostro, movimiento y emoción; prueba alternativas de blanco y negro, línea y color; compara soluciones y selecciona aquellas que se ajustan mejor al mensaje que quiere transmitir.	Individual con momentos de puesta en común.	Referencias gráficas diversas, plantillas de rostro y movimiento, materiales de prueba.	Experimenta con distintas posibilidades y selecciona procedimientos adecuados al propósito comunicativo. CE5.3.

Secuenciación didáctica

Técnica	Secuencia de tareas	Agrupamiento	Recursos	Indicador de evaluación
Técnica 5. Del storyboard a la página. Sesiones 7-9. Taller de producción + aprendizaje basado en proyectos.	El alumnado traslada el storyboard al soporte definitivo; revisa personajes, escenas, proporciones, vestuario, diálogos y composición; realiza dibujo, entintado y color; experimenta con gamas cálidas y frías, contraste, mezcla y degradado; modifica guion o dibujo cuando detecta dificultades; aplica las preguntas de Guardianxs antes del acabado.	Individual, parejas o tríos; acompañamiento por mesas.	Cartulina, lápices, rotuladores, lápices de color y acuarelables, agua y pinceles cuando proceda, guion y storyboard	Desarrolla una producción visual coherente con su intención y revisa conscientemente las decisiones técnicas y representacionales. CE5.1, 5.2, 5.3 + criterios ecosociales.

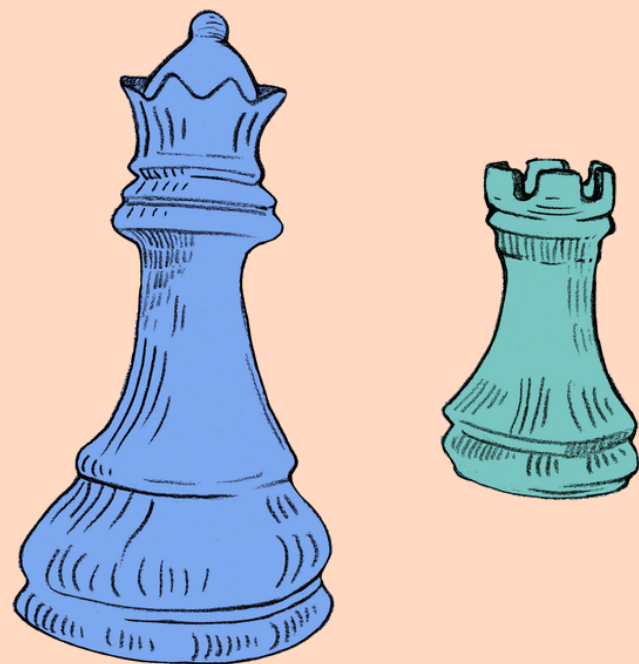
Secuenciación didáctica

Técnica	Secuencia de tareas	Agrupamiento	Recursos	Indicador de evaluación
Técnica de cierre. Cómic para mirar el mundo. Sesión 10. Taller de cierre + socialización + evaluación colectiva	El alumnado termina o revisa páginas y portada; comprueba coherencia narrativa, textos, composición y acabado; explica brevemente qué quiso comunicar y qué decisiones tomó; prepara la obra para su posible digitalización, maquetación y exposición; realiza autoevaluación y participa en una diana colectiva	Pequeño grupo e individual → gran grupo.	Producciones finales, materiales de acabado, recursos de digitalización cuando estén disponibles, diana de evaluación	Presenta una producción con intención definida, reconoce logros, errores y mejoras y considera las características de su público destinatario. CE8.2 y CE8.3.

Evaluación

Procedimientos:

- Observación sistemática
- Intercambios orales
- Producciones del alumnado
- Autoevaluación
- Coevaluación
- Evaluación colectiva



Actividad de evaluación

- Portfolio / archivo digital
- Asamblea y puesta en común
- Exposiciones (individual, seminario,...)
- Actividad competencial
- Debate

Instrumentos

- Lista de cotejo
- Rúbricas
- ☒ Escalas de valoración
- Diana de evaluación

Medidas de atención a la diversidad

Múltiples formas de implicación

- Se permite seleccionar temas conectados con intereses, experiencias y preocupaciones diferentes.
- Se posibilita el trabajo individual, en pareja o en trío.
- Se admiten grados distintos de complejidad narrativa y gráfica.
- Se protege la elección de estilos personales, evitando imponer un modelo único de «dibujar bien».
- Se plantean objetivos parciales y alcanzables que permiten percibir el avance durante todo el proceso.
- Se incorpora acompañamiento individual cuando aparecen bloqueos creativos o pérdida de confianza.

Múltiples formas de representación

- Las explicaciones orales se acompañan de referentes visuales y demostraciones prácticas.
- Se utilizan ejemplos gráficos de estilos diversos.
- Se proporcionan modelos y plantillas para sinopsis, personaje, guion y storyboard.
- Se emplean referencias de rostro, emoción, movimiento, tipos de plano y composición.
- La tarea compleja se divide en fases sucesivas y reconocibles.
- Las consignas importantes pueden apoyarse mediante esquemas visuales y ejemplos terminados.

Múltiples formas de acción y expresión

- Se acepta dibujo realista, esquemático, estilizado, simbólico o basado en formas sencillas.
- Se posibilitan distintos equilibrios entre texto e imagen.
- Se permiten diferentes técnicas y materiales en función de capacidades y necesidades.
- La longitud, número de viñetas, complejidad de fondos o nivel de detalle puede flexibilizarse manteniendo el mismo reto comunicativo.
- Se permite revisar el guion, reducir escenas o modificar la composición cuando la complejidad inicial impide concluir el proyecto.
- Se prevé tiempo flexible para completar fases pendientes.

Cooperación, accesibilidad y participación

- Se utilizan agrupamientos flexibles y apoyo entre iguales.
- Las funciones dentro de parejas o tríos pueden ajustarse a fortalezas diferentes sin excluir a nadie de las decisiones creativas.
- Se revisa el reparto de tareas para evitar roles estereotipados por género, capacidad o competencia gráfica.
- Se facilita la participación del alumnado con menor dominio lingüístico mediante imágenes, esquemas, demostraciones y comunicación multimodal.
- El feedback prioriza claridad, intención, evolución y esfuerzo sobre perfección técnica.
- La equivocación y la revisión se presentan explícitamente como partes normales del proceso creativo.
-

Integración transversal de Guardianes

Guardianx

Integración

Género

- ¿La problemática que contamos afecta de la misma manera a personas de distintos géneros? ¿Qué diferencias aparecen y por qué?
- ¿Nuestros personajes reproducen estereotipos o roles de género sobre quién cuida, lidera, actúa, trabaja, tiene poder o necesita ayuda?
- ¿El lenguaje escrito y visual del cómic es inclusivo y evita representaciones sexistas o discriminatorias?
- ¿Las necesidades, intereses y experiencias de chicas, chicos y alumnado de cualquier género están presentes en las historias y decisiones del proyecto?
- Dentro de los grupos, ¿las tareas de dibujo, escritura, organización, decisión y exposición se distribuyen sin reproducir roles de género?
- ¿Todas las personas están pudiendo hablar, proponer y decidir en condiciones semejantes? ¿Las portavocías y responsabilidades se reparten de forma equitativa?
- Cuando detectamos una desigualdad de género en la historia, ¿el relato contribuye a cuestionarla o termina reproduciéndola sin reflexión?

Diversidad cultural

- ¿La temática afecta de igual manera a todas las personas o existen diferencias relacionadas con el origen, la cultura, la racialización, la lengua, el territorio o la situación migratoria?
- ¿Nuestro cómic reproduce ideas estereotipadas sobre algún país, cultura, religión, pueblo o grupo social?
- Cuando representamos una realidad cultural distinta de la propia, ¿hemos buscado información y perspectivas suficientes o estamos dando por supuestas determinadas imágenes y comportamientos?
- ¿Los personajes pertenecientes a minorías culturales tienen personalidad, opiniones, deseos y capacidad para actuar o quedan reducidos a una etiqueta cultural?
- ¿Estamos incorporando y valorando experiencias, conocimientos y formas de comprender el mundo diferentes de las nuestras sin establecer jerarquías entre culturas?
- ¿El proceso de creación permite participar en igualdad de condiciones al alumnado con diferentes orígenes y niveles de dominio del castellano? ¿Ofrecemos apoyos visuales, tiempo, escucha y otras formas de expresión cuando son necesarias?
- Si surgen desacuerdos culturales o diferentes maneras de interpretar una situación, ¿los aprovechamos para dialogar, comparar perspectivas y construir convivencia en lugar de emitir juicios simplificadores?

Integración transversal de Guardianes

Guardianx	Integración
Sostenibilidad	• ¿La temática elegida tiene relación con el uso de recursos, la generación de residuos o alguna problemática ambiental? ¿Qué conexiones existen entre lo que ocurre aquí y otros territorios? • ¿Todas las personas y lugares tienen las mismas posibilidades de acceder a los recursos, derechos o condiciones de vida que aparecen en nuestra historia? ¿Estamos diferenciando entre necesidad, deseo, privilegio y derecho? • ¿Nuestro cómic permite comprender quién recibe los beneficios y quién soporta los impactos de la situación representada, también pensando en las generaciones futuras? • Si nuestra historia propone soluciones o cambios, ¿son ambientalmente sostenibles y socialmente justos o podrían generar nuevos impactos sobre otras personas o territorios? • ¿Estamos utilizando papel, cartulinas, pinturas y demás materiales de forma responsable, reduciendo desperdicios y reutilizando cuando sea posible? • ¿El relato incorpora alguna posibilidad de cambio individual o colectivo que contribuya a mejorar la situación representada?
Justicia global	• ¿Quién cuenta la historia y desde qué lugar la está contando? ¿Qué cambiaría si se narrara desde la perspectiva de las personas o comunidades representadas? • Cuando aparecen países o territorios del Sur Global, ¿los mostramos únicamente asociados a pobreza, conflicto, migración o necesidad, o también aparecen su diversidad, conocimientos, iniciativas y formas de vida? • ¿Las personas representadas aparecen como sujetos con voz, conocimientos y capacidad de decisión, o únicamente como víctimas que necesitan ser ayudadas desde fuera? • ¿Nuestra historia permite comprender algunas de las causas históricas, económicas, sociales o ambientales de las desigualdades, o corre el riesgo de presentarlas como algo natural o propio de una determinada cultura? • ¿Qué relaciones existen entre la realidad que representamos y nuestras propias formas de vida, consumo o utilización de recursos? ¿Podemos identificar conexiones entre lo local y lo global? • ¿Quién decide qué significa “progreso”, “desarrollo”, “bienestar” o una “buena solución” en nuestra historia? ¿Estamos dando por válida una única forma de entenderlos? • ¿Qué saberes, experiencias o alternativas propuestas desde las propias comunidades quedan habitualmente fuera de los relatos más conocidos? ¿Podemos incorporarlas sin exotizarlas ni apropiarnos de ellas? • Si nuestro cómic muestra una situación de injusticia, ¿aparecen también las resistencias, respuestas y alternativas construidas por las propias personas afectadas, además del problema?

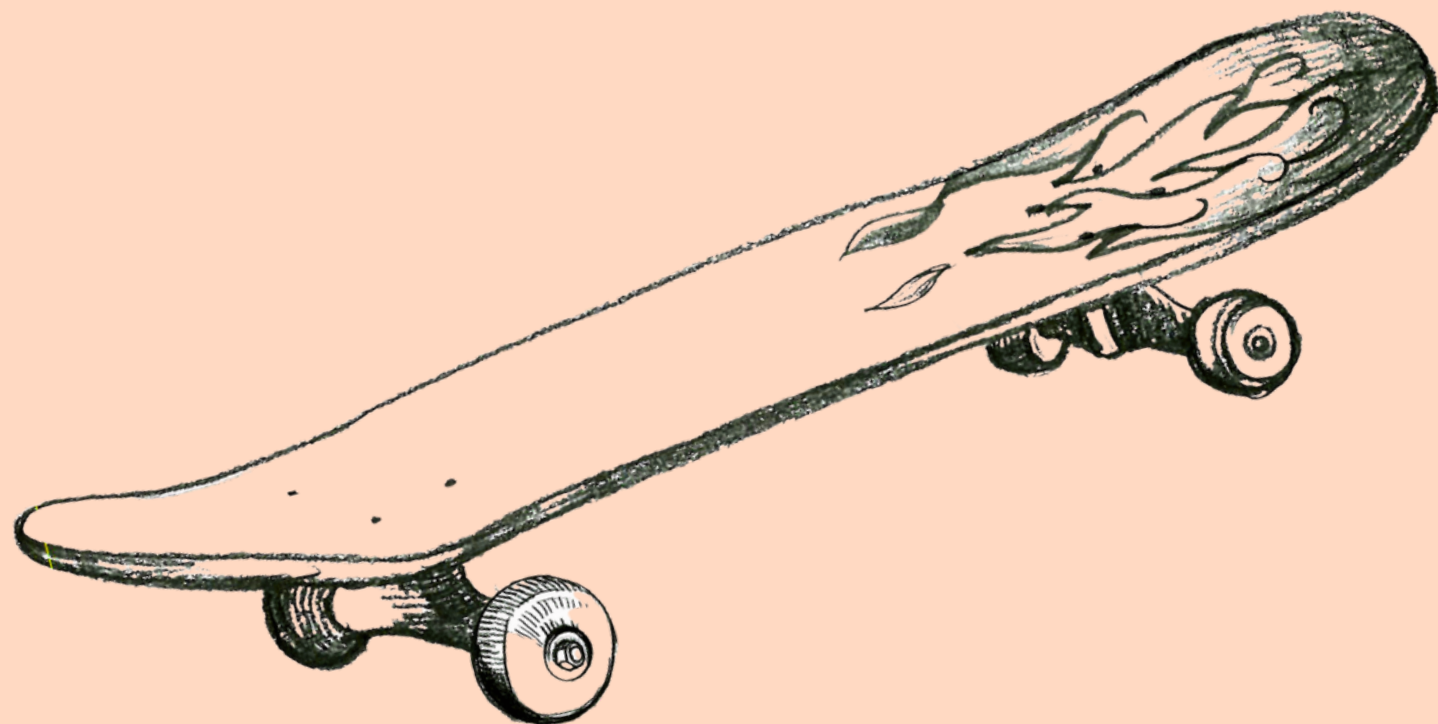
Vinculación con planes y actividades extraescolares

Vinculación con planes, programas y proyectos de centro

- Plan de Igualdad / Coeducación.
- Plan de Convivencia / Escuela Espacio de Paz o iniciativas equivalentes.
- Programas de educación ambiental y sostenibilidad (Ecoescuela, CIMA u otros equivalentes).
- Programas de comunicación, cultura, cine y alfabetización mediática.
- Plan de Biblioteca / Proyecto Lingüístico de Centro o iniciativas equivalentes.

Actividades complementarias extraescolares

- Exposición de los cómics e ilustraciones en un espacio de socialización del centro (biblioteca, pasillos, jornada cultural, feria, semana temática u otro formato disponible).
- Una selección de las obras podrá ser digitalizada, maquetada e impresa para conformar una muestra abierta a la comunidad educativa, pudiendo vincularse con otras actividades o proyectos del centro.



¡HASTA LA PRÓXIMA Y GRACIAS!

Diseña y coordina



S. Coop. And. de Interés Social

Financia



AYUNTAMIENTO DE SEVILLA

Desarrollado en:

