



Detectives de la historia

Aprendiendo a través del cómic

Premios
Nacionales
**EXPERIENCIAS
INSPIRADORAS**
MEFP
2023

Detectives de la
historia



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Junio 2024

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI(formatopdf)10.4438/2695-4184_EEIpdf152_2020_847-19-133-8

“Detectives de la historia. Aprendiendo a través del cómic.” Por M^a Rosario Perejón Ortiz
y M^a Pilar Rodríguez Salado para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Primaria modalidad
B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje.
Convocatoria 2023”

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del
contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	12
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



1. Introducción



RESPONSABLE	M ^a Rosario Perejón Ortiz y M ^a Pilar Rodríguez Salado
CENTRO ESCOLAR	CEIP La Paz
DIRECCIÓN	C/ Francisco Lindes Pérez, s/n. C.P. 41800
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Sanlúcar la Mayor (Sevilla)
WEB DEL CENTRO	https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceiplapazsanlucar/
EMAIL DE CONTACTO	41003901.edu@juntadeandalucia.es

Detectives de la historia forma parte de una situación de aprendizaje (SdA) que desarrollamos en el curso 22-23, cuando quisimos coordinar a nivel de centro, el producto o reto final: crear un libro digital y/o analógico con las producciones del alumnado.

Partimos del Plan de Biblioteca y de la necesidad de mejorar las producciones escritas. Para ello elegimos el cómic debido al interés que suscitaba en el alumnado. Siendo un tipo de texto muy adecuado para iniciar el conocimiento de la historia en este nivel educativo, ya que es muy ameno y motivador.

Igualmente, el conocimiento de la historia cómo hilo conductor es un tema surgido a nivel de aula durante el curso y sobre el cual el alumnado se cuestionaba constantemente.

Por último, destacar la importancia de avanzar en el desarrollo de la competencia digital de nuestros grupos, para ello se usa por primera vez un REA cómo guía de nuestra SdA.

Esta experiencia ha sido galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Primaria modalidad B de los "Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2023"





2. Punto de partida

El colegio de Educación Infantil y Primaria CEIP La Paz es un centro situado en la campiña sevillana, concretamente en la localidad de Sanlúcar la Mayor.

En la actualidad, el CEIP La Paz dispone de una dotación adecuada para el desarrollo de la competencia digital, disponiendo de todas las aulas de PDI y de un rincón digital que varía desde los 2 a los 5 ordenadores por aula y en la biblioteca escolar. Igualmente, se cuenta con un aula de informática con puestos de ordenador por alumno/a.

Estos recursos llegan al centro a partir del curso 20-21, siendo muy reciente su uso y encontrándonos aún en una fase inicial del desarrollo de la competencia digital del docente y del alumnado.

Esta experiencia educativa se dirigió al alumnado de 3.º de Primaria, del que destacamos las siguientes características:

- Alumnado con niveles muy heterogéneos, observándose distintos ritmos y dificultades de aprendizaje.
- Muestran gran curiosidad e implicación ante planteamientos educativos que fomente su participación (aprendizaje cooperativo, retos...)
- Nivel de competencia digital muy básico debido a la falta de recursos electrónicos en el centro en su escolarización en el primer ciclo, así como en su entorno familiar.

Partiendo de estos datos se estableció un planteamiento educativo donde la competencia digital se entrelaza de forma transversal en el currículum, planificando tiempos y espacios para el acceso a ordenadores semanalmente e incorporándose actividades digitales en las distintas situaciones de aprendizaje.

Llegando al tercer trimestre las tutoras decidimos iniciarnos en el uso y aplicación de Recursos Educativos Abiertos (REA), para ello adaptamos uno existente y lo interrelacionamos con propuestas de centro, concretamente en la creación de un libro digital y/o analógico con las producciones del alumnado de todo el centro. Es así cómo surge la SdA "Detectives de la historia".



• CEIP La Paz (Sanlúcar la Mayor)



• Rincón digital del aula

3. Paso a paso

En la planificación de la propuesta educativa planteada partimos de la coordinación a nivel de centro donde surge la necesidad de diseñar una situación de aprendizaje para el fomento de la lectura desde una perspectiva activa donde los alumnos y alumnas se convierta en “escritores” a través de la realización de distintas producciones escritas.

Paso 1. Determinación del producto final

Se establece un producto final: creación de un libro en formato analógico y digital donde se recojan todas las producciones del alumnado del centro. El equipo de segundo ciclo acuerda trabajar el subgénero cómic (o novela gráfica) partiendo de las motivaciones e inquietudes mostradas por nuestro alumnado. Se acuerda, entonces, un hilo conductor: la investigación sobre la Prehistoria. Además, en el nivel de 3.º de Primaria se decide usar un REA.



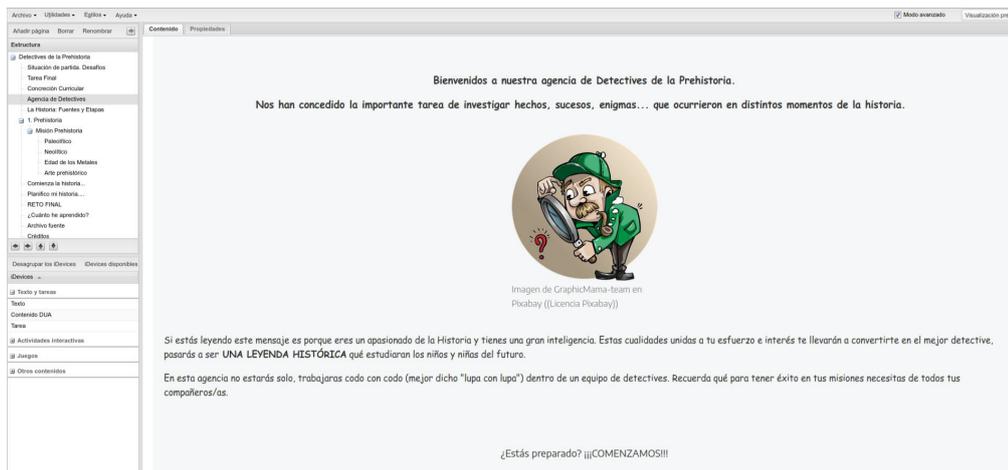
Producto final: libro del centro

Paso 2. Seleccionamos y adaptamos un REA

Tras la búsqueda por los diferentes directorios y repositorios de REA, elegimos, por su idoneidad temática, utilizar el REA: Las épocas de la historia (http://descargas.intef.es/recursos_educativos/lt_didac/CCSS/3/10/Las_epocas_de_la_historia/index.html)

En primer lugar, se adaptó la normativa del recurso, seguidamente para dar un enfoque más atractivo al formato del REA lo hicimos un reto: descubrir nuestro pasado y convertirnos en detectives de una agencia de investigación. Seguidamente, se entrelazó el tipo de texto que se usaría como fuente de información para conocer la historia y como producto final de nuestra situación de aprendizaje: crear un cómic.

Por último, se incluyeron actividades y tareas en cada apartado del REA sobre el conocimiento y creación de cómics. De esta forma, el propio recurso se convertía en la guía de aprendizaje para el alumnado, trabajándose, en principio, de forma muy guiada y progresando hacia el aprendizaje autónomo del grupo.



• Adaptación del REA seleccionado

Paso 3. Diseñamos una secuencia didáctica

Una vez seleccionado, evaluado y adaptado el REA pasamos a concretar una secuencia didáctica para el desarrollo de nuestra situación de aprendizaje.

3.1. Secuencia didáctica (actividades y tareas)

Esta secuencia, así como el recurso REA modificado, estaba destinada a ponerse en práctica dentro de una situación de aprendizaje con una duración aproximada de un mes. Las actividades y tareas diseñadas se realizaron en distintas áreas del currículum.

1. **Agencia de detectives:** Presentación del recurso REA, el producto final y la rúbrica de evaluación que emplearemos en nuestro aprendizaje. Organización de los equipos cooperativos y creación del "Cuaderno del equipo" en [Canva](#).
2. **Video coloquio: *El paso del tiempo*.** Visualización de un vídeo motivacional para reflexionar sobre el paso del tiempo. Aportaciones individuales y debate en grupo.
3. **¿Qué sabemos de la Prehistoria?** Dinámica cooperativa 1-2-4. El alumno o alumna que desempeñaba el rol de secretario exponía las conclusiones de cada equipo (ideas previas).
4. **¡Pasa la prueba!** Actividad incluida en el REA. Conocemos el itinerario de aprendizaje que seguiremos.
5. **Los libros: fuentes históricas y de diversión.** Recibimos la vista de una escritora en el aula. El alumnado previamente elaboró preguntas para hacer a la invitada.
6. **¡Visitamos la biblioteca!** Acudimos a la biblioteca como espacio de aprendizaje y búsqueda de información. Seleccionamos aquellos libros que nos puedan dar información para nuestra investigación histórica. Nos iniciamos en buscar libros a través de buscadores online.
7. **La historia. Fuente y etapas.** El alumno conoció cómo se mide el tiempo histórico, se inició sobre la investigación y las fuentes históricas.
8. **¡Comienza la historia!** Comenzamos la primera tarea que nos posibilitará crear nuestro producto final: el cómic prehistórico. Visualizaron una presentación Genial.ly y completaron una lluvia de ideas en equipo sobre los aprendizajes realizados.

9. **El cómic, una fuente diferente de información.** Analizamos los elementos que componen un cómic, partes de las historias, las viñetas, onomatopeyas...
10. **Lecturas compartidas.** Cómic “*Érase una vez el hombre...*” Los primeros pobladores. Identificaron las palabras claves, conexión de la información, verbalización oral.
11. **Conocemos etapas históricas:** Este bloque se compone de distintas tareas en cada sub-etapa de la Prehistoria, incluyendo: actividades de lectura y comprensión (rellenar huecos), Edpuzzle, Genially y tareas finales para incorporar al cuaderno de equipo.
12. **Planifico mi historia.** Se dan las pautas para planificar un cómic. En equipo, debían acordar cada apartado de la plantilla de planificación del cómic e incorporarlo a su cuaderno de equipo.
13. **Las primeras sociedades. Los animales y la ganadería.** Representación gráfica, a través del pensamiento visual (*visual thinking*), de la información sobre el sector de producción primario. Investigamos, por equipos, las características y clasificación de los animales, agrupándolos por continentes.
14. **Nos comunicamos. El arte prehistórico.** Analizamos el arte prehistórico, lo asociamos con cuerpos geométricos estudiados. Buscamos imágenes digitales sobre arquitectura prehistórica. Debate-reflexión sobre la edición de imágenes (imagen real-ficticia). Creamos poblados con cuerpos geométricos.
15. **Cooperamos. El reino animal:** Utilizamos la información anteriormente trabajada sobre la clasificación de animales para realizar un muro cooperativo digital a través de la aplicación *Padlet*. Cada equipo de alumnos y alumnas realizó una ficha de un animal, seleccionó una imagen real y completó su clasificación según distintos apartados: reproducción, alimentación, datos curiosos, etc.
16. **Reto final: Un comic prehistórico.** Continuamos una historieta inicial dada completando el modelo con los elementos gráficos y diálogos de cómic. Estas viñetas mostraron elementos conocidos de la prehistoria anteriormente trabajada.
17. **Cuaderno de equipo. Detectives de la historia:** Completamos el cuaderno de equipo incorporando la plantilla de co-evaluación.
18. **¿Cuánto he aprendido?.** El alumnado revisó el trabajo realizado, conociendo los productos evaluables (producciones escritas o digitales), cumplimentando la diana de evaluación en equipo y de autoevaluación.
19. **¡Un gran libro!.** Incorporamos nuestras creaciones al libro escrito por todo el centro. Difundimos nuestro trabajo al compartir el libro por las aulas, posterior digitalización y publicación del mismo en la web del centro.

Otras actividades de interés

20. **Me merezco una calle:** A partir del Plan de Igualdad del centro, se planificó una tarea de concienciación sobre las desigualdades por género y de fomento de la Igualdad: analizamos el callejero de nuestra localidad. Hicimos una comparativa sobre el nombre de calles de mujeres y hombres. Tomando conciencia sobre la desigualdad tan evidente que existía decidimos hacer llegar una petición al ayuntamiento. aprendiendo a comunicarnos con un organismo público mediante carta y correo electrónico, conociendo las características y diferencias entre ambos formatos.

21. **La historia continua:** momias. Gracias a los avances tecnológicos, se había podido estudiar el interior de seis momias, por lo que, con interés de seguir conociendo el pasado, fuimos a buscar el aprendizaje fuera de nuestras aulas. Realizamos una salida extraescolar para ver la exposición “*Momias*” (Caixaforum).
22. **El interior de nuestro cuerpo.** Si podíamos conocer el interior de las momias gracias a la tecnología... ¿Sería posible ver nuestros propios cuerpos? Para dar respuesta a esta pregunta nos visitaron los alumnos/as de sexto de primaria para mostrarnos lo que era la realidad aumentada.



• Biblioteca del centro



• Padlet: "reino animal"



• Historia de mujeres



• Visita a la exposición "Momias"

3.2. Enfoque metodológico y atención a la diversidad

Se adaptó el REA original, simplificando su extenso contenido y enriqueciéndose con el tipo de texto que se propone como reto: el cómic.

La metodología fue activa y participativa, enfocada a la investigación y resolución de pequeños retos históricos. Igualmente, se planteó el aprendizaje cooperativo a través de la realización de actividades en parejas y en pequeños grupos. Traslado la metodología general del aula al entorno digital mediante *Google classroom*.

A nivel espacial, destacamos el uso del rincón digital del aula y el aula de informática del centro. Así como, la flexibilidad temporal que impregnó la experiencia, ofreciendo el tiempo necesario para atender a las diferencias individuales de aprendizaje en el aula.

Los recursos y herramientas digitales empleadas fueron: REA (se incluyen Genial.ly y actividades interactivas), navegador y buscador web, correo electrónico, Maps, Padlet y Canva.

4. Evaluamos

La evaluación se ha realizado respondiendo a la normativa en vigor, siendo una evaluación criterial que ha partido de los cauces de mejora establecidos en las actas de evaluación del trimestre anterior. Destacamos como se ha tenido en cuenta la evaluación inicial y progreso durante el curso sobre la competencia digital de nuestro alumnado, recordando que carecían en su mayoría de conocimientos digitales y de acceso a ordenadores.

Como estrategia principal de evaluación se ha utilizado la observación sistemática y las producciones escritas y digitales de nuestro alumnado. El instrumento de evaluación ha sido la rúbrica de los criterios seleccionados.



• Producciones del alumnado: cómic prehistórico

Reflexionando en torno al uso del REA que hemos realizado las docentes, destacamos la motivación que el alumnado ha mostrado en su uso, igualmente les ha facilitado seguir el recorrido de la situación de aprendizaje. Como aspectos generales a resaltar:

- Sirve de guía del aprendizaje dentro y fuera del aula.
- Facilita que el alumnado aprenda a su ritmo, estableciéndose correctamente los tiempos y dotándolos de flexibilidad.
- Fomenta el aprendizaje activo.
- El alumno recibe un *feedback* inmediato de muchos de sus logros y dificultades (a través de las actividades más interactivas)



• Diana de autoevaluación



5. Conclusiones

Fueron muchas las evidencias directas e indirectas, producto de la observación, registros, pruebas... que, al finalizar la experiencia que aquí se relata, mostraban resultados óptimos referentes al proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos y alumnas, por ejemplo: mejora en sus hábitos y rutinas de trabajo mayor creatividad, imaginación y atención, afianzamiento de las relaciones personales con sus iguales y con la docente, desarrollo de la capacidad resolutoria del alumno/a respecto al uso de las TIC, ampliación del lenguaje específico tecnológico, uso de buscadores y otras herramientas que le facilitaban el trabajo aprendiendo a hacer uso responsable y seguro de internet.

Supuso un cambio en la visión de los recursos digitales como fuente de información y conocimiento y conseguimos resultados que se correspondían con los planteados y otros que no esperábamos. Y, aunque no fue fácil, mereció la pena el refuerzo y el tiempo dedicado -pues suponía un gran cambio en nuestra práctica educativa- cuando comprobamos que el alumnado relacionaba conocimientos y se preguntaba, quería saber más, compartía en clase información que ellos mismos habían buscado en casa e insistían en continuar investigando.



• Competencia digital



6. ¿Te animas?

Nuestros niños y niñas se encontraron delante de un abismo en su primera sesión frente a la pantalla. Esta circunstancia era de esperar, ya que eran pocos los alumnos y alumnas que habían tenido contacto con las nuevas tecnologías de forma autónoma y los que lo habían tenido lo habían hecho para un uso lúdico.

Con el transcurso de las sesiones, el alumnado mostraba verdadera ilusión e interés a la hora de superar los retos planteados y se notó un gran cambio en la ejecución de los roles asignados en los equipos, así como en las exposiciones orales de las conclusiones obtenidas en los mismos.

El uso del REA nos permitió abordar la diversidad presente en el aula, diferentes ritmos, diferentes necesidades y capacidades, trabajar de manera cooperativa... Proporcionaba al alumnado las herramientas necesarias y les hizo sentir que su trabajo tenía sentido.

Por nuestra parte, conseguimos un aula más inclusiva y despertar el interés de aquellos alumnos y alumnas que aún no habíamos conseguido enganchar.

Somos parte de una comunidad que va más allá de nuestra aula. Somos parte de un gran equipo de profesionales que se plantea a diario cómo llegar al alumnado en tiempos de cambio y diversidad. Compartir recursos para que otros puedan utilizarlos es una buena manera de sentirte parte de esta comunidad docente.





7. Material complementario

Las actividades realizadas dentro de este proyecto fueron difundidas al resto de la comunidad educativa a través de distintos medios de difusión usados en el centro; principalmente a través del espacio web del centro: <https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceiplapazsanlucar/2023/06/22/dia-del-libro/>

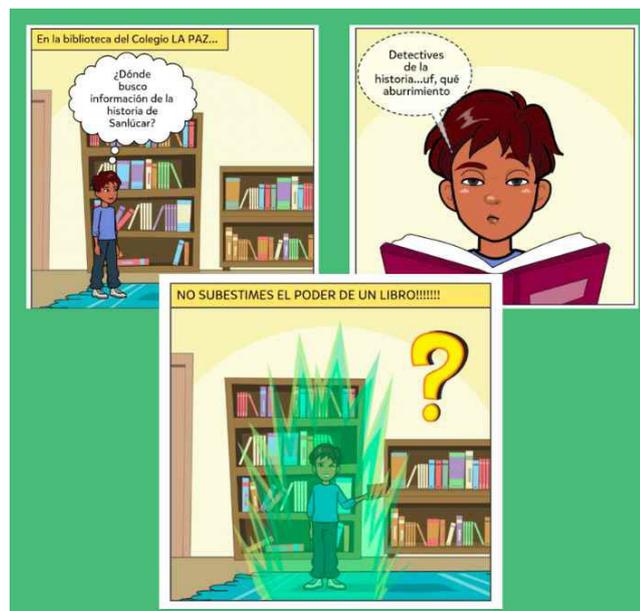
Web creada para difundir el proceso de mejora de la competencia digital en el cual nos hayamos inmersos cómo centro educativo. <https://sites.google.com/g.educaand.es/td-la-paz/buenas-pr%C3%A1cticas/curso-23-24>

Igualmente, se han compartido con la comunidad educativa a través de la página Facebook del centro: <https://m.facebook.com/people/Ceip-LA-Paz-Sanl%C3%BAcar-la-Mayor/100015522401089/> (restringida a la comunidad educativa)

El producto final a nivel de centro fue la creación de un libro con las producciones del alumnado de todos los niveles. Para ello se utilizó el formato físico y su posterior digitalización: <https://heyzine.com/flip-book/58cab325c5.html>

Recurso educativo abierto original y su adaptación:

- REA original: http://descargas.intef.es/recursos_educativos/lt_didac/CCSS/3/10/Las_epocas_de_la_historia/index.html
- REA adaptado: https://procomun.intef.es/ode/view/es_2023092012_9212618



Inicio comic prehistórico

DÍA DEL LIBRO

CEIP LA PAZ
SANLÚCAR LA MAYOR



Aprendiendo a través del cómic.
Detectives de la historia.