

- TAREA 6: se pretende acercar a los alumnos lecturas en un soporte que no sea el libro tradicional, puede ser desde un cómic, a un libro digital... y realizar con este documento en soporte distinto, las actividades pertinentes y describirlas.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

Las cuatro preguntas: mis aventuras con el Capitán Trueno.

- **Autora:** Roxana Pérez Hidalgo
- **Destinatarios:** la actividad va dirigida a alumnos de 2º de ESO, que la realizarán de forma individual y en grupo.
- **Obra de la que se trata:** el cómic “¡A sangre y fuego” (1956), primera entrega de las aventuras del capitán Trueno, creadas por Víctor Mora Pujadas (guion), y Miguel Ambrosio Zaragoza “Ambrós” (dibujos). Está disponible en las reediciones de Tebeos de Siempre.



Imagen: <http://comicbookplus.com/?dlid=23266>

- **Temporalización:** nuestra actividad se realizará a finales de la tercera evaluación, en el mes de mayo, durante una sesión, tras la lectura previa individual del cómic.
- **Participantes:** en la actividad, dirigida a los alumnos de 2º de ESO, participará un grupo-clase completo, creando pequeños grupos, además de la profesora de Lengua Castellana y Literatura, en el contexto de la hora semanal de lectura.

- **Materiales:** Cada alumno necesita un ejemplar del cómic (en papel o digital) para la lectura individual, su cuaderno de trabajo y material de escritura. La profesora necesitará imprimir y fotocopiar los materiales que se detallan.

-**Objetivos:**

- Animar a la lectura de clásicos del cómic.
- Dar a conocer a los alumnos *El capitán Trueno*, uno de los cómics españoles más conocidos.
- Desarrollar la capacidad de comprensión lectora del lenguaje de un cómic, con especial atención al lenguaje de los diálogos y la caracterización de los personajes.

- **Contenidos:**

- Lectura y comprensión de un texto de cómic.
- El cómic.
- El lenguaje visual y el lenguaje verbal en el cómic.

- **Actividades:**

- **Preparación:** Antes de la sesión en el aula, la profesora deberá disponer los siguientes materiales:
 - Tarjetas con frases dichas por los personajes más relevantes de la historia. En este caso, se trata del Capitán Trueno, el rey Ricardo, Crispín, Goliath y el general Omar. Se imprimen y recortan las siguientes fichas, que contienen una selección de cinco o seis frases representativas de cada uno.

<p><i>Mientras esperamos su vuelta, decretaremos un torneo amistoso entre nuestros caballeros.</i></p>	<p><i>Y bien, señores: ¿no hay nadie más que desee probar fortuna?</i></p>	<p><i>¡Pardiez! Es hombre de agallas... ¡Dadme mi espada!</i></p>
<p><i>¡Preparad las máquinas de guerra!</i></p>	<p><i>Me habéis salvado la vida, capitán Trueno.</i></p>	<p><i>¿Crees que logrará derribarle, Goliath?</i></p>
<p><i>Capitán, ¿me dejáis tomar parte?</i></p>	<p><i>¡Oh, no! ¡Yo quiero guerrear!</i></p>	<p><i>¡Un regalo del capitán para nosotros, Goliath!</i></p>

<p><i>Subió a las murallas a por el jefe de la fortaleza.</i></p>	<p><i>¡Cuidado, capitán!</i></p>	<p><i>¡Santiago y cierra España!</i></p>
---	----------------------------------	--

<p><i>Sabed que en el campo del honor el capitán Trueno os tiene por igual; en la batalla es el más respetuoso de vuestros vasallos.</i></p>	<p><i>Demostremos a estos caballeros cómo luchan los españoles.</i></p>	<p><i>Señor, nuestros hombres están llegando a las murallas y os necesitan.</i></p>
--	---	---

<p><i>¿Comprendéis ahora mi plan, noble Ricardo?</i></p>	<p><i>¡La plaza es nuestra!</i></p>	<p><i>¡No podré atraparle, señor!</i></p>
<p><i>¡Se me escapó!</i></p>	<p><i>Ya te arreglaré yo a ti, arrapiezo.</i></p>	<p><i>¡Tranquilízate, hombre! Estás con un buen amigo...</i></p>
<p><i>¡Esto se pone feo!</i></p>	<p><i>¡Poco esperan esto esos perros!</i></p>	<p><i>Creisteis que era más fácil, ¿eh?</i></p>

<p><i>¡Volved a por más, cobardes!</i></p>	<p><i>¡Locos! ¡No llegarán ni a mitad del camino!</i></p>	<p><i>¡Matad esos caballos, prontooo!</i></p>
--	---	---

- Carteles para distribuir los grupos en el aula: Se imprimirán estos cinco carteles-hoja de trabajo de los personajes con las cuestiones de la tarea. Estos carteles se dispondrán en cinco lugares de las paredes en el aula, apartados entre sí (con objeto de distribuir a los alumnos en grupos):



Imagen: <http://www.tebeosdesiempre.com/descrips.do?d=personajes.do&f=3>

- 1) *¿En qué orden aparecen en el cómic las frases de este personaje que habéis recibido?*
- 2) *¿A quién o quiénes se las dice?*
- 3) *¿Por qué las dice?*
- 4) *El cómic termina con un “Continuará...”. ¿Cómo os gustaría que terminara la aventura de vuestro personaje?*



Imagen: <http://www.tebeosdesiempre.com/descrips.do?d=personajes.do&f=3>

- 1) *¿En qué orden aparecen en el cómic las frases de este personaje que habéis recibido?*
- 2) *¿A quién o quiénes se las dice?*
- 3) *¿Por qué las dice?*
- 4) *El cómic termina con un “Continuará...”. ¿Cómo os gustaría que terminara la aventura de vuestro personaje?*



Imagen: <http://www.tebeosdesiempre.com/descrips.do?d=personajes.do&f=3>

- 1) *¿En qué orden aparecen en el cómic las frases de este personaje que habéis recibido?*
- 2) *¿A quién o quiénes se las dice?*
- 3) *¿Por qué las dice?*
- 4) *El cómic termina con un “Continuará...”. ¿Cómo os gustaría que terminara la aventura de vuestro personaje?*



General Omar

Imagen: <http://es.capitan-trueno.wikia.com/wiki/Omar>

- 1) *¿En qué orden aparecen en el cómic las frases de este personaje que habéis recibido?*
- 2) *¿A quién o quiénes se las dice?*
- 3) *¿Por qué las dice?*
- 4) *El cómic termina con un “Continuará...”. ¿Cómo os gustaría que terminara la aventura de vuestro personaje?*



Imagen: <http://www.tebeosdesiempre.com/descrips.do?d=personajes.do&f=3>

- 1) *¿En qué orden aparecen en el cómic las frases de este personaje que habéis recibido?*
- 2) *¿A quién o quiénes se las dice?*
- 3) *¿Por qué las dice?*
- 4) *El cómic termina con un “Continuará...”. ¿Cómo os gustaría que terminara la aventura de vuestro personaje?*

- La **sesión en el aula** comienza con la presentación del cómic por la profesora y un breve resumen oral del argumento, en cooperación con el alumnado, que lo habrá leído previamente. Se puede complementar con la información que aparece en http://es.wikipedia.org/wiki/El_Capit%C3%A1n_Trueno o en <http://www.tebeosdesiempre.com/descrips.do?d=argumento.do&f=3>

Luego se realizarán las siguientes actividades:

- 1) Cada alumno o alumna recibirá una tarjeta con una frase que corresponde a uno de los personajes de los carteles y tendrá que acercarse al cartel-hoja de trabajo correspondiente, donde formará un grupo con los otros alumnos que tienen citas del mismo personaje. Los miembros del grupo y la profesora verifican que cada alumno se ha dirigido al cartel correcto, guiándolo mediante preguntas si es preciso.
- 2) Una vez formados los grupos, resolverán cooperativamente el cuestionario del cartel-ficha de trabajo, consensuando y anotando las respuestas del mismo.
- 3) Finalmente, se hace la puesta en común oral en el grupo-clase, relacionando entre sí las diversas réplicas para llegar a una impresión de conjunto sobre la obra.

-Criterios de evaluación: recursos que utilizaremos para ver si se han conseguido los objetivos propuestos.

Criterios de evaluación:

El alumno o alumna:

- Comprende un cómic clásico español.
- Relaciona imágenes, diálogos y acontecimientos de una narrativa de aventuras.

Procedimiento de evaluación: se valorará el grado de comprensión del texto propuesto mediante una escala, empleando el número de respuestas correctas a las cuestiones de la ficha:

1	2	3	4
Muy bajo	Bajo	Medio	Alto

Para evaluar la efectividad de la actividad se tendrá en cuenta el porcentaje de grupos en los niveles medio y alto de la escala. Para valorar su potencial motivador, se reseñarán las impresiones recogidas oralmente entre el alumnado durante el periodo de lectura individual y la puesta en común, así como las actitudes de cooperación dentro de los grupos de trabajo. Es importante que la profesora fomente la participación de todos los miembros de cada grupo, por lo que se puede añadir esto a los ítems evaluables.