1. IDENTIFICACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

TÍTULO del TALLER	**LA PROFE QUE PINTÓ A LIBERTY VALANCE** Contar y leer historias a través del lenguaje visual y las artes plásticas
ÁREAS IMPLICADAS (Enfoque globalizado e interdisciplinar - modelo flexible y adaptable)	Esta SdA se puede trabajar desde una sola área o se puede concebir como un proyecto interdisciplinar donde diferentes materias convergen de forma coordinada para la elaboración del producto final. A modo de ejemplo: • **Educación Artística / Plástica:** Asume la experimentación gráfica (collage, estampación con rodillos, simetrías con acuarela, teoría del color) y el diseño compositivo del libro acordeón. • **Lengua Castellana y Literatura:** Diseña la arquitectura narrativa (secuencia temporal, arco del personaje, conflicto, figuras retóricas visuales y narración oral de la historia muda). Desarrollo de la escritura creativa. • **Ciencias (Sociales y Naturales):** Aporta los marcos temáticos y del entorno (ecosistemas, hábitats, ciclos naturales, mapas de exploración o pasajes históricos) transformándolos en escenarios ilustrados. • **Lengua Extranjera (Inglés/Francés):** Guioniza y narra oralmente la historia ilustrada en versión original o elabora fichas bilingües de caracterización de personajes (Explorers' Logbook).Matemáticas / Tecnología: Aplica la geometría y las proporciones (formato acordeón, simetrías axial y central) y utiliza el escáner/ impresora para digitalizar y escalar los elementos gráficos. • **Tutoría / Educación en Valores:** Fomenta la alfabetización visual crítica, el respeto por las producciones diversas, la empatía hacia los personajes y el trabajo en equipo. En todo caso, podemos utilizar el álbum ilustrado mudo para investigar, expresar y trabajar cualquier saber propio de cualquier área del currículo.

AUTORÍA
Ámina Pallarés Calvi

Junta de Andalucía
Consejería de Educación
Centro del Profesorado de Almería
Centro del Profesorado de Cuevas-Olula
Centro del Profesorado de El Ejido

Producto final/ Reto	Diseñar, elaborar y presentar un **Álbum Ilustrado**, utilizando técnicas de collage, estampación y composición visual sobre cartulina, capaz de transmitir una secuencia narrativa completa (inicio, nudo y desenlace) sin necesidad de texto escrito.
Curso/ temporalización	• **Curso/Etapa:** Propuesta multinivel y abierta (Adaptable a Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional). • **Temporalización estimada:** 6 a 8 sesiones lectivas (modulares y ajustables según el grado de complejidad técnica y narrativa asignado al alumnado).

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

Enfoque Metodológico: El Proceso como Eje Competencial

La creación de un álbum ilustrado mudo en el aula no debe entenderse como un mero ejercicio de plástica o un fin técnico estético, sino como un vehículo de aprendizaje. El valor pedagógico de esta Secuencia Didáctica reside en el camino recorrido por el alumnado (aprender a "leer" imágenes de forma crítica, sintetizar conceptos complejos en metáforas visuales, crear personajes expresivos, secuenciar la acción en el espacio y autoevaluarse) y no en la perfección artística del acabado final.

Para que la propuesta sea curricularmente rigurosa y fácil de llevar al aula, la selección de los criterios de evaluación debe ser cuidadosa y concreta. Los criterios seleccionados son los que deben orientar directamente el diseño de las actividades y la elaboración de las herramientas de evaluación. Partimos de un concepto de programación donde todo saber básico o destreza trabajada en la secuencia debe responder directamente a la consecución de dichos criterios.

Asimismo, la concreción curricular debe ajustarse a la etapa educativa mediante la graduación progresiva de la autonomía:

- *En etapas tempranas (Infantil y primeros cursos de Educación Primaria): El foco competencial se sitúa en la discriminación visual, la narración oral a partir de imágenes, la motricidad fina mediante el estampado/collage y el descubrimiento de la secuencia temporal básica, asumiendo el docente el ensamblaje de la estructura.*

- *En etapas más avanzadas (Últimos cursos de Primaria, ESO, Bachillerato y FP): El alumnado asume la autoría integral del proceso, desde la conceptualización de las metáforas visuales y el dominio de los encuadres cinematográficos hasta la autoedición gráfica y el análisis crítico del lenguaje plástico.*

Ejemplos de Criterios de Evaluación Seleccionados por Área

Para asegurar la coherencia vertical del diseño, se definen a continuación los criterios de evaluación de referencia por área. Estos criterios servirán como hilo conductor para las actividades de la secuencia didáctica y la posterior rúbrica de evaluación. A modo de ejemplo:

1. Lengua Castellana y Literatura:

- *Criterio de Evaluación:* Comprender, interpretar y producir secuencias narrativas utilizando el lenguaje visual y la narración oral, identificando la estructura de la historia (inicio, nudo y desenlace), las relaciones de causa-efecto y la caracterización de los personajes.
- *Foco en el proceso:* Planificación de la historia sin texto, pruebas de orden temporal cambiando las páginas del acordeón, expresión oral al explicar las decisiones del relato y transferencia de conceptos literarios (figuras retóricas) a la imagen.

2. Educación Artística / Plástica

- *Criterio de Evaluación:* Explorar y utilizar diversos materiales, técnicas gráficas (collage, estampación, mancha simétrica) y elementos del lenguaje visual (composición, escala, color, encuadre) para expresar ideas, emociones e historias de forma creativa.
- *Foco en el proceso:* Experimentación libre con texturas y estampados, investigación sobre el tamaño de los elementos respecto al fondo, juego con los planos cinematográficos y autoevaluación de la coherencia gráfica.

3. Ciencias (Conocimiento del Medio / Biología y Geología / Ciencias Sociales)

- *Criterio de Evaluación:* Representar fenómenos del entorno natural o social (ciclos de vida, trasformaciones del paisaje, eventos históricos) mediante esquemas visuales y secuencias ilustradas, demostrando la comprensión de los conceptos investigados.
- *Foco en el proceso:* Selección rigurosa de los elementos clave del paisaje o fenómeno a ilustrar, representación de cambios temporales en los escenarios y explicación de las causas de la transformación ambiental o histórica.

3. RECURSOS NECESARIOS PARA EL TALLER

RECURSO	TIPO DE RECURSO
Biblioteca de álbumes ilustrados modelo	Impreso / Activador [Ejemplos en Padlet: "Terra Ultima", "Una pequeña semilla", "Duelo al sol", "Por cuatro esquinitas de nada"]
Soportes de papel y cartulina	Material físico [Folios A3/A4, cartulinas negras A3 para encuadres, papel de acuarela o gramaje medio]
Materiales plásticos para experimentación	Material físico [Revistas, fotocopias de fotos, pintura acrílica, acuarela líquida, rodillos de cocina, goma eva, sellos, ceras, lápiz grafito]
Herramientas de corte y adhesión	Material físico [Tijeras, pegamento de barra, celo o cinta de carrocero, tintas para sellos lavables]
Equipo informático y de digitalización	Hardware / Digital [Escáner, ordenador e impresora para escalar y duplicar personajes]



4. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Nota Previa sobre el Diseño de la Secuencia Didáctica

Es fundamental destacar que la secuencia didáctica final que se implemente en el aula dependerá en todo caso de la concreción curricular, las áreas implicadas y los criterios de evaluación que cada docente o equipo interdisciplinar haya seleccionado, debiendo responder y alinearse en todo momento con ellos.

La secuencia que se presenta a continuación en este dossier debe entenderse como una propuesta ejemplificante y de referencia, construida a partir de la propia dinámica del taller de las Jornadas de Innovación de Almería (#JIA26): "Exploradores de historias ilustradas". En este caso concreto, la propuesta pone el foco principal en la narrativa visual (estructura de historias sin texto desde Lengua Castellana) y en la expresión plástica experimental (collage, estampación y lenguaje cinematográfico desde Educación Artística).

Metodológicamente, la estructura se articula en **6 fases** inspiradas en el Ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb (Experiencia concreta - Observación reflexiva - Conceptualización abstracta - Experimentación activa), adaptadas al proceso de creación e investigación gráfica.

FASE DEL Aprendizaje	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	RECURSOS NECESARIOS
1. Motivar	**Inmersión en el viaje de exploración:** Presentación del reto mediante la narrativa de un viaje a una tierra desconocida ("Nos convertimos en exploradores gráficos"). **El Pasaporte del Explorador (Collage):** Creación del pasaporte personal del personaje mediante collage combinando fotocopias de la cara del alumnado con elementos recortados de revistas (cuerpos de animales, objetos fantásticos, sombras). **Ficha de identidad:** Asignación de nombre, lugar de origen y voz narrativa (primera o tercera persona).	Fotocopias de rostros del alumnado.Revistas, catálogos y periódicos para recortar.Tijeras, pegamento y rotulador negro.Álbum de referencia: "Terra Ultima".

FASE DEL Aprendizaje	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	RECURSOS NECESARIOS
2. Activar	**Lectura a ciegas de imágenes:** Exposición y lectura compartida de álbumes ilustrados mudos de referencia. Coloquio sobre comunicación visual: Análisis guiado mediante preguntas: ¿Cómo sabemos qué siente el personaje sin leer palabras?, ¿qué nos dice el tamaño de los elementos?, ¿qué indica el cambio de color en el escenario?	Selección de álbumes ilustrados modelo ("Por cuatro esquinitas de nada", "La ola", "Mau i Zio"). Proyector o mesa de luz/exposición.
3. Explorar	**Taller 1: Escenarios y ciclos temporales (Estampación):** Creación de un libro acordeón de 3 dobles páginas (A3). Estampación de un escenario base usando rodillos con tiras de goma eva. Reto: transformar el paisaje (día/noche, clima, destrucción/construcción) añadiendo elementos con lápiz o sellos. **Taller 2: Creación de personajes (Manchas simétricas):** Experimentación con gotas de acrílico y acuarela líquida sobre folios doblados por la mitad. Al abrir la mancha simétrica, se descubren criaturas a las que se añaden detalles a lápiz. Creación de un mini-acordeón con bolsillos para guardar los personajes. **Taller 3: Laboratorio de narrativa visual y encuadre:** Escaneado e impresión del explorador y los personajes en 3 tamaños diferentes (pequeño, mediano, gigante). Juego de composición sobre cartulina negra A3: enfrentar personajes de distintos tamaños (ej. explorador diminuto vs. monstruo gigante) e interpretar qué ocurre en la escena según su posición y escala.	Folios A3 y A6, cartulinas negras A3.Pintura acrílica, acuarela líquida, rodillos y goma eva. Escáner e impresora. Lápices de grafito, sellos y tintas lavables. Álbumes de referencia: "Una pequeña semilla", "Animalario del Prof. Revillod".

FASE DEL Aprendizaje	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	RECURSOS NECESARIOS
4. Estructurar	**Análisis de producciones**: Puesta en común y categorización de los subproductos creados en las estaciones anteriores. **Estructuras narrativas visuales**: Explicación y localización gráfica del planteamiento, nudo y desenlace a partir de las composiciones en la cartulina negra. **Tipología de personajes:** Clasificación de los personajes creados según su rol (protagonista, antagonista, aliado) y emoción reflejada.Planes cinematográficos aplicados a la ilustración: Identificación de gran plano general (paisaje), plano medio (interacción) y plano detalle en las composiciones realizables.	Pizarra o panel interactivo. Fichas de categorización (Estructura / Personaje / Plano). Libro de referencia: "Duelo al sol" o "Cinematográfico".
5. Aplicar y comprobar	**Lanzamiento del detonante creativo:** Reparto aleatorio de tarjetas detonantes con verbos (ej. desaparecer, descubrir, transformar, caer) o figuras retóricas visuales (ej. metáfora, hipérbole, repetición). **Composición del Álbum Ilustrado Mudo:** Selección de personajes, tamaños y escenarios sobre un libro acordeón final. **Secuenciación y pegado:** Montaje definitivo de la historia en 4-6 escenas sin texto, asegurando la continuidad del relato y el ritmo visual de página a página.	Tarjetas con verbos y figuras retóricas. Libro acordeón definitivo. Personajes impresos en varios tamaños y materiales plásticos de fijación. Álbumes de referencia: "Meliés", "El globito rojo".

6. Evaluar	**Exposición y "Lectura de Imágenes":** Presentación oral del álbum mudo frente al grupo-clase, donde el autor o la autora narra la historia mientras sus compañeros/as leen la secuencia gráfica. **Metacognición del proceso:** Reflexión sobre las decisiones plásticas: ¿Por qué elegiste ese tamaño?, ¿qué transmite el cambio de fondo? **Evaluación formativa:** Rúbrica de narrativa visual, diana de autoevaluación sobre técnica plástica y coevaluación del trabajo cooperativo.	Expositor de libros o mesa de lectura. Dianas de autoevaluación y listas de cotejo de expresión visual. Padlet del taller para digitalizar y alojar las obras.

5. EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN FORMATIVA

Marco Pedagógico: Evaluación Formativa y Formadora

Para que esta Secuencia Didáctica responda fielmente al marco competencial, el diseño de las actividades no debe estar orientado de forma exclusiva a la elaboración del libro acordeón final, sino a la adquisición progresiva de los saberes y al desarrollo de las destrezas asociadas a los criterios de evaluación.

Aunque el álbum ilustrado mudo terminado o su presentación oral constituye una actividad evaluable perfectamente válida, centrar la evaluación únicamente en el acabado estético resulta insuficiente y discriminatorio. Para desplegar una verdadera evaluación formativa (que orienta el aprendizaje en curso) y formadora (que capacita al alumnado para autorregularse), es imprescindible:

1. **Evaluar el proceso en diferentes momentos: I**ntercalar hitos de evaluación durante las fases de experimentación plástica, caracterización de personajes, pruebas de encuadre en la cartulina negra y montaje de la secuencia.
2. **Hacer al alumnado parte activa del proceso:** Proporcionar recursos, espacios y herramientas explícitas para la autoevaluación y la coevaluación entre iguales durante la composición, permitiendo cambiar el orden de las páginas o reajustar los tamaños de los personajes antes del pegado definitivo.
3. **El producto final como evidencia integradora:** El álbum ilustrado terminado es una evidencia global del aprendizaje, pero nunca debe ser la única, debiendo complementarse con el análisis de los borradores, la participación en los talleres y la capacidad de justificar verbalmente las decisiones tomadas.

ÁREA (Criterio de evaluación)	ACTIVIDAD EVALUABLE	MOMENTO DEL PROCESO	Agente Evaluador e Instrumento de Evaluación
Lengua Castellana y Literatura. Comprensión y producción de secuencias narrativas visuales (inicio, nudo y desenlace).	**Prueba de composición sobre cartulina negra con personajes recortados** (Fase 3 y 4: Explorar y Estructurar)	**Durante el proceso:** Previo al ensamblaje final.	**Coevaluación:** Lista de cotejo entre iguales para comprobar si la posición y tamaño de los personajes transmite una acción comprensible sin usar palabras. **Heteroevaluación:** Rúbrica de coherencia narrativa (identificación de conflicto y resolución).
Educación Artística / Plástica. Uso creativo de técnicas gráficas (estampación, collage) y del espacio compositivo.	**Fichas de personajes simétricos y paisajes estampados** (Fase 3: Explorar)	**Inicio / Desarrollo:** Fase de experimentación gráfica.	**Autoevaluación:** Diana de aprendizaje donde el estudiante valora su exploración con el color, las texturas y el uso del material plásticos. **Heteroevaluación:** Escala de observación de técnicas plásticas (aprovechamiento del papel, precisión en el recorte/estampado).
Ciencias (Sociales / Naturales) Representación visual de trasformaciones del paisaje, seres o eventos.	**Escenario en acordeón con evolución temporal o natural** (Fase 3: Explorar)	**Durante el proceso:** Creación del fondo.	**Heteroevaluación:** Rúbrica de rigor temático visual para comprobar si los cambios en el paisaje reflejan correctamente el fenómeno investigado.

AUTORÍA
Ámina Pallarés Calvi

6. RECOMENDACIONES Y ADAPTACIÓN POR ETAPAS EDUCATIVAS

Para garantizar que esta Secuencia Didáctica sea un recurso plenamente accesible, versátil y transferible a cualquier centro, a continuación se detallan las orientaciones clave para su adaptación a cada etapa y ciclo educativo, considerando la madurez del alumnado, su dominio de la tecnología, el nivel de desarrollo del lenguaje y la idiosincrasia del currículo correspondiente.

EDUCACIÓN INFANTIL

- **Aspecto Lingüístico:** Trabajo volcado en la asociación imagen-significado y la expresión de emociones a través del color y la forma. La historia se compone de 3 secuencias sencillas (Inicio - Conflicto - Solución).
- **Competencia Técnica:** Experimentación táctil directa (estampación con dedos, esponjas, hojas secas o estampados simples con frutas/objetos). El docente prepara la estructura del papel y ayuda en el pegado.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Foco en la estimulación sensorial, la motricidad fina, el juego simbólico con los personajes y el placer de hojear y "contar" su propio libro a sus compañeros/as.

PRIMER CICLO DE E. PRIMARIA

- **Aspecto Lingüístico:** Relatos lineales sobre rutinas, animales fantásticos o convivencia. Uso de personajes recortados en fotocopias para facilitar la composición. Narración oral guiada con frases iniciales ("Había una vez...", "De repente...").
- **Competencia Técnica:** Iniciación al collage recortando formas sencillas y pegado en acordeones de 3 o 4 dobles páginas. Uso de estampación con sellos de goma eva fáciles de manipular.
- **Idiosincrasia del ciclo:** Fomento de la autoestima creativa, superación del miedo al "no sé dibujar" mediante el uso del collage e integración con la lectoescritura emergente.

SEGUNDO CICLO DE E. PRIMARIA

- **Aspecto Lingüístico:** Historias con conflicto evidente y variaciones de escenario. Introducción del uso consciente de las tarjetas detonantes con verbos y emociones.
- **Competencia Técnica:** Elaboración autónoma de la estructura del libro acordeón ensamblando folios A3. Manipulación de rodillos con texturas para crear fondos expresivos y combinación de manchas de pintura con dibujo a lápiz.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Trabajo cooperativo en la creación de familias o razas de personajes. Investigación sobre el entorno o temas de Ciencias Naturales para ambientar las historias.

TERCER CICLO DE E. PRIMARIA

- **Aspecto Lingüístico:** Creación de historias mudas con metáforas visuales y diversidad de encuadres (Plano General, Primer Plano, Plano Detalle). Adaptación de temas curriculares complejos (ecosistemas, historia local, valores de igualdad).
- **Competencia Técnica:** Autonomía en el proceso de digitalización. El alumnado escanea sus propios personajes, modifica escalas con programas de edición básica o procesador de textos e imprime sus plantillas.
- **Idiosincrasia del ciclo:** Asunción del rol de "autor/a e ilustrador/a". Análisis crítico de álbumes ilustrados comerciales y diseño de cubiertas y contraportadas completas

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

- **Aspecto Lingüístico:** Abordaje de géneros complejos (novela gráfica muda, relato de crítica social, metáforas poéticas, distopías o adaptación visual de textos literarios). Uso deliberado de figuras retóricas visuales (aliteración, elipsis, hipérbole).
- **Competencia Técnica:** Dominio de técnicas mixtas avanzadas (estampación multipista, gouache, tinta china, retoque digital de imágenes con software libre como GIMP o Canva).
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Desarrollo de la alfabetización visual crítica y el pensamiento simbólico. Debate sobre la manipulación de imágenes en medios de comunicación y creación de portafolios artísticos.

BACHILLERATO

- **Aspecto Lingüístico:** Narrativa visual de nivel académico y artístico. Creación de libros de artista, secuencias dramáticas conceptuales o divulgación gráfica de proyectos de investigación (Ciencias o Humanidades).
- **Competencia Técnica:** Producción editorial integral. Maquetación digital, estudio tipográfico para cubiertas, edición avanzada de la imagen y técnicas plásticas de alta calidad (grabado, linóleo, estampación técnica).
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Orientación hacia las Artes Plásticas, el Diseño, la Comunicación Audiovisual y las Humanidades, fomentando la investigación estética y el rigor expresivo.

FORMACIÓN PROFESIONAL

- **Aspecto Lingüístico:** Secuenciación visual aplicada a manuales de procedimiento, guías de instrucciones sin texto para prevención de riesgos (PRL), infografías desplegables o catálogos visuales de producto.
- **Competencia Técnica:** Variable según la familia profesional. En Artes Gráficas o Diseño, maquetación profesional y preprenta. En otras familias, uso como recurso ágil de comunicación visual y señaléctica.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Aplicación directa al mundo laboral, diseño de productos para clientes simulados, comunicación accesible y mejora de la empleabilidad a través del portafolio gráfico.