La Caputxeta i el Llop

[UNITAT DIDÀCTICA]

Ester Álamo Hernández (2014). Pràctiques de Pedagogia.

Aquesta publicació compta amb la següent llicència de Creative Commons:

- **Índex**

1. Introducció 2

2. Temporització 2

3. Descripció 3

4. Objectius 4

5. Competències bàsiques 4

6. Metodologia i Avaluació 5

7. Pixton: Manual d'ús 6

8. Annexos 7

1. Introducció

Tenint en compte la necessitat de conèixer el funcionament de les noves eines web 2.0 per poder aplicar-les a l'aula, proposo la següent activitat per alumnes de Cicle Mitjà o Cicle Superior de primària. Aquesta activitat és un exemple de com es pot utilitzar l'aplicació Pixton a l'aula.

El tema a tractar està enfocat als valors, on es treballarà la necessitat de conèixer les versions de cada part d'una mateixa història, per tal de no crear percepcions negatives en vers a una de les parts.

Nota: És important que el professorat conegui l'aplicació Pixton. A més, ha de tenir clar què es pot fer amb aquesta i quins beneficis obtindrà l'alumnat utilitzant-la.

Com a punt positiu es pot dir que Pixton és una eina fàcil d'utilitzar i intuïtiva. Conforme vas creant el còmic, l'aplicació està programada perquè t'indiqui com funciona cada eina. A més, es pot utilitzar en qualsevol Àrea del Currículum.

2. Temporització

L'activitat es repartirà en tres sessions d'una hora.

- La primera es destinarà perquè els alumnes aprenguin la utilització de l'aplicació Pixton. Es necessitarà un ordinador per cada alumne o per cada dos. Aquesta té la finalitat de que l'alumnat faci el seu compte i experimenti el funcionament de l'aplicació. Perquè sigui més útil es podria demanar que fessin un còmic de prova a partir d'un tema proposat pel docent o escollit per ells.

- El segon dia es destinarà per explicar l'activitat i perquè cada grup treballi el còmic que han de realitzar.

- La tercera i última sessió es divideix en dos parts: a la primera cada grup haurà de presentar la versió del seu personatge i a la segona es farà una reflexió grupal.

3. Descripció



L'activitat consisteix a crear una nova història a partir de dues versions totalment diferents del conte de la Caputxeta Vermella.

Haurem de dividir la classe en dos grups (A i B). Al grup A li donarem la versió de la Caputxeta Vermella (annex 1) i al grup B la del Llop (annex 2). Hauran de reconstruir la història a partir d'un còmic, utilitzant l'eina Pixton. D'aquesta manera a l'hora de fer la posada en comú serà més visual i pràctic.

L'alumnat s'haurà de repartir diferents tasques (elaboració del guió previ, escollir personatges, fer el còmic al Pixton, tenir en compte les expressions facials dels personatges, entre d'altres) per dur a terme l'activitat i treballar en equip, col·laborant uns amb els altres perquè tiri endavant la història que estan refent.

Un cop finalitzats els còmics, cada grup haurà d'exposar la seva versió de la història. Després, passarem a la reflexió a partir de les següents preguntes:

- Us heu plantejat algun cop quina seria la versió del Llop al llegir el conte en versió original?

- Com creieu que es pot sentir el Llop al llegir el conte en versió original?

- Normalment tenim en compte les opinions alienes quan no ens posem d'acord o veiem les coses de maneres diferents?

- Com creieu que seria la versió de l'àvia?

4. Objectius

- Reflexionar sobre la necessitat de tenir en compte totes les versions en relació a un mateix fet per no arribar a conclusions precipitades o equivocades.

- Conèixer l'aplicació Pixton per crear còmics de forma on-line.

- Desenvolupar el pensament crític i l'expressió oral.

- Fomentar el treball col·laboratiu.

- Desenvolupar la creativitat.

5. Competències bàsiques

Competències bàsiques per treballar a qualsevol àrea:

- Competències comunicatives
    - Competència comunicativa lingüística i audiovisual
        - Comprensió oral
        - Comprensió escrita
        - Expressió oral
        - Expressió escrita
        - Interacció en situacions comunicatives
    - Competència artística i cultural
        - Actitud respectuosa i participativa
- Competència metodològica
    - Competència d'aprendre a aprendre
        - Coneixement de les pròpies capacitats d'aprenentatge i d'autoregulació.
        - Ús de les habilitats i tècniques d'aprenentatge
        - Actitud positiva envers l'aprenentatge.
- Competència personal
    - Competència d'autonomia i iniciativa personal
        - Pràctica de valors personal, socials i democràtics.

  - Control emocional.
  - Presa de decisions.
  - Realització de projectes.
- Competència específica per conviure i habita el món
  - Competència social i ciutadana.
    - Habilitats de convivència i coeducació.
    - Participació i exercici de la ciutadania en una societat plural.
    - Comprensió de la realitat social actual.

6. Metodologia i Avaluació

Com s'ha comentat a la descripció s'haurà de dividir per la meitat el grup classe, així un treballarà la versió de la Caputxeta i l'altre la del Llop.

Cada grup haurà de tenir un portaveu, aquest s'encarregarà d'assignar les diferents tasques que s'hauran de realitzar. Encara que hi hagi un portaveu, és important que entre tots negociïn i decideixin les tasques que volen fer cadascú. L'alumnat s'haurà de mostrar actiu i participatiu. A més, haurà de desenvolupar la seva capacitat de comunicar de forma assertiva.

En relació a la metodologia, el professorat ha d'aconsellar a l'alumnat però no donar solucions, ha d'aclarir aspectes que no quedin clars, ha de presentar preguntes obertes perquè els alumnes reflexionin i desenvolupin el seu sentit crític en vers al tema que es tracta. Recordem que el docent és un guia que ha d'acompanyar a l'alumnat en el seu procés d'aprenentatge.

En relació a l'avaluació, s'haurà de tenir en compte com s'ha organitzat cada grup a l'hora de repartir les tasques, el paper que ha adoptat cadascun, la participació, la creativitat a l'hora de dissenyar el còmic, l'expressió tant oral com escrita i la reflexió a partir de les preguntes obertes proposades.

7. Pixton: Manual d'ús

Com cada eina has de conèixer les aportacions que et pot donar perquè sàpigues si l'has d'utilitzar per tractar un tema o no. A més, és necessari conèixer el funcionament d'aquesta. Proporciono un manual d'ús.

Nota: Tot i que s'hagi fet l'activitat a partir de les versions de la Caputxeta i del Llop es pot utilitzar aquesta activitat amb altres contes coneguts. La reflexió final si que serà la mateixa, encara que s'utilitzi un altre conte.

8. Annexos

Els següents annexes són una versió traduïda de Sampedro, J.L. *Educación para la ciutadania. Materiales didácticos interculturales*. Recuperat de http://dl243.dinaserver.com/hosting/carei.es/documentos/guia_ec_sos_racismo.pdf

- **Annex 1**

La versió de la Caputxeta

Hola, el meu nom és Caputxeta. Visc a la vora d'un gran bosc amb la meva mare. Ahir em va demanar que li portés a la meva àvia, que viu a l'altre costat del bosc, unes galetes que havia fet. Bé, doncs jo estava veient un dels meus programes de televisió que més m'agraden i li vaig dir a la mare que hi aniria més tard. Ja s'imaginaran el que va contestar ella. Quan vol que algú li faci un favor, ha de ser a l'instant, sense importar-li el que estigui fent aquesta persona en aquest moment.

Llavors, vaig prendre les galetes i em vaig anar. En el camí em vaig trobar al Gran Llop Dolent. La veritat, no vaig passar al seu costat, ell va saltar cap a mi. Us explicaré que és horrible, però ell pensa que és fenomenal. Jo estava de molt mal geni. Així que no volia saber-ne res. Per això li vaig dir que sortís del camí i em deixés portar les galetes a la meva àvia. Crec que ell va poder veure les meves intencions perquè va sortir corrent. Doncs bé, en arribar a casa de l'àvia, la vaig trobar al llit. Vaig creure que estava malalta o alguna cosa així.

- Oh àvia!, la teva peluda cara m'espanta! Els teus ulls són molt grans i el teu nas està mullat. Estàs molt lletja!

Ella em va dir que se sentiria millor després de menjar-se les postres. La manera com m'ho va dir em va fer pensar que quan parlava de les postres es referia a mi. De sobte, va saltar del llit i se'm va llençar a sobre. I vaig veure que no era la meva àvia, vaig sortir corrents mentre ell em perseguia. Vaig estar una estona cridant i fugint fins que vaig adonar-me'n que havia marxat.

Quan vaig tranquil·litzar-me, vaig pensar on podria estar la meva àvia. La vaig estar buscant fins que va aparèixer pel jardí, semblava molt contenta. Havia estat trepitjant raïms per fer el vi de Nadal, estava tota bruta i de color porpra del cap als peus, segurament el Llop al veure-la va marxar corrents pensant que era un monstre i va desaparèixer. Jo vaig córrer i la vaig abraçar fortament. L'àvia és increïble!

- **Annex 2**

La versió del Llop

El bosc era la meva llar. Jo vivia allà i m'agradava molt. Sempre tractava de mantenir-ho net i ordenat.

Un dia assolellat, mentre jo estava recollint les escombraries deixades per uns excursionistes, vaig sentir passos. Em vaig amagar darrere d'un arbre i vaig veure venir a una nena vestida de forma molt divertida.

Naturalment, em vaig posar a investigar. Li vaig preguntar qui era, a on anava i d'on venia. Ella em va dir, cantant i ballant, que anava a casa de la seva àvia amb un cistell per l'esmorzar. Em va semblar una persona honesta, però estava al meu bosc i, certament semblava sospitosa amb aquesta roba tan estranya.

Així que vaig decidir donar-li una lliçó, ningú es pot ficar al bosc sense anunciar-se abans i., a més, vestida de forma tan estranya. La vaig deixar seguir el seu camí, però vaig córrer a la casa de la seva àvia per un altre camí. Quan vaig arribar, vaig veure a una simpàtica dona i li vaig explicar el problema i ella va estar d'acord en què la seva néta mereixia una lliçó. La dona va estar d'acord a romandre oculta fins que jo la cridés. I es va amagar sota el llit.

Quan va arribar la nena, la vaig convidar a entrar al dormitori on jo hi era dins del llit, vestit amb la roba de l'àvia. La nena va arribar i em va dir que les meves orelles eren grans i lletges. Tot i que ja m'havia tractat malament al camí, vaig tractar de ser amable i li vaig dir que les meves grans orelles eren per sentir-la millor. M'agradava la nena i tractava de respondre-li bé, però ella va fer una altra observació desagradable en relació als meus ulls. Comprendreu que començava a sentir-me malament; la nena

tenia una bonica aparença; però era molt antipàtica. No obstant això, vaig seguir la política de posar l'altra galta, i li vaig dir que els meus ulls m'ajudaven a veure-la millor.

El següent menyspreu va ser relacionat amb les meves dents tan grans, sempre he tingut problemes amb aquest tema, però tampoc calia que em recordés que són lletges. Sé que hauria d'haver-me controlat, però vaig saltar del llit i li vaig grunyir ensenyant-li les meves dents i li vaig dir que eren grans per menjar-me-la millor.

Ara siguem seriosos; cap llop pot menjar-se a una nena. Tothom ho sap, però aquesta nena boja va començar a córrer al voltant de l'habitació cridant. I jo també corria darrere d'ella tractant de calmar-la. Com tenia posada la roba de l'àvia, me la vaig treure, però va ser pitjor. De sobte la porta es va obrir i va aparèixer un llenyataire amb un destral enorme. Jo el vaig mirar i vaig comprendre que corria perill, així que vaig saltar per la finestra i vaig escapar.

M'agradaria dir-los que aquest és el final de la història. Però, desgraciadament no és així, doncs l'àvia mai va explicar la meva part de la història. I no va passar molt temps sense que es corregués la veu que jo era un llop dolent. I tothom va començar a evitar-me. No he tornat a saber gens d'aquesta petita nena antipàtica i vestida en forma tan rara, però jo mai més he pogut ser feliç.



MANUAL D'ÚS

PIXTON®

Ester Álamo Hernández
Pràctiques de Pedagogia

Aquesta publicació compta amb la següent llicència de Creative Commons:

Realització (2014)

Ester Álamo Hernández

ealamohe@gmail.com

Pràctiques de Pedagogia





PIXTON - MATERIAL D'ÚS

- **Índex**

1. Què és Pixton 3

2. Pixton per Divertir-se 4

- **Com crear un compte de forma gratuïta 4**
- **Començar amb quatre passos senzills 4**
  - **Creació d'un personatge 6**
  - **Creació d'un còmic 7**
    - Personatges 9
    - Globus 14
    - Accessoris 16
    - Fons 17
  - **Publicar el còmic 18**
  - **Creació del meu avatar 20**
- **Els còmics 22**
- **Crear un còmic 23**



1. Què és Pixton

Pixton és una aplicació de la web 2.0 per crear còmics de forma online. La següent imatge és la pàgina d'inici de Pixton: www.pixton.com.



Pixton és una eina que es pot utilitzar per divertir-se, per escoles o per negocis.

2. Pixton per Divertir-se

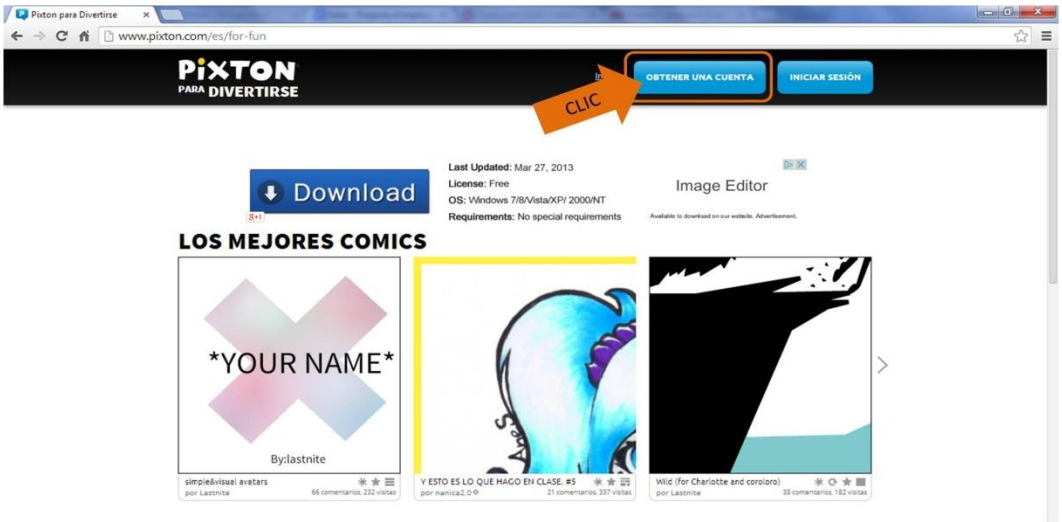
Per poder accedir a la pàgina principal de Pixton per Divertir-se haureu de fer <clic> a 'Més informació'



- ## Com crear un compte de forma gratuïta

Com hem comentat abans, aquesta eina no és gratuïta, però **si s'accedeix a partir de Pixton per Divertir-se si que ho és**. A continuació explicarem com es pot crear un nou compte.

A la pàgina principal de Pixton per divertir-se, a la part superior de la pàgina ens dóna l'opció d'iniciar sessió. Fer <clic> a **Obtenir un compte.**



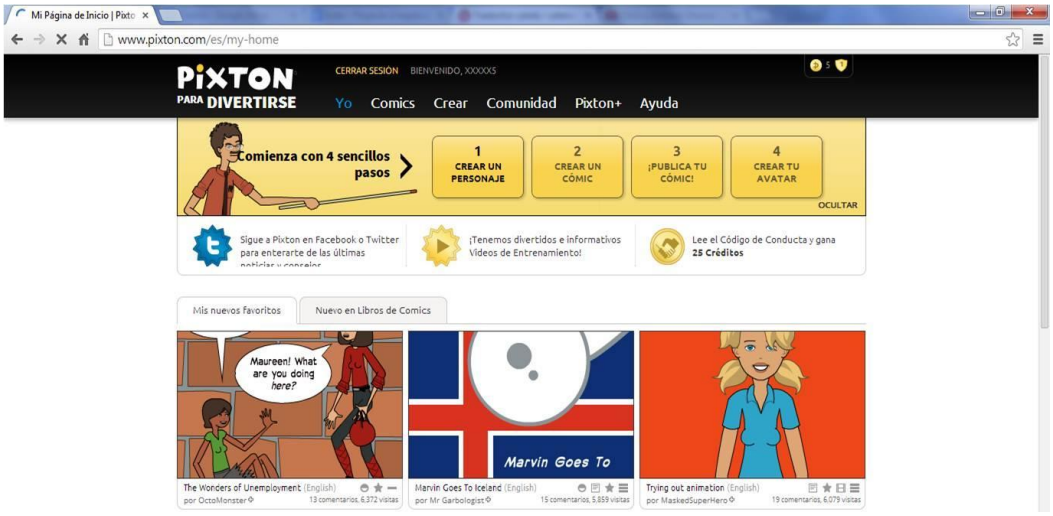
Per poder obtenir un compte tens dues opcions: a) omplir la fitxa que surt a la següent imatge (nom d'usuari, contrasenya, correu electrònic) b) o bé connectar amb Google. En el cas b) hauràs de seleccionar el compte de Google que vulguis utilitzar.



- **Començar amb quatre passos senzills.**

Un cop creat el compte...

La següent pàgina és la que apareixerà cada cop que entris com a usuari a Pixton per Divertir-se. Els apartats que componen aquesta pàgina principal són els següents: Jo, Còmics; Crear; Comunitat; Pixton+; Ajut.



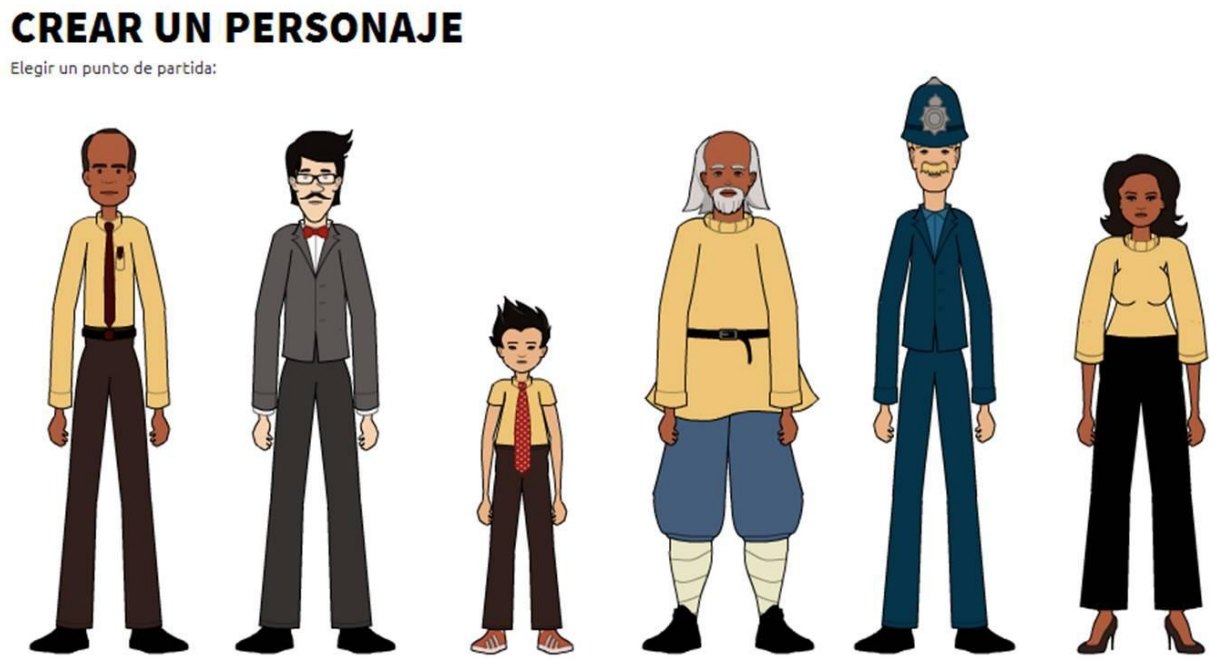
Seguint aquests passos aprendràs com es pot crear un personatge, un còmic, publicar el teu còmic o crear un avatar.



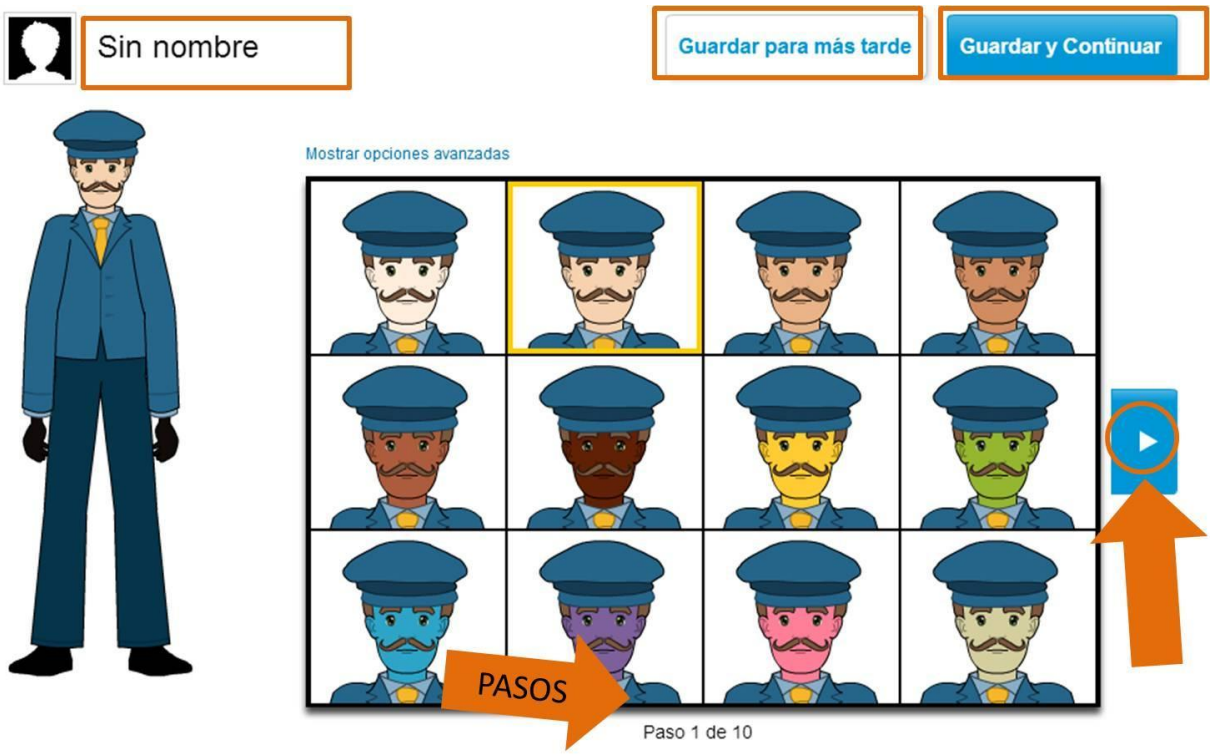
1. Fer <clic> a Crear un personatge

Abans de crear un còmic és necessari crear els personatges que formaran part d'aquest. En aquest pas, hauràs de crear diferents personatges seguint les instruccions que et donin.

1er. Seleccionar un dels personatges que et proporcionen.



2n. Un cop seleccionat el personatge escull un nom per aquest i seguidament, has d'anar confeccionant-lo, és a dir, escollir el color de pell, el pentinat, el color de cabell, la forma i color dels ulls, el vestuari, entre d'altres (tens 10 passos en total a fer).



Un cop hagis acabat el personatge podràs guardar els canvis realitzats fent <clic> a '**Guardar i Continuar**'

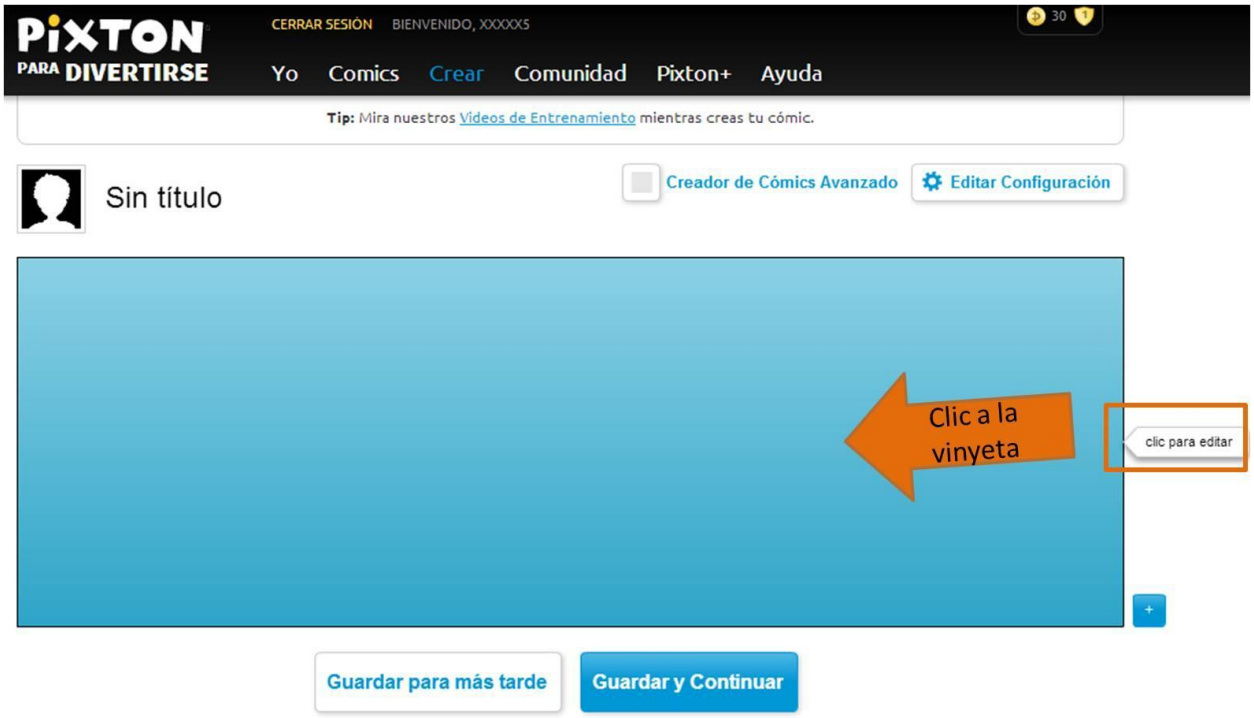
2. Fer <clic> a Crear un còmic

Un cop creat els diferents personatges pots començar el teu còmic. Primerament hauràs de seleccionar el format del còmic, després la distribució de les vinyetes.





Per continuar amb l'explicació, nosaltres escollirem l'opció de 'Clàssic' i la distribució d'una vinyeta.



A continuació explicarem les diferents eines que es pot utilitzar per la creació d'un còmic. Primer explicarem les barres d'eines que estan col·locades de forma vertical i després la barra horitzontal.



PERSONATGE

- Fer <clic> a  (Aquest botó serveix per seleccionar els personatges que vols que surtin al còmic)



Editar el personatge

- Fer <doble clic> al personatge

Moure l'objete: Fer <clic> a 

Girar: arrossegar o doble clic a 

Canviar la grandària:: arrastrar o doble clic a 

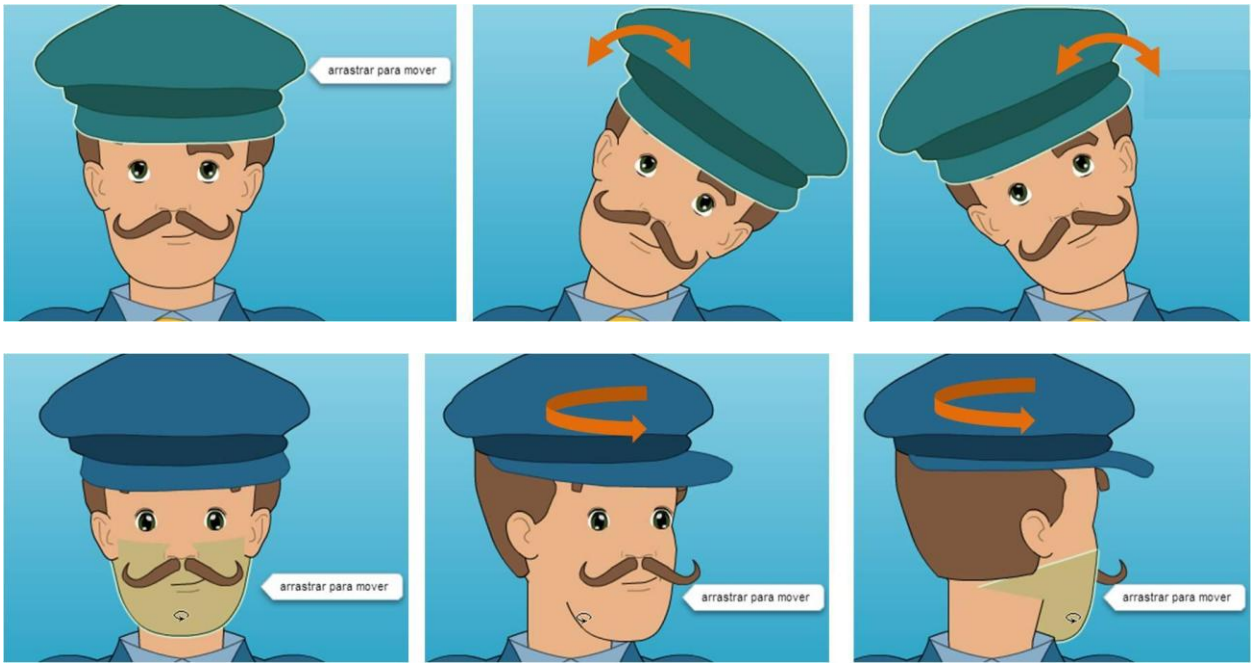


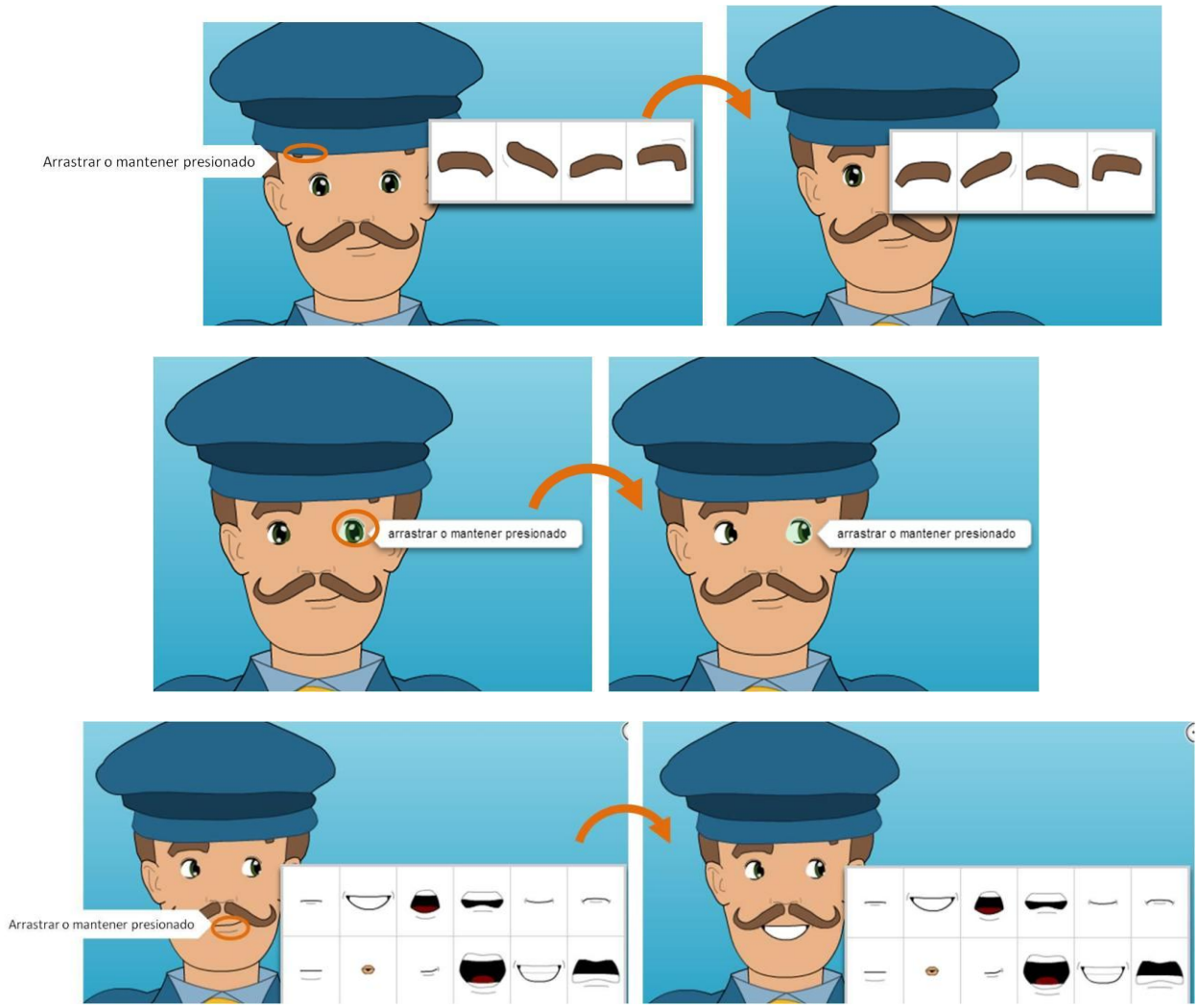
Editar expressió: Fer <clic> a 



Apropar: Fer <clic> a 







Expressions preestablertes: Fer <clic> a 



Allunyar: Fer <clic> a 



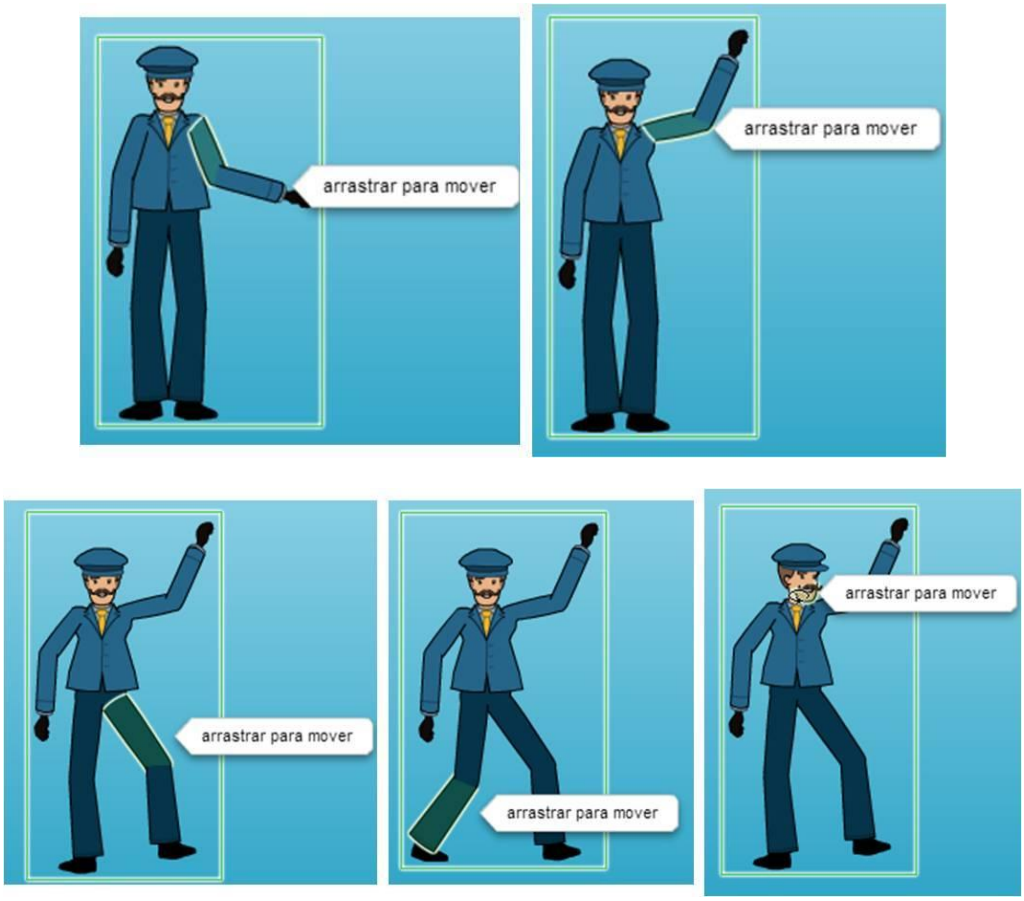
Posicions preestablertes: Fer <clic> a 











GLOBUS

- Fer <clic> a  (Aquest botó serveix per crear les bafarades on s'escriurà el text que diu cada personatge).



Editar el globus

- Fer <doble clic> **al globus** > Escriure (la lletra, la mida i el color nos es pot canviar).







ACCESSORIS

- Fer <clic> a  (Aquest botó serveix per insertar diversos objectes).



Les **eines** que es poden utilitzar en relació als accessoris són:

- Voltejar horitzontalment / verticalment.
- Ajustar l'accessori darrere o davant de la resta d'objectes o personatges.
- Canviar el color



FONS

- Fer <clic> a  (Aquest botó serveix per insertar un fons).

Els fons es pot allunyar, apropar, fer més gran o més petit.



Fer <clic> a Guardar canvis

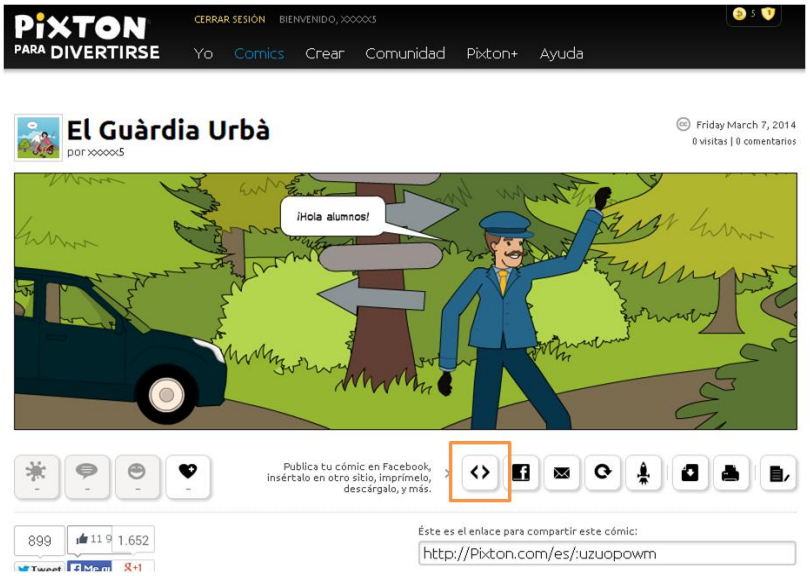


3. Fer <clic> a Publica el teu còmic



Podràs compartir el teu còmic amb aquest enllaç. A més els companys o el docent podrà comentar què li ha semblat.

Els còmics també els pots inserir a altres pàgines web, com per exemple al bloc, fent <clic> a <> .



El codi que et surti l'hauràs de seleccionar, copiar i enganxar a la pàgina web que vulguis.



Si fas <clic> a Vista prèvia, podràs visualitzar el còmic per saber com quedarà. A més, mantenint el botó clicat i movent-lo cap la dreta / l'esquerra / a dalt / a baix, podràs veure les següents vinyetes.



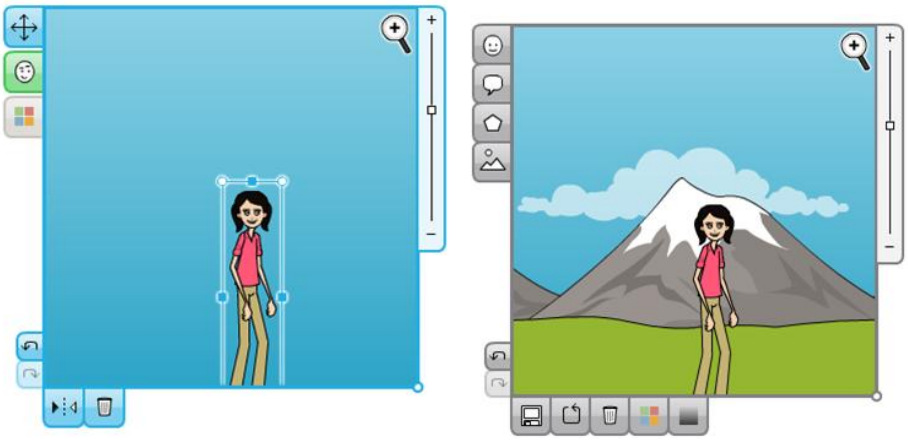
Cerrar

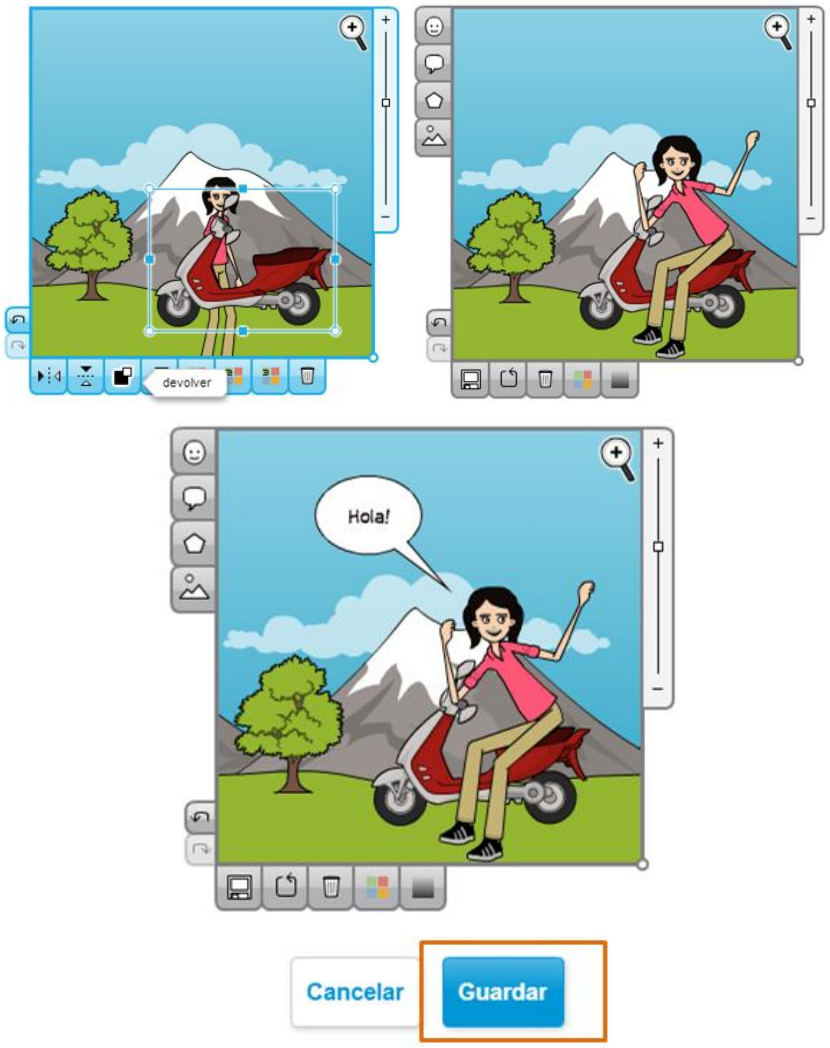
4. Fer <clic> a Crea el teu avatar

El teu avatar és la teva foto de perfil. És un còmic d'una escena que et representa i es visible per altres.

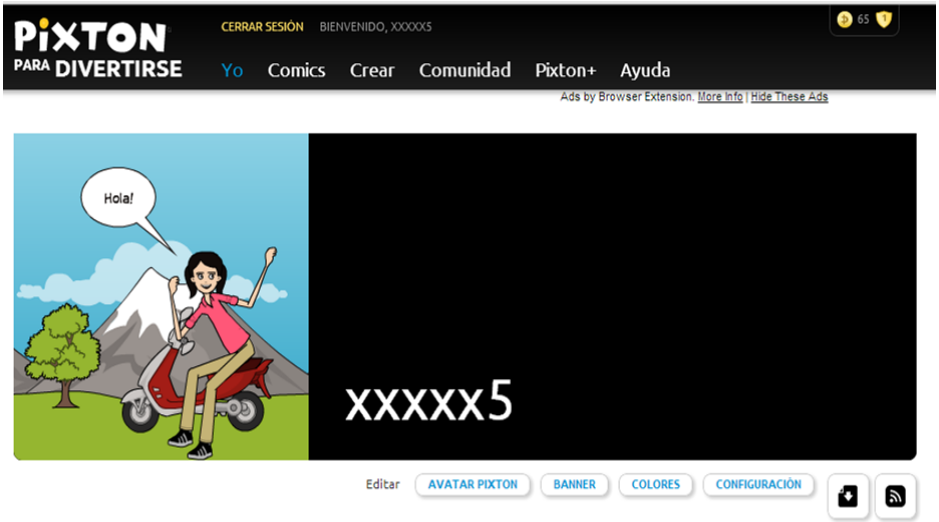


Per poder crear l'escena has d'escollir un personatge, un fons, accessoris (arbre i moto) i un globus. Hauràs de col·locar-los com més t'agradi i fer <clic> a **Guardar**.



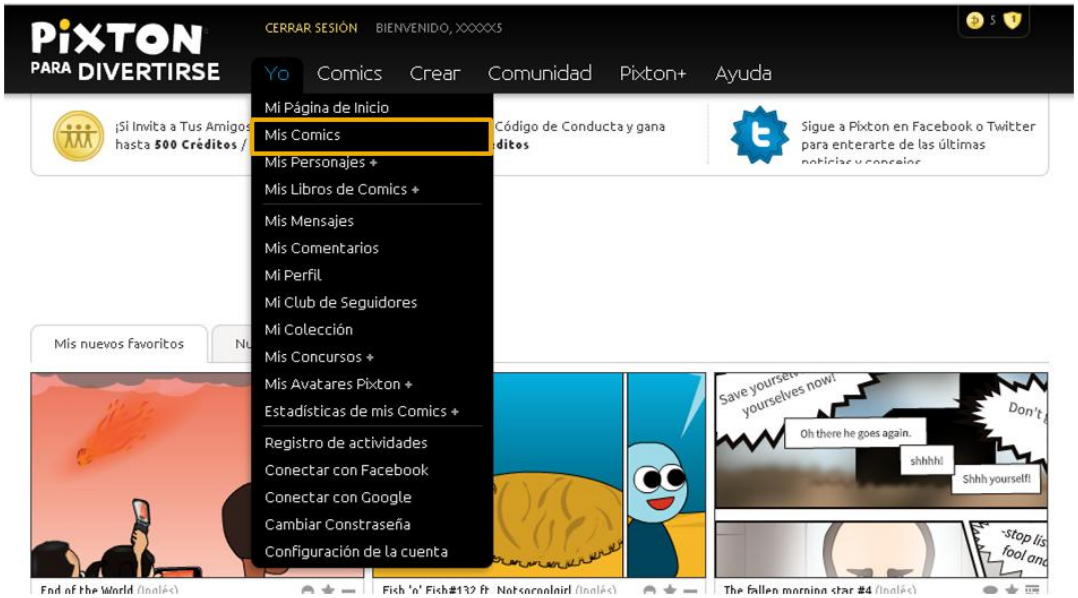


Així quedaria la foto de perfil:



- **Els còmics**

Fer <clic> a Jo > Els meus còmics







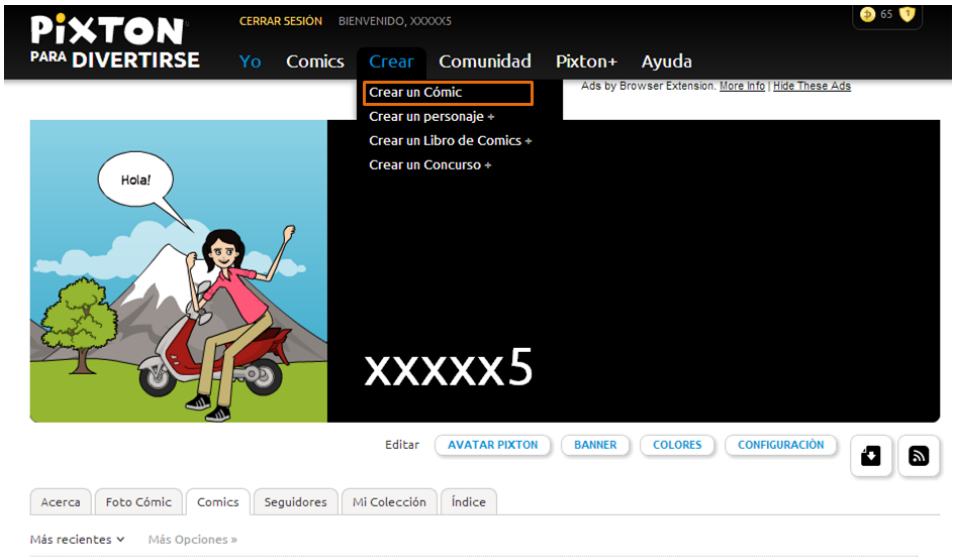


Podràs accedir a tots els còmics que has creat i les opcions que et donen són: editar, esborrar, copiar, deixar de publicar, editar configuració.

Si fas <clic> a sobre del còmic, accediràs a la següent pàgina, d'on podràs accedir a l'enllaç per poder compartir el teu còmic, i a més podràs veure els comentaris que t'hagin deixat la resta d'usuaris.

- ## Crear un còmic

Fer <clic> a **Crear** > **Crear còmic**



Primerament hauràs de seleccionar el format del còmic, després la distribució de les vinyetes i ja podràs començar a crear.

Atenció: Amb aquesta versió **gratuïta** no podràs crear un nou personatge, hauràs de seleccionar l'opció de **Personatges Preestablerts**.



