



Crea tu propio cómic

Resumen de la lección

Público objetivo: 12-14 años. Nivel inicial, no hace falta experiencia previa.

Duración: 45 minutos

Objetivos de aprendizaje:

Tus estudiantes alumnos reconocerán, diseñarán y comunicarán algoritmos que contengan bucles (repetición) mediante la creación de una breve tira cómica dibujada a mano.

Online u offline: offline

Pensamiento Computacional:

- **Fundamentos del PC:**
 - Secuenciación: Cada viñeta sigue a la anterior en orden
 - Iteración/bucles: Los alumnos condensan una acción repetida en un único marcador de «repetir n veces».
 - Abstracción: Sustituir los dibujos duplicados por un símbolo de bucle oculta los detalles al tiempo que conserva el significado
 - Comunicación algorítmica: Los compañeros deben «ejecutar» la historieta de otro equipo leyendo en voz alta las instrucciones del bucle.

Materiales

por grupo de 2-3 estudiantes

- Una hoja de guion gráfico (dos filas de seis viñetas en blanco)
- Fichas de bucle: pequeñas notas adhesivas o tarjetas preimpresas con «Repetir 2», «Repetir 3», «Repetir 4» y una flecha ↻
- Rotuladores o lápices
- Tijeras y cinta adhesiva/pegamento (para mover las fichas de bucle)
- Temporizador o cronómetro (docente)



Preparación

1. Imprime y recorta las hojas de guion gráfico y las fichas de bucle.
2. Crea una tira de demostración: tres viñetas de un muñeco de palitos saludando con la mano, seguidas de una ficha «Repetir 3» que cubra las tres viñetas siguientes.
3. En la pizarra, escribe las palabras **Secuencia** → **Bucle** → **Algoritmo** como puntos de referencia.

Descripción de la lección: Crea tu propio cómic

Introducción (5 minutos)

Dirige a la clase en un patrón rítmico: aplaudir–pisar fuerte–aplaudir, y luego pídeles que lo hagan tres veces seguidas. Pregunta: «¿Dibujamos cada aplauso y cada pisada fuerte en la pizarra, o simplemente dijimos “hazlo tres veces”?» Introduce el término **bucle**.

Actividad principal

Breve introducción del concepto (5 minutos)

Muestra tu tira cómica de ejemplo. Señala el movimiento repetido de la mano: «Si tuviera que volver a dibujar esto seis veces, sería lento. En cambio, lo dibujo una vez y añado un marcador de bucle». Destaca cómo los bucles ahorran tiempo y reducen los errores.

Crea el cómic (20 minutos)

1. Los grupos hacen una lluvia de ideas sobre una acción de 3 viñetas (por ejemplo, una pelota que rebota, alguien bailando, una flor que florece).
2. Copian esa secuencia en los fotogramas 1–3.
3. Eligen un marcador de bucle (2–4 veces) y lo pegan sobre los fotogramas 4–6, dibujando una flecha que apunta al fotograma 1.
4. Fomenta la creatividad: bocadillos de diálogo, líneas de movimiento expresivas, colores.
5. Circula por las mesas; haz preguntas orientativas: «¿Qué se repite? ¿Cuántas veces?».

Exposición de los cómics y decodificación (8 minutos)

La mitad de los grupos expone sus creaciones; la otra mitad visitan las exposiciones. Quienes visitan «ejecutan» cada cómic en voz alta —p. ej., «Saluda, saluda, saluda (repítelo 3 veces)». Tras 2 minutos, se intercambian los roles.

Reflexión / Resumen (5 minutos)



Whole-class discussion: Where might programmers use loops? What was easier—drawing every frame or using a token? Record key takeaways next to the Sequence → Loop → Algorithm words

Ficha de salida (Evaluación) (5 minutos)

Cada estudiante escribe: «Mi cómic repitió la acción ____ veces porque ____». Recógelas al salir.

