MEMORIA FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

El recurso Pixton como herramienta TIC de innovación docente desde una perspectiva multidisciplinar: historia, geografía, lengua y matemáticas

ID2020/051

COORDINADOR DEL PROYECTO: Francisco Javier Rubio Muñoz

MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO: Alejandro Gómez Gonçalves; Gabriel Parra Nieto; María José Cáceres García; Beatriz Sánchez Barbero; Miguel Ángel Aijón Oliva; Vicente José Marcet Rodríguez; María Jesús Bajo Bajo

1. Introducción

El planteamiento de este proyecto supone una acción educativa innovadora en relación con los antecedentes mostrados. De forma directa, algunos miembros del equipo de trabajo han realizado incursiones en el mundo del cómic a través de proyectos de innovación docente, basándose en ejemplos y referentes en este género (Astérix y Obélix) para trabajar diversas áreas. También se han trabajado algunos contenidos de lingüística y comunicación que tienen una relación directa con el cómic como elemento transversal a diversas asignaturas.

Sin embargo, en este proyecto se pretende dar una vuelta de tuerca al uso del cómic en el aula. Ciertamente, a lo largo del proceso formativo cobra especial relevancia la introducción de recursos y metodologías innovadoras y atractivas que partan de la investigación y la experimentación desde diversas áreas del conocimiento. Ello implica que el profesorado, como motor de la constante renovación educativa, debe apostar por la innovación de las estrategias en el aula, siempre con la finalidad de favorecer un aprendizaje significativo.

En esta línea, el proyecto lleva a cabo una reinterpretación del uso del cómic en la formación de los alumnos universitarios a través de la elaboración de materiales mediante las TIC en lugar del tradicional uso de historietas ya creadas. Es decir, es el alumno quien elabora los recursos didácticos adaptados específicamente a un ámbito concreto de su formación, en lugar de buscar, entre la diversa producción de novela gráfica, aquellas publicaciones que mejor se adaptasen a los contenidos que el profesor quería abordar. A ello hay que sumarle que se va a trabajar desde diversas áreas de conocimiento a través de secuencias didácticas que usen una herramienta informática común, en este caso, el programa Pixton.

Resulta interesante señalar que este proyecto de innovación se ha diseñado para llevarse a cabo incluso si la situación sanitaria por el Covid-19 impidiera la presencialidad en el aula de los estudiantes. En este sentido, toda la intervención docente puede desarrollarse a través de las diversas plataformas destinadas a la docencia *online*; a ello hay que añadir que el programa Pixton es una herramienta en red que puede usarse desde un ordenador, tablet o teléfono móvil sin necesidad de descargar programa alguno.

Las asignaturas que participan en la intervención docente son las siguientes:

ASIGNATURAS Y TITULACIONES QUE HAN PARTICIPADO EN EL PROYECTO DE INNOVACIÓN
Historia de Castilla y León (Grados en Maestro en Educación Primaria y Maestro en Educación Infantil)

*Fundamentos de Geografía e Historia (*Grado en Maestro en Educación Primaria y Doble grado en Maestro en Educación Infantil y Maestro en Educación Primaria)[1]
Historia II (Grado en Historia)
Historia (Grados en: Filología Hispánica; Estudios de Asia Oriental; Franceses; Portugueses y Brasileños; Alemanes; Hebreos y Arameos; Lengua, Literatura y Culturas Románicas; Italianos; Ingleses).
Didáctica y Evaluación en la especialidad de Geografía e Historia (Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas: especialidad Geografía e Historia).
Matemáticas y su Didáctica I (Grado en Maestro en Educación Primaria)
Matemáticas y su Didáctica para Educación Infantil (Grado en Maestro en Educación Infantil)
Innovación Educativa (Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas: especialidad Matemática)
Comunicación Lingüística (Grado en Maestro en Educación Primaria)
Investigación e Innovación en Lengua (Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas: especialidad Lengua y Literatura Españolas)

2. Objetivos planteados

Tal y como figuraba en la solicitud, este proyecto nacía con la vocación de superar la tradicional división disciplinar de las distintas áreas de conocimiento a través de un recurso didáctico común como es el cómic, recurso que, si bien lleva en las aulas varias décadas, posee aún un notable potencial para la innovación educativa. Partiendo de esta idea, el **objetivo principal** es que los alumnos puedan lograr un aprendizaje significativo a través de la creación de cómics con la herramienta Pixton en diversas asignaturas.

Como **objetivos complementarios** se destacan los siguientes:

- Que los alumnos se conviertan en generadores de contenidos a través de las TIC, de tal modo que puedan adoptar una actitud reflexiva útil para salir de la rigidez de la

[11] La intervención docente no se llevó a cabo en esta asignatura debido al cambio de área de conocimiento del profesor Francisco Javier Rubio Muñoz. En su lugar se introdujo en las asignaturas Historia II (Grado en Historia) e Historia (Grados en: Filología Hispánica; Estudios de Asia Oriental; Franceses; Portugueses y Brasileños; Alemanes; Hebreos y Arameos; Lengua, Literatura y Culturas Románicas; Italianos; Ingleses).

compartimentación disciplinar y así abordar los problemas que existen hoy día desde una visión holística.

- Ofrecer una alternativa innovadora a la clase magistral que puede llevarse a cabo en caso de suspensión de la presencialidad de las clases debido a las recomendaciones sanitarias, principalmente por la pandemia de la Covid-19.

- Impulsar el acercamiento de los alumnos al cómic como recurso didáctico para desarrollar en ellos múltiples habilidades y potencialidades, experimentando desde los diferentes enfoques que proporcionan las áreas implicadas, así como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

- Crear materiales y recursos didácticos útiles en la formación del alumnado desde dos enfoques: el del alumno como discente, mejorando la comprensión de las diversas materias, y el del alumno de los grados en Maestro y del Máster en Profesorado como potencial docente, generando herramientas que pueden servirles en su futuro.

- Sensibilizar a los alumnos, a través de la investigación y la experimentación, en un acercamiento a la idea del conocimiento no parcelado e interdisciplinar para desarrollar una visión global de la enseñanza.

- Evaluar diversas concepciones en torno a contenidos de las áreas de conocimiento implicadas.

3. Objetivos logrados

Los objetivos que se han conseguido a través del uso didáctico del cómic, elaborado con la herramienta Pixton, en la formación de los alumnos son los siguientes:

- Se ha fomentado el gusto por la lectura en los alumnos, ya que el apoyo de la imagen facilita la comprensión lectora y enriquece su vocabulario. Las imágenes son siempre sugestivas y atractivas, facilitando así la comprensión e interpretación de un texto narrativo.
- Las historietas conforman un género conocido por el público juvenil, por lo que los estudiantes de los grados y másteres implicados se encontraban ya familiarizados en mayor o menor medida con ellos.
- Se ha incidido en la educación en valores que merecen ser destacados y desarrollados, ya sea de forma directa o tangencial, en el aula: la solidaridad, la tolerancia, el afán de superación, el compañerismo, la amistad...
- En el caso de la educación histórica y geográfica, ha sido un buen método para evaluar las concepciones en torno al espacio, al tiempo y al pensamiento y la reflexión sobre el pasado.

- En lo que respecta a la educación matemática ha permitido una reflexión sobre la conexión de las matemáticas y el mundo real, que facilita el desarrollo de contenidos matemáticos con diversos significados y el paso a la abstracción. Además se ha adaptado el recurso didáctico virtual a alumnos con discapacidad
- En lo que respecta a la educación lingüística, el trabajo con la elaboración de cómics ha significado el desarrollo de habilidades comunicativas, así como de comprensión de cuestiones literarias y de los valores sociales y pragmáticos de las unidades y construcciones de la lengua.

4. Sesiones y actividades prácticas realizadas

El proyecto se ha llevado a cabo a través de una intervención docente a lo largo de curso 2020/2021, basándose principalmente en la creación de cómics a través de Pixton y articulada en 3 secuencias didácticas desarrolladas en las asignaturas implicadas. Se ha elegido este número en función de las áreas de trabajo: Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lengua y Matemáticas.

Las intervenciones han sido posibles gracias ala disponibilidad de dicha aplicación en la red red de dicha aplicación, lo cual ha añadido un plus de transversalidad por el empleo de las TIC en las clases. Se ha elegido este *software* por la contribución a la educación estética y visual, en tanto que la imagen adquiere tanta relevancia como el texto. Ambos confluyen en la historieta, constituyendo la base para un aprendizaje significativo de forma atractiva. Así pues, las sesiones se han basado en tres puntos:

- el uso de Pixton para facilitar la comprensión de contenidos en diversas áreas del conocimiento.
- la creación de materiales didácticos útiles para los alumnos.
- la evaluación a través de sus concepciones en torno al cómic, a Pixton y a los contenidos abordados; ello nos dará una evaluación sobre los objetivos y las posibilidades de mejora del proyecto.

Cada intervención docente ha constado de las siguientes fases:

1. Planteamiento del trabajo en cada asignatura al alumnado implicado.
2. Sesión introductoria: se trata de una primera acción común a todas las asignaturas. Esta ha consistido en indagar sobre los conocimientos de los alumnos en torno al cómic, no sólo en cuanto a su estructura y aspectos formales, sino también con respecto a su uso en las aulas.
    - El profesor distribuyó un enlace a *Google Forms* en el que se planteaba al alumno un cuestionario inicial en el marco de una sesión explicativa e

introductoria sobre la historia del cómic, sus ventajas en el aula y las posibilidades actuales de creación de historietas con recursos de la red.

- Después, el docente indicó a los alumnos cómo darse de alta en la plataforma.
- A continuación, dio unas pautas genéricas para usar la aplicación, dejando que los alumnos exploraran las diversas funcionalidades.

3. Secuencia didáctica concreta en cada asignatura, es decir, el desarrollo de la intervención docente en varias sesiones (se desarrolla en el siguiente apartado).
4. Sesión final. Ha incluido una puesta en común de los cómics y un cuestionario final. El objetivo ha sido aportar evidencias que nos permitieran indagar sobre los conocimientos de los alumnos con respecto a los contenidos abordados, con el fin de comprobar, al finalizar la intervención, el grado de aprendizaje y las diversas concepciones a través del uso de Pixton.
5. Realización de un cuestionario de satisfacción que permitió comprobar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados, las ventajas y los inconvenientes de la intervención, etc. Tanto el cuestionario inicial como el final han constituido el principal elemento de evaluación, a los que hay que añadir los resultados del de satisfacción (todos se analizarán en los apartados 5 y 6)[2].
6. Realización de un seminario de innovación docente en que los profesores implicados han podido reflexionar para evaluar los resultados del proyecto de innovación docente y el grado de consecución de sus objetivos. En él participaron algunos alumnos que pudieron mostrar magistralmente cómo utilizar la aplicación y qué resultados obtuvieron en forma de cómic.

4.1 Intervenciones didácticas en el área de Geografía, Historia y Ciencias Sociales

Se ha propuesto un proyecto que toma como base el potencial didáctico del cómic para la enseñanza y aprendizaje de la Historia en las aulas. El objetivo principal es la comprensión del pasado a través del cómic, valorando su importancia como recurso educativo en la formación de los futuros docentes. Además, se pretende reflexionar sobre nuevas formas de innovación a través de la creación de contenidos digitales útiles para fomentar un espíritu crítico en el alumnado. Por tanto, se trata de un recurso didáctico muy útil en el que el discente es el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Como actividad didáctica se ha elaborado un cómic con el tema asignado o elegido por cada alumno. Para ello debía utilizarse la herramienta *on line* Pixton, a través de la contraseña proporcionada por el profesor en clase. De forma individual, cada alumno

[2] Ver anexo. Las evidencias se analizan en el siguiente apartado.

deberá realizar, al menos, 30 viñetas, en donde se podrán incluir textos explicativos como hilos conductores. Además, debe proponerse una actividad didáctica para realizar en el aula, utilizando el cómic y dirigida, en cada caso, a alumnos de Educación Primaria o Infantil. En ella debe incluirse la descripción de la actividad, los recursos didácticos (además del cómic) y la temporalización.

En la metodología utilizada el alumno asume un papel de productor de contenidos que contribuyen a la formación de su conciencia histórica. En este sentido, las herramientas digitales destinadas a la creación de cómics sobre temas históricos de diversas épocas se incorporaron a la formación del profesorado como parte de su alfabetización digital. Así, el uso del lenguaje visual facilita la asimilación de conceptos, agiliza el proceso de lectura y asimilación de contenidos, al mismo tiempo que se integran aprendizajes de diversas disciplinas. A ello hay que añadir el desarrollo transversal de diferentes competencias, entre las que destacan las de conciencia y expresiones culturales, digital, lingüística y sociales y cívicas.

4.2 Intervenciones didácticas en el área de Lengua

Como parte del proyecto de innovación y mejora docente se pretendió profundizar en las posibilidades de integrar la variación lingüística en la didáctica de la lengua española. El cómic constituye un recurso aún poco explorado a este respecto, y que ofrece la ventaja de propiciar el desarrollo simultáneo de diversas competencias, además de la propiamente lingüístico-comunicativa.

Frente a los enfoques tradicionales de la enseñanza de la lengua (encaminados al dominio oral y, sobre todo, escrito de la variedad estándar), y los derivados de los enfoques formalistas predominantes en el siglo XX (que privilegiaron el análisis abstracto de las unidades y las construcciones por encima de las consideraciones pragmáticas y sociales), hoy se tiende a reconocer la necesidad de tener en cuenta la variabilidad intrínseca de los sistemas lingüísticos para perfeccionar su aprendizaje. Un niño no solo adquiere conocimientos sobre la gramaticalidad de las formas lingüísticas, sino también sobre su utilidad comunicativa y sobre los momentos y situaciones en que son o no apropiadas. Los hablantes nativos son capaces de distinguir el grado de *adecuación* de las expresiones respecto a las situaciones de comunicación; no utilizan un solo código, sino varios, correspondientes a variedades funcionales o estilos dentro de su propia lengua. Todo docente de español o de cualquier otra lengua debería considerar la necesidad de incorporar estos aspectos en la tarea de enseñanza.

Por ello, se llevaron a cabo actividades de diseño y creación de cómics en dos materias pertenecientes a titulaciones y niveles de enseñanza muy diferentes: *Comunicación Lingüística*, asignatura obligatoria de primer curso del Grado en Maestro de Educación Primaria, e *Innovación e Investigación Lingüística*, materia específica del área de Lengua

Castellana y Literatura en el Máster en Profesor de Educación Secundaria y Bachillerato (MUPES). A partir de las posibilidades que ofrece la aplicación *Pixton*, los estudiantes, organizados en grupos pequeños (de entre tres y cinco personas), debían diseñar un cómic en el que se abordara algún aspecto relacionado con la variación dialectal, sociolectal o contextual del español, en cualquier nivel de análisis lingüístico, y que pudiera utilizarse como material didáctico para algún nivel de la Educación Primaria o Secundaria. Por la misma razón, la propuesta debía conectarse específicamente con competencias, objetivos y contenidos recogidos en el currículo oficial del nivel elegido. Todo ello hubo de exponerse y discutirse en sesiones de clase con el grupo completo de alumnos y los profesores responsables.

4.3 Intervenciones didácticas en el área de Matemáticas

El cómic es un recurso visual que cada vez cuenta con más adeptos en el aprendizaje y enseñanza de la lectoescritura, pero poco se ha profundizado en el empleo como recurso en otras disciplinas, por ejemplo, en la didáctica de las matemáticas. Se ha llevado a cabo una experiencia con futuros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria con el objetivo de diseñar un cómic, mediante la aplicación Pixton, como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas en las diferentes etapas educativas en las que desarrollarán su labor docente. Para ello, los alumnos se distribuyeron en parejas y elaboraron un cómic para introducir, explicar o reforzar el contenido matemático seleccionado.

Al inicio de la experimentación los alumnos veían complicado la idea de poder implementar el cómic en las aulas para la enseñanza de las matemáticas, pues no estaban habituados a su lectura y no veían su utilidad en la enseñanza de esta materia. En cambio, a medida que avanzaba la experiencia, los alumnos elaboraron cómics para trabajar contenidos matemáticos en diferentes contextos y relacionándolos con diversas asignaturas, cambiando la visión inicial y destacando que puede ser un recurso adecuado para abordar matemáticas en las aulas, teniendo claro el objetivo que se pretende conseguir y haciendo que los alumnos se involucren y participen tomando el recurso como algo más que una lectura.

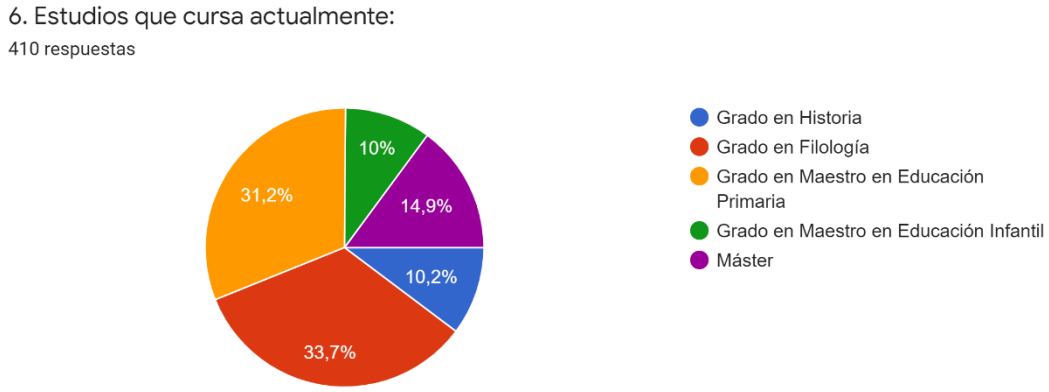
Además, en el área de matemáticas, los estudiantes consideraron adaptaciones del recurso para alumnos con necesidades especiales. En concreto, un grupo adaptó el recurso didáctico virtual dirigido a la enseñanza y aprendizaje del contenido de los números naturales para un curso de 1º de Educación Primaria (ver anexos)[3]; a alumnos

[3] https://drive.google.com/file/d/1tWMrRqkd0zESakL7DuQibkp4OtZYcXXr/view?usp=sharing

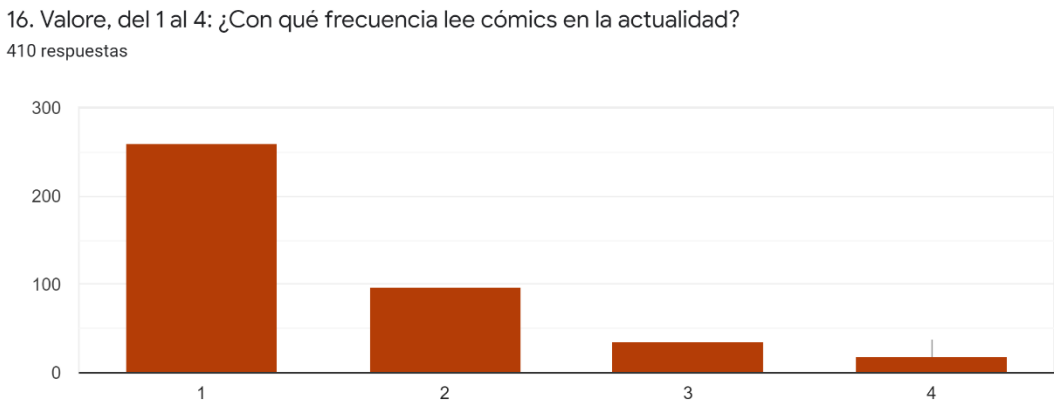
con discapacidad visual, realizando un audiocómic[4] y la lectura en braille[5], y a alumnos con discapacidad auditiva, realizando un vídeo en Lengua de Signos Española[6].

5. Resultados y evidencias. Indicadores de calidad

En total, y teniendo en cuenta las cifras de matriculados, han tenido la oportunidad de participar en este Proyecto de Innovación y Mejora docente algo más de 400 alumnos de grado y de máster durante curso 2020-2021. La distribución del alumnado ha sido la siguiente:



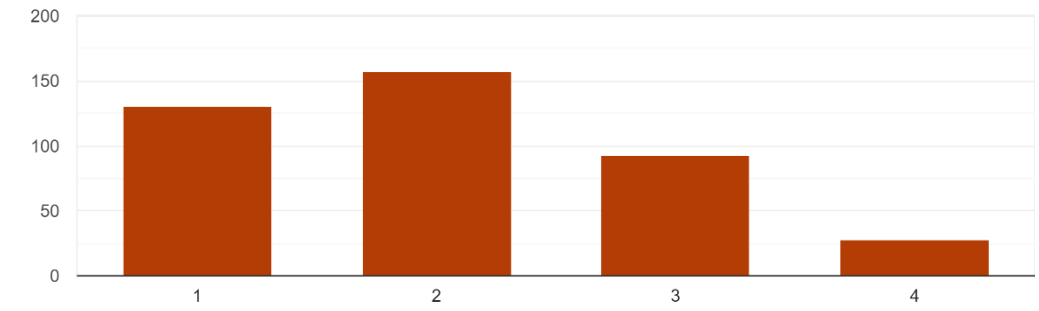
En el cuestionario inicial se indagó sobre los hábitos lectores de los alumnos en relación con el cómic, comparando etapas educativas y con resultados que evidencian una pérdida de dichos hábitos en la actualidad. Los principales resultados obtenidos son los siguientes:



[4] https://drive.google.com/file/d/1LMElECe_U6Prj-TKYKwKs002MB7aSehL/view?usp=sharing
[5] https://drive.google.com/file/d/1E5FJ8bPHIv2mqz1rla6axDmEM5_NkoxY/view?usp=sharing
[6] https://drive.google.com/file/d/1E4mMpQy7XX2gctT04LcJBmObhmJqeCc4/view?usp=sharing

17. Valore, del 1 al 4: ¿Con qué frecuencia leía cómics cuando estaba en Educación Primaria y en Secundaria?

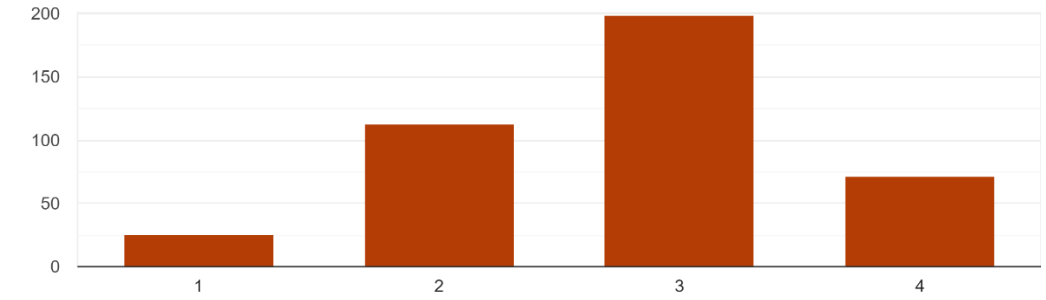
410 respuestas



En cuanto a la presencia de los cómics en el aula, los alumnos señalan mayoritariamente que deberían ser un recurso más recurrente con un enfoque didáctico útil, como se observa en los gráficos siguientes:

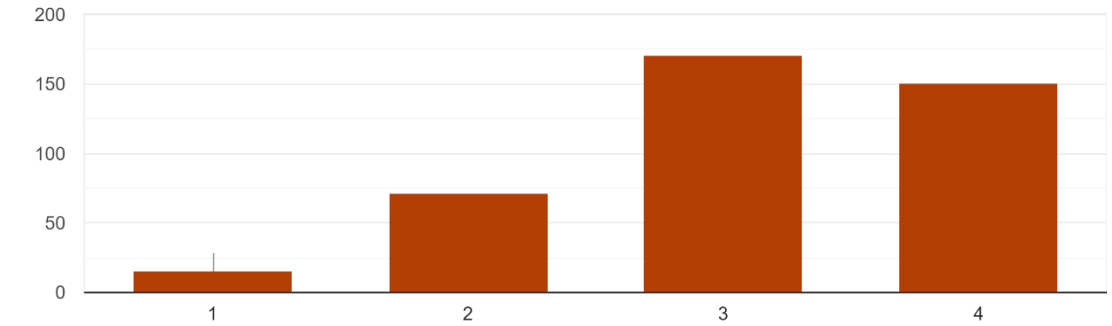
18. Valore, del 1 al 4: ¿Considera que los cómics deberían estar presentes en las aulas?

410 respuestas

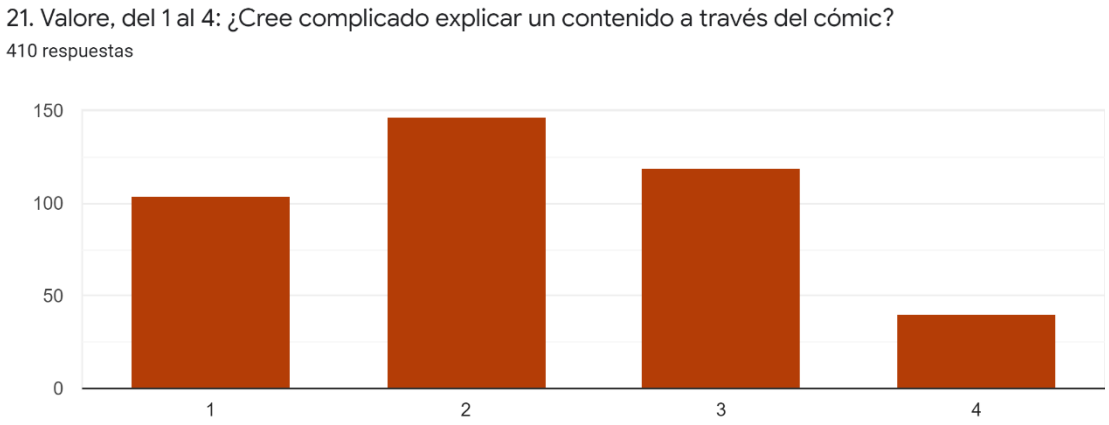


20. Valore, del 1 al 4: ¿Cree que los cómics pueden ser un recurso didáctico útil en el aula?

410 respuestas

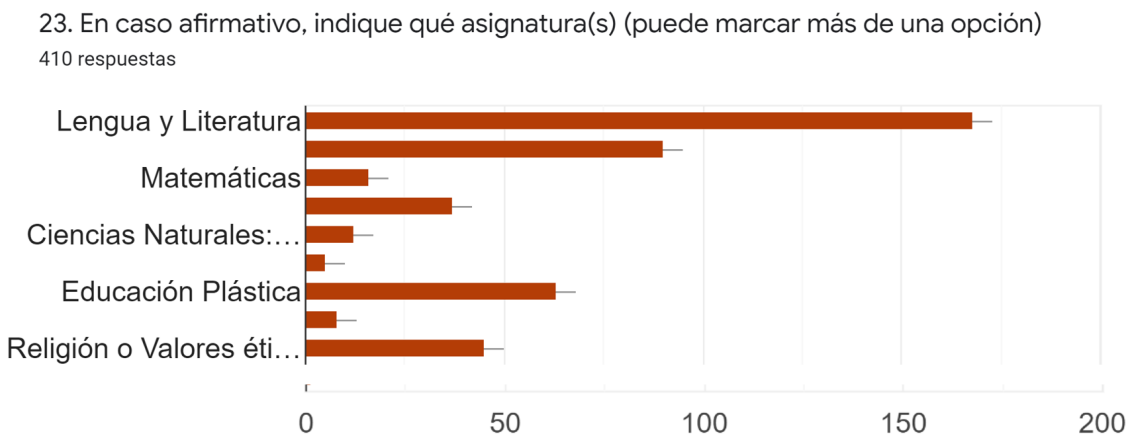


Antes de la intervención docente se les preguntó a los alumnos si consideraban complicado explicar contenidos a través del cómic. La respuesta mayoritaria fue afirmativa, como se observa en el siguiente gráfico:

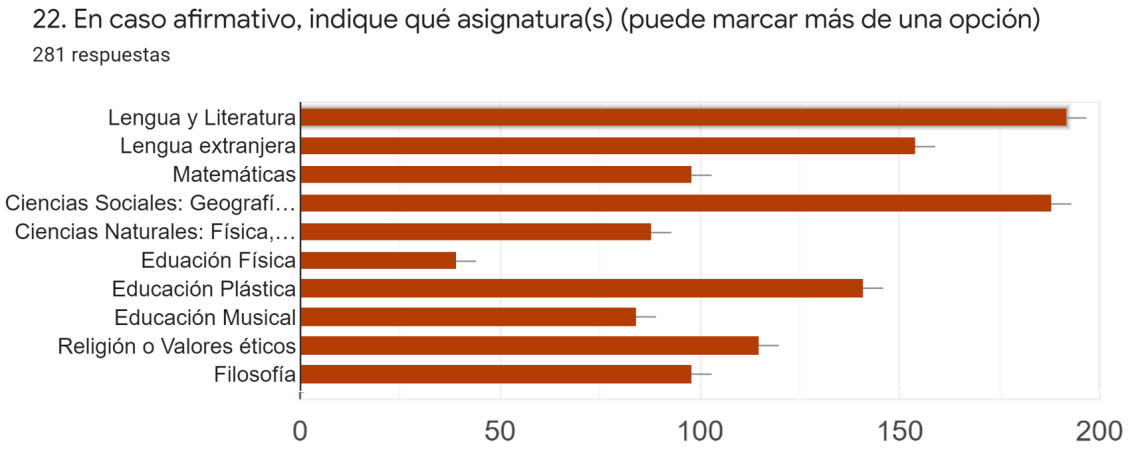


Sin embargo, una vez realizada la intervención, los alumnos se muestran generalmente partidarios de utilizar el cómic en su futuro profesional, como lo demuestra el amplio porcentaje que respondió afirmativamente a la siguiente cuestión:

También resulta interesante cómo cambia la concepción del alumnado en las áreas en las que el cómic puede ser útil. Así, antes de la intervención lo asociaban mayoritariamente a Lengua y Literatura, Lenguas Extranjeras, Educación Plástica y Religión o Valores éticos.

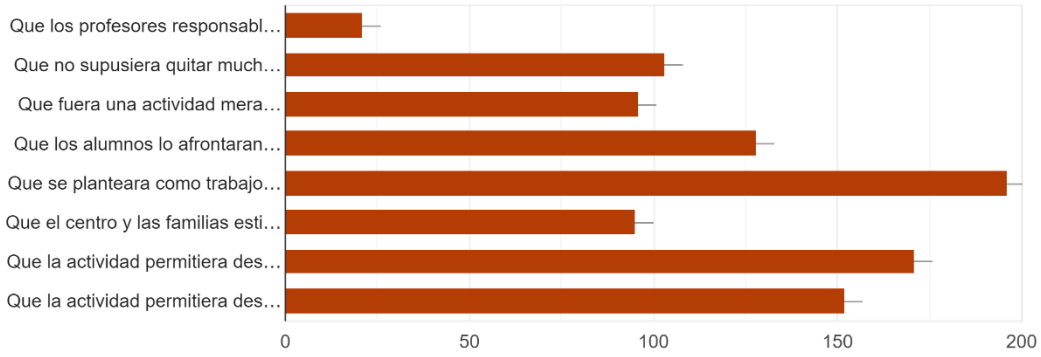


Sin embargo, la visión del alumnado una vez terminada la intervención había cambiado: se tendía a reconocer la posibilidad de utilizar el cómic en múltiples áreas. Aparte de las mencionadas antes, destacan también Geografía e Historia, Matemáticas, Ciencias Naturales o Educación Musical destacan.



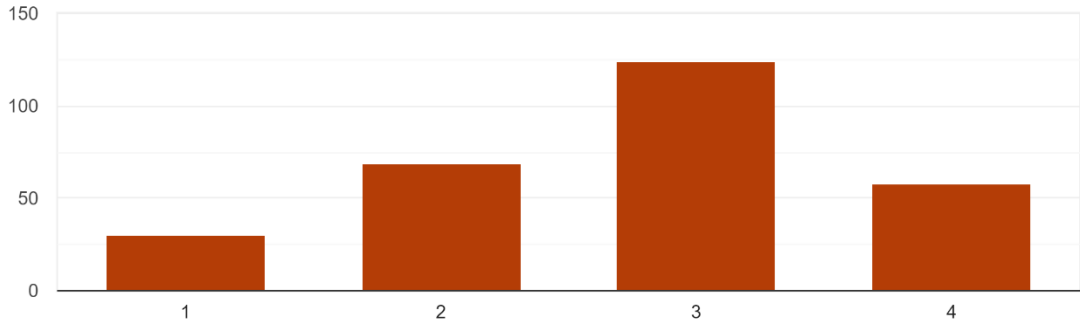
Al plantearles realizar una actividad en un caso hipotético, los alumnos consideran que debería concebirse, principalmente como trabajo en equipo, desarrollando competencias específicas y transversales en diversas materias. También sería importante que los alumnos lo afrontaran de forma seria y no solo como un simple juego.

35. ¿Qué aspectos cree que sería más importante considerar si tuviera que llevar a cabo un proyecto de creación de cómics con un grupo de alumnos (puede marcar un máximo de 5 opciones)?
281 respuestas



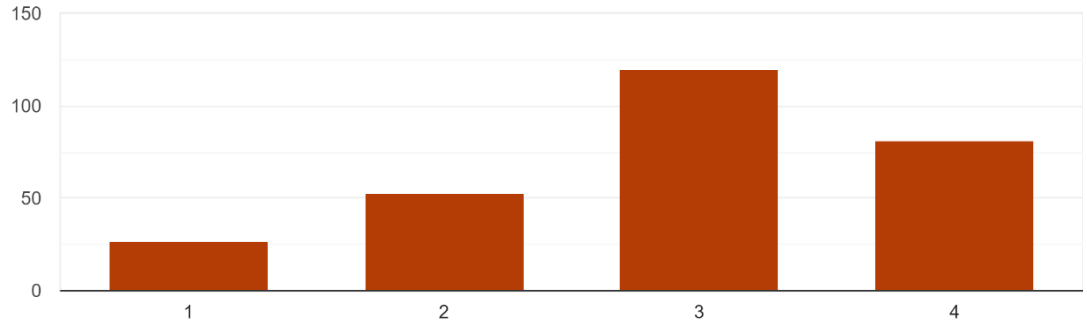
Por último, en cuanto a la calidad de la intervención docente, los alumnos fueron encuestados sobre la contribución de las actividades realizadas a las diversas competencias. La competencia de conciencia y expresiones culturales, la de comunicación lingüística, la competencia digital y la de aprender a aprender fueron las más valoradas, seguidas de la de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Sin embargo, la competencia matemática obtuvo una respuesta más neutral, al igual que las competencias sociales y cívicas.

36. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado ...ompetencia de conciencia y expresiones culturales
281 respuestas



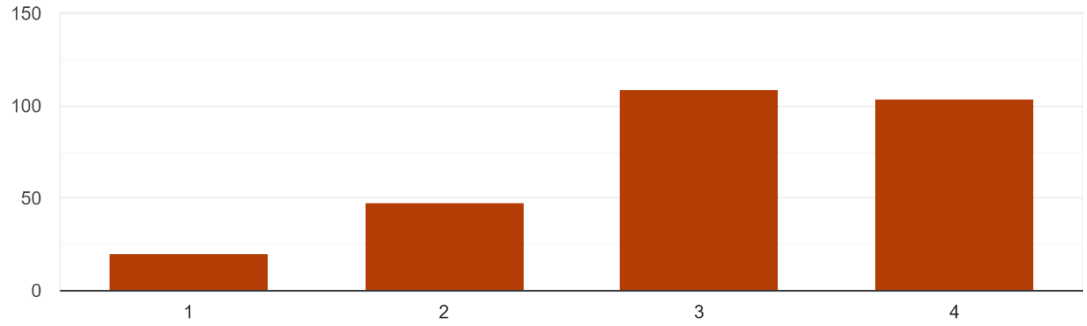
37. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia de comunicación lingüística

281 respuestas



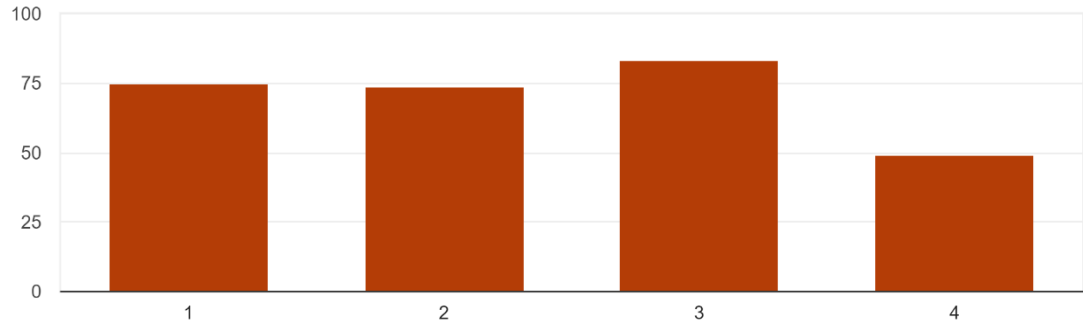
38. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia digital

281 respuestas



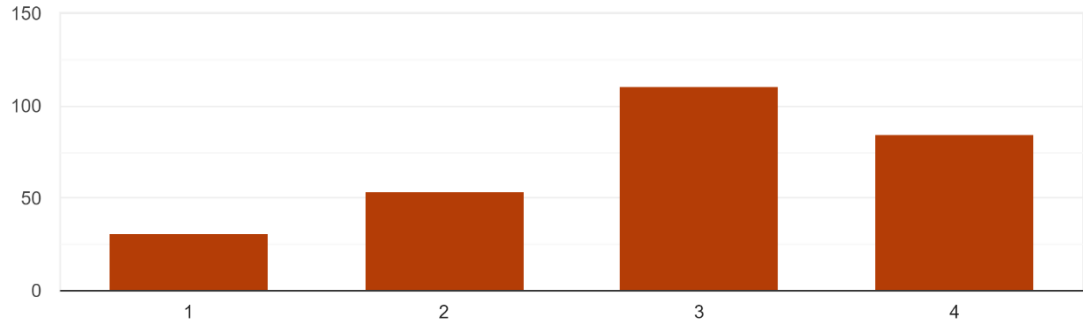
39. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado ...ca y competencias básicas en ciencia y tecnología

281 respuestas



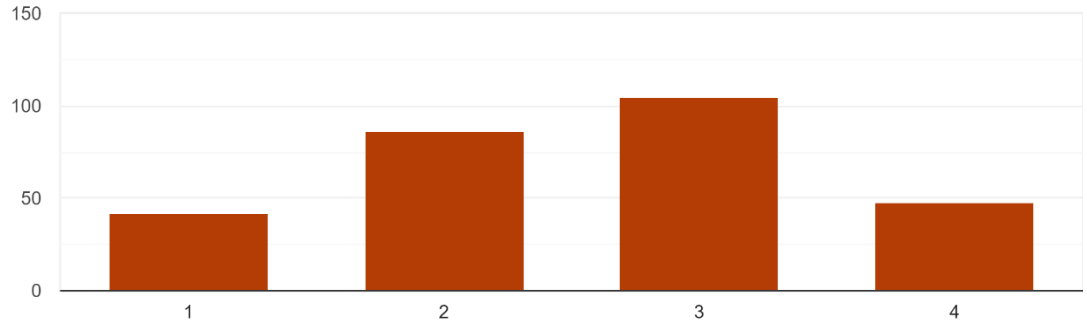
40. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia aprender a aprender

281 respuestas



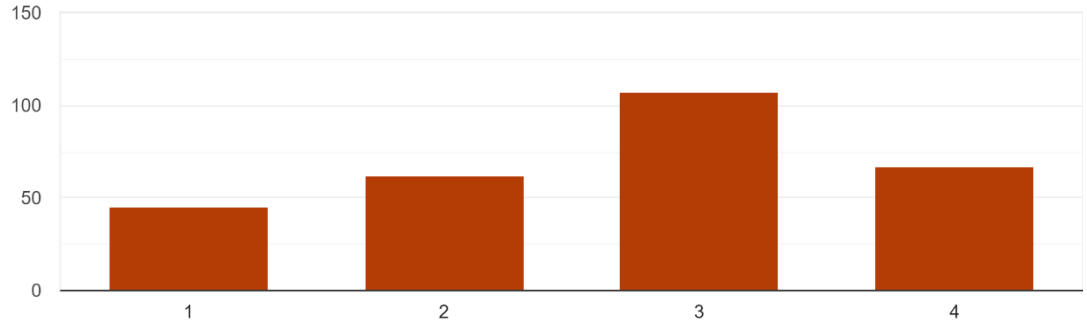
41. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencias sociales y cívicas

281 respuestas



42. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado e...as de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

281 respuestas



6. Aceptación y difusión de los resultados obtenidos

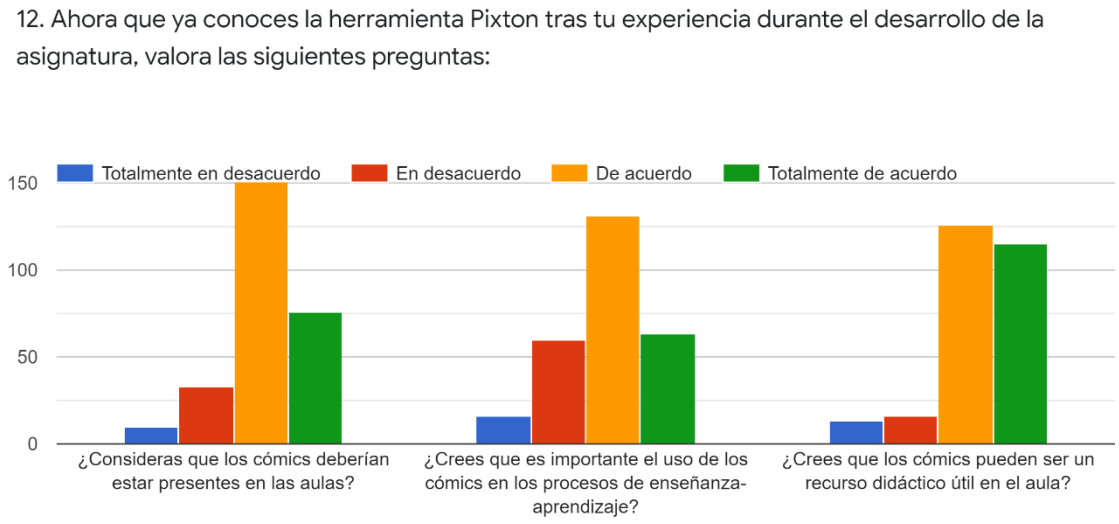
6.1 Aceptación de la intervención docente y del proyecto entre el alumnado

Como ya se indicó antes, se distribuyó entre el alumnado un cuestionario de satisfacción con las actividades realizadas en el marco del proyecto. El análisis de las respuestas indica un elevado grado de satisfacción.

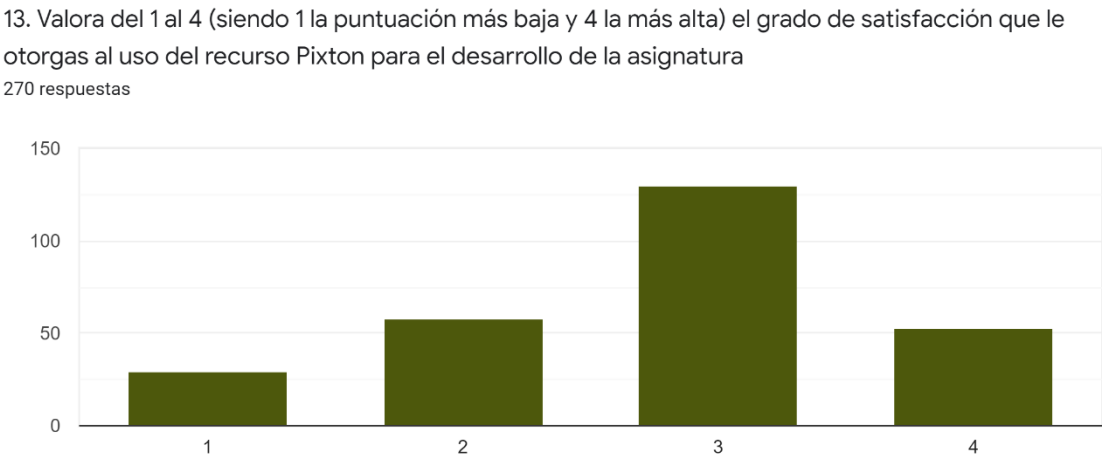
En general, la metodología utilizada ha supuesto un aumento del interés por la asignatura, y se considera adecuada para activar el proceso de enseñanza-aprendizaje. También ha promovido la participación en clase y, de forma secundaria, ha ampliado los conocimientos sobre las distintas materias.

En relación con las competencias profesionales, buena parte de los alumnos reconoce mejoras en la identidad y desarrollo personal y profesional, reflexionando sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar tu posible labor docente. Además, también se evalúa muy positivamente el manejo de entornos virtuales de formación y tecnologías de la información y la comunicación.

Por otro lado, los alumnos consideran importante la inclusión de los cómics en los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo importante su uso en los procesos de enseñanza-aprendizaje y reconociendo su utilidad como recurso didáctico.



Finalmente, el grado de satisfacción con la intervención docente realizada en el marco del proyecto oscila entre alto y muy alto.



6.2 Difusión de los resultados

Gracias a la inclusión en el presupuesto de una cantidad destinada a la difusión de resultados se ha podido solicitar la publicación de un manual de buenas prácticas a partir de la intervención docente desarrollada en este proyecto de innovación. El objetivo es dar a conocer la experiencia del proyecto y los resultados obtenidos. La obra será publicada por Ediciones Universidad de Salamanca y saldrá a la luz, previsiblemente, a finales del año 2021.

7. Anexos

1. Cuestionarios pre y post intervención y de satisfacción docente.
2. Ejemplo de cómic producto de la intervención docente en el área de matemáticas.

Cuestionario sobre cómics y educación (Pre-intervención)

Por medio de este cuestionario anónimo pretendemos adentrarnos en la relación de los alumnos con el mundo del cómic, así como en sus percepciones sobre el papel que puede desempeñar esta manifestación artística en el sistema educativo. La actividad forma parte del proyecto de innovación docente ID2020/051 "El recurso Pixton como herramienta TIC de innovación docente desde una perspectiva multidisciplinar: historia, geografía, lengua y matemáticas". Se ruega contestar a las preguntas con la mayor sinceridad posible. Las respuestas se tratarán de acuerdo con las directrices generales de protección de datos y se respetará en todo momento la privacidad de los encuestados.

*Obligatorio

1. 1. Identificador (para preservar anonimato): *

   4 últimos dígitos + letra de tu DNI (ej. 4525M):

2. 2. Sexo *

   Marca solo un óvalo.

   - Hombre
   - Mujer

3. 3. Edad *

4. 4. Localidad de nacimiento *

5. 5. Localidad de residencia *

6. 6. Estudios que cursa actualmente: *

   Marca solo un óvalo.

   - Grado en Historia
   - Grado en Filología
   - Grado en Maestro en Educación Primaria
   - Grado en Maestro en Educación Infantil
   - Máster

7. 7. Si su opción en la pregunta 6 fue Grado en Filología, indique cual

8. 8. Si su opción en la pregunta 6 fue Máster, indique el nombre del máster y especialidad (en su caso)

9. 9. Curso (en caso de Máster, responder Otra) *

   Marca solo un óvalo.

   - 1º
   - 2º
   - 3º
   - 4º
   - Otro:

10. 10. Asignatura : *

    Marca solo un óvalo.

    - Historia de Castilla y León (Infantil y Primaria)
    - Historia II (Historia Moderna) Grado en Filología(s)
    - Historia (Grado en Historia)
    - Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Infantil (Infantil)
    - Comunicación Lingüística (Primaria)
    - Matemáticas y su didáctica I (Primaria y Doble Grado)
    - Matemáticas y su didáctica para educación infantil (Infantil)
    - Máster ESO- Didáctica y Evaluación en Geografía e Historia
    - Master ESO-Investigación e Innovación en Lengua Española
    - Máster ESO-Innovación educativa en la especialidad de matemáticas

11. 11. ¿Qué estudios ha cursado con anterioridad al acceso a la Universidad? *

    Marca solo un óvalo.

    - Bachillerato
    - FP
    - Otros

12. 12. En caso de cursar Bachillerato, indique el tipo:

    Marca solo un óvalo.

    - Bachillerato de Ciencias
    - Humanidades y Ciencias Sociales
    - Artes
    - Otro:

13. 13. Ámbito del centro donde cursó sus estudios *

    Marca solo un óvalo.

    - Ámbito rural
    - Ámbito urbano

14. 14. Tipo de gestión del centro donde cursó sus estudios *

Marca solo un óvalo.

- ◯ Público
- ◯ Concertado
- ◯ Privado

15. 15. Actualmente vive en: *

Marca solo un óvalo.

- ◯ Hogar familiar (padres)
- ◯ Hogar familiar propio
- ◯ Residencia
- ◯ Piso compartido
- ◯ Otros

16. 16. Valore, del 1 al 4: ¿Con qué frecuencia lee cómics en la actualidad? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo	◯	◯	◯	◯	Siempre o totalmente de acuerdo

17. 17. Valore, del 1 al 4: ¿Con qué frecuencia leía cómics cuando estaba en Educación Primaria y en Secundaria? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo	◯	◯	◯	◯	Siempre o totalmente de acuerdo

18. 18. Valore, del 1 al 4: ¿Considera que los cómics deberían estar presentes en las aulas? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo	◯	◯	◯	◯	Siempre o totalmente de acuerdo

19. 19. Valore, del 1 al 4: ¿Qué importancia daría a la presencia de los cómics en las aulas? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo	◯	◯	◯	◯	Siempre o totalmente de acuerdo

20. 20. Valore, del 1 al 4: ¿Cree que los cómics pueden ser un recurso didáctico útil en el aula? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo	◯	◯	◯	◯	Siempre o totalmente de acuerdo

21. 21. Valore, del 1 al 4: ¿Cree complicado explicar un contenido a través del cómic? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo	◯	◯	◯	◯	Siempre o totalmente de acuerdo

22. 22. ¿Se utilizaban los cómics como lectura (voluntaria u obligatoria) en su colegio o instituto? *

Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No

23. 23. En caso afirmativo, indique qué asignatura(s) (puede marcar más de una opción) *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Lengua y Literatura
- ☐ Lengua extranjera
- ☐ Matemáticas
- ☐ Ciencias Sociales: Geografía, Historia, Historia del Arte
- ☐ Ciencias Naturales: Física, Química, Biología, Geología
- ☐ Eduación Física
- ☐ Educación Plástica
- ☐ Educación Musical
- ☐ Religión o Valores éticos
- ☐ Filosofía

Otro: ☐ _____

24. 24. ¿Alguna vez ha tenido que dibujar una historieta o cómic como tarea de clase? *

Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No

25. 25. En caso afirmativo, indique qué asignatura(s) (puede marcar más de una opción) *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Lengua y Literatura
- [ ] Lengua extranjera
- [ ] Matemáticas
- [ ] Ciencias Sociales: Geografía, Historia, Historia del Arte
- [ ] Ciencias Naturales: Física, Química, Biología, Geología
- [ ] Eduación Física
- [ ] Educación Plástica
- [ ] Educación Musical
- [ ] Religión o Valores éticos
- [ ] Filosofía
- [ ] Otro: _____

26. 26. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Lengua y Literatura: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

27. 27. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Lengua extranjera: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

28. 28. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Matemáticas: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

29. 29. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Ciencias Sociales-Geografía- Historia-Historia del Arte: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

30. 30. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Ciencias Naturales-Física-Química-Biología-Geología: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

31. 31. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Educación Física: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

32. 32. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Educación Plástica: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

33. 33. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Educación Musical: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

34. 34. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Religión/Valores éticos: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

35. 35. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Filosofía: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

36. 36. ¿Qué aspectos cree que sería más importante considerar si tuviera que llevar a cabo un proyecto de creación de cómics con un grupo de alumnos (puede marcar un máximo de 5 opciones)? *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Que los profesores responsables supieran dibujar bien, para poder enseñar a sus alumnos
- [ ] Que no supusiera quitar mucho tiempo a la impartición normal de las materias
- [ ] Que fuera una actividad meramente voluntaria
- [ ] Que los alumnos lo afrontaran con seriedad y no como un simple juego
- [ ] Que se planteara como trabajo en equipo, con un reparto adecuado de las tareas
- [ ] Que el centro y las familias estimularan la participación y colaboraran de alguna manera en el proyecto
- [ ] Que la actividad permitiera desarrollar competencias específicas de diversas materias
- [ ] Que la actividad permitiera desarrollar competencias transversales

37. 37. En esta última pregunta de texto libre puede añadir cualquier otro comentario o sugerencia que considere oportuno. Sus aportaciones son valiosas para nosotros. Gracias *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Cuestionario sobre cómics y educación (Post-intervención)

Por medio de este cuestionario anónimo pretendemos adentrarnos en la relación de los alumnos con el mundo del cómic, así como en sus percepciones sobre el papel que puede desempeñar esta manifestación artística en el sistema educativo. La actividad forma parte del proyecto de innovación docente ID2020/051 "El recurso Pixton como herramienta TIC de innovación docente desde una perspectiva multidisciplinar: historia, geografía, lengua y matemáticas". Se ruega contestar a las preguntas con la mayor sinceridad posible. Las respuestas se tratarán de acuerdo con las directrices generales de protección de datos y se respetará en todo momento la privacidad de los encuestados.

*Obligatorio

Sección sin título

1. 1. Identificador (para preservar anonimato): *

2. 2. Sexo *

Marca solo un óvalo.

- Hombre
- Mujer

3. 3. Edad *

4. 4. Localidad de nacimiento *

5. 5. Localidad de residencia *

6. 6. Estudios que cursa actualmente: *

Marca solo un óvalo.

- Grado en Historia
- Grado en Filología
- Grado en Maestro en Educación Primaria
- Grado en Maestro en Educación Infantil
- Máster

7. 7. Si su opción en la pregunta 6 fue Grado en Filología, indique cual

8. 8. Si su opción en la pregunta 6 fue Máster, indique el nombre del máster y especialidad (en su caso)

9. 9. Curso (en caso de Máster, responder Otra) *

Marca solo un óvalo.

- 1º
- 2º
- 3º
- 4º
- Otro:

10. 10. Asignatura : *

Marca solo un óvalo.

- Historia de Castilla y León (Infantil y Primaria)
- Historia (Historia Moderna) Grado en Filología(s)
- Historia II-Historia Moderna (Grado en Historia)
- Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Infantil (Infantil)
- Comunicación Lingüística (Primaria)
- Matemáticas y su didáctica I (Primaria y Doble Grado)
- Matemáticas y su didáctica para educación infantil (Infantil)
- Máster ESO- Didáctica y Evaluación en Geografía e Historia
- Master ESO-Investigación e Innovación en Lengua Española
- Máster ESO-Innovación educativa en la especialidad de matemáticas

11. 11. ¿Qué estudios ha cursado con anterioridad al acceso a la Universidad? *

Marca solo un óvalo.

- Bachillerato
- FP
- Otros

12. 12. En caso de cursar Bachillerato, indique el tipo:

Marca solo un óvalo.

- Bachillerato de Ciencias
- Humanidades y Ciencias Sociales
- Artes
- Otro:

13. 13. Ámbito del centro donde cursó sus estudios *

Marca solo un óvalo.

- Ámbito rural
- Ámbito urbano

14. 14. Tipo de gestión del centro donde cursó sus estudios *

Marca solo un óvalo.

- Público
- Concertado
- Privado

15. 15. Actualmente vive en: *

Marca solo un óvalo.

- Hogar familiar (padres)
- Hogar familiar propio
- Residencia
- Piso compartido
- Otros

16. 16. Valore, del 1 al 4: ¿Con qué frecuencia lee cómics en la actualidad? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo					Siempre o totalmente de acuerdo

17. 17. Valore, del 1 al 4: ¿Considera que los cómics deberían estar presentes en las aulas? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo					Siempre o totalmente de acuerdo

18. 18. Valore, del 1 al 4: ¿Qué importancia daría a la presencia de los cómics en las aulas? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo					Siempre o totalmente de acuerdo

19. 19. Valore, del 1 al 4: ¿Cree que los cómics pueden ser un recurso didáctico útil en el aula? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo					Siempre o totalmente de acuerdo

20. 20. Valore, del 1 al 4: ¿Cree complicado explicar un contenido a través del cómic? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Nunca o en total desacuerdo					Siempre o totalmente de acuerdo

21. 21. Una vez realizada la experiencia didáctica, ¿utilizarías los cómics como lectura (voluntaria u obligatoria) en tu futuro profesional? *

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

22. 22. En caso afirmativo, indique qué asignatura(s) (puede marcar más de una opción) *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Lengua y Literatura
- [ ] Lengua extranjera
- [ ] Matemáticas
- [ ] Ciencias Sociales: Geografía, Historia, Historia del Arte
- [ ] Ciencias Naturales: Física, Química, Biología, Geología
- [ ] Eduación Física
- [ ] Educación Plástica
- [ ] Educación Musical
- [ ] Religión o Valores éticos
- [ ] Filosofía
- [ ] Otro: _____

23. 23. ¿Realizarías una tarea de clase en la que el alumno tuviera que diseñar un cómic? *

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

24. 24. En caso afirmativo, indique qué asignatura(s) (puede marcar más de una opción) *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Lengua y Literatura
- [ ] Lengua extranjera
- [ ] Matemáticas
- [ ] Ciencias Sociales: Geografía, Historia, Historia del Arte
- [ ] Ciencias Naturales: Física, Química, Biología, Geología
- [ ] Eduación Física
- [ ] Educación Plástica
- [ ] Educación Musical
- [ ] Religión o Valores éticos
- [ ] Filosofía
- [ ] Otro: _____

25. 25. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Lengua y Literatura: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

26. 26. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Lengua extranjera: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

27. 27. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Matemáticas: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

28. 28. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Ciencias Sociales-Geografía- Historia-Historia del Arte: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

29. 29. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Ciencias Naturales-Física-Química-Biología-Geología: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

30. 30. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Educación Física: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

31. 31. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Educación Plástica: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

32. 32. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Educación Musical: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

33. 33. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Religión/Valores éticos: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

34. 34. Valore, del 1 al 4, la utilidad del uso del cómic en Filosofía: *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Muy poco útil	◯	◯	◯	◯	Muy útil

35. 35. ¿Qué aspectos cree que sería más importante considerar si tuviera que llevar a cabo un proyecto de creación de cómics con un grupo de alumnos (puede marcar un máximo de 5 opciones)? *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Que los profesores responsables supieran dibujar bien, para poder enseñar a sus alumnos
- [ ] Que no supusiera quitar mucho tiempo a la impartición normal de las materias
- [ ] Que fuera una actividad meramente voluntaria
- [ ] Que los alumnos lo afrontaran con seriedad y no como un simple juego
- [ ] Que se planteara como trabajo en equipo, con un reparto adecuado de las tareas
- [ ] Que el centro y las familias estimularan la participación y colaboraran de alguna manera en el proyecto
- [ ] Que la actividad permitiera desarrollar competencias específicas de diversas materias
- [ ] Que la actividad permitiera desarrollar competencias transversales

36. 36. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia de conciencia y expresiones culturales *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

37. 37. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia de comunicación lingüística *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

38. 38. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia digital *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

39. 39. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

40. 40. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencia aprender a aprender *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

41. 41. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencias sociales y cívicas *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

42. 42. Valore, del 1 al 4, donde 1 es poco o nada y 4 es mucho, en qué grado contribuye una intervención didáctica como la que has realizado en la competencias de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	
Poco o Nada	◯	◯	◯	◯	Mucho

43. 43. En esta pregunta de texto libre puedes añadir cualquier otro comentario o sugerencia sobre el uso del cómic o la herramienta Pixton como recurso didáctico o sobre cualquier otro aspecto que consideres oportuno. Tus aportaciones son valiosas para nosotros. Gracias. *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN

El objetivo de este cuestionario, anónimo, es conocer tu grado de satisfacción en relación a la implementación del recurso didáctico Pixton y uso del comic en el desarrollo de las asignaturas implicadas en el proyecto de innovación docente ID2020/051 "El recurso Pixton como herramienta TIC de innovación docente desde una perspectiva multidisciplinar: historia, geografía, lengua y matemáticas"

¡Gracias por tu participación!

*Obligatorio

1. *

4 últimos dígitos + letra de tu DNI (ej. 4525M):

2. 1. Sexo *

Marca solo un óvalo.

- Hombre
- Mujer

3. 262. Edad *

4. 3. Localidad de nacimiento *

5. 4. Localidad de residencia *

6. 5. Estudios que cursa actualmente: *

Marca solo un óvalo.

- Grado en Historia
- Grado en Filología
- Grado en Maestro en Educación Primaria
- Grado en Maestro en Educación Infantil
- Máster

7. 6. Si su opción en la pregunta 5 fue Grado en Filología, indique cual

8. 7. Si su opción en la pregunta 5 fue Máster, indique el nombre del máster y especialidad (en su caso)

9. 8. Curso (en caso de Máster, responder Otra) *

Marca solo un óvalo.

- 1º
- 2º
- 3º
- 4º
- Otro: _____

10. 9. Asignatura : *

Marca solo un óvalo.

- Historia de Castilla y León (Infantil y Primaria)
- Historia II (Historia Moderna) Grado en Filología(s)
- Historia (Grado en Historia)
- Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Infantil (Infantil)
- Comunicación Lingüística (Primaria)
- Matemáticas y su didáctica I (Primaria y Doble Grado)
- Matemáticas y su didáctica para educación infantil (Infantil)
- Máster ESO- Didáctica y Evaluación en Geografía e Historia
- Master ESO-Investigación e Innovación en Lengua Española
- Máster ESO-Innovación educativa en la especialidad de matemáticas

11. 10. La METODOLOGÍA empleada durante la asignatura basada en la utilización del recurso Pixton ha: *

Marca solo un óvalo por fila.

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
supuesto un aumento sobre mi interés por los contenidos de la asignatura				
sido la adecuada para motivar mi proceso de aprendizaje				
sido la adecuada para favorecer la comprensión de los contenidos				
sido la adecuada para promover mi participación en clase				
ofrecido espacios para reflexionar sobre la teoría y la práctica para tu futura profesión				
permitido adquirir nuevas habilidades/capacidades que puedo aplicar en mi futura profesión				
ampliado mis conocimientos para progresar en mi carrera profesional				

12. 11. Consideras que el uso de Pixton ha favorecido el desarrollo de COMPETENCIAS PROFESIONALES en relación a: *

Marca solo un óvalo por fila.

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mejorar tu identidad y desarrollo personal y profesional				
Te permite desenvolverte mejor en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones ante problemas durante tu futuro profesional.				
Te permite reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar tu posible labor docente				
Te permite el manejo de entornos virtuales de formación y tecnologías de la información y la comunicación				

13. 12. Ahora que ya conoces la herramienta Pixton tras tu experiencia durante el desarrollo de la asignatura, valora las siguientes preguntas: *

Marca solo un óvalo por fila.

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
¿Consideras que los cómics deberían estar presentes en las aulas?				
¿Crees que es importante el uso de los cómics en los procesos de enseñanza-aprendizaje?				
¿Crees que los cómics pueden ser un recurso didáctico útil en el aula?				

14. 13. Valora del 1 al 4 (siendo 1 la puntuación más baja y 4 la más alta) el grado de satisfacción que le otorgas al uso del recurso Pixton para el desarrollo de la asignatura *

Marca solo un óvalo.

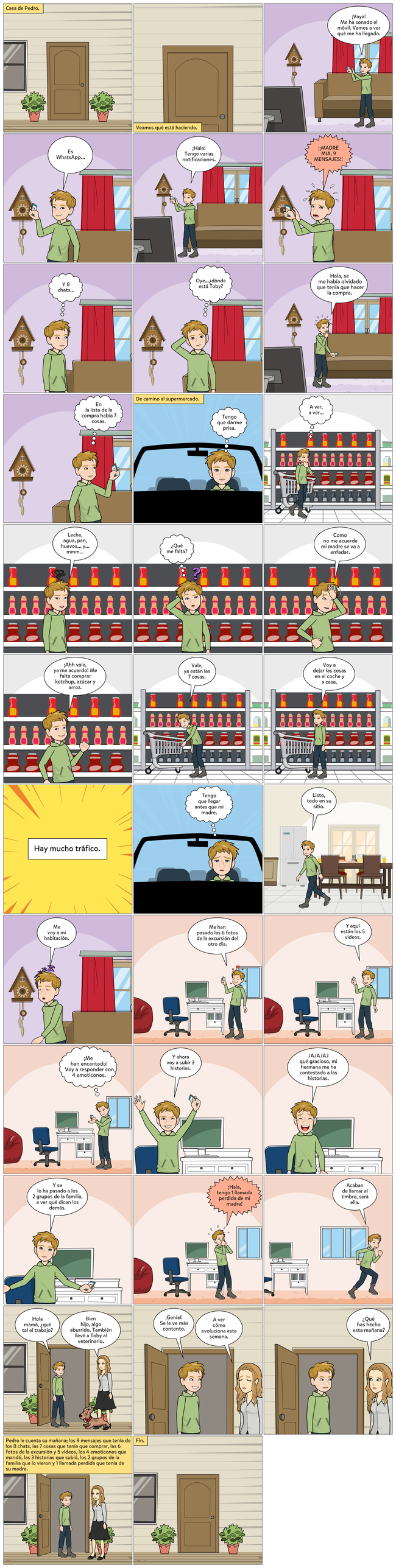
1	2	3	4

15. 14. Valora del 1 al 4 (siendo 1 la puntuación más baja y 4 la más alta) el grado de satisfacción que le otorgas a la asignatura a nivel general. *

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.


Casa de Pedro.
Veamos qué está haciendo.
¡Vaya! Me ha sonado el móvil. Vamos a ver qué me ha llegado.
Es WhatsApp...
¡Hala! Tengo varias notificaciones.
¡¡MADRE MIA, 9 MENSAJES!!
Y 8 chats...
Oye...¿dónde está Toby?
Hala, se me había olvidado que tenía que hacer la compra.
En la lista de la compra había 7 cosas.
De camino al supermercado.
Tengo que darme prisa.
A ver, a ver...
Leche, agua, pan, huevos... y... mmm...
¿Qué me falta?
Como no me acuerde mi madre se va a enfadar.
¡Ahh vale, ya me acuerdo! Me falta comprar ketchup, azúcar y arroz.
Vale, ya están las 7 cosas.
Voy a dejar las cosas en el coche y a casa.
Hay mucho tráfico.
Tengo que llegar antes que mi madre.
Listo, todo en su sitio.
Me voy a mi habitación.
Me han pasado las 6 fotos de la excursión del otro día.
Y aquí están los 5 vídeos.
¡Me han encantado! Voy a responder con 4 emoticonos.
Y ahora voy a subir 3 historias.
JAJAJAJ qué gracioso, mi hermana me ha contestado a las historias.
Y se lo ha pasado a los 2 grupos de la familia, a ver qué dicen los demás.
¡Hala, tengo 1 llamada perdida de mi madre!
Acaban de llamar al timbre, será ella.
Hola mamá, ¿qué tal el trabajo?
Bien hijo, algo aburrido. También llevé a Toby al veterinario.
¡Genial! Se le ve más contento.
A ver cómo evoluciona esta semana.
¿Qué has hecho esta mañana?
Pedro le cuenta su mañana; los 9 mensajes que tenía de los 8 chats, las 7 cosas que tenía que comprar, las 6 fotos de la excursión y 5 vídeos, los 4 emoticonos que mandó, las 3 historias que subió, los 2 grupos de la familia que lo vieron y 1 llamada perdida que tenía de su madre.
Fin.