



**UNIVERSIDAD DE JAÉN**  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

# **El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria. Una propuesta didáctica.**

**Alumno: Natalia Jiménez Urbano**

Tutor: Prof. D<sup>a</sup>. Virginia Capote Díaz  
Dpto: Filología Española

**Junio, 2014**

**RESUMEN:** La siguiente propuesta didáctica se basa en el uso del cómic como recurso didáctico para lograr desarrollar en el alumnado de quinto de Educación Primaria conocimientos significativos dentro del área de Lengua castellana y literatura. De este modo, el cómic se convierte en una de las claves del aprendizaje y el éxito escolar.

Pensamos que el cómic es una fuente inagotable de aprendizaje ya que a través de él fomentamos la lectura, desarrollamos la creatividad e imaginación, mejoramos la capacidad crítica de los alumnos y las relaciones entre los compañeros.

Para ello, el trabajo consta de dos secciones: una primera, destinada al marco teórico y, una segunda parte donde se llevará a cabo la parte práctica donde se desarrollarán actividades motivadoras para los estudiantes. En definitiva, con dicha propuesta se pretende cultivar en los alumnos el placer por la lectura y otros contenidos del área de Lengua y literatura.

**PALABRAS CLAVE:** Lectura, Educación Primaria, cómic, motivación, actividades y imaginación.

## ÍNDICE

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1.- Introducción.....                                               | 4  |
| 2.- Estado de la cuestión.....                                      | 7  |
| 2.1. ¿Qué es el cómic? ¿Qué ventajas presenta? .....                | 7  |
| 2.2. Antecedentes, nacimiento y expansión del cómic.....            | 9  |
| 2.3. Características.....                                           | 11 |
| 2.4. El cómic en la enseñanza.....                                  | 15 |
| 2.4.1. La importancia de la lectura y su relación con el cómic..... | 17 |
| 3.- Desarrollo del proyecto.....                                    | 20 |
| 3.1. Justificación de la programación.....                          | 20 |
| 3.2. Contextualización.....                                         | 20 |
| 3.2.1. Características del centro educativo.....                    | 20 |
| 3.2.2. Características del grupo de alumnos.....                    | 21 |
| 3.3. Secuenciación de objetivos.....                                | 22 |
| 3.3.1. Objetivos Generales de etapa.....                            | 22 |
| 3.3.2. Objetivos Específicos de área.....                           | 23 |
| 3.3.3. Objetivos Didácticos.....                                    | 23 |
| 3.4. Contenidos.....                                                | 24 |
| 3.5. Contribución del cómic a las competencias básicas.....         | 25 |
| 3.6. Planificación de las actividades.....                          | 26 |
| 3.7. Recursos.....                                                  | 30 |
| 3.8. Cronograma.....                                                | 31 |
| 3.9. Metodología.....                                               | 33 |
| 3.10. Criterios de evaluación.....                                  | 34 |
| 4.- Conclusiones.....                                               | 36 |
| 5.- Referencias bibliográficas.....                                 | 38 |
| 6.- Anexos.....                                                     | 41 |

## 1. INTRODUCCIÓN

Para la confección de este Trabajo Fin de Grado (TFG) se ha tenido en cuenta el Reglamento aprobado por la Junta de Facultad de Humanidades el 24 de julio de 2013 de la Universidad de Jaén. El tema elegido para el TFG se halla dentro de la línea o temática aprobada por el Comité del título, en concreto, se encuentra dentro de la propuesta número 37: “Educación literaria en Educación Primaria”; dentro del área de conocimiento “Literatura Española”. Asimismo la tutorización de dicha propuesta ha sido llevada a cabo por la profesora Virginia Capote Díaz.

El presente TFG de Educación Primaria lleva por título “El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria. Una propuesta didáctica” y su finalidad es dar respuesta a las necesidades que presentan nuestros estudiantes en el área de Lengua Castellana y Literatura. No obstante, se intenta conseguir un mayor fomento del hábito lector, pasando de “los métodos tradicionales a los más demandados actualmente, que están cada vez más influenciados por el mundo de la imagen y los medios de comunicación” (Miravalles, 1999: 171). En definitiva podemos señalar que el objetivo principal que se pretende con esta propuesta es reivindicar la importancia del cómic en primaria como género literario, que permite enseñar a los estudiantes una manera divertida de leer y de aprender otro tipo de obras literarias de una forma sencilla y entretenida. Además con la creación de esta propuesta intentamos desarrollar una estrategia metodológica que permita enseñar a nuestros estudiantes, de un modo lúdico y educativo, contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura. Esta perspectiva nos ofrece una hipótesis de partida: el cómic como estrategia didáctica puede mejorar los procesos de comprensión lectora y de otros contenidos literarios en los estudiantes de quinto de Educación Primaria del C.E.I.P. Martín Peinado de Cazalilla. Por lo tanto, el proceso se desarrollará a partir de la adquisición de una serie de contenidos que el alumnado deberá interiorizar para la posterior puesta en práctica. Asimismo para llevar a cabo esta propuesta partimos de una serie de objetivos tanto teóricos como prácticos que nos marcan las metas que debemos alcanzar, además dichos objetivos permiten poner de manifiesto aquellos aprendizajes que los estudiantes deberán haber conseguido a la culminación de la misma. También queremos añadir, que los integrantes de este grupo se ajustan a las características propias de su etapa. Además es importante

mencionar, que en determinadas horas, como es el caso del área de Lengua y Literatura, el grupo cuenta con dos alumnos de cuarto de primaria.

Por otra parte, una de las tareas esenciales de la lectura es que sea llamativa, mágica e interesante para nuestros alumnos, de este modo se pretende adentrarlos en el mundo de la lectura y escritura por medio del cómic, ya que éste es el factor que necesita el alumnado para poder seguir progresando en su competencia de lectoescritura. Es importante aprovechar todas aquellas herramientas que presentan un alto potencial didáctico y saber integrarlas en el aula, ya que pueden convertirse en materiales muy eficaces en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos.

Nuestro trabajo como docentes consiste en despertar la capacidad creativa y la imaginación de nuestros alumnos. La forma más frecuente de introducir la literatura y desarrollar el hábito lector en la escuela en general, y en el aula en particular, es por medio de obras clásicas. Como bien exponen Rengifo y Marulanda (2007), este tipo de obras presentan dificultades de distinta índole: problemas en el vocabulario utilizado, extensión, temática, resultan poco motivadoras, etc. Asimismo, la necesidad de hallar nuevas herramientas para impulsar el hábito lector ha motivado a muchos docentes a indagar en otros recursos que permitan adaptar las obras literarias. No obstante, este intento de aproximar el texto escrito a la representación de la imagen no es algo nuevo. A lo largo de la historia, el ser humano ha concedido especial importancia a las imágenes a través de la cultura, arte y religión (55-56).

De esta manera no se pretende por medio del cómic substituir al texto literario, sino que entendemos que éste funciona como una herramienta al servicio del desarrollo de las habilidades lectoras. Los cómics hasta la década de los 70 no se reconocían como herramientas para fomentar el hábito lector, por el contrario se pensaba que causaban efectos nocivos en la formación de los estudiantes. A partir de la década de los 80, sin embargo, el cómic comenzó a desprenderse del lastre de negatividad que había tenido hasta el momento y, de esta forma pasó a ocupar el lugar que le correspondía en la escuela. En este trabajo defendemos la idea de que el cómic reúne las cualidades necesarias para lograr un aprendizaje lingüístico significativo, ya que éste favorece en los estudiantes la capacidad crítica y la comprensión lectora, al mismo tiempo que aprenden divirtiéndose.

Desde el punto de vista de su estructura, este trabajo consta de dos grandes secciones: una primera, destinada al marco teórico, y una segunda parte, dedicada al desarrollo de la secuencia práctica en el aula. Para concluir, quisiera añadir una

reflexión sobre la importancia de inculcar la lectura en las primeras edades. Como bien señala el BOE, entre “las finalidades de la Educación Primaria, la educación lingüística ocupa un lugar preferente”. Debemos sentirnos privilegiados y, al mismo tiempo, preocupados, ya que impartir literatura no es un trabajo fácil. El alumnado tiene un concepto negativo de la asignatura y, a menudo, la etiquetan como “aburrida”. No obstante, es importante romper con el posible rechazo que nuestros estudiantes puedan sentir hacia la literatura e incitarlos a que descubran nuevos saberes, nuevos mundos, y todo un patrimonio cultural que tienen a su disposición. Este es, quizás, el reto más complejo que se le presenta a un maestro, pero con entusiasmo, emoción, empeño todo es posible. De esta manera no debemos abandonar porque aunque el camino sea largo y difícil, al final del mismo podemos encontrar una gran recompensa.

## **2. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

Esta sección del proyecto está orientada a realizar un breve recorrido sobre los aspectos teóricos que respaldan el tema de este trabajo. En este recorrido haremos hincapié en determinados aspectos, entre los que destacan la definición del cómic, cómo ha influido a lo largo del tiempo y obtener un breve acercamiento a su repercusión en el ámbito escolar. Estos aspectos teóricos se irán trabajando a lo largo de cada una de las sesiones que se proponen en el proyecto.

Antes de empezar con el primer punto, es de especial relevancia mencionar la gran aceptación y el alto poder de atracción que los tebeos han tenido desde hace mucho tiempo y continúan teniendo en la población infantil y juvenil (Guzmán, 2011: 122). Esta aceptación puede ser el punto de partida para la introducción del mismo como base para experiencias en el área de lengua y literatura, además, éste debe responder a la búsqueda de un ambiente propicio que favorezca el pensamiento de los alumnos. Por tanto, consideramos al cómic como uno de los medios más potentes de transmisión informativa (Calero López de Alaya y Muñoz Olivares, 1987: 123).

Por otra parte, durante muchos años, en las bibliotecas de los colegios no había cabida para los comics, favorablemente esta situación ha ido cambiando de manera positiva y éste ha pasado a ocupar en los últimos tiempos un lugar más predominante. A continuación comenzaremos la parte teórica con el primer aspecto indicado. Para ello lo abordaremos con algunas definiciones elaboradas por distintos autores.

### **2.1. ¿QUÉ ES EL CÓMIC? ¿QUÉ VENTAJAS PRESENTA?**

No existe una única definición a esta pregunta, hay numerosas definiciones en torno a dicha cuestión. Para ello, hemos seleccionado las definiciones que he considerado apropiadas para la posterior contextualización de dicha propuesta.

Según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua el cómic sería: “Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo ” (2001).

Tanto el teórico Baetens como Lefèvre entienden el cómic como “Viñetas que se articulan, pero no necesariamente, en bandas horizontales y después en planchas; en algunos casos la plancha contiene una sola viñeta ” (Citado por Barbieri, 1993).

Para Román Gurben es una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas (imágenes), en los cuales puedan integrarse elementos de escritura fonética”. En esta definición, Gurben resalta cuatro aspectos importantes: estructura narrativa, secuencia progresiva, pictogramas y escritura fonética (Gurben, 1972: 107).

Asimismo, Will Eisner, parte del siguiente pensamiento acerca del cómic “serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto”. Scott McCloud llega a la siguiente consideración: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector” (Citado por Astiberri, 2005).

En definitiva podemos definirlo como la secuenciación de una historia que se cuenta a través de una serie de imágenes que unas veces aparecen acompañadas de texto y otras no. El texto se introduce en una serie de bocadillos que representan lo que dice, piensa y siente el personaje. No obstante, se puede observar que no todos los teóricos están de acuerdo con la misma definición, sino que cada uno de ellos tiene la suya propia, algunos de ellos obviando o incluyendo aspectos de otros. Esto provoca que se presenten tanto una serie de dificultades como de utilidades del mismo en el aula de trabajo. Debido a ello, la incorporación del cómic como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el aula tiene como “cualquier otro material didáctico”, sus ventajas e inconvenientes para la adquisición del aprendizaje. Podemos destacar que se produce un incremento de la participación del alumnado, favorece de esta manera el trabajo en equipo, provoca un crecimiento en la motivación e intereses del alumnado debido a su fácil lectura, promueve la creatividad e imaginación por medio de la producción de sus propios cómics, ocasiona un impulso de los hábitos de lectura, permite trabajar diferentes contenidos, es una herramienta que se puede utilizar en la enseñanza de cualquier área y finalmente es una forma de enseñar diferente y divertida a la que habitualmente están acostumbrados, rompiendo de esta manera con la enseñanza tradicional y adaptándose a los nuevos métodos.

En 2012, Brines Gandía expone algunas de las ventajas que tiene el cómic como recurso didáctico:

Constituye un material muy rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector. Además trata de temas actuales que permiten ser fácilmente tratables en el ámbito de clase, asimismo facilita el desarrollo de distintas capacidades y por último dota a la clase de un ambiente ameno (2).

Por el contrario, también puede presentar algunos problemas cuando introducimos este tipo de género literario en el aula, hacemos especial matiz en las siguientes: puede introducir ideas erróneas si el docente no posee los conocimientos adecuados. Además es necesario adecuar la lectura del cómic a la edad e intereses de los estudiantes, ya que por el contrario, puede provocar desmotivación en los mismos. Por tanto, como expone Luis Miravalles (1999) “el cómic se impone como una pedagogía de la expresión partiendo de las necesidades e interés de los alumnos, de esta manera se consigue que los alumnos puedan pensar y desarrollar la imaginación” (174).

En definitiva, se puede observar que son más las ventajas que inconvenientes lo que puede aportar el cómic en su utilización en el aula, por lo que se debería tener en cuenta este tipo de género literario para su incorporación en el aula como medio de enseñanza-aprendizaje y, como uno de los medios más completos para la enseñanza de la Lengua y Literatura.

## 2.2. ANTECEDENTES, NACIMIENTO Y EXPANSIÓN DEL CÓMIC

El primer aspecto a analizar en este apartado es la palabra “cómic”. Es un término que proviene del inglés y en España la forma más habitual de mencionarlo fue por medio de los términos *historieta* o *tebeo*. El Tebeo español adquiere especial relevancia lingüística cuando se produce una gran expansión de la revista T.B.O<sup>1</sup>.

Introduciéndonos en los antecedentes del cómic, como señala García Martínez (2013) resulta muy difícil fechar con exactitud su nacimiento. Son muchos los teóricos que sitúan su comienzo en Egipto y creen que los jeroglíficos egipcios son su antecedente más antiguo. Estos jeroglíficos muestran la gran necesidad de dejar constancia por medio de palabras e imágenes. Asimismo Rebollo (1990) habla sobre estas pinturas como mensajes que transmiten sentimientos de diversa índole, entre los que merece mención el sentido de lo grotesco y la ironía, tan característicos de lo que ahora es el comic (142). Además, se siguieron realizando hasta la Edad Media, donde los manuscritos de las “Cantigas de Santa María” son considerados precedentes del cómic. No obstante, el cómic siguió avanzando durante el periodo del Renacimiento y de la Ilustración, siendo clave la aparición de la imprenta.

Debido a esto, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, la industrialización comienza a avanzar y la prensa se abre camino con mayor fuerza que

---

<sup>1</sup> T.B.O. Es una revista que dio nombre y difusión a este género. Fue publicada por primera vez en el año 1917.

antes, por lo que empiezan a nacer varios ilustrados (Jiménez, 2013: 19). Como señala Rebollo (1990), estos avances permitieron una expansión en la industria periodística y editorial y la aparición en USA de un nuevo periodismo que introdujo en sus publicaciones ilustraciones gráficas que más tarde servirían como el principal promotor del nacimiento del comic. A principios del año 1882 Richard Felton Outcault hace aparecer en el New York World *A YELLOW KID*<sup>2</sup> el primer cómic aunque sin texto. Rápidamente aparece el texto con inscripciones adaptadas a los elementos del dibujo. Pero muy pronto estas inscripciones fueron sustituidas por globos que encerraban las expresiones del personaje. A partir de ahí el comic evoluciona hacia diferentes géneros con otros personajes y autores. Dicha evolución se debe a dos causas, en primer lugar a la expansión de la industria periodística y, en segundo lugar a la aceptación de la población emigrante. En *The Yellow Kid* se daban, por primera vez, las tres condiciones que admiten reconocer al cómic tal como lo conocemos en la actualidad: sucesión de imágenes consecutivas para formar una narración; la permanencia de, al menos, un personaje a lo largo de una serie e integración del texto en la imagen (141-143).

Durante las dos primeras décadas del siglo XX el contenido de las tiras cómicas era prácticamente similar, la ironía y la crítica social ocupan el centro de dichos temas. Con el estallido de la 2ª Guerra Mundial empieza a cambiar a temáticas evasivas y comenzaron a aparecer las primeras historietas de aventuras.

Este mismo autor señala que entre los años 40 y 60 es cuando el cómic empieza a expandirse sobre todo en Japón, y en países europeos como Francia, Bélgica y España. En la época de los 60 y 70 el lenguaje pasa a ser más coloquial acercándose de este modo a un público más joven. También se incorporan nuevas temáticas relacionadas con temas marginales y aquellos que denuncia una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista. A mediados de los 70 y principio de los 80 es cuando se comienza abarcar todo tipo de temáticas. En los años 90 se dispara la variedad de géneros y es en este momento en el que cualquier tema puede plasmarse en las viñetas.

Finalmente podemos decir que el cómic desde su nacimiento sufrió diferentes transformaciones, procurando adaptarse a los cambios de las sociedades, intentando moderar la vida de los lectores y denunciando la pobreza mediante la ironía. En este contexto de adaptación consigue llegar a un público joven e infantil sin abandonar el lector adulto.

---

<sup>2</sup> THE YELLOW KID. Tira de prensa estadounidense, cuyo creador fue Richard F. Outcault en el año 1882. The yellow kid es un niño vestido con un largo camisón amarillo.

Como señala Lorente Rebollo (1990), tal vez el motivo más poderoso del éxito de los cómics sea la facilidad de su lectura, donde la asociación imagen– texto permite un menor esfuerzo para la reconstrucción mental y el seguimiento de los temas. Tal vez por ello el comic se inspiró en un principio en la literatura popular, creando géneros semejantes a la misma, ofreciendo temas de aventuras: exóticas, fantásticas, científicas, históricas, policiacas, etc. En resumen, el cómic está influenciado por las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en que se origina. El cómic ha sido fruto de numerosos cambios a lo largo de varios siglos y en la actualidad el cómic ha ido cambiando y ajustándose a la nueva realidad (143).

### **2.3. CARACTERÍSTICAS**

Para llevar a cabo esta sección vamos a realizar un análisis de los componentes del cómic. Existe cierta polémica en torno a esta cuestión, ya que cada autor habla de diferentes componentes. De esta manera Rollán Méndez y Sastre Zaezuela (1986) distingue los siguientes elementos: lenguaje visual, lenguaje verbal y signos convencionales (29). Antes de adentrarnos a analizar los distintos componentes, se exponen tres características principales para entender el cómic en la actualidad. La primera peculiaridad que muestra es una sucesión de imágenes, a continuación la presencia continua de un personaje a lo largo de la historia y finalmente la integración del texto en la imagen (Gutiérrez Párraga, 2006: 33). Además podemos añadir que se utiliza un lenguaje familiar que permite a los estudiantes una mayor comprensión, emplea elementos divertidos e ingeniosos lo que posibilita captar la atención de quién lo lee y, en último lugar, su finalidad principal es entretener.

En cuanto a los componentes principales que constituyen el lenguaje visual empleado para la construcción de una historieta son los siguientes: viñeta, encuadre, planos, ángulos, formatos y color. Para empezar, dentro del lenguaje visual nos encontramos a la viñeta, que nos permite a través de la sucesión de ésta crear la historia. Dentro de la viñeta podemos encontrar muchos elementos: personajes, texto, decoración, etc. Por lo tanto, en la viñeta se representan por medio de la imagen un espacio y un tiempo de la acción narrada. El segundo componente es el encuadre o plano de visión, definido como la limitación del espacio real donde se lleva a cabo la acción. A través del plano seleccionamos el tamaño y la distancia desde la cual queremos mostrar la escena. Josefina Prados Aragonés (1995) distingue seis tipos de

planos, según la intención narrativa o el valor expresivo que queramos transmitir seleccionaremos unos u otros. Estos planos son: Gran plano general (GPG), plano general (PG), plano americano (PA), plano medio (PM), primer plano (PP) y plano detalle (PD).

- Gran plano General: Los personajes se encuentran incorporados dentro del ambiente que les rodea.
- Plano general: Ilustra al personaje de manera completa dándole menor importancia al ambiente.
- Plano americano: Muestra a los personajes desde las rodillas hasta el final de la cabeza.
- Plano medio: Resalta principalmente al personaje, para ello muestra desde la cintura hasta la cabeza.
- Primer plano: En este plano resalta los rasgos expresivos del personaje, mostrando de este modo desde los hombros hasta la parte alta de la cabeza.
- Plano detalle: Este tipo de plano hace un acercamiento a una parte de la figura o objeto, mostrando así especial relevancia a esa parte.

El tercer constituyente está formado por los ángulos de visión. En 2006, Gutiérrez Párraga, los define como los “puntos de vista desde los que se observa la acción, esto nos permite dar sensación de perspectiva así como ofrecer al lector sensación de grandeza o pequeñez de los personajes” (35). Dicha autora distingue los siguientes tipos de ángulos: cenital, picado, medio, contrapicado, nadir y aberrante.

- Cenital: La cámara se sitúa por encima del personaje, de esta manera nos ofrece una visión completamente perpendicular al plano base.
- Picado: Se enfoca al personaje de arriba hacia abajo, dándole de esta manera a la figura sensación de pequeñez.
- Medio: La cámara se sitúa a la altura de los ojos del personaje.
- Contrapicado: Se enfoca al personaje de abajo hacia arriba, de esta manera da impresión de grandeza.
- Nadir: La cámara se sitúa por debajo del personaje.
- Aberrante: La cámara está inclinada de esta forma da sensación de inestabilidad y desequilibrio.
- Invertido: Muestra los objetos del revés.

El cuarto elemento que nos encontramos es el formato, es la forma del contorno de la viñeta. La forma más utilizada es la rectangular aunque, en algunas ocasiones, se usan en forma de nube, redonda, cuadrada, etc. Por último tenemos el color, que es uno de los que elementos desempeña un papel fundamental en la composición de la viñeta (Prado Aragonés, 1995: 78).

En cuanto al lenguaje verbal nos encontramos los siguientes elementos: bocadillo, cartela, cartucho, onomatopeyas y tipo de letra.

El bocadillo es la parte donde se sitúa lo que dice, piensa y siente el personaje. El bocadillo consta de dos partes: la parte superior o globo, y el delta o rabito que señala al personaje que está hablando en cada momento de la historia. Existen diferentes tipos de globos que permiten representar lo que piensa y sienta el personaje. Entre ellos, en la siguiente figura representamos los más utilizados.



Figura 1: Valor expresivo de los Globos (Barquilla Ruiz, 2011: 5)

La cartela corresponde a la voz del narrador y este texto se sitúa en la parte superior de la viñeta y suele ser de forma rectangular. En cuanto al cartucho decimos que es un tipo de cartela que se utiliza de unión entre dos viñetas consecutivas. También nos encontramos las onomatopeyas que son la imitación de sonidos o ruidos de la realidad y pueda estar tanto dentro como fuera del globo. Ésta se utiliza para aumentar el valor expresivo de la viñeta y, además, la forma y el color de esta palabra completan el sentido del sonido (Barquilla Ruiz, 2011: 5).



Figura 2: Valor expresivo de las onomatopeyas. (Lorente Rebollo, 1990: 147)

Por último, nos ocupamos del tipo de letra. El más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usan tipos de letras distintos. Si el personaje está hablando en voz alta se utilizan letras grandes y si usa un tono bajito serán letras pequeñas, es decir, dependiendo de la personalidad y actitud del personaje, su estado de ánimo, tono de voz empleado, usaremos letras distintas (Prados Aragonés, 1995: 68)

Por otra parte pasamos a analizar el último componente del cómic, los signos convencionales. Entre los signos convencionales encontramos: la metáfora visual, figuras o líneas cinéticas y signos de apoyo.

La metáfora visual es una norma aceptada mediante un pacto para expresar una idea a través de una imagen. Éstas sirven para expresar el estado de ánimo de los personajes. Al igual que ocurre con la metáfora lingüística, tienen una relación inmediata con la concepción que representan, para que el lector pueda entenderlas perfectamente. En cuanto a las figuras o líneas cinéticas son signos gráficos que el dibujante usa con la finalidad de dar a sus dibujos sensación de movimiento, para ello utiliza líneas rectas o comillas. Por medio de estas líneas representa el movimiento y aporta la movilidad y la acción a la viñeta. Por último, tenemos los signos de apoyo sirven para enriquecer la expresión de los personajes de una historia. Por ejemplo: un signo de interrogación sirve para expresar dudas, un signo de exclamación se utiliza para indicar sorpresa y la utilización de varios signos al mismo tiempo se usa para recalcar la importancia de dicha expresión (Prados Aragonés, 1995: 79).

#### **2.4. EL CÓMIC EN LA ENSEÑANZA**

Son muchos los partidarios de utilizar el comic en el aula en general, y en la asignatura de Lengua castellana y literatura de primaria en particular, desde los autores más clásicos hasta los más contemporáneos. Como ocurre en la mayoría de los casos, los expertos que han tratado la cuestión, conciben de manera diferente la introducción del cómic en el ámbito escolar. Por ejemplo, Tomás Lorente Rebollo (1990) expone que “el cómic es un objeto bidimensional con imágenes estáticas y textos que, en principio, sólo parece dar satisfacción visual” (141).

Así pues, Manuel Barrero (2002), en la conferencia impartida sobre “Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula”, expone lo siguiente:

Signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano. Cobran gran importancia, en la actualidad, sobre todo por su carga connotativa, por los mensajes que esos signos y símbolos emiten, por las historias que esas imágenes cuentan. En el caso de los cómics, es un medio de comunicación y un vehículo de narración y sirve de vínculo entre el soporte papel (asociado a la lectura activa) y los soportes audiovisuales (asociados a la lectura pasiva). Asimismo, los cómics mantienen su carácter lúdico y las imágenes de que se vale siguen interesando al niño por su calidad de sugestivas, se considera que pueden seguir siendo utilizadas para motivar a los alumnos en la escuela. Este refuerzo de la motivación servirá no sólo para desarrollar la lógica de lectura occidental y para reforzar la lectura secuencial de imágenes, también podría ser útil para mejorar la autoestima, la imaginación, el vocabulario, el trabajo en equipo, la capacidad crítica del niño, sus cualidad es narrativas y descriptivas, su psicología emocional e incluso la asimilación de conceptos de otras áreas de las ciencias y las humanidades (1).

Por su parte, Blas Segovia Aguilar (2012) destaca la versatilidad del comic entre los diversos medios de comunicación que permiten la creación de narraciones con imágenes en la infancia, pues su material expresivo se basa en el dibujo y la escritura. Además añade que éste puede ser integrado en las diferentes áreas del currículum como un excelente recurso didáctico.

A pesar de la idoneidad del cómic como recurso didáctico para su incorporación al aula, es necesario que el docente conozca las necesidades educativas de su grupo de alumnos y, de esta manera establezca los objetivos y contenidos acordes a estos, así como una metodología que ayude a la enseñanza y una evaluación en proporción con la dinámica de la clase (García Martínez, 2013: 16).

Por otra parte, son muchas las posibilidades que tiene el cómic para incorporarlo en el aula y éstas dependen tanto de la disposición, compromiso e interés que los docentes

tengan, como de la actitud previa de los estudiantes. Como es evidente, casi todos los medios de comunicación ejercen una notable influencia sobre los estudiantes. Integrar el cómic en el aula debe responder principalmente a la búsqueda de una atmósfera que favorezca la reflexión de los alumnos (Aguaded y Martínez-Salanova, 1998). No obstante, cuando introducimos nuevas herramientas en el aula corremos el riesgo de que éstas no funcionen como esperábamos, por eso es imprescindible una previa preparación de la misma para evitar posibles inconvenientes a la hora de ponerla en marcha. La introducción del cómic en el área de Lengua y Literatura debe entre, otras cosas, introducir a los estudiantes en un medio de comunicación, estimular el desarrollo artístico y creativo y fomentar el hábito lector. En definitiva, por medio de este enfoque comunicativo conseguimos que el alumnado se acerque a la lectura, mejore la comprensión lectora y desarrolle la creatividad. Asimismo, es de especial relevancia mencionar la importancia y evolución que ha tenido el cómic como medio de enseñanza- aprendizaje. A lo largo de la historia ha habido un progreso a la hora de enseñar e impartir las distintas materias en el aula. En la escuela tradicional la manera de enseñar era únicamente por medio de la palabra del maestro sin la utilización de ningún tipo de recurso o medio. Más tarde se empieza a introducir progresivamente el libro de texto como elemento de apoyo de aquello que el profesor predicaba. Finalmente comienzan a introducirse los medios de comunicación, como es el caso de internet, pizarra digital, etc. Por lo tanto, se puede observar que la imagen ha ido poco a poco abriendo camino en nuestra sociedad y se ha convertido en uno de los mejores medios para la enseñanza – aprendizaje de las distintas asignaturas. En este sentido podemos señalar la importancia de incorporar el cómic en el aula, ya que a través de la dualidad texto-imagen conseguimos un mayor fomento del hábito lector. En este contexto, Michel Martín (1987) puntualiza lo siguiente:

Es una época en que la imagen invade nuestra sociedad, por este motivo es necesario que el niño produzca sus propios mensajes a fin de dominar todas las etapas que conducen al sentido. Esta enseñanza, abierta al mundo contemporáneo acuciante, prepara al ciudadano del mañana a través de una serie de propuestas que sitúen al estudiante en posición de investigador. De esta manera el niño puede acceder a un saber-aprender mediante unas investigaciones que le motiven y le hagan autónomo y responsable (151).

#### **2.4.1. LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA Y SU RELACIÓN CON EL CÓMIC**

La lectura es uno de los instrumentos primordiales de aprendizaje y de relación con los demás, es el principal medio de acercamiento al conocimiento y a la cultura. Esta tiene una gran significación en el proceso de desarrollo y maduración de los alumnos. Es una actividad muy eficaz que el individuo realiza a lo largo de toda su vida. La lectura es una actividad que comienza a adquirirse desde edades muy tempranas, mucho antes de entrar al colegio y que no se pierde con el tiempo, es decir, está presente el resto de nuestra vida. Finalmente como expone Basanta (1993):

La lectura supone, por tanto, la suma de un aprendizaje, de una destreza, necesaria para adentrarse en la comprensión del texto, de una actitud personal, voluntaria, y consecuentemente libre. [Además añade,] promover la lectura debe ser promover la educación lectora, sabedores de que con ello ayudamos a la formación de un individuo más crítico, más independiente, más solidario, más libre (110).

Por otra parte, nos encontramos a una sociedad cada vez más inmersa en los medios de comunicación. Debido a ello, en la actualidad, la imagen se ha convertido en el principal medio de expresión y, a consecuencia, ha surgido la necesidad de comunicarse por medio de códigos gráficos. En este sentido, podemos considerar al álbum ilustrado uno de los mayores exponentes de este nuevo lenguaje que hoy en día se utiliza (Chamorro, 2012: 20-21). De esta manera, si en una primera etapa, como es la Educación Infantil, utilizamos como punto de partida el álbum ilustrado para fomentar la lectura, con sus capacidades y características que ofrece este medio, en la primera etapa de Educación Primaria, podemos utilizar el cómic como una suerte de “hermano mayor”, teniendo en cuenta nuestro contexto, del álbum ilustrado. Asimismo podemos observar que existe una relación directa en la enseñanza entre el álbum ilustrado (utilizado en la fase de Educación infantil) y el cómic (utilizado en Educación Primaria), en ambos se da una dualidad texto-imagen esencial para la comprensión final del mensaje. Como señala Tejerino Lobo (2008) son inmensas las similitudes que el cómic tiene con una parte de la literatura infantil, específicamente con el álbum ilustrado. Es evidente que en ambos casos la relevancia de la ilustración es su eje central. Asimismo podemos señalar que tanto el cómic como el álbum ilustrado se convierten en dos ámbitos de creatividad de la literatura. Por lo tanto es esencial que los docentes del primer ciclo de primaria tengan en cuenta el cómic como medio para fomentar y reforzar la lectura en esta etapa de iniciación y cambios.

Por consiguiente, el comic es una herramienta educativa y lúdica para acercar la lectura como una satisfacción y no como una imposición escolar. Según afirma Rösing (1996) “leer es mucho más que una necesidad curricular o una imposición familiar”. La idea es que la lectura se convierta en un proceso permanente y que tenga una continuidad a lo largo de toda la vida. De esta manera la escuela necesita desarrollar métodos que faciliten la tarea del docente para poder integrar la lectura como algo cotidiano en su vida. Por su atractivo y su alto potencial didáctico y comunicativo, la utilización del cómic se declara como un recurso de un gran atractivo que posibilita en primer lugar la capacidad interpretativa de imágenes, a continuación la utilización de un aprendizaje divertido, luego el trabajo en equipo y finalmente la capacidad crítica de los alumnos. Por lo tanto es importante acercar a los alumnos, maestros, familias a este tipo de lectura, ya que hay que aprovechar cualquier herramienta motivadora que logre despertar en los estudiantes la curiosidad por leer, por saber más.

A continuación se recoge la importancia de la lectura en la legislación actual:

En la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación se ha tomado en cuenta el artículo número 19 que recoge los principios pedagógicos, de los que se han seleccionado los siguientes por su especial concordancia con el propósito que se pretende abordar en este trabajo:

2. “Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores se trabajarán en todas las áreas”.
3. “A fin de fomentar el hábito de la lectura se dedicará un tiempo diario a la misma”.

En cuanto al Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre se ha recogido el artículo número 3 en el que se establecen los objetivos de Educación Primaria, de dichos objetivos se han seleccionado los que se ajustan al área de Lengua, en concreto los que hacen especial hincapié con el hábito lector:

- b) “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje”.
- e) “Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura”.

j) "Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales".

Además del artículo número 3, he seleccionado el artículo número 6 de este mismo decreto, que corresponde con las competencias básicas (CC.BB) que recoge la siguiente aportación en torno a la lectura:

4.- "La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario a la lectura, no inferior a treinta minutos, a lo largo de todos los cursos de la etapa".

### **3. DESARROLLO DEL PROYECTO**

#### **3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN**

En esta sección del trabajo se llevará a cabo toda la parte práctica. Hemos decidido realizar una programación didáctica sobre “el cómic en la enseñanza de la literatura y su uso en el aula de primaria” porque considero que es importante utilizar nuevas herramientas que permitan despertar el interés y la motivación de los estudiantes en esta área. Además, el cómic tiene una gran aceptación por parte de los más pequeños y de esta manera su incorporación en el aula permite que el trabajo sea más motivador. Para ello, esta propuesta va dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria, en concreto para el nivel de quinto. El área de conocimiento principal al que va destinada es el de lengua y literatura, aunque también intervienen otras áreas.

Este proyecto nace de un tema de gran interés para los alumnos, ya que tiene un carácter significativo para estos por su cercanía, y desde muy niños se intenta acercarlos al mundo de la lectura. Por su propia naturaleza, el cómic es uno de los mejores medios para iniciar a los alumnos en el hábito y el placer de la lectura.

En definitiva esta propuesta tiene como objetivo principal acercar a los alumnos al conocimiento de este género literario, que sean capaces de crear sus propios cómics e introducirlos en la lectura y escritura como fuente de placer que les permite desarrollar su imaginación.

#### **3.3. CONTEXTUALIZACIÓN**

##### **3.3.1. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO EDUCATIVO**

Se trata de un centro público de Educación Infantil y Educación Primaria ubicado al norte de la provincia jiennense. El C.E.I.P. “Martín Peinado” se encuentra en Cazalilla, situado dentro de la población, cerca del centro de la ciudad; al ser un pueblo de pequeñas dimensiones, este centro se encuentra relativamente cerca de muchos puntos de su zona de influencia.

Desde el punto de vista socio – económico, el entorno de estos alumnos es predominantemente bajo. Es un centro que consta de 2 unidades de Educación Infantil, 4 unidades de Educación Primaria, 2 unidades de E.S.O y por último 1 unidad de apoyo

a la integración. Todas estas unidades se encuentran ubicadas en un solo edificio, del que consta el centro.

Asimismo, el claustro está formado por: dos maestras de Educación Infantil, un especialista de Educación Física, un especialista de música, una especialista en Lengua extranjera, una maestra de Religión, otra de pedagogía terapéutica; además el equipo directivo está formado por el director, jefa de estudios y secretaria. El equipo de Orientación y Evaluación Psicopedagógica visita el centro una vez por semana.

Por otra parte, en el semisótano del centro nos encontramos con una sala de usos múltiples, que está habilitada como aula de informática, biblioteca y sala de T.V; un gimnasio y la sala de la caldera. En la planta baja se halla algunas aulas, el despacho de secretaria, el despacho de jefatura de estudios, el de dirección, sala de AMPA, laboratorio, los servicios, sala de profesores, el patio del recreo y el pabellón deportivo.

### 3.3.2. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE ALUMNOS

El grupo de clase a la que va dirigida esta propuesta de trabajo, está formado por 10 alumnos/as del tercer ciclo de Educación Primaria, en concreto para el nivel de 5º. Dos alumnos pertenecen a cuarto de primaria, pero en algunas horas de clase se encuentran ubicados con el alumnado de quinto. Los integrantes de dicho grupo se ajustan a las características<sup>3</sup> psico-evolutivas propias de su etapa, siempre teniendo en cuenta las diferencias interindividuales presentes en todo colectivo humano. Las características más notables del alumnado en esta etapa, que van a determinar de manera definitiva la intervención docente en el aula, son las siguientes:

- En primer lugar, respecto al desarrollo afectivo, esta etapa existe una buena relación alumno-maestro. También se empieza adquirir cierta independencia y autonomía en el trabajo y además van diferenciándose sus intereses necesidades y gustos personales
- En segundo lugar, lo que concierne al desarrollo psicomotor, se observan ciertos avances que hacen posible explorar las posibilidades motrices, psicomotrices, expresivas y lúdicas.

---

<sup>3</sup> Las características del grupo de alumnos de Educación Primaria han sido extraídas de la programación didáctica de tercer ciclo realizado por el CEIP. NTRA.SRA.ROSARIO. Para más información consultar la siguiente página web:  
<http://edu.jccm.es/cp/ntra.sra.rosario.porzuna/attachments/article/200/PROGRMACI%C3%93N%20DID%C3%81CTICA%203%C2%BA%20CICLO.pdf>

- En tercer lugar, el desarrollo social, aparecen las primeras diferencias entre el comportamiento social de niñas y niños, se reducen los grupos de amigos y también comienza a ser cada vez más autónomos.
- Por último, el desarrollo intelectual, en esta etapa los alumnos son capaces por ellos mismos de reflexionar acerca de su actividad. Asimismo comienzan el periodo del pensamiento abstracto y finalmente dominan el lenguaje verbal.

En conclusión, en esta etapa en la que los niños se encuentran en pleno auge de maduración, es importante un tratamiento adecuado para el posterior desarrollo de su personalidad.

### **3.4. SECUENCIACIÓN DE LOS OBJETIVOS**

En esta sección estableceremos los objetivos que pretendemos que nuestros estudiantes adquieran una vez finalizada la misma. Asimismo, estos objetivos nos sirven para marcar las metas donde queremos llegar y, además, nos permiten conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todos ellos guardan relación con contenidos propuestos y han de ajustarse a la realidad del grupo de alumnos que componen el aula.

Con el desarrollo de esta Unidad Didáctica se pretende contribuir, en mayor o menor medida, a la consecución de los siguientes objetivos. Tanto los objetivos de la etapa de Educación Primaria como los del área de Lengua castellana y literatura se encuentran recogidos en el Real Decreto 1513/2006, del 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Finalmente, se exponen los objetivos específicos de la UD “El cómic en la enseñanza de la literatura y su uso en el aula”.

#### **3.4.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños/as las capacidades que les permitan:

- b) “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad y creatividad en el aprendizaje”.
- e) “Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana”.

i)”Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”.

j)”Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales”.

### **3.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ÁREA**

La enseñanza de Lengua y Literatura en la etapa de Educación Primaria tiene como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1.-“Comprender y expresarse oralmente y por escrito de forma adecuada en los diferentes contextos de la actividad social y cultural”.

2.-“Hacer uso de los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir y hablar de forma adecuada, coherente y correcta, y para comprender textos orales y escritos”.

6.-“Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos propios del ámbito académico”.

7.-“Utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal, y aproximarse a obras relevantes de la tradición literaria para desarrollar hábitos de lectura”.

8.-“Comprender textos literarios de géneros diversos adecuados en cuanto a temática y complejidad e iniciarse en los conocimientos de las convenciones específicas del lenguaje literario”.

### **3.4.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

A partir de los objetivos generales de etapa y específicos de área, se elaboran una serie de objetivos didácticos, con el fin de permitir al alumnado que desarrolle las capacidades básicas para adquirir el conocimiento, de manera que puedan llevarlo a la práctica.

1. Conocer e identificar la estructura básica del cómic.
2. Conocer los principales rasgos de la historia del cómic.

3. Acercar a los alumnos al conocimiento de las características principales de dicho género.
4. Despertar el interés del alumnado por la literatura y por la lectura por medio del cómic.
5. Generar sus propias historias.
6. Fomentar el interés por la lectura a partir de los cómics.
7. Analizar los distintos elementos que componen el lenguaje del cómic.
8. Adquirir técnicas de trabajo individual y en equipo.
9. Desarrollar la creatividad y la imaginación por medio de sus propias producciones.
10. Valorar los trabajos realizados por los demás compañeros.

### 3.5. CONTENIDOS

El contenido de enseñanza según el Real decreto 126/2014, de 28 de febrero, puede definirse como el “conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias”.

#### Los cinco grandes bloques de contenidos para nuestra área son:

- Bloque 1: Escuchar, hablar y conversar
- Bloque 2: Leer y escribir
- Bloque 3: Educación Literaria
- Bloque 4: Conocimiento de la lengua

#### Los contenidos a desarrollar en este 3º ciclo son los siguientes:

Para la planificación de los contenidos de esta unidad didáctica se han tenido en cuenta los contenidos para tercer ciclo recogidos en el REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Se hace especial hincapié a los bloques 2 “leer y escribir” y 3 “educación literaria”. No obstante, los contenidos que se trabajan son los siguientes:

- Características básicas del cómic.
- Identificación de los elementos que constituyen el lenguaje visual, verbal y signos convencionales.
- Respeto de las normas ortográficas y gramaticales.
- Comprensión de las distintas nociones del tiempo.
- Identificación y representación de los diferentes estados de ánimo.
- Elaboración de un cómic.
- Estimación del cómic como fuente de aprendizaje, comunicación y diversión.
- Actitud de respeto hacia los trabajos realizados por otros compañeros.
- Participación activa del grupo de alumnos.

### 3.6. CONTRIBUCIÓN DEL CÓMIC A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Como establece el Real Decreto 1513/2006 la integración de las competencias básicas al currículo permite poner la entonación en aquellos aprendizajes imprescindibles. Dicha incorporación tiene varias finalidades; entre ellas, integrar los diferentes aprendizajes, permitir a los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con diferentes tipos de contenidos y utilizarlos cuando les sea necesario en diversas situaciones y contextos y, por último, orientar la enseñanza. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un alumno al finalizar la enseñanza obligatoria para lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente. El concepto de competencia incluye tanto los conocimientos teóricos como las habilidades o conocimientos prácticos y las actitudes.

A través de la realización de las actividades que se proponen con este género se trabajan de manera directa las siguientes competencias:

- **Competencia en comunicación lingüística.** Es obvio que esta competencia se vea reflejada porque es el área principal que se desarrolla en esta propuesta de trabajo y cuyo objetivo elemental es que adquieran contenidos propios de la asignatura por medio del cómic, permitiendo a los estudiantes conocer otros géneros literarios. Además, se trabaja mediante las exposiciones de sus propias producciones, de esta forma aprenden a expresarse correctamente.

- **Competencia en aprender a aprender.** Esta competencia se manifiesta, ya que en las actividades propuestas, el alumno tiene que ser crítico con sus propias producciones.
- **Competencia artística y cultural.** Esta competencia se ve reflejada a través de la creación de historias y personajes que los niños deben elaborar.
- **Autonomía e iniciativa personal.** Dicha competencia se trabaja a partir de la producción y participación en actividades, los alumnos serán capaces de aprender a dirigir su propio aprendizaje de manera autónoma, de esta forma ellos mismos deberán ser responsables de sus propias tareas, intentando resolver los posibles inconvenientes que surjan durante el desarrollo de dichas actividades.
- **Competencia social y ciudadana.** Esta competencia se desarrollará a partir de la valoración de los trabajos realizados por sí mismos y los del resto de sus compañeros, además de los trabajos realizados en grupo. Además se creará una atmosfera favorable que permita al alumnado expresarse con total libertad y al mismo tiempo que entiende y respeta los diferentes puntos de vista del resto del grupo.

### 3.7. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

En este apartado se llevará a cabo la planificación de las sesiones que vamos a realizar a lo largo de esta unidad. Para ello, en cada una de las sesiones, trabajaremos diferentes aspectos teóricos que he mencionado en apartados anteriores. Cada una de dichas sesiones estará dividida en dos partes: En la primera parte se realizarán las explicaciones teóricas relacionadas con las actividades que se proponen y en una segunda parte se realizarán dichas actividades, con el fin de afianzar los conocimientos y de crear un ambiente de trabajo positivo. A partir de estas actividades se pretende que conozcan algunas obras literarias canónicas y de importancia (*Platero y yo* y *El Quijote*) y también algunos clásicos del mundo del cómic (*Zipi y Zape* y *Mortadelo y Filemón*). Además con la realización de dichas actividades los discentes desarrollarán las 4 habilidades lingüísticas. La habilidad de hablar se adquiere por medio de las decisiones grupales, participación en clase y presentación del trabajo, la habilidad de escuchar a través de las presentaciones del resto de trabajos, la habilidad de leer se desarrolla mediante la lectura de las actividades propuestas y por último la habilidad de escribir por medio de sus propias creaciones.

Por otro lado, en la siguiente tabla se plasman los aspectos teóricos que se van a abordar en cada una de las sesiones que se llevarán a cabo a lo largo de esta propuesta.

| SESIÓN   | TEORÍA/ACTIVIDADES                                                                                                           |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SESIÓN 1 | <b>PRE-ACTIVIDAD :</b> Cuestionario inicial<br><b>RECORRIDO HISTÓRICO:</b> Qué es el cómic y antecedentes.                   |
| SESIÓN 2 | <b>CARACTERÍSTICAS:</b><br><b>LENGUAJE VISUAL:</b> Viñeta y encuadre o planos de visión.                                     |
| SESIÓN 3 | <b>LENGUAJE VISUAL:</b> Ángulos                                                                                              |
| SESIÓN 4 | <b>LENGUAJE VISUAL:</b> Formatos, color, bocadillo, cartela y cartucho.                                                      |
| SESIÓN 5 | <b>LENGUAJE VERBAL:</b> Onomatopeyas y tipo de letra.<br><b>SIGNOS CONVENCIONALES:</b> Metáfora visual                       |
| SESIÓN 6 | <b>SIGNOS CONVENCIONALES:</b> Figuras o líneas cinéticas y signos de apoyo.<br><b>Pasos para la construcción de un cómic</b> |
| SESIÓN 7 | <b>ELABORACIÓN DE UN CÓMIC</b>                                                                                               |
| SESIÓN 8 | <b>Exposiciones de los cómics elaborados</b>                                                                                 |

Tabla 1: Planificación teórica de las sesiones

A continuación se va a desarrollar las actividades<sup>4</sup> que se van a realizar en cada una de las sesiones:

### PRIMERA SESIÓN

En esta primera sesión comenzaremos con un cuestionario inicial para saber qué conocen nuestros alumnos acerca de los cómics. Es importante, cuando trabajamos nuevos contenidos, conocer las concepciones e ideas previas de los estudiantes sobre el tema y a partir de ahí preparar el material acorde al nivel y necesidades de los mismos. El cuestionario inicial se puede consultar en el *anexo I* de esta memoria.

Una vez realizado dicho test nos adentramos a la parte teórica de la primera sesión. Esta sesión será introductoria, de este modo se trabajará qué es el cómic y un breve recorrido histórico. Para ello empezamos captando la atención del grupo preguntando qué es un cómic. Muchos de ellos, en alguna ocasión, habrán leído alguno de ellos, por lo que no es un tema totalmente desconocido. Para ello, por parejas deberán elaborar una sencilla

<sup>4</sup> Las fotografías utilizadas en la elaboración de las actividades en las distintas sesiones han sido extraídas del google.

definición de cómic. A continuación, el docente les leerá diferentes definiciones propuestas por diversos autores para comprobar si su definición es correcta. Entre las definiciones que anteriormente he expuesto en el marco teórico se leerán las siguientes: Román Gurben: el cómic es una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas (imágenes), en los cuales puedan integrarse elementos de escritura fonética”

Real Academia Española de la Lengua: “Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”

Una vez constituida la definición de cómic pasamos a explicar de manera general la historia del cómic.

## SEGUNDA SESIÓN

En esta sesión empezaremos a trabajar el lenguaje visual, en concreto la viñeta y el encuadre. Para ello, iniciaremos la clase con su correspondiente definición de lo que es la viñeta y el encuadre, y después lo pondremos en práctica mediante una serie de actividades.

Comenzaremos hablándoles sobre la viñeta definiéndola como aquella que nos permite a través de ella crear la historia. Hay que aclararle desde el primer momento que la viñeta representa cada uno de los cuadros en los que se divide la historia, es decir, es la representación del dibujo. También que dentro de la viñeta podemos encontrar muchos elementos como son los personajes, el propio texto, la decoración, etc.

Una vez establecida la definición de viñeta, continuamos explicándole qué es el encuadre. Éste consiste en la limitación del espacio real donde se lleva a cabo la acción. Para ello, le diremos que vamos a distinguir una serie de encuadres en función de donde ocurra la acción. No obstante le explicaremos los seis tipos de planos<sup>5</sup>

A continuación le presentamos las actividades a realizar en esta sesión. Estas actividades se encuentran en el *anexo II*.

## TERCERA SESIÓN

En esta sesión iniciaremos la clase haciendo un repaso de los planos<sup>6</sup>. Una vez realizado pasaremos hablarle de los ángulos de visión, entendidos como el lugar desde el cual se observa la acción.

---

<sup>5</sup> Para ver los planos ver la página 12 de esta propuesta.

<sup>6</sup> Para ver los ángulos de visión consultar la página 12 de este trabajo

Las actividades de esta sesión se encuentran ubicadas en el *anexo III* de esta propuesta.

#### CUARTA SESIÓN

En la cuarta sesión se terminará de explicar todo lo que concierne al lenguaje visual. Comentaremos que el formato es el modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser de diferentes maneras: rectangular, circular, etc.

Una vez finalizado el lenguaje visual, iniciaremos el lenguaje verbal. Asimismo explicaremos que el bocadillo es la parte donde se sitúa el texto que dice el personaje. Además se les nombrará las partes principales del mismo: el globo o parte superior y el rabillo o delta. También le diremos que dependiendo la forma que tenga el globo indica situaciones distintas.

Después se introducirá lo que es la cartela y el cartucho. En primer lugar se le dirá que la cartela es la voz del narrador, suele ubicarse en la parte superior y suele tener forma rectangular y, después definiremos el cartucho como un tipo de cartela que se utiliza de unión entre dos viñetas consecutivas.

Las actividades se hallan en el *anexo IV* de esta propuesta.

#### QUINTA SESIÓN

En esta clase terminaremos el lenguaje verbal con las onomatopeyas y el tipo de letra. Le explicaremos que las onomatopeyas son la imitación de sonidos o ruidos de la realidad, y estos pueden situarse tanto dentro como fuera del globo.

Ahora pasaremos hablarle sobre el tipo de letra. Se le hará una breve explicación sobre el tipo de letra más usado, también que dependiendo de las características del propio y personaje y del tono de voz se usan letras más grandes o más pequeñas.

A continuación abordaremos un punto del último aspecto a trabajar. Dentro de los signos convencionales trabajaremos la metáfora visual, figuras cinéticas y signos de apoyo. En esta sesión trabajaremos sólo la metáfora visual, definiéndola como aquella que se utiliza para expresar una idea a través de una imagen.

Las actividades elaboradas para la quinta sesión se pueden localizar en el *anexo V* de esta propuesta.

#### SEXTA SESIÓN

En esta penúltima sesión trabajaremos las figuras o líneas cinéticas y los signos convencionales. Las figuras o líneas cinéticas son aquellas que se usan para dar

sensación de movimiento, para ello utiliza líneas rectas o comillas. Por medio de estas líneas consigue aportar la movilidad y la acción a la viñeta. En cuanto a los signos de apoyo les diremos que sirven para enriquecer la expresión de los personajes. Los más utilizados son los signos de interrogación y exclamación.

Finalmente en esta sesión se explicaran los pasos<sup>7</sup> a seguir para la elaboración de un cómic:

1.- Buscar la idea principal y crear el argumento que se elaborará a lo largo del cómic.

2.- Identificar el número de viñetas que van a integrar el cómic.

3.- Seleccionar los momentos más representativos y comenzar a elaborar el guión.

4.- Dibujar los personajes que van a intervenir con sus ropas y complementos.

5.- Pensar qué es lo que va hablar el narrador.

6.- Introducir de manera progresiva los elementos que componen el cómic: planos, ángulos, formatos, bocadillos, onomatopeyas, metáforas visuales, figuras cinéticas, signos de apoyo.

7.- Una vez realizado añadir el elemento que juega un papel fundamental en el cómic: el color.

### SÉPTIMA SESIÓN

Esta sesión se dedicará para la elaboración de un cómic. Para ello repasaremos los pasos necesarios para su producción. Esta actividad se hará por parejas y en la próxima sesión deberán de contar el cómic al resto de compañeros

### OCTAVA SESIÓN

Finalmente en esta sesión se realizaran las exposiciones de todos los grupos. El resto de compañeros al final de cada exposición deberán valorar el trabajo que sus compañeros han realizado de forma argumentada y atendiendo a los contenidos aprendidos en dicha unidad. Una vez finalizadas las exposiciones se da fin a esta propuesta de trabajo.

## 3.8. RECURSOS

En la realización de esta unidad vamos a necesitar una serie de espacios, recursos humanos y materiales para poder llevar a la práctica la misma. Para ello disponemos:

---

<sup>7</sup> Algunos pasos han sido extraídos de Aragonés Prados, J. (1995): *Aprender a narrar*.

**Espacios:** Los espacios que utilizaremos serán tanto el aula como la biblioteca de la que disponemos.

**Recursos humanos:** El docente y los propios alumnos.

**Recursos materiales:** Los materiales que vamos a usar son cómics viejos para recortar, papel continuo, cartulina, tijeras, colores, rotuladores, temperas.

### 3.9. CRONOGRAMA

La Unidad Didáctica constará de 8 sesiones en total, repartidas en 8 horas. Cada semana tendrá 1 hora dedicada a esta unidad, por tanto la duración de la unidad didáctica será de 8 semanas. Desde el 2 de abril de 2014, hasta el 28 de mayo de 2014.

A continuación se exponen el horario señalando el día y hora para la realización de esta propuesta y también los calendarios de abril y mayo de este año, enfatizando en ellos los días en los que tendrán lugar las sesiones.

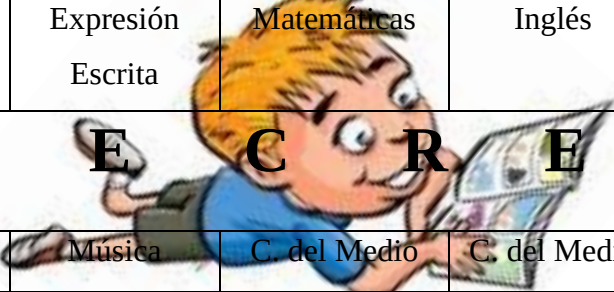
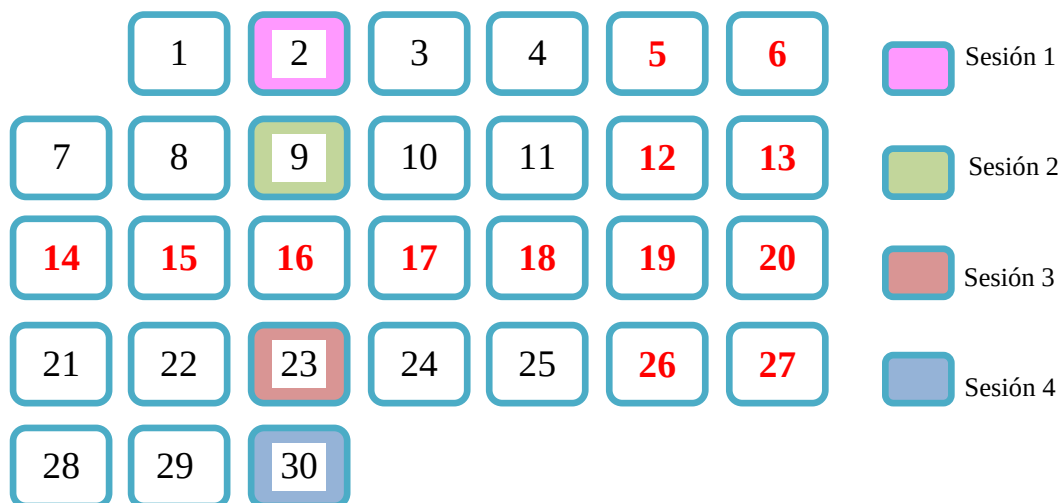
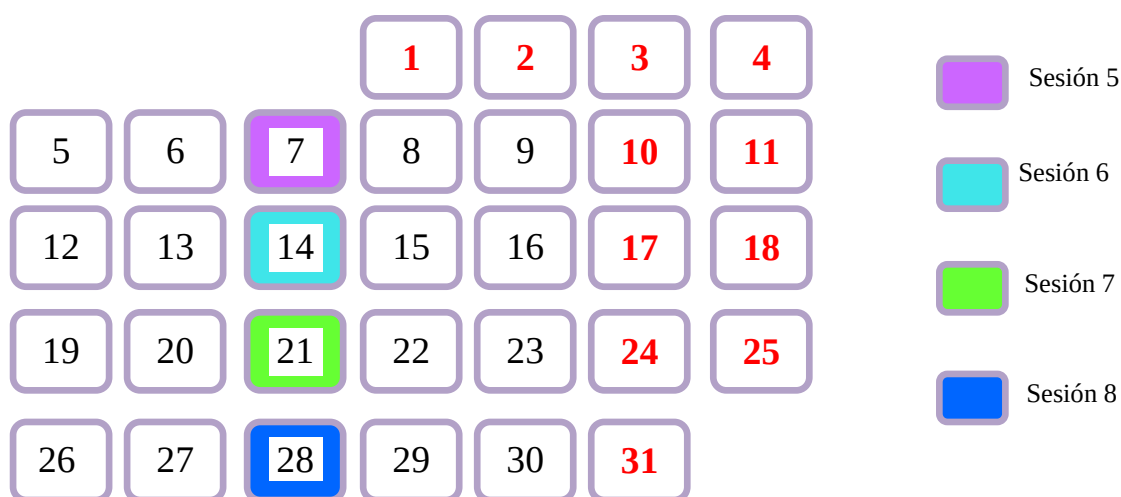
|               | LUNES                                                                                               | MARTES            | MIÉRCOLES    | JUEVES       | VIERNES     |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------|--------------|-------------|
| 9.00 – 9.50   | E. Física                                                                                           | Matemáticas       | Lectura      | Lectura      | Matemáticas |
| 9.50 – 10.40  | Inglés                                                                                              | Lectura           | Lengua       | Matemáticas  | Lengua      |
| 10.40 – 11.30 | C. del Medio                                                                                        | Expresión Escrita | Matemáticas  | Inglés       | Ciudadanía  |
| 11.30 – 12.00 | <br>R E C E R O |                   |              |              |             |
| 12.00 – 13.00 | Matemáticas                                                                                         | Música            | C. del Medio | C. del Medio | Inglés      |
| 13.00 – 14.00 | Lectura                                                                                             | Religión          | E. Física    | Religión     | Plástica    |

Tabla 2: Horario escolar de 5º de Educación Primaria

**ABRIL 2014**



**MAYO 2014**



### **3.10. METODOLOGÍA**

Para Núñez (2002) la metodología constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan la acción didáctica en el aula. En este ciclo, el ya ha presentado contactos previos con el cómic, ya que en los libros de texto, desde los primeros niveles de primaria, suele aparecer una pequeña sección dedicada al cómic. A nivel de contenidos, sí que representa el primer contacto con los estudiantes, ya que en la sección destinada al cómic no explica detalladamente cada uno de los componentes del mismo, sino que la información suele ser breve y sin entrar en detalle o en aspectos importantes.

Como requisito indispensable en la práctica de nuevos contenidos se encuentra la adecuación de éstos al nivel de desarrollo del alumnado y de sus conocimientos previos. Es decir, se deben tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje. Asimismo, resulta evidente afirmar que se ha llevado a cabo una metodología activa y participativa, partiendo de las motivaciones e intereses del alumno/a y promoviendo la cooperación entre los mismos. Para ello comenzamos con una fase previa: aproximación. Se trata de una pre-actividad en la que se pretende conocer los conocimientos e ideas previas que el alumnado tiene respecto a lo que se pretende desarrollar en la unidad. Además se plantean actividades motivadoras, dinámicas y participativas que permitan despertar el interés del alumnado. Dichas actividades permiten que los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje favoreciendo de esta manera que ellos mismos construyan sus conocimientos y que éstos le puedan ser útiles para resolver numerosas situaciones.

Como estilos de enseñanza se utilizará la asignación de tareas y el descubrimiento guiado. La asignación de tareas la usaremos a lo largo de las actividades grupales, de esta manera cada alumno desempeñara un papel dentro de dicho grupo, adoptando de esta manera responsabilidades y tomando decisiones grupales. En la asignación, el docente es el que propone las tareas que realizará el alumnado en cada una de las sesiones, de esta manera los alumnos desarrollaran las tareas tal y como se les indica. Respecto al descubrimiento guiado lo emplearemos durante toda la unidad ya que pretendemos que los alumnos experimenten, que sean capaces por sí mismos de buscar las soluciones más apropiadas aunque el profesor serviría como guía durante todo el proceso creando un clima adecuado. Su presencia será solo para ayudar o clarificar aquellos aspectos que no se entiendan y aportar todas aquellas herramientas necesarias para que logren los conocimientos propuestos.

Por último, los agrupamientos serán variados dependiendo de las actividades. Por lo tanto habrá actividades individuales, en pequeño grupo y gran grupo. Con las actividades grupales se pretende fomentar la socialización.

### 3.11. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la planificación de los criterios de evaluación se ha tenido en cuenta los criterios de evaluación para tercer ciclo del área de Lengua castellana y literatura recogidos en el REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre.

Los instrumentos para llevar a cabo la evaluación de esta unidad didáctica serán a través de la observación, ya que al ser un grupo reducido es fácil ver cómo trabaja cada uno de los alumnos y, también, registrando el trabajo por medio de dos escalas de valores que por un lado medirán el trabajo realizado a lo largo de esta propuesta que será el 80% de la nota y, por otra parte, la participación que será la puntuación restante.

Para llevar a cabo la evaluación del trabajo realizado se tendrá en cuenta la siguiente tabla de valores en virtud de los siguientes criterios:

|                                                                                | S. 10 | CS. 7 | AV. 5 | CN. 3 | N. 0 |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|-------|-------|------|
| <b>Identifica e interpreta un cómic.</b>                                       |       |       |       |       |      |
| <b>Identifica los elementos característicos del cómic:</b>                     |       |       |       |       |      |
| <b>Ordena las viñetas en un orden de tiempo.</b>                               |       |       |       |       |      |
| <b>Escribe textos adecuados gramatical y ortográficamente.</b>                 |       |       |       |       |      |
| <b>Trabaja individual y colaborativamente para la creación de historietas.</b> |       |       |       |       |      |
| <b>Realiza sus propias creaciones.</b>                                         |       |       |       |       |      |

Tabla 3: Criterios de evaluación

Para llevar a cabo la evaluación de la participación se tendrá en cuenta los siguientes ítems:

|                                                              | S. 10 | CS. 7 | AV. 5 | CN. 3 | N. 0 |
|--------------------------------------------------------------|-------|-------|-------|-------|------|
| <b>Pregunta y se implica en clase.</b>                       |       |       |       |       |      |
| <b>Asiste regularmente a clase.</b>                          |       |       |       |       |      |
| <b>Respeto el turno de palabra.</b>                          |       |       |       |       |      |
| <b>Aporta los materiales necesarios para cada actividad.</b> |       |       |       |       |      |
| <b>Sigue las indicaciones del profesor.</b>                  |       |       |       |       |      |

Tabla 4: Criterios de evaluación para la participación

#### **4. CONCLUSIONES**

Debido a la importancia que la imagen ha ido adquiriendo en nuestra sociedad en los últimos años, este Trabajo Fin de Grado se ha marcado como objetivo principal reivindicar la importancia del cómic en primaria como género literario que permite fomentar los hábitos lectores y otros contenidos propios de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Para ello se ha planteado desarrollar una serie de sesiones donde se proponen actividades en las que se encuentran incorporados los componentes característicos del comic y, además, se introducen importantes obras literarias, de esta manera conseguimos que los estudiantes aprendan contenidos literarios de una manera sencilla y divertida.

Una vez finalizada dicha propuesta de trabajo podemos decir que el uso del cómic en el aula puede resultar un recurso muy potente, aunque todavía poco explotado, que apenas se conoce en su totalidad. Pero sí que es cierto que en el ámbito educativo, podría ser una herramienta muy útil para trabajar diversos contenidos de las distintas materias como por ejemplo creatividad, incitación a la lectura, así como para introducir al alumnado gran parte del patrimonio cultural y artístico a su disposición.

En cuanto a lo que concierne el ámbito escolar, en concreto al área de Lengua Castellana y Literatura, pensamos que aunque el cómic no sea uno de los recursos básicos que se utilicen en la asignatura, hemos llegado a la conclusión de que sería una buena elección incluirlo en la programación de algunos contenidos de esta materia, ya que de este modo se cambiaría la forma habitual de impartir dicha asignatura y, al mismo tiempo, provocar en el alumnado un sentimiento de motivación diferente hacia la materia de Lengua y Literatura. Como hemos mencionado anteriormente la imagen ocupa un lugar preferente en nuestra sociedad, de esta manera sería relevante estudiar con mayor profundidad el impacto que puede tener éste en el aprendizaje y explotarlo a fondo para obtener su máximo rendimiento y, de esta manera, aportar nuevas herramientas para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje con éxito. Además, otro pilar fundamental en todo el proceso es el papel que juega el docente. Por esta razón es esencial que el docente esté en continua formación, actualizando sus conocimientos y utilizando variados recursos que potencien el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, con esta propuesta se pretende fomentar el uso del cómic como recurso didáctico en el aula. Además es importante que el docente aproveche todos

aquellos recursos que resulten motivadores para el alumnado consiguiendo de esta forma la adquisición de los conocimientos propuestos. No obstante, el alumnado desempeña un papel esencial cuando incorporamos nuevas herramientas al aula, ya que depende de ellos que se utilicen o no. Por este motivo, es imprescindible que el docente adapte a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los discentes para que el proceso de adquisición de nuevos conocimientos se alcance.

Por otro lado, queremos decir que este género tiene enormes posibilidades didácticas ya que es un medio muy atractivo para el alumnado de todas las edades, ya que resulta fácil su comprensión por medio de imágenes. Además, el cómic incluye dos elementos importantes que atraen a nuestros estudiantes: el humor y lo lúdico, factores imprescindibles para garantizar un aprendizaje significativo. Es imprescindible hacer una llamada de atención a todos los docentes, ya que el cómic es un material auténtico, que puede tener importantes repercusiones en el proceso de enseñanza – aprendizaje y además lleva intrínsecas herramientas tales como la creatividad y la imaginación.

Ahora bien, a través de esta propuesta didáctica se han ido introduciendo paulatinamente obras literarias que para ellos no son totalmente desconocidas, no para estudiarlas en profundidad, pero sí para que comprendan la importancia de éstas en el mundo literario y experimenten que estos contenidos literarios pueden ser trabajados de una manera más divertida, modificando de esta forma la concepción negativa del alumnado que al principio de este trabajo se mencionaba y adoptando de esta manera una actitud positiva hacia la misma.

Caber decir, por último, que con esta propuesta de trabajo se pretende aportar un granito de arena a la investigación de nuevas propuestas para una mejor adquisición del aprendizaje y, aunque no contribuye con nuevas teorías, sí presenta de forma práctica los beneficios que éste puede aportar en el ámbito escolar y en concreto a nuestros estudiantes. Como ya sabemos, mantener la atención de los estudiantes en el aula es una tarea complicada, por este motivo es necesario buscar alternativas. De esta manera el cómic se presenta como una de las mejores alternativas para captar la atención de los alumnos.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo, J. (1981): *Para hacer historietas*, Madrid: Ed. Popular.

Aguaded, J.I. y Matínez-Salanova, E. (1998): *Medios, recursos y tecnología didáctica para la Formación Profesional Ocupacional*. Huelva: Facep.

Barbieri, D. (1993): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Ed. Paidós.

Barquilla Ruíz, L. (2011). “El cómic en Primaria”. *Reflexiones y experiencias innovadoras en el aula*. (29), pp. 1-12.

Barrero, M. (2002) “Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula”. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*. Jerez de la Frontera (Cádiz), pp. 1- 12.

Basanta, A. (1993): “En busca del lector”, en *Infancia y Sociedad: El libro y la lectura*, nº21-22, pp. 107-119.

Baur, E. (1978): *La historieta como experiencia didáctica*. México: Ed. Nueva imagen.

Blanco Chamorro, I. (2012): “El álbum ilustrado como recurso para un proyecto de animación a la lectura”. Una propuesta en contexto, pp. 1-41.

Brines Gandía, J. (2012): “La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE”. *Revista Foro de Profesores de E/LE* (8), pp. 1-8.

Calero López de Alaya, J.L. y Muñoz Olivares (1987). “Utilización didáctica del cómic en el área de la lengua”. En *Innovación en la enseñanza de la lengua y la literatura*. Centro de publicaciones. Ministerios de Educación y Ciencia, pp. 107-138.

Coma, J. (1982): *Historia de los cómics*. Barcelona: Edit. Toutarín.

Fernández, M. y Díaz, O. (1990). *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra.

García Martínez, I. (2013): *El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera*, pp. 1-89.

Gurben, R. (1972): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ed. Península.

Gurbern, R. (1974): *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Lumen

El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria. Natalia Jiménez Urbano  
Una propuesta didáctica.

Gutiérrez Párraga, T. (2006): “El cómic en los adolescentes. Estudio y practica en el aula. Una propuesta de evaluación”. *Arte, Individuo y Sociedad* (18), pp. 29-56.

Guzmán López, M. (2011). “El cómic como recurso didáctico”. *Pedagogía magna* (10), pp. 122-131.

Jiménez García, M. (2013): *Los roles de género a través del análisis de imagen*, pp. 1-120.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

Lorente Rebollo, T. (1990). “El lenguaje del cómic”. *Didáctica. Lengua y Literatura* (2), pp. 141-160.

Martín, M. (1987): *Semiología de la imagen y la pedagogía*. Madrid: Narcea.

Martín-Toledano, J. (2013): “El cómic en Educación Primaria”. URL <http://www.slideshare.net/JessVidalMartnToledano/el-cmic-en-primaria> (Accedido 20/10/2013)

McCloud (2005): *Entender el cómic, el arte invisible*. Bilbao: Ed. Astiberri.

Miravalles Rodríguez, L. (1999). “La utilización del cómic en la enseñanza”. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (13), pp. 171 – 174.

Pérez, A. (2010): “El cómic como proyecto de aprendizaje”. URL <http://alumbraaqui.blogspot.com.es/2010/12/el-comic-como-proyecto-de-aprendizaje.html> (Accedido 08/12/2010).

Prado Aragonés, J. (1995). “Aprender a narrar con el cómic”. *Revista científica Iberoamericana de comunicación y educación* (5), pp. 73-79

Quintana Del Castillo, I. (2007). *El extrañamiento en la enseñanza de la literatura*. Maestría en Literatura Hispanoamericana. Universidad de Sonora.

RD 1513/2006, 7 de diciembre.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.<sup>a</sup> ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establecen el currículo básico de la Educación Primaria.

El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria.  
Una propuesta didáctica.

Natalia Jiménez Urbano

Rengifo López, G. y Marulanda, G (2007). *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de Grado Sexto del Colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de DosQuebradas*. pp. 1-139

Rodríguez Diéguez, J.L. (1988). “El cómic y su utilización didáctica”. *Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rollan Méndez, M. y Sastre Zaezuelo, E. (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Instituto de ciencias de la Educación, Universidad de Valladolid.

Rovira Collado, J. (2013): “El cómic desde la Didáctica de la Lengua y la Literatura”. URL <http://aplicacionesdidacticascomicua.blogspot.com.es/2013/01/el-comic-desde-la-didactica-de-la.html> (Consultado, 31/01/2013).

San José Aguilar, C. (2011): “Guía de explotación didáctica (El cómic)”. URL <http://es.scribd.com/doc/46530874/GUIA-EXPLOTACION-DIDACTICA-CristinaSanJose> (Consultado 09/01/2011).

Segovia Aguilar, B. (2012). “La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria”. *Revista Complutense de Educación* (23), pp. 375-399.

Tejerino Lobo, I. (2008): “Un modelo de análisis del álbum”. *Siete ratones ciegos*. Ed Joung.

## 6. ANEXOS

### ANEXO I

#### CUESTIONARIO INICIAL SOBRE EL CÓMIC

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b>NOMBRE:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>APELLIDOS:</b> |
| <b>EDAD:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>CURSO:</b>     |
| <b>OBJETIVO:</b> Recolectar información acerca de vuestros conocimientos sobre el mundo del cómic.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                   |
| <p>1.- ¿Qué es un cómic?</p> <p>2.- ¿Sabrías reconocer cuál de las siguientes fotografías es un cómic? Rodea la respuesta correcta.</p> <div><p>a)</p></div> <div><p>b)</p></div> <div><p>c)</p></div> |                   |

**9.- ¿Cómo te gusta más leer un cómic por medio de internet o de forma tradicional?**

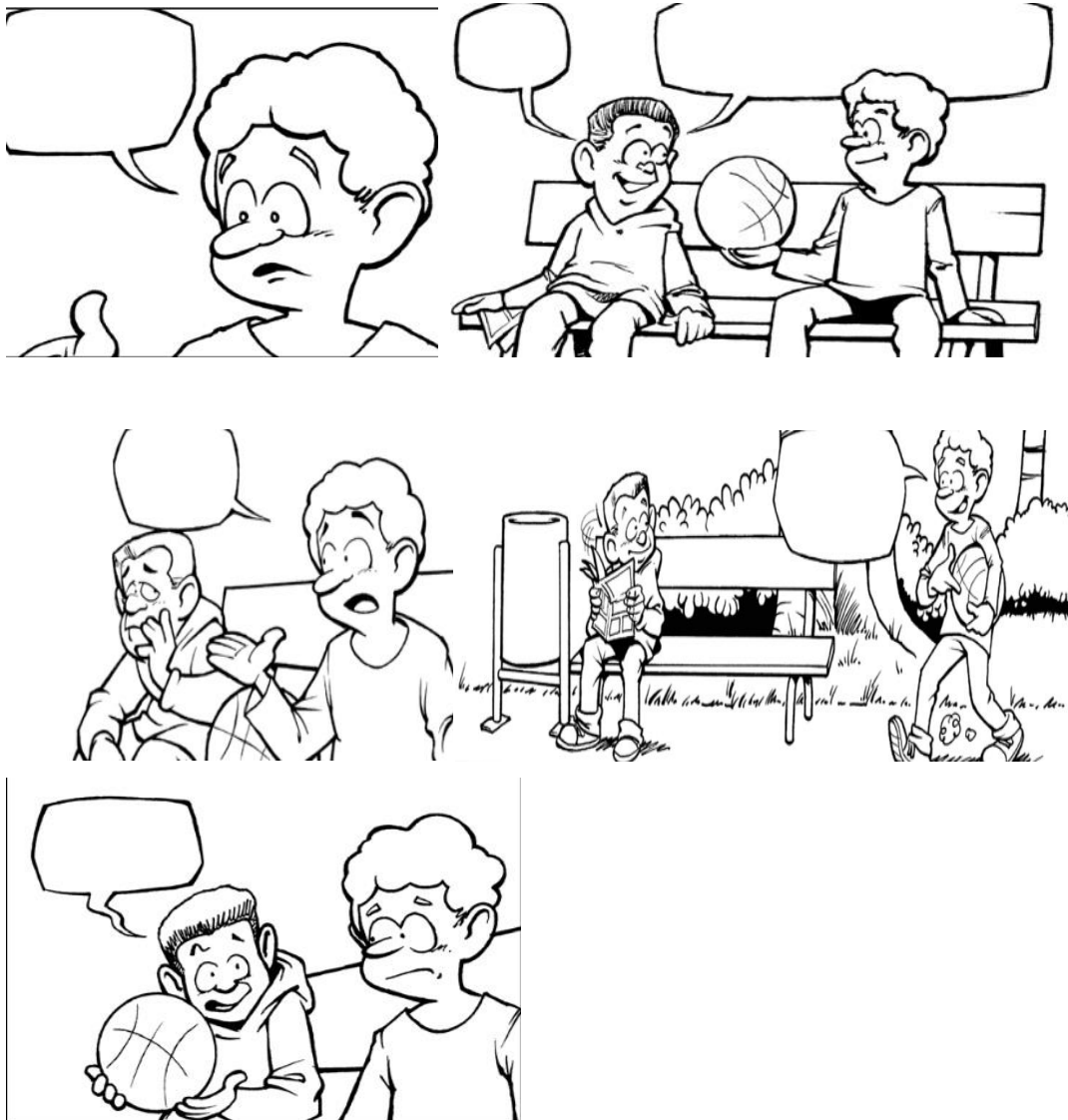
**10.- ¿Cuál es el último cómic que has leído? ¿Qué es lo que más te gusta de él?**

**11.- Argumenta en pocas líneas si consideras o no apropiado utilizar el cómic como recurso para aprender.**

## ANEXO II

### Actividades propuestas para la sesión 2

**1.- Observa las siguientes viñetas<sup>8</sup>, ordénalas y explica lo que sucede en cada una de ellas. Después añade alguna más y termina de contar la historia.**



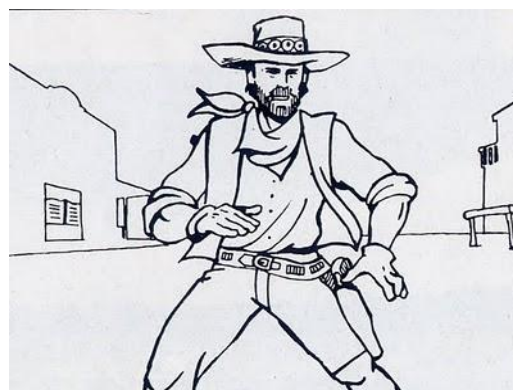
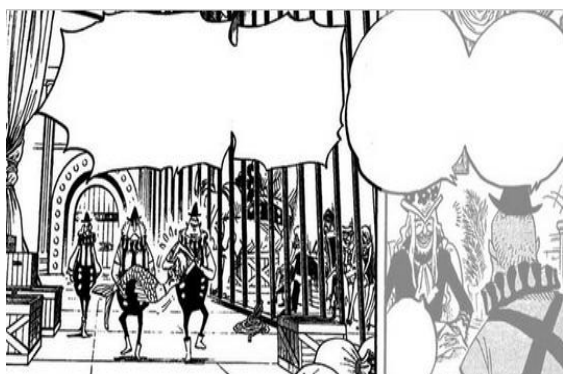
<sup>8</sup> Viñetas obtenidas de educo “Aventuras en el parque”

**2.- Une con flechas cada plano con su definición correcta**

|                                   |                                                                         |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gran Plano General (G.P.G)</b> | Los personajes se encuentran dentro del ambiente que les rodea.         |
| <b>Plano General (P.G)</b>        | Acercamiento de una parte de la figura u objeto que se quiere resaltar. |
| <b>Plano Americano (P.A)</b>      | Muestra a la figura desde la cabeza hasta los hombros.                  |
| <b>Plano Medio (P.M)</b>          | Ilustra al personaje de manera completa y parte del contexto.           |
| <b>Primer Plano (P.P)</b>         | Resalta al personaje desde la cintura hasta la cabeza.                  |
| <b>Plano Detalle (P.D)</b>        | Aparece la figura desde las rodillas hasta el final de la cabeza.       |

**3.- Escribe en el cuadro de debajo de cada uno de las fotografías el tipo de plano utilizado en cada caso.**





### ANEXO III

#### Actividades propuestas para la sesión 3

**1.- Busca en diferentes cómics tipos de ángulos, clasifícalos e identifica el nombre de cada uno.**

**2.-Identifica y define los ángulos que se presentan en las siguientes fotografías**

a) Nombre:



---

---

---

---

---

b) Nombre:



---

---

---

---

---

c) Nombre:



---

---

---

---

---

- MEDIO
- CONTRAPICADO
- NADIR
- ABERRANTE
- INVERTIDO
- CENITAL
- PICADO

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | P | R | M | E | V | O | D | I | T | R | E | V | N | I |
| J | C | I | D | Ñ | F | C | H | N | Z | B | I | H | U | T |
| N | N | D | C | O | N | T | R | A | P | I | C | A | D | O |
| R | L | A | K | A | G | S | J | B | Z | V | E | F | C | S |
| A | B | N | J | I | D | R | K | M | S | R | N | Z | B | M |
| S | A | G | R | U | H | O | I | D | E | M | I | X | K | Z |
| M | F | H | P | T | Q | E | B | V | W | K | T | L | O | L |
| C | Z | O | N | I | Z | S | L | F | N | L | A | V | X | V |
| A | B | E | R | R | A | N | T | E | A | D | L | C | U | J |



## ANEXO IV

### Actividades propuestas para la sesión 4

**1.- Cita al menos tres tipos de formatos. A continuación inventa un cómic de seis viñetas utilizando los formatos anteriormente nombrados.**

**2.- ¿Cómo se llama la parte en la que se escribe el texto que dice un personaje en un cómic? Nombra y explica las dos partes de las que consta.**

**3.- Dibuja y explica los diferentes tipos de bocadillos que nos podemos encontrar.**

**4.- Escribe verdadero o falso según corresponda. Las afirmaciones que resulten ser falsas, corrígelas.**

- |                                                                                      |                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 1. El formato es el modo de representar el encuadre en el papel.                     | <input type="checkbox"/> |
| 2. La cartela es un tipo de cartucho que se utiliza de unión entre dos viñetas.      | <input type="checkbox"/> |
| 3. El bocadillo sirve para escribir lo que dice el personaje y consta de dos partes. | <input type="checkbox"/> |
| 4. El cartucho corresponde a la voz del narrador.                                    | <input type="checkbox"/> |
| 5. La cartela se sitúa en la parte superior de la viñeta.                            | <input type="checkbox"/> |
| 6. El color es el elemento menos importante en la composición de las viñetas.        | <input type="checkbox"/> |

**5.- Señala en cada viñeta del cómic de Don Quijote de la Mancha los siguientes elementos atendiendo a:**

- Formatos: Color rosa
- Bocadillos
  - Globo o parte superior: Amarillo
  - Delta o rabito: Azul
- Cartela: Verde
- Cartucho: Naranja



## ANEXO V

### Actividades propuestas para la sesión 5

#### 1.- Rellena los huecos en blanco utilizando las palabras situadas dentro del cuadro de la parte superior.

| Situaciones | Onomatopeya | Imagen | Visual   | Letras | ruido   | personaje | fuera  |
|-------------|-------------|--------|----------|--------|---------|-----------|--------|
| metáfora    | imprenta    | sonido | pequeñas | dentro | grandes | globo     | letras |

La.....es la imitación de un.....o..... de la realidad.

Estas se pueden situar tanto..... como.....del.....

El tipo de letra más usado es el de.....

Cuando un.....habla en voz alta se utilizan ..... Si  
usa un tono de voz bajo serán.....

Uno de los signos convencionales que se utilizan es la.....

.....que sirven para expresar.....específicas por medio de la  
.....

#### 2.- Señala en cada una de las viñetas las onomatopeyas que aparecen y explica con tus palabras a que se deben.

a)



Explicación:

b)



Explicación:

c)



Explicación:

d)



Explicación:

e)



Explicación:

**3.- Dibuja las onomatopeyas correspondientes a los siguientes sonidos:**

1. Sonido del timbre
2. Durmiendo
3. Explosión
4. Sonido de un reloj
5. Golpe
6. Disparo de pistola
7. Romper algo

**4.- Inventa cuatro metáforas visuales.**

**5.- Esta actividad será para toda la clase. Se presenta el título y el argumento. Se trata de uno de los Capítulos de Juan Ramón Jiménez de su libro Platero y Yo. A continuación cada alumno desarrollará una viñeta. Para ello utilizaremos todos los elementos que llevamos estudiados hasta ahora (viñetas, planos, ángulos, tipo de letra, onomatopeyas...)**

La novia

El claro viento del mar sube por la cuesta roja, llega al prado del cabezo, ríe entre las tiernas florecillas blancas; después, se enreda por los pinetes sin limpiar y mece, hinchándolas como velas sutiles, las encendidas telarañas celestes, rosas, de oro... Toda la tarde es ya viento marino. Y el sol y el viento ¡dan un blando bienestar al corazón!

Platero me lleva, contento, ágil, dispuesto. Se dijera que no le peso. Subimos, como si fuésemos cuesta abajo, a la colina. A lo lejos, una cinta de mar, brillante, incolora, vibra, entre los últimos pinos, en un aspecto de paisaje isleño. En los prados verdes, allá abajo, saltan los asnos trabados de mata en mata.

Un estremecimiento sensual vaga por las cañadas. De pronto, Platero yergue las orejas, dilata las levantadas narices, replegándolas hasta los ojos y dejando ver las grandes habichuelas de sus dientes amarillos. Está respirando largamente, de los cuatro vientos, no sé qué honda esencia que debe transirle el corazón. Sí. Ahí tiene ya, en otra colina,

fina y gris sobre el cielo azul, a la amada. Y dobles rebuznos sonoros y largos desbaratan con su trompetería la hora luminosa y caen luego en gemelas cataratas.

He tenido que contrariar los instintos amables de mi pobre Platero. La bella novia del campo lo ve pasar, triste como él, con sus ojazos de azabache cargados de estampas... ¡Inútil pregón misterioso, que ruedas brutalmente, como un instinto hecho carne libre, por las margaritas!

Y Platero trota indócil, intentando a cada instante volverse, con un reproche en su refrenado trotecillo menudo:

—Parece mentira, parece mentira, parece mentira...

## ANEXO VI

### Actividades propuestas para la sesión 6

#### 1.- Define:

Figuras o líneas cinéticas

---

---

---

Signos de apoyo

---

---

---

#### 2.- Lee cada parte en la que está dividido el siguiente cómic y después contesta a las cuestiones que se hacen en cada apartado:

a)



#### CUESTIONES:

- ¿De qué trata el cómic completo?
- ¿Conoces a los personajes principales que aparecen? ¿Sabes cómo se llaman cada uno?

- ¿Cuántas viñetas lo componen?
- En la viñeta 3 y 6 ¿Por qué hay letras más grandes?
- En la viñeta 5 ¿Qué tipo de formato ha utilizado?

b)



## CUESTIONES

- ¿Qué planos aparecen?
- ¿Qué ángulos de visión utiliza en la viñeta cinco?
- Explica las distintas onomatopeyas que aparecen en la viñeta cuatro

c)



### CUESTIONES:

- ¿Qué tipos de bocadillo encuentras?
- En la viñeta seis, ¿cómo representa el autor el ruido que se produce al caer el barril sobre los personajes? ¿Cómo se llaman esos sonidos o ruidos?
- ¿Existe alguna cartela o cartucho?

d)



**CUESTIONES:**

- En esta parte del cómic, ¿aparece alguna metáfora visual?
- ¿Qué te ha parecido el cómic?
- ¿Habías leído alguna vez algún comic suyo?

PASOS PREVIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CÓMIC

**3.- Inventa el personaje/s principal y secundarios, además añade sus ropas y complementos.**

**4.- Haz un resumen de lo que quieres que ocurra en el cómic.**

**5.- Identifica el tipo de planos, ángulos, formatos que vas a utilizar para la construcción del cómic.**

**6.- Selecciona el tipo de material que vas utilizar para su realización.**