



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

PROPUESTA DIDÁCTICA: EL CÓMIC EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Alumno/a: María Coronado Frat

Tutor/a: Prof. Carmen Conti Jiménez
Dpto.: Filología Española

Mayo, 2021

RESUMEN

En este trabajo de fin de grado (TFG), se replantea la introducción del cómic en las aulas. El propósito es motivar al alumnado para que adquieran un hábito lector y escritor, para el desarrollo creativo y una mejora ortográfica y del lenguaje, que le valdrá para otras áreas y su vida cotidiana.

Con este fin, se elabora una propuesta didáctica que consta de una serie de actividades en las que se trabajará con el alumnado las distintas competencias lingüísticas a partir del uso y del conocimiento del cómic.

Palabras clave: cómic, competencia escrita, competencia lectora, competencia oral, didáctica de la lengua

ABSTRACT

Along this end-of-degree project, it is raised the issue of the introduction of the comic in the classroom. The purpose is to motivate students so that they acquire a reading and writing habit. Thus, developing their creativity and improving both spelling and language, that Will be useful for other spheres and daily life.

To this effect, a didactic proposal is developed, comprising a range of activities that contribute to deal with different linguistic competences departing from the use and knowledge of the comic.

Key words: comic, written competence, reading competence, oral competence, language didactics

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	4
2.1 Adquisición del dominio de la lengua escrita	5
2.2 Aprendizaje de la lectoescritura	7
2.3. El cómic	9
2.3.1. Aportación del cómic a los alumnos.....	10
2.3.2 Listado de cómics para Educación Primaria.....	13
2.3.3. Fuentes para la creación de cómics	15
3. PROPUESTA DIDÁCTICA	16
3.1. Introducción	16
3.2 objetivos	17
3.2.2 objetivos específicos:	17
3.3. Contenidos	18
3.4. Metodología	20
3.5. Temporización.....	21
3.6. Actividades.....	21
3.7. Evaluación	29
4. CONCLUSIÓN	30
5. BIBLIOGRAFÍA.....	30
ANEXOS.....	32

1. INTRODUCCIÓN

El cómic ha sido un género literario no muy valorado en el aula. Sin embargo, es una herramienta muy útil pedagógicamente hablando y puedes hacer de una clase normal una clase lúdica y amena. Por otro lado, hay que decir que tampoco tenemos suficiente información acerca de lo que este puede desarrollar en el alumnado, por lo tanto, este trabajo muestra e investiga técnicas para una mejora en la lectoescritura a partir del cómic.

Nuestro TFG consta de dos partes esenciales: un estado de la cuestión y una propuesta didáctica. En el estado de la cuestión, tratamos los siguientes asuntos: la adquisición de la lengua escrita, donde nos encontramos con una serie de microhabilidades, según nos muestra Cassany (2003), así como las habilidades psicomotoras y cognitivas. Por otro lado, y dentro de este mismo apartado, repasamos los métodos de la lectoescritura, donde nos encontramos con distintos tipos según nos muestra Foucambert (1989), *el método basado en el código* y *el método basado en el sentido*. Y como tema principal nos centramos en el término cómic y sus características y con otro apartado dentro del estado de la cuestión nos centramos en la aportación del cómic a los alumnos, como la creatividad, valores sociales, una actitud crítica, etc.

Dentro de este trabajo de investigación mostramos una serie de cómics adaptados para Educación Primaria y cómo conseguirlos a través de distintos medios, tanto en formato de papel, como online, o los lugares que podemos adquirirlos, tanto en bibliotecas como librerías.

Por último, ofrecemos una propuesta didáctica para el tercer ciclo, sexto de primaria, formada por ocho sesiones, donde introducimos el cómic en el aula. En todas estas sesiones intentamos integrar la motivación hacia la lectura, fomentar y desarrollar una actitud creativa, la comprensión lectora y trabajamos también la escritura mediante el empleo de distintas herramientas, sin olvidar el uso de los medios tecnológicos y las páginas electrónicas para la creación de cómics

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Debido a la línea de nuestra investigación en este trabajo de fin de grado (TFG) nuestro tema de trabajo es la introducción del cómic a las aulas, cuyo objetivo principal es que el alumno tenga habilidades de escritor y lector.

En cuanto a la estructura, comenzamos hablando sobre la adquisición de la lengua escrita y del objetivo que tenemos que alcanzar para llegar a ello, dentro de las microhabilidades

nos encontramos con las habilidades psicomotoras y las cognitivas, así como el dominio de la lengua escrita mediante los niveles *Ejecutivos, instrumental, funcional y epistémico*, por otro lado haciendo una investigación sobre la lectoescritura y así mismo hablando sobre el concepto de esta y haciendo una reflexión sobre “la escritura” y la “lectura” vinculado esto a algunos de los métodos que se pueden utilizar para el aprendizaje de la lectura y escritura.

Como tema principal de esta investigación nos encontramos con el punto del concepto del cómic y sus características como la forma y por último lo que el cómic hace en el alumnado, así como su desarrollo de la capacidad creativa, como la corrección de faltas de ortografía, su capacidad de memorización entre muchas.

Y como modo de conclusión dentro del estado de la cuestión una lista de cómics adaptados a la Educación Primaria y la manera en la que podemos crear cómics y donde adquirirlos.

2.1 Adquisición del dominio de la lengua escrita

Desde las primeras etapas escolares nos han estado enseñando a dominar la lengua escrita, “existen varias funciones que no trabajan de manera aislada, sino que actúan siempre relacionados de diferentes formas” (Monje, 1993: 79), lo que quiere decir es que existen cuatro habilidades lingüísticas, que son hablar, escuchar, leer y escribir, las cuales una persona tiene que saber dominar para su integración en la sociedad e integrarse en cualquier situación. “No hay otra manera de utilizar la lengua con finalidades comunicativas, Por eso también son cuatro las habilidades que hay que desarrollar en una clase de lengua con un enfoque comunicativo” (Cassany, 2003: 88).

Cassany (2003: 268) menciona, por otro lado, el uso de las microhabilidades en la expresión escrita, dando un uso productivo a la hora de utilizar el lenguaje escrito, por un lado, tenemos los aspectos y las habilidades *psicomotoras* y por otro, *las cognitivas*, y dentro de cada una tiene como meta un objetivo para llegar a ser buen escritor. Sería lo siguiente:

PSICOMOTORES:

- Posición y movimiento corporales: saber colocar el cuerpo de manera idónea, saber coger el instrumento de escritura (lápiz, pluma, etc.) con precisión...
- Movimiento gráfico: reproducir y copiar la forma de una letra, distinguir el cuerpo de la letra del enlace, saber relacionar alfabetos...
- Aspectos psicomotrices: dominio de la lateralidad, adquirir velocidad suficiente de escritura, desarrollar los sentidos de la dirección y proporción...

COGNITIVAS:

- Situación de comunicación: Saber analizar los elementos de la situación de comunicación (emisor, receptor, propósito, tema, etc.).
- Hacer planes : *generalizar*; saber aislarse de los condicionamientos generales de la redacción (gramática, extensión de contenido del texto, etc.) para generar ideas más libremente, generar ideas para objetivos específicos; saber compartir con otras personas la generación de ideas. ; *organizar*, aplicar técnicas diversas de organización de ideas (esquemas jerárquicos, árboles, ideogramas, corchetes, V, palabras clave, etc.); *formular objetivos*, formarse una imagen concreta de lo que se quiere escribir. Determinar cómo será el texto (extensión, tono, presentación, etc.), determinar la relación autor-lector (registro y tratamiento), trazar un plan de composición. Decidir en qué orden trabajarán los procesos y qué técnicas de redacción se usarán.
- Redactar : trazar un esquema de redacción: marcar párrafos o apartados y proceder a redactarlos de forma aislada, introducir en el texto redactado ayudas para el lector y técnicas de presentación (señales, marcadores textuales, títulos, resúmenes, esquemas, etc.).
- Revisar: a la hora de *leer*, saber leer de forma selectiva, concentrándose en distintos aspectos: contenido (ideas, estructura, etc.) o forma (gramática, puntuación, ortografía, etc.); *rehacer*, saber dar prioridad a los errores: rehacer primero los problemas globales o profundos (de contenido) y dejar para el final los locales y superficiales (de forma) , dominar diversas formas de rehacer o de retocar un texto: tachar palabras, añadir palabras en el margen, asteriscos, flechas, sinónimos, reformulación global, etc.
- Monitor: Saber dedicarse selectivamente a cada una de las demandas del texto (gramática, coherencia, propósitos, etc.), usando los procesos más rentables, ir adquiriendo conciencia, lentamente, de la dinámica del proceso de composición personal.

Cassany describe así las características que un escritor tiene que tener desde sus primeros niveles de enseñanza hasta tener un mayor desarrollo cuando va creciendo y tener así esta serie de habilidades para escribir.

Well (1987) nos habla de los cuatro niveles para la adquisición del dominio de la lengua escrita. El primer nivel es *el ejecutivo*, donde se muestra un dominio de la traducción del código oral al escrito; el segundo nivel es *el funcional*, trata las necesidades cotidianas en cuanto a la escritura y hacer confrontación de la misma y saber cómo reaccionar ante ciertas situaciones;

el tercer nivel, *el instrumental*, donde el alumno consigue dar interpretación a los textos, que según (Monje 1993: 77) “permite buscar y registrar la información escrita”; y por último el cuarto nivel, *el epistémico*, trata la coherencia, la buena estructuración de lo escrito, del lenguaje y sus ideas o pensamientos.

Todos estos niveles se trabajan de manera simultánea, no llevan un orden característico, pero sí es importante desarrollarlos para tener todas estas capacidades.

Por lo que no hay que olvidar tampoco que, durante el progreso de desarrollo de la escritura, tenemos que tener en cuenta no solo su buen aprendizaje, sino que el mismo alumno descubra los valores y mantenga una actitud positiva desarrollando así sus propios intereses, desde la visión del alumno, sobre cómo adquieren esos conocimientos, porque la gran mayoría de los docentes nos centramos solo en la utilización correcta de la ortografía sin potenciar otros aspectos. “El proceso de la escritura necesita que el niño descubra su interés, el placer y los beneficios que le puede proporcionar el dominio de la expresión escrita” (Monje, 2003: 73).

Debemos dejar a un lado el prejuicio de tener una preocupación excesiva de la gramática, aunque no menos importante, pero centrarnos también en la coherencia, en la originalidad o cohesión de lo que pueden escribir y que sea así más a menos para el alumno, puesto que la frustración de la persona puede no favorecer su desarrollo en la expresión escrita.

2.2 Aprendizaje de la lectoescritura

La lectoescritura es la habilidad y aprendizaje que tiene que tener una persona tanto en la escritura como la lectura y de manera correcta, un aprendizaje que se intenta desarrollar desde edades escolares muy tempranas.

La lectura “es la habilidad que permite comprender el lenguaje escrito, descifrar y llegar a comprender el sentido del mensaje; lo que se desarrolla en un proceso dinámico de construcción cognitiva, en situaciones de comunicación real” (Romero, 2018: 9).

En cuanto a la escritura, Romero (2018), dice que no es solo códigos y signos, sino que “escribir no es, tampoco, una tarea mecánica de codificación, no es suficiente conocer los signos y saber construir con ellos combinaciones. La escritura debe entenderse, desde que se aprende, como un recurso de comunicación que permite representar el lenguaje oral para transmitir mensajes” (Romero, 2018: 10).

El aprendizaje de la lectoescritura ha sido muy investigado, desde algunas perspectivas posibles y alcanzables, donde muchos investigadores nombran distintas metodologías para el aprendizaje del mismo. Según Foucambert (1989), existen dos tipos de

métodos para la enseñanza de la lectoescritura, *el método basado en el código* donde el alumno descifra antes de leer, el docente transmite conocimientos, memoriza letras, la rapidez lectora es lo más importante, se trabaja en el aula de manera grupal, la comprensión del texto se exige y se evalúa, pero no se enseña, y se puede apreciar que se enseña de manera mecánica, ya que en este método es válido hasta acabar la etapa escolar. Por otro lado, tenemos *el método basado en el sentido*, donde se enseña de manera individual, se paran en analizar el significado del texto, el aprendizaje de la escritura es posterior a la de la lectura, el docente es solo una ayuda, el "proceso" de la lectura es el centro de interés del aprendizaje, organizan y observan procedimientos de lectura rápida. Los dos métodos tienen en común que el alumno aprende a leer donde la diferencia es que en el segundo método termina cuando al alumno le da utilidad.

Existen otros dos métodos en la lectoescritura. El método *sintético*, el *analítico* y *ecléctico mixto*: “los métodos *sintéticos* parten del aprendizaje de las partes mínimas (sonido, letra y sílaba) hasta llegar a la estructura de la palabra, la frase la oración y el texto” (Cantero, 2010: 3); “los métodos *analíticos* parten del conjunto, del texto, de la oración o frase y la palabra para llegar a sus unidades constitutivas; es decir, las sílabas, las letras y los sonidos” (Cantero, 2010: 3). Esta analista critica ambos métodos, ya que el primer método mencionado no hay una verdadera implicación en la comunicación y no incita al gusto de la lectura o la escritura; el segundo método por ser origen de faltas de ortografía por no reconocer el detalle de las letras, ni se aprende de manera íntegra en la escritura. Y, por último, el método *eclético y mixto* que trabaja la lectura y la escritura de manera simultánea cuyo objetivo principal es que el alumno entienda el contenido del texto de manera global.

Dentro de los dos métodos mencionados anteriormente, se describen otros con características diferentes, pero que pertenecen a uno u otro, como:

1. Método alfabético o deletreo
2. Método fonético o fónico
3. Método silábico
4. Método de palabras normales
5. Método global
6. Método ecléctico

Ningún método es del todo acertado, según el docente o el tipo de alumno podemos utilizar cualesquiera, aun así, es importante que el docente conozca cada uno de los métodos para la enseñanza de la lectoescritura y adaptar el que mejor le convenga

Dentro de la lectoescritura existen distintos niveles a la hora de aprender a escribir pues, según la edad y el curso, este pertenece a un nivel u otro y son los siguientes (Romero, 2018: 12-16):

- Nivel 1 presilábico: Este nivel comienza cuando el niño descubre la diferencia entre el dibujo y la escritura. Cuando relaciona que el dibujo es la representación de las características del objeto y la escritura es algo diferente. Al principio “escriben” empleando garabatos y letras yuxtapuestas con una libre interpretación.
- Nivel 2 silábico: En este nivel el niño fortalece su “conciencia fonológica”, comienza la asociación entre sonidos y grafías, se pregunta por qué determinadas letras son necesarias para “decir” una palabra y no otras, para explicarlo formula la hipótesis silábica que es el primer intento para resolver el problema de la relación entre el todo – la cadena escrita– y las partes constituyentes –las letras–.
- Nivel 3 silábico-alfabético: Es un período de transición por lo que es una etapa híbrida, en la que los niños combinan la hipótesis silábica con inicios de la hipótesis alfabética.
- Nivel 4 alfabético: Surge cuando los niños han comprendido la naturaleza de nuestro sistema de escritura al hallar la relación de una letra para cada fonema.

Es importante adaptar cada nivel, pero se trata de un proceso continuo y no fijo, el docente tiene que conseguir que el alumno vaya progresando en sus conocimientos de lectura y mejorar.

Cuando aprendemos a leer y a escribir se hacen a la vez y de manera constructiva y por pasos, todo esto se consigue con muchos ejercicios para desarrollar las habilidades y tenemos muestras de algunas técnicas como *la observación reflexiva* donde una persona aprende a través de las experiencias; también tenemos *la clasificación, la identificación, la comparación, la resolución de problemas y análisis*.

2.3. El cómic

En primer lugar, vamos a definir el término *cómic* según el *Diccionario de la Real Academia Española*, que lo define como series o secuencia de viñetas que cuentan una historia.

Según Guzman (2011: 123-126), el cómic presenta distintas características. Por un lado, tenemos el código visual vinculado con la viñeta, definiéndose, como la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada...; por otro lado, los planos donde el cómic utiliza una serie de encuadres o planos tomados del cine como son: el gran plano general (ofrece información sobre el contexto donde transcurre la acción), plano general (dimensiones semejantes a la figura humana, lo encuadra de la cabeza a los pies), plano americano (encuadra la figura humana a la altura de las rodillas), primer plano (selecciona desde la cabeza a los hombros), plano medio (recorta el espacio a la altura de la cintura), plano detalle (selecciona una parte de la figura o un detalle que hubiera pasado desapercibido). Dentro de las características del cómic también nos encontramos con el código gestual, puesto que los gestos constituyen para los personajes del cómic junto con los diálogos de modo primordial de expresión y admite muchas variantes formado por las figuras cinéticas que expresa la ilusión del movimiento o trayectoria. Su representación puede ser muy variada: líneas próximas y paralelas, más o menos densas, que indican la dirección de un cuerpo, espalda, brazos...; y el color pues es un elemento que juega un papel muy importante en la composición de la viñeta, de la página... En cuanto a la función psicológica, el color puede servir para reforzar los caracteres de los personajes y ambientes.

Por último, tenemos el código verbal cuya función es la de expresar diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca ruidos de la realidad a través de onomatopeyas. Formado así por el bocadillo, donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o globo, y el rabillo o delta que señala al personaje que está hablando, la cartela y el cartucho. La cartela es la voz del narrador. Este texto se le conoce en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas. La onomatopeya, es la imitación de sonido y puede estar dentro o fuera del globo, muchas de ellas provienen del inglés: crack: quebrar, crujir, splash: salpicar, chapotear etc. También tenemos las letras, donde según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo, si habla alto se usarán letras grandes, si el tono es confidencial serán letras pequeñas, si se canta se pondrán con un ritmo, y, por último, ideogramas visualizados, que son transposiciones de enunciados verbales a imágenes.

2.3.1. Aportación del cómic a los alumnos

La lectura y la escritura ha desarrollado en el alumnado bastantes ventajas para su desarrollo cognitivo, y el cómic, en concreto a pesar de tener muchas ventajas como cualquier otro género literario, no está muy visto en el aula, ya que es un género que apenas se estudia o se conoce, por lo tanto, no sabemos la utilidad y por este mismo desconocimiento se infravalora todas sus ventajas.

La lectura y escritura son importantes para la formación en muchos de los ámbitos generales de la vida, no solo para aprobar la asignatura de lengua y en cuanto al cómic, muchos especialistas se han dado cuenta del uso positivo del mismo.

El hecho de crear historietas y tebeos en aula no solo se implica como una actividad interdisciplinar y como actividad motivadora para el alumnado, sino que esto nos puede servir para un futuro en el desarrollo de una persona para la comunicación, las relaciones humanas, orientación, para una entrevista, incluso para un fácil desarrollo en los idiomas, creando así una seguridad social.

Varios analistas han hecho algunas investigaciones para comprobar la reacción que tenía el cómic en el alumnado, fue en un pueblo llamado Colima, donde de manera voluntaria se apuntaron a un taller para hacer historietas llamado “taller itinerante de historietas”. Hicieron diversas actividades, pero se centraron en hacer historias a través de emociones y experiencias propias. Al taller asisten niños entre 8 y 16 años, donde más tarde, los entrevistaron para saber qué les había parecido. La asistencia fue un éxito y los comentarios de los alumnos en la entrevista fueron positivos. Los alumnos no se negaron en ningún momento a realizar algunas de las actividades propuestas, consiguiendo por lo tanto el objetivo principal de esta investigación, o sea, un disfrute artístico y la expresión de sus sentimientos.

También el aprendizaje es mucho más sencillo, se mejora la ortografía, la comprensión lectora, etc. Según Ortiz (2009: 3), las ventajas del cómic son las siguientes:

- El aprendizaje se ve favorecido a través del perfeccionamiento de la comprensión lectora y de un enriquecimiento del vocabulario.
- Desarrolla la expresión oral y escrita del estudiante, así como su capacidad de memorización.
- Facilita la concentración
- Se adapta fácilmente al propio ritmo de lectura de los alumnos/as.
- Es ideal para trabajar la ortografía y la capacidad de síntesis.
- Facilita enormemente el aprendizaje de idiomas.
- Ayuda a contemplar e interpretar la información contenida en los medios audiovisuales.

- Contribuye a despertar en los alumnos/as una actitud crítica hacia la carga ideológica presente en los contenidos de los medios de comunicación audiovisuales.
- Facilita la comprensión de la realidad social y cultural de su entorno inmediato.
- Contribuye a desarrollar una actitud crítica acerca del entorno vital de los alumnos/as.
- Es un eficaz medio para la transmisión y educación en valores.
- Es económico y fácil de adquirir y manipular.
- El cómic no solo vale para tener un buen desarrollo en el ámbito académico, sino que ayuda a tener y desarrollar un gran interés por el arte.

Y lo más importante, el cómic puede influir en el alumnado en algunas de sus capacidades como la imaginación y la creatividad, pues no es fácil para los niños mostrar sus emociones, sin embargo, hacerlo en forma de historietas donde se dibuja y se escribe es una vía fácil para conseguirlo y así van adquiriendo el gusto por la expresión creativa, pues esto puede cambiar la perspectiva de la lectura, y es posible conseguir una buena conexión de este tipo de cultura al aula, y como he mencionado anteriormente, la figura del docente es muy importante, pues tiene que transmitir y motivar para que despierten en los alumnos esa curiosidad y que no tengan el pudor de expresar y crear, y por supuesto, que tengan la curiosidad por este género literario.

Según Baron Carvais (1985), Topffer es el inventor del cómic, que definía como “literatura como estampa”.

El cómic es una mezcla entre literatura y representaciones artísticas, donde encontramos distintas características del mismo, como que se trata de imágenes y texto de manera secuenciada, o sea con un orden, con personajes y lugares dentro de una narración haciendo así distinto a otro tipo de género literario, puesto que el hecho de que haya imágenes se hace mucho más visual, entretenido y ameno para la lectura del alumno.

Según Eisner (1988), con la introducción del término cómic en Inglaterra, se definían por entonces como “la idea de secuencias o arte secuencial” y muchos investigadores lo veían como un género híbrido, o sea que no pertenece a ningún género, otros muchos autores lo clasifican como arte lúdico.

Pero de todas las clasificaciones, tiene una en común que se trata de literatura, imagen y un importante transmisor comunicativo.

A pesar de las distintas ideas y opiniones sobre si forma parte del género literario o no, el cómic fue producto literario menor, usado muy poco en las aulas y que tiene una gran utilidad, ya que podemos observar que desde etapas muy tempranas la mayoría de alumnos se divierte y podemos aprovechar este tipo de motivación para el uso incluso de otras asignaturas.

2.3.2 Listado de cómics para Educación Primaria

El proyecto didáctico lo centraré en el tercer ciclo, en sexto de primaria. Está formado por ocho sesiones, cuyo proyecto final es hacer una presentación sobre el cómic que se leerán, donde la docente entregará una serie de cómics y cada alumno puede elegir, habrá distintas temáticas, pero todos adaptados a su edad, habrá cómics clásicos repetidos, pero con distintas historias, aquí dejo el listado de cómics que se utilizará, todos están pensados y adaptados a la edad de los alumnos. Son los siguientes:

- *El Hobbit*, pertenece a la editorial Norma Editorial, con dos autores Chuck Dixon y David Wenzel, adaptando este cómic a la película *El señor de los anillos*.
- *Darth Vader e hijo*: pertenece a la editorial Planeta cómic, cuyo autor es Jeffrey Brown; es una adaptación de *Star Wars* para niños.
- *Mi primer cómic*: su editorial es de Panini España; este cómic presenta varias historias, hay historietas para niños de 7 años como Capitán América, Spiderman, Iron Man y Hulk. Cada tomo contiene 5 historias diferentes de cada uno de estos héroes, es un cómic hecho específicamente para niños.
- *Mouse Guard, leyendas de la guardia*: su autor es David Petersen; trata sobre las aventuras divertidas y emotivas de unos ratones.
- *Científicas: pasado, presente y futuro*: obra creada en el 2016, protagonizada por mujeres científicas, creada para que niños y niñas tuvieran como referentes mujeres en la ciencia.
- *Carmen Sandiego*: creada principalmente como una serie de entretenimiento educativo para niños, sobre historia, geografía etc. Más tarde será presentada como cómic; se trata de una ladrona de guante blando, donde el objetivo de quien lo lee es ser detective con pistas.
- *La historia de Atenea*: compuesto por la ilustradora Isabel Greenberg y la escritora Imogen Greenberg. En él, las autoras reúnen algunos de los principales relatos de la mitología griega, donde Atenea juega un papel importante en las historias.
- *Las hermanas Grémillet, El sueño de Sarah*: escrito por Norma-Astronave, un cómic juvenil, que trata de tres hermanas que intentan resolver un misterio que oculta su familia

- *Érase una vez...*: escrito por el madrileño Esteban Maroto, la temática es de terror, donde las historias clásicas, como, por ejemplo, *la Caperucita Roja*, que nos da un giro inesperado.
- *Astérix y Cleopatra*: cómic español creado en 1965, su autor es René Goscinny y su ilustrador Albert Uderzo, donde nos muestra en su aventura personajes históricos Cleoptra y Julio Cesar, donde podemos aprender algo de ello, aunque se trate de una historia ficticia.
- *Mafalda*: creada por el dibujante Quino, trata sobre una niña que reflexiona y mantiene charlas de reflexión con ella misma y con distintos amigos suyos, se revela contra las injusticias sociales y hablan temas como la paz, la amistad, el amor, etc.
- *Zita, la viajera espacial*: pertenece a la editorial Astronave, su autor es Ben Hatke. Trata sobre una chica que se convierte en heroína. Este cómic por lo tanto no tiene el típico género estereotipado de concepto sobre lo que tenemos como héroe, ya que normalmente, en el mundo del cómic son hombres.
- *Leñadoras*: su editorial Random House Mondadori, sus autores son Brooke, A. Allen, Grace Ellis, Noelle Stevenson, Shannon Watters. Es un cómic adaptado a la actualidad. Trata sobre cinco amigas que se enfrentan a varios seres sobrenaturales.
- *Érase una vez dos princesas*: la editorial que ofrecemos es Búfalo Lector, sus autoras son Natalia Mosquera y Katie O'Neill, rompiendo así con los cánones de ser una princesa, ya que siempre tienen que ser salvadas, sin embargo, estas enfrentan solas sus miedos y problemas.
- *Las aventuras de Tintín, El tesoro de Rackham El Rojo*: su autor es Herge, se publicó el 23 de septiembre de 1943, las aventuras de Tintín fue uno de los cómics más influyentes de Europa, donde destaca el personaje Tintín que viaja por el mundo con su perro, viviendo distintas aventuras.
- *Hora de aventuras*: es una serie de televisión que tuvo mucho éxito y lo adaptaron en forma de cómic, su público atrae a gente joven y adulto fue realizada por BOOM! Studios y publicada desde 2012. Escritas por Ryan North y dibujadas por Shelli Paroline y Braden Lamb.
- *El mago de OZ*: sus autores son Eric Shanower, Skottie Young, adaptando la obra clásica de L. Frank Baum, donde te enseña distintos valores como por ejemplo que no hay que juzgar las apariencias, el valor de la amistad o la autoestima del creer en uno mismo.

- *Historia de arte en cómic: el renacimiento*: creado por Pedro Cifuentes (2021), cómic donde enseñan historia del arte a través de viñetas, donde tienen charlas con distintos autores renacentistas, es una manera lúdica de aprender y de que se puedan interesar por la historia.
- *Moon Girl y el dinosaurio diabólico*: sus autores son Amy Reeder, Brandon Montclare, Natacha Bustos y la editorial Panini España. El cómic trata sobre una chica superdotada que quiere cambiar el mundo.
- *Toni o como conseguir las Ronaldoflas*: su autor, Philip Waechter y su editorial Maeva Ediciones. Trata sobre un niño que quiere juntar dinero para unas zapatillas y para ello vive una serie de aventuras divertidas, esta historia nos enseña que todo esfuerzo tiene su recompensa.
- *Pato aventuras*: se trata de unas narraciones sencillas para niños y que ha sido una adaptación de una serie de televisión de Disney, donde busca el disfrute de la lectura, nos encontramos con dos tomos están qué están compuestos cada uno por cuatro pequeñas historias, siempre dinámicas y divertidas, su ilustrador son Luca Usai, Paolo Campinoti o Antonello Dalena, junto con los guiones de Joey Cavalieri y Joe Caramagna.
- *Wonder Woman, crisis en tierras infinitas*: creado en 1987, el dibujante George Pérez reinventó a la heroína más famosa del mundo del Greg Potter y Len Wein, siendo así una influencia feminista de la época, aunque realmente el origen de esta historia fue en 1941.
- *El jardín de Ceres*: es un cómic autopublicado en 2018. Sus autores son Paula González y Diego Iglesias, una obra para todos los públicos sobre la amistad, la familia y los cuidados.

2.3.3. Fuentes para la creación de cómics

Existe una multitud de lugares donde encontrarnos muchas maneras para leer un cómic o incluso, poder crearlos. Podemos hacerlo de distintas formas, tanto en papel, como en internet. En primer lugar, vamos a hablar sobre el cómic en papel, que podemos obtener en librerías. En España tenemos muchos referentes, los mejores son.

- Madrid: Akira Cómics.
- Málaga: Comic Stores.

- Barcelona: Norma Comics.
- Bilbao: Librería Joker.
- Valencia: DCOMIC.

Por otro lado, tenemos una librería de cómic en Sevilla, premiada como una de las seis mejores del mundo, llamada Nostromo.

También en las bibliotecas podemos hacer lectura del cómic, por ejemplo, en la biblioteca pública de Jaén o Córdoba.

En el siglo en el que estamos, tenemos muy fácil el acceso a la compra de un cómic, ya no solo en formato físico que como hemos mencionado antes podemos encontrarlos tanto en librerías, quioscos o bibliotecas, sino que existen varias plataformas de venta online como Fnac, Amazon, Akira cómic, La casa del libro, etc. Cualquier tienda o librería que tenga página web donde se pueda hacer envíos, incluso en tiendas de segunda mano online, donde acuden muchos coleccionistas del cómic.

Otra manera de leer cómic es en forma de PDF. Existen muchas páginas por las que pagas poco dinero y tienes a tu disposición cualquier cómic, incluso gratis, por ejemplo, *ComicScreen*, *Cómic book plus* (totalmente gratuitos), *Lektur*, *Dark horse comics*...

Y lo que más interesa para introducir el cómic en nuestras aulas es crearlos, desarrollar así parte de la creatividad del alumnado y su motivación para su lectura. Tenemos páginas muy fáciles de utilizar, adaptadas especialmente al uso didáctico en clase. El más interesante es *El Pixtón*¹, pues se crea como un aula virtual donde la/el docente hace grupos o de manera individual el sitio donde el alumno tiene que hacer el cómic mediante un enlace y este puede ir controlándolo desde su ordenador; otra página online donde poder crear es *storyboardthat*², ya que su uso es bastante fácil y es muy completo; y por último y la más interesante es *Nickelodeon*³, pues la manera de crear cómic es mucho más divertida, con música motivadora, donde crear avatares a tu gusto, espacios, etc.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1. Introducción

Nuestra propuesta didáctica está compuesta por ocho sesiones didácticas, las cuales cumplirán una serie de objetivos establecidos tanto en la ley como específicos, creados por la

¹ El Pixtón: <https://edu-es.pixton.com/educators/>

² Storyboardthat: <https://www.storyboardthat.com/es>

³ Nickelodeon: <http://www.nickelodeon.es/>

docente, se hará durante el mes de marzo, dos sesiones a la semana, centrándonos en el cómic como herramienta de trabajo.

3.2 objetivos

3.2.1 objetivos contemplados en la legislación

Los objetivos que vamos a señalar pertenecen al Real decreto 97/2015, de 3 de marzo Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.

OBJETIVOS GENERALES (Real decreto 97/2015, de 3 de marzo)
O.LCL.1. Utilizar el lenguaje como una herramienta eficaz de expresión, comunicación e interacción facilitando la representación, interpretación y comprensión de la realidad, la construcción y comunicación del conocimiento y la organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.
O.LCL.4. Leer y comprender distintos tipos de textos apropiados a su edad, utilizando la lectura como fuente de placer y enriquecimiento personal, aproximándose a obras relevantes de la tradición literaria, sobre todo andaluza, para desarrollar hábitos de lectura.
O.LCL.5. Reproducir, crear y utilizar distintos tipos de textos orales y escritos, de acuerdo a las características propias de los distintos géneros y a las normas de la lengua, en contextos comunicativos reales del alumnado y cercanos a sus gustos e intereses.
O.LCL.6. Aprender a utilizar todos los medios a su alcance, incluida las nuevas tecnologías, para obtener e interpretar la información oral y escrita, ajustándola a distintas situaciones de aprendizaje
O.LCL.7. Valorar la lengua como riqueza cultural y medio de comunicación, expresión e interacción social, respetando y valorando la variedad lingüística y disfrutando de obras literarias a través de su lectura, para ampliar sus competencias lingüísticas

Tabla 1. Objetivos generales recogidos en la legislación

3.2.2 objetivos específicos:

Vamos a presentar los objetivos específicos que contiene la propuesta didáctica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Conocer el concepto de cómic
Utilizar correctamente el uso de la ortografía
Reconocer y utilizar elementos del cómic.
Realizar dibujos de manera clara y limpia
Conocer el mundo clásico literario del cómic
Utilización correcta de las tecnologías, programas , aplicaciones etc.
Desarrollar los hábitos del trabajo en grupo
Desarrollar la creatividad
Desarrollar la socialización y la cooperación
Desarrollar el trabajo individual
Motivar para su iniciación lectora
Fomentar el conocimiento de otras áreas artísticas

Tabla 2. Objetivos específicos

3.3. Contenidos

3.3.1 Contenidos contemplados en la legislación

Vamos a presentar los contenidos que recoge el Real Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía, boletín oficial del Estado, dentro del área de lengua.

Bloque 3: “Comunicación escrita: escribir.”
3.1. Escritura y reescritura individual o colectiva de textos creativos, copiados o dictados, con diferentes intenciones tanto del ámbito escolar como social con una caligrafía, orden y limpieza adecuados y con un vocabulario en consonancia con el nivel educativo. Plan de escritura.
3.2. Planificación de textos: inclusión de los recursos lingüísticos más adecuados para escribir textos narrativos, descriptivos, predictivos, argumentativos y explicativos.
3.3. Uso del lenguaje no verbal en las producciones escritas: tebeos, emoticonos, imágenes...
3.4. Organización y representación de textos de forma creativa utilizando herramientas de edición de contenidos digitales que permiten incluir texto con formato carácter y la

manipulación básica de imágenes, para utilizarlas en las tareas de aprendizaje o para comunicar conclusiones, utilizando los recursos de forma responsable.
3.5. Revisión de un texto para mejorarlo con la colaboración de los compañeros y compañeras y teniendo en cuenta la ayuda guías textuales (organizadores lógicos). 3.6. Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación.
3.7. Organización y almacenamiento de la información digital siguiendo un esquema sencillo.
3.8. Evaluación, autoevaluación y coevaluación de producciones escritas, tanto propias como de otros, parangonando modelos e intercambiando impresiones.
Bloque 4: “Conocimiento de la lengua.”
4.1. La palabra. Reconocimiento homonimia, polisemia, familias léxicas, palabras primitivas y derivadas, prefijos y sufijos. El nombre y sus clases. Artículos. Adjetivos determinativos y calificativos. Pronombres personales. Verbo: conjugación regular del indicativo, formas no personales, raíces y desinencias verbales. La concordancia en persona, género y número. Reglas para la formación de comparativos y superlativos.
4.2. Identificación y explicación reflexiva de las partes de la oración: sujeto y predicado. Orden de los elementos de la oración. Tipos de oraciones según la intencionalidad del emisor.
4.3. Vocabulario: Estructura del diccionario. Distintos significados de las palabras. Diccionarios online. Las abreviaturas y siglas.
4.4. Diferenciación entre oración, párrafo y texto. Mecanismos de cohesión y coherencia textual.
4.5. La sílaba: división de las palabras en sílabas. Clasificación por su sílaba tónica. Hiatos y diptongos
4.6. Ortografía: utilización de las reglas de ortografía en las propias producciones. Reglas generales de acentuación.
4.7. Actitud positiva ante el uso de las lenguas evitando y denunciando cualquier tipo de discriminación por razón de género, cultura u opinión. Identificación de las principales características de las lenguas de España, conciencia de las variantes lingüísticas de las diferentes lenguas presentes en el contexto social y escolar, y, reconocimiento de las tradiciones populares lingüísticas de Andalucía.
4.8. Uso de las TIC para incrementar el conocimiento de la lengua.

Tabla 3. Contenidos generales trabajadas en la propuesta didáctica

3.3.2. Contenidos específicos

A continuación, se muestran los contenidos específicos que se persiguen con la propuesta didáctica planteada.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
BLOQUE I: LEER Y ESCRIBIR		
-Comunicación escrita - Conocimiento literario -Comunicación oral	-Comprensión lectora -Coherencia escrita	• Hábito de lector • Hábito de escritor • Atención y reflexión
BLOQUE II: USO DEL LENGUAJE		
-La ortografía	-Uso progresivo del léxico variado	-Actitud positiva ante el esfuerzo de escritura -Buen uso ortográfico
BLOQUE III: EL CÓMIC COMO GÉNERO LITERARIO		
-Concepto: cómic - El cómic y sus características -Conocimiento de cómic clásicos y autores	-Desarrollo y creatividad -Interpretación del cómic -Escritura y creación del cómic	-Esfuerzo de creación -Buen uso de las características del cómic -Cooperación social
BLOQUE IV: EL USO DE LAS TIC PARA CREAR		
-Medios audiovisuales y redes sociales como fuentes de conocimiento -Uso tecnológico para crear textos - Medios para la creación artística	- El buen uso de las tics	-Motivación positiva ante el uso de las Tics -Buen desarrollo de sus conocimientos con el uso de las tics

Tabla 4. Contenidos específicos trabajados en la propuesta didáctica

3.4. Metodología

La principal metodología que vamos a utilizar es la metodología basada en la observación y la experimentación, donde se crea una ordenación de actividades impuestas por

el docente, donde el alumno a través de la experimentación y observación acercándose a lo que le interesa, trabajan de manera activa, desarrollando conocimientos ya dados por el docente y así este puede ver hasta dónde puede llegar.

Otra metodología es el aprendizaje basado en proyectos: conjunto de tareas de aprendizaje basado en la resolución de preguntas y/o problemas, que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad de trabajar de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo, que culmina en la realización de un producto final presentado ante los demás.

Otra de las metodologías utilizada será el aprendizaje cooperativo construyendo así su propio aprendizaje a través de grupos, cuya clave de esta metodología, son las destrezas interpersonales para conseguir un objetivo común, muy importante para el desarrollo social, donde pueden aprender unos de otros.

Proponiendo así actividades con juego para conseguir una mayor motivación en su aprendizaje.

3.5. Temporización

Se realizará durante el mes de marzo de 2021, en cuatro semanas. Tendrá 8 sesiones desde el día 2 hasta el 25, y las sesiones se harán martes y jueves durante la hora de lengua.

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00					
10:00-11:00		Lengua			Lengua
11:00-12:00					
12:00-12:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:30-13:30				Lengua	
13:30-14:30					

3.6. Actividades

Vamos a mostrar todas las sesiones que está formado este proyecto explicando de qué trata cada una, su duración, objetivos, recursos, contenidos, materiales, lugar y metodología utilizada.

1.ª sesión: ¿QUÉ ES EL CÓMIC? Duración: 60 minutos.
--

Actividad 1: Nos centraremos en tratar de dar a conocer lo que es el cómic, de dónde procede y algunas características del mismo, la motivación de la lectura y escritura, todo esto a través de unos vídeos. https://www.youtube.com/watch?v=Jdv6DgUDEBY&ab_channel=MundodeVi%C3%B1etas		
Actividad 2: El docente mostrará algunos ejemplos de cómics de varias temáticas. Cada alumno elige un comic para leer durante esas dos semanas. Se les explicará que en la última sesión cada alumno hará una presentación sobre el cómic que ha elegido, pintando y recreando su parte favorita y mostrando ante la clase qué le ha parecido. Se elegirá a través de un sorteo hecho por el / la docente y llevará ese mismo día todos los cómics para repartir.		
RECURSOS -Materiales: dos vídeos de Youtube, listado de los Cómics. -Humanos: docente y alumnado.		
OBJETIVOS: -Conocer el concepto de cómic -Reconocer y utilizar elementos del cómic.		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -El cómic -Características del cómic. -Medios audiovisuales o redes sociales como medio para el aprendizaje -Conocimiento sobre la historia del cómic	Procedimentales: -Comprensión del cómic	Actitudinales: -Atención ante el concepto cómic
LUGAR: Aula	METODOLOGÍA UTILIZADA: Aprendizaje basado en proyectos.	

2.ª sesión: CREAMOS NUESTRO CÓMIC		Duración : 60 minutos.
Actividad 1: En grupos de 5, los alumnos crearán su propia historia (de tema libre), hecha por comic. Lo harán a través del ordenador, en la página web: http://www.nickelodeon.es/programas/una-casa-de-locos/juegos/creador-comics/g7qjo6 Una vez creada la historia, tendrán que guardarla y enviársela a la docente a su correo electrónico y una vez revisados, el mejor de los grupos ganará un ejemplar de un cómic del listado que vimos en la primera sesión.		
RECURSOS -Materiales: ordenador y el programa para la creación del cómic -Humanos : docente y alumnado.		
OBJETIVOS: -Utilizar y reconocer elementos del cómic. -Desarrollar los hábitos del trabajo en grupo -Utilización correcta de las tecnologías, programas, aplicaciones etc. - Desarrollar la socialización y la cooperación -Desarrollar la creatividad -Realizar dibujos de manera clara y limpia -Fomentar el conocimiento de otras áreas artísticas		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -Características del cómic -La ortografía -Comunicación escrita -Medios audiovisuales o redes sociales como medio para el aprendizaje	Procedimentales: -Comprensión del cómic -Desarrollo de la creatividad -Uso correcto de las TIC -Escritura y creación del cómic -Uso progresivo del léxico -Coherencia escrita	Actitudinales: -Cooperación social -Hábito de escritor -Esfuerzo de creación -Buen uso ortográfico -Buen uso de las características del cómic -Actitud positiva ante el esfuerzo escrito -Motivación por el uso de las Tics

LUGAR: Aula	METODOLOGÍA
	UTILIZADA: Aprendizaje cooperativo

3.ª sesión: VAMOS A CREAR CHISTES CON VIÑETAS Duración : 60 minutos.
Actividad 1: La docente en el proyector mostrará desde la red social de Instagram una serie de viñetas, y le mostrará algunos usuarios con contenido de cómic. (v. Anexo I)
Actividad 2: Después de ver un poco de contenido en Instagram, con los portátiles y en grupos de 5, se irán a la página web Pitox. (Anexo II) https://edu-es.pixton.com/educators/ Cada uno creará su avatar y le pondrá nombre a su grupo, hará un chiste o una reflexión sobre lo que quieran con estas herramientas, el/ la docente tiene el control de lo que van haciendo, ya que esta página web está diseñada para el uso escolar, incluso, adaptado al nivel de primaria que elijas.
RECURSOS -Materiales: ordenadores y proyector -Humanos: docente y alumnado.
OBJETIVOS: -Aprendizaje de las características del cómic -Utilizar y reconocer elementos del cómic. -Desarrollar los hábitos del trabajo en grupo -Utilización correcta de las tecnologías, programas, aplicaciones etc. - Desarrollar la socialización y la cooperación -Desarrollar la creatividad -Utilizar correctamente el uso de la ortografía -Realizar dibujos de manera clara y limpia. -Fomentar el conocimiento de otras áreas artísticas
CONTENIDOS

Conceptuales: -El cómic -Características del cómic -La ortografía -Comunicación escrita -Medio para la creación artística -Medios audiovisuales o redes sociales como medio para el aprendizaje	Procedimentales: -Comprensión del cómic -Desarrollo de la creatividad -Uso correcto de las TIC -Escritura y creación del cómic -Interpretación del cómic -Uso correcto de las normas gramaticales	Actitudinales: -Cooperación social -Hábito de lector -Hábito de escritor -Buen uso ortográfico -Esfuerzo de creación -Buen desarrollo de su conocimiento con el uso de las Tics. -Actitud positiva ante el esfuerzo escrito -Motivación por el uso de las Tics
LUGAR: Aula	METODOLOGÍA UTILIZADA: basada en Observación y experimentación	

4.ª sesión: HACEMOS VIÑETAS CON MÚSICA Duración : 60 minutos.

Actividad 1: Tras elegir una lista de canciones y hacer varias listas de reproducción en YouTube (v.Anexo III) los alumnos elegirán la canción que quieran y tendrán que dibujar y recrear viñetas, hacer una historia a través de la sensación que esta le transmita.

Detrás de la cartulina tendrán que hacer una breve descripción.

Utilizarán cartulinas y será de manera individual, poniendo el título de la canción y entregándolo al docente.

RECURSOS

-Materiales: Cartulinas, ordenadores, cascos individuales

https://www.youtube.com/playlist?list=PLKLkZZhFh5_4IGqt2YWN-T7I2kVN8Vtgd

-Humanos : docente y alumnado.

OBJETIVOS: -Aprendizaje de las características del cómic -Utilizar y reconocer elementos del cómic. -Utilización correcta de los elementos del cómic -Conocimiento de otras áreas artísticas - Uso correcto de la ortografía		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -El cómic y sus características -Comunicación escrita -La ortografía -Medios audiovisuales o redes sociales como medio para el aprendizaje	Procedimentales: -Desarrollo de la creatividad -escritura y creación de cómic -Uso de normas gramaticales -Uso correcto de la tecnología -Uso progresivo del léxico	Actitudinales: -Atención y reflexión -Hábito de escritor -Esfuerzo de creación -Buen uso de las características del cómic -Motivación por el uso de las tics
LUGAR : Aula	METODOLOGÍA: aprendizaje basado en proyectos	

5.ª sesión: VUELTA AL PASADO Duración : 60 minutos.
Actividad 1: el docente enseñará varios cómics clásicos, hablará de ellos, conocerán su historia.
Actividad 2: el docente le entregará a cada alumno una página de alguna parte de un cómic antiguo con su texto original y otra hoja donde no hay texto; la actividad consiste en inventar un diálogo. (v.Anexo V)
RECURSOS -Materiales: cómics clásicos y página de un cómic sin texto. -Humanos: docente y alumnado

OBJETIVOS: -Utilizar y reconocer elementos del cómic. -Desarrollar la creatividad -Utilizar correctamente el uso de la ortografía -Conocer el mundo clásico y literario del cómic -Fomentar el conocimiento de otras áreas artísticas		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -Concepto: El cómic -El cómic y sus características -Comunicación escrita -Conocimiento literario	Procedimentales: -Comprensión de cómic -Interpretación de Cómic -Desarrollo y creatividad -Uso de las normas gramaticales	Actitudinales: -Conocimiento de la literatura -Hábito de escritor -Esfuerzo de creación -Buen uso ortográfico -Actitud positiva ante el esfuerzo escrita
LUGAR: Aula	METODOLOGÍA: Basada en la observación y experimentación	

6.ª sesión: YO ENSEÑO Duración : 60 minutos.
Actividad 1: El alumno tendrá un tiempo limitado, unos 20 minutos aproximadamente, donde en una cartulina grande, tendrá que explicar algo de cualquier otra asignatura en forma de cómic, con personajes característicos, y textos objetivos. Las mejores presentaciones se colgarán en la pared de clase.
RECURSOS -Materiales: una cartulina, lápices y colores -Humanos : docente y alumnado.
OBJETIVOS: -Utilizar y reconocer elementos del cómic. -Desarrollar la creatividad -Utilizar correctamente el uso de la ortografía

-Realizar dibujos de manera clara y limpia. -Fomentar el conocimiento de otras áreas -Desarrollar el trabajo individual		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -El cómic y sus características -Comunicación escrita - La ortografía	Procedimentales: -Interpretación de Cómic -Desarrollo y creatividad -Uso de las normas gramaticales -Estructura y creación del cómic	Actitudinales: -Atención y reflexión -Hábito de escritor -Esfuerzo de creación -Buen uso ortográfico
LUGAR : Aula	METODOLOGÍA: aprendizaje basado en proyectos	

7.ª sesión: NOS VAMOS DE EXCURSIÓN Duración : 60 minutos.		
Actividad 1: En esta sesión nos iremos al patio con la biblioteca de cómics de clase, cada alumno elige una zona que le parezca más agradable y estaremos todos leyendo, podrán elegir el cómic que quieran y se pondrán leer todos los que quieran.		
RECURSOS -Materiales: la biblioteca de clase, sillas, comida y bebidas -Humanos : docente y alumnado.		
OBJETIVOS: -Motivar para su iniciación lectora		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -Concepto: El cómic -El cómic y sus características -Conocimiento literario	Procedimentales: -Comprensión del cómic -interpretación del cómic	Actitudinales: -Conocimiento de la literatura -Hábito de lector
LUGAR : patio	METODOLOGÍA: Basada en la observación	

8.ª sesión: HORA DE EXPONER Duración : 60 minutos.		
En esta sesión solo haremos la exposición alumno por alumno sobre el cómic que ha leído esas semanas y cuál ha sido su preferido y nos cuenta el porqué, recreando su parte preferida. La presentación la hará en power point, a mano o en cualquier página web, aplicación, etc.		
RECURSOS -Materiales: Ordenador -Humanos : docente y alumnado.		
OBJETIVOS: -Aprendizaje de las características del cómic -Utilizar y reconocer elementos del cómic. -Utilización correcta de las tecnologías, programas, aplicaciones etc. -Desarrollar la creatividad -Utilizar correctamente el uso de la ortografía -Realizar dibujos de manera clara y limpia. -Motivar para su iniciación lectora.		
CONTENIDOS		
Conceptuales: -Concepto: el cómic -El cómic y sus características -Comunicación oral -Conocimiento literario	Procedimentales: -Comprensión del cómic -Interpretación del cómic -Estructura y creación del cómic	Actitudinales: -Buen uso de las características del cómic -hábito de lector.
LUGAR: Aula	METODOLOGÍA: basada en proyectos.	

3.7. Evaluación

La evaluación será con un método de observación a través de una rúbrica, donde la docente recogerá los datos en la última sesión. Mientras tanto desde el principio hasta el final el docente tendrá que ir anotando los comportamientos de cada alumno. Toda la nota que saque durante este proceso contará un 20% en su nota final.

La rúbrica está valorada en 26 puntos. (v. Anexo VI)

4. CONCLUSIÓN

Tras la finalización de este TFG, pretendemos destacar la importancia del cómic en las aulas, dentro de todo esto, vinculado así a la mejora de la lectoescritura para formar a los alumnos como buenos lectores y escritores.

Por otro lado, ya hemos visto lo que el cómic puede hacer en el alumno, incluso puede ser una herramienta didáctica para otras áreas, así como una herramienta útil para la mejora de la ortografía y conseguir un acercamiento a la lectura con la motivación, ya que el cómic es una actividad lúdica y amena dentro de clase.

Por último, hay que decir que con el proyecto didáctico hemos comprobado la facilidad para trabajar el cómic gracias a la era en la que estamos y la gran cantidad de herramientas para trabajar como el uso de las TICS donde hay un mayor acercamiento, tanto para crear como para informarnos y que lo tenemos en el día a día.

5. BIBLIOGRAFÍA

Paré, C y Soto-Pallares, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de lengua en Educación Primaria. *Ocnos*. 1, 691-700

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=600819>

Chacón Méndez, A. (2015). El cómic: una experiencia de lectura que forma, transforma o informa al sujeto. *Educación y ciudad*. 30, 119-138. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5705038>

Monge Mangeli, P. (1993). La lectura y escritura en la escuela primaria. *Rvta Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 18, 75-82. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117791>

Cassany, D, Luna, M. y Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Barcelona: GRAÓ.

http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany_d_luna_m_sanz_g_-_ensenar_lengua.pdf

Ayala, P. (2017). La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 45, 143-165.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6031204>

Romero, L. (2018). Aprendizaje de la lectoescritura. *Fe y alegría del Perú*, 7-65.

Disponible en:

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/09/El-aprendizaje-de-la-Lectoescritura-libro-pdf.pdf>

Guzmán López, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 10, 122-131

Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>

Méndez, A. (2015). El cómic una experiencia de lectura que forma, transforma o informa al sujeto. *Escuela, memoria y territorio*, 30, 119-128. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5705038>

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. (2015). *Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía*.

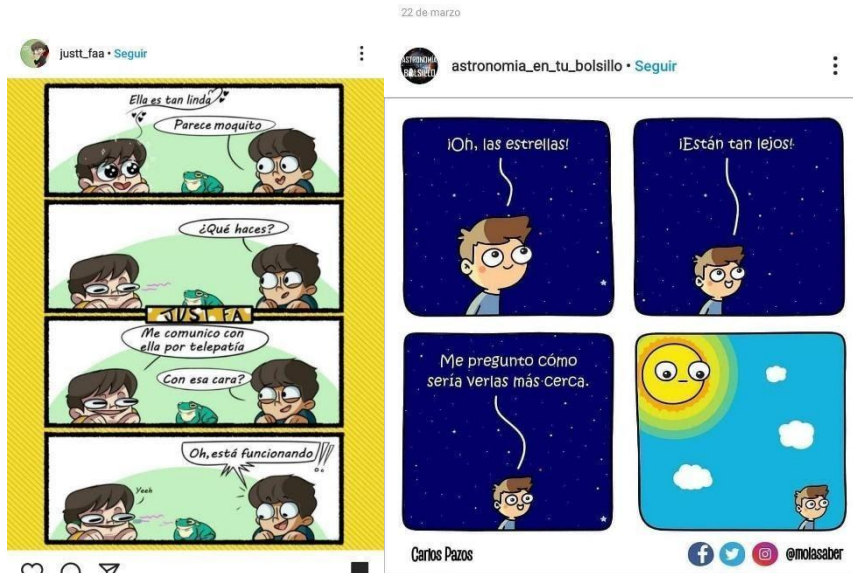
Junta de Andalucía. Disponible en:

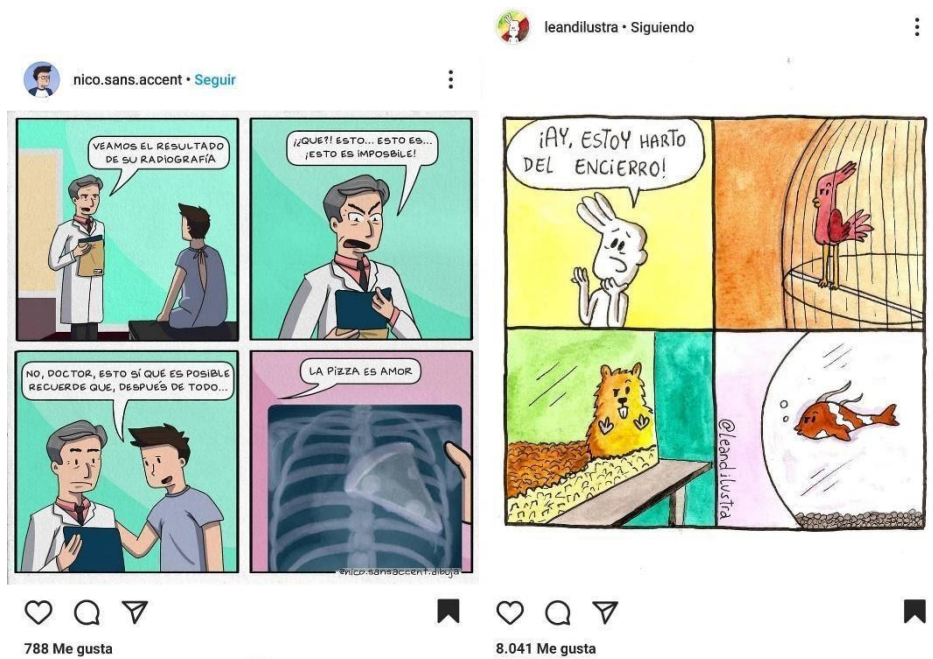
<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculo-primaria/pdf/PDF/textocompleto.pdf>

ANEXOS

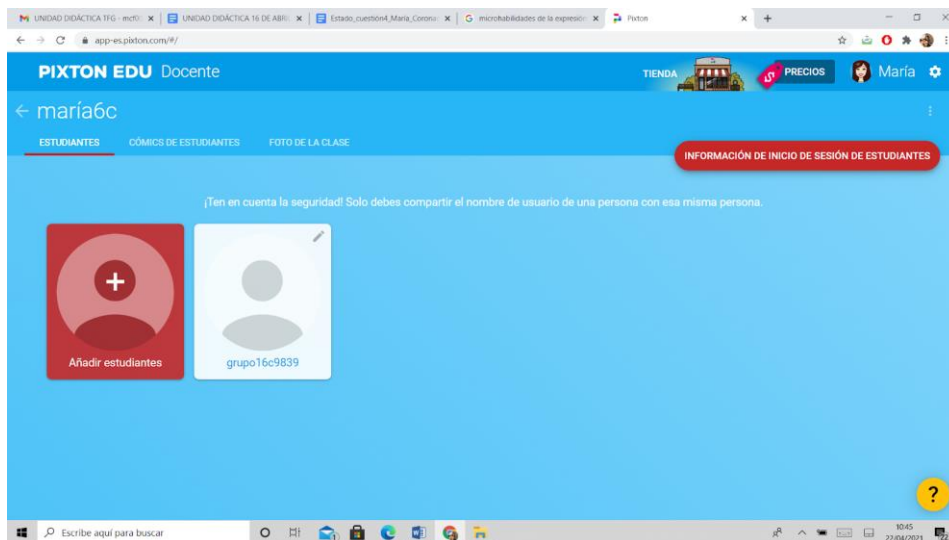
Anexo I

Posts de Instagram





Anexo II



Anexo III

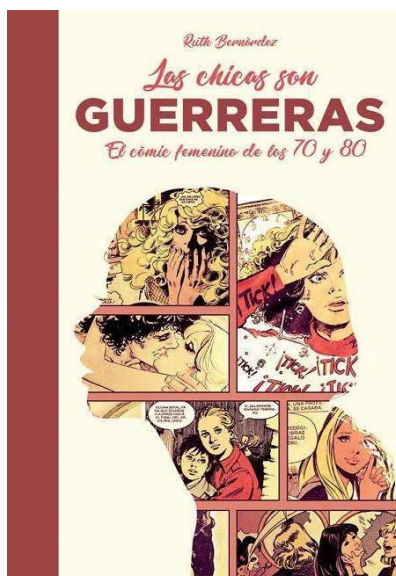
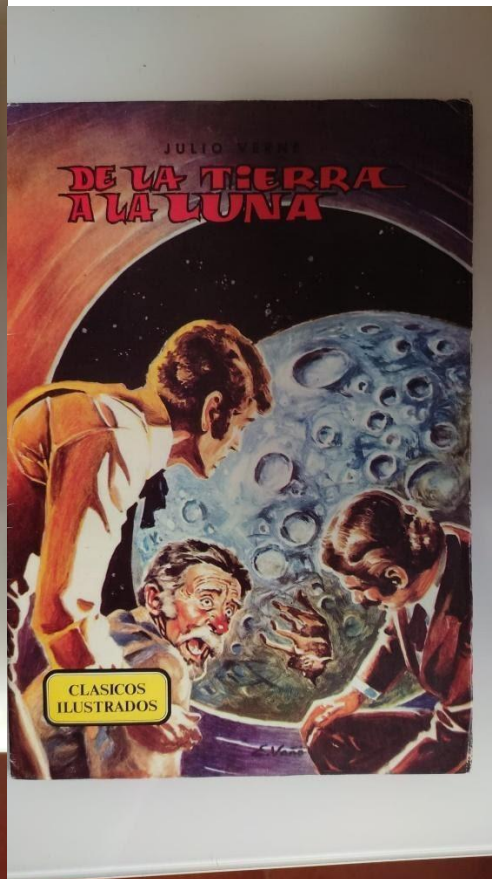
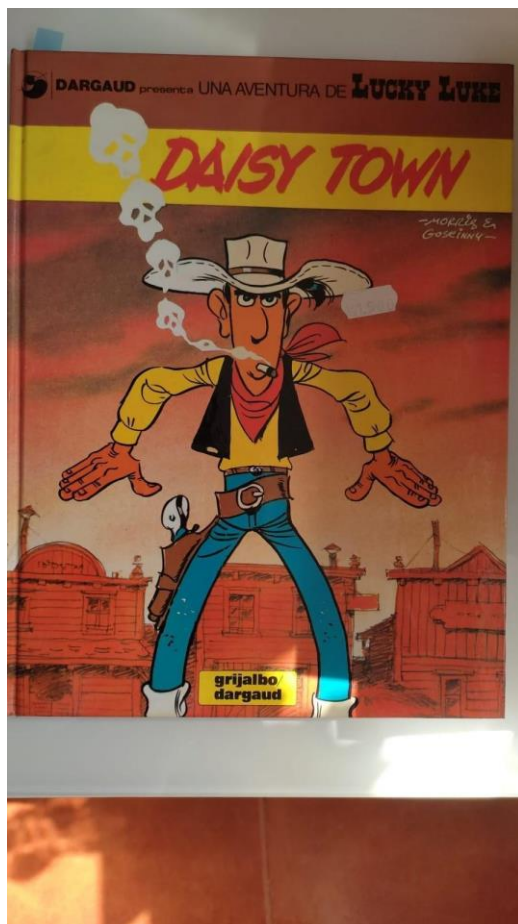
La playlist de YouTube.

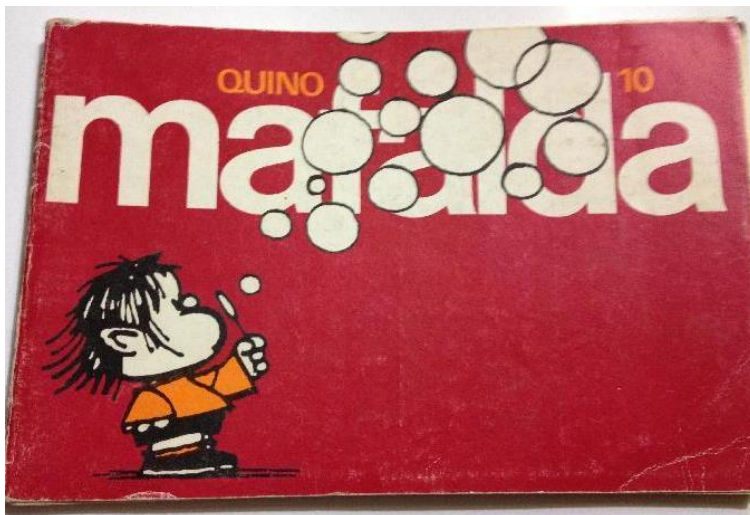
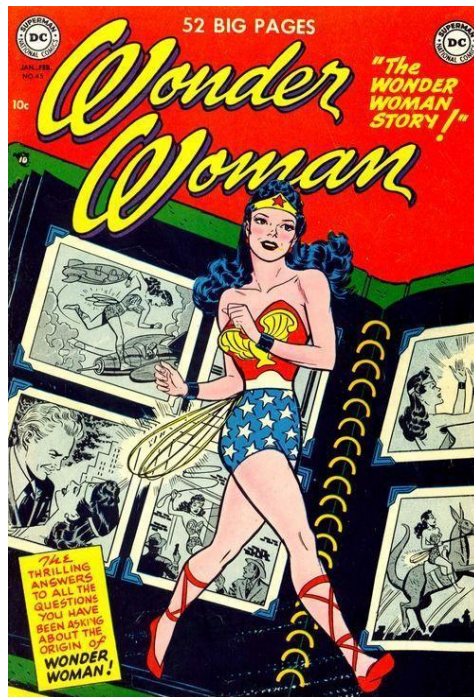
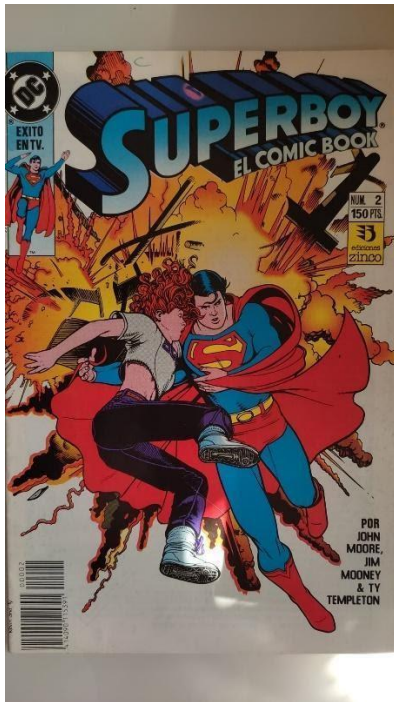
https://www.youtube.com/playlist?list=PLKLkZZhFh5_4IGqt2YWN-T7I2kVN8Vtgd

Anexo IV

Ejemplares de cómics clásicos







Anexo V

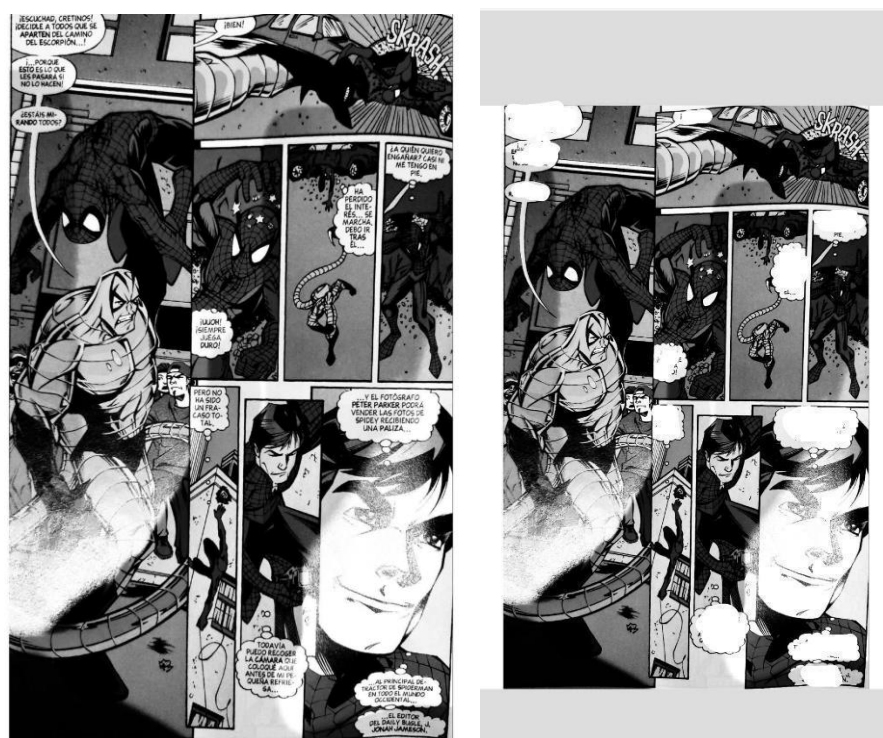
Las fichas de cómics originales y las tapadas



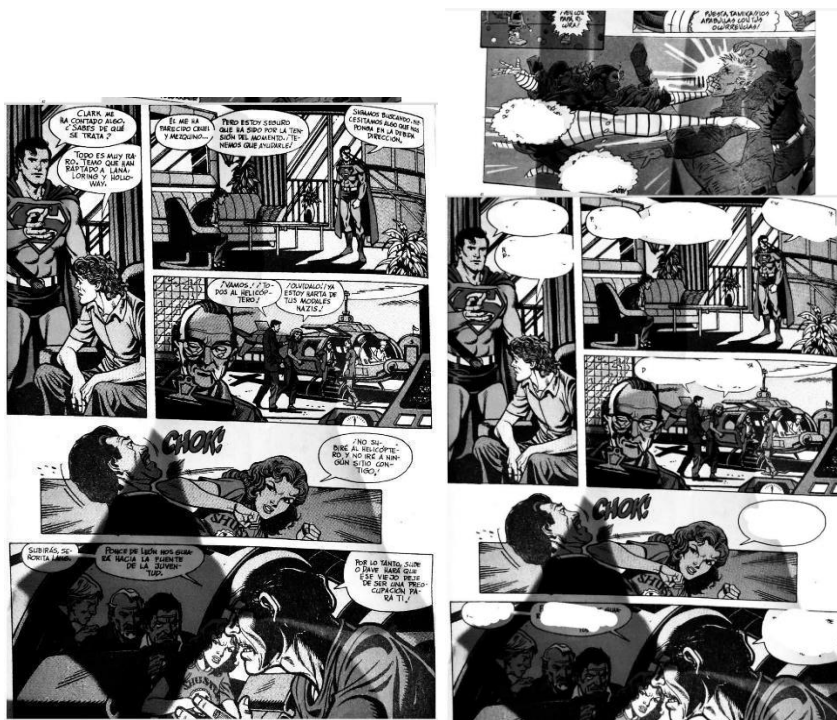
Mafalda, (página 69).



El inspector Gadget. Prisioneros (página 1)



Aventuras Marvel: un relato inédito de Spiderman. (página 3)



Superboy, el cómic book, por Jonh Moore, Jim Mooney y Ty Templeton (página 16)



Una aventura de Lucky Luke, Morris Goseinny (página 23)

Anexo VI

	Siempre (2)	A veces(1)	Nunca (0)	NOTA PUNTOS:
LECTURA				
Iniciativa lectora				
Entiende el contenido				
Expresa sus ideas				
ESCRITURA				
Textos coherentes y con claridad				
Creatividad en el contenido				
Buena ortografía				
Utiliza correctamente las características del cómic				
PRESENTACIÓN				
Expresa oralmente con claridad				
Limpieza y orden en la presentación				
Dibujos bien hechos				
COMPORTAMIENTO				
Cooperación en grupo				
Trabaja bien de manera individual				
Cuida bien el material				
				Total :