



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**ASTÉRIX Y OBÉLIX: MÁS QUE UN CÓMIC
ANÁLISIS Y UTILIZACIÓN DEL CÓMIC COMO INSTRUMENTO
PEDAGÓGICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
(MENCIÓN LENGUAS EXTRANJERAS)**

AUTOR: PABLO CARDEÑOSO FERNÁNDEZ

TUTORA: MARIEMMA GARCÍA ALONSO

2013-2014



RESUMEN

¿Pertenece el cómic a la literatura infantil y juvenil? ¿Es literatura? ¿Sirve “solamente” para entretenernos? ¿O puede tener una función pedagógica dentro de las aulas? La respuesta a todos estos interrogantes puede verse en este Trabajo de Fin de Grado, así como la argumentación que defiende esta idea: el cómic como instrumento pedagógico en Educación Primaria. Para ello, voy a utilizar “**Las Aventuras de Astérix**”, bien conocidas por todos y todas. Su calidad y temática nos permitirán enseñar, animar a la lectura y atraer a nuestro alumnado, pues Astérix y Obélix son “más que un cómic”.

PALABRAS CLAVE

Cómic, literatura, Educación Primaria, Astérix y Obélix, instrumento pedagógico, análisis, utilización, actividades, competencias básicas.

ABSTRACT

Does the comic belong to children's literature? Does the comic belong to literature? Is it useful “just” to entertain? Or can it have a pedagogical function in the school? The answer to all these questions can be seen in this Final Project Work, like all the reasons to defend this idea: comics as a teaching tool in Primary Education. To do this, I will use "**Asterix's Adventures**", well known to everyone. Their quality and topic will allow us to teach, encourage reading and engage our pupils, because Asterix & Obelix are "beyond a comic".

KEYWORDS

Comic, literature, Primary Education, Asterix & Obelix, pedagogical instrument, analysis, utilization, activities, basic competences.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	PÁG. 3
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA - 1ª PARTE.....	PÁGS. 4-11
○ LIJ, PERO LITERATURA.....	PÁGS. 5-6
○ EL CÓMIC COMO FENÓMENO GLOBAL.....	PÁGS. 6-9
○ IMPORTANCIA DE LA LIJ Y EL CÓMIC EN EP.....	PÁGS. 10-11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA - 2ª PARTE.....	PÁGS. 12-27
○ ANÁLISIS DEL CÓMIC.....	PÁGS. 12-16
○ EL CÓMIC COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO.....	PÁGS. 16-27
Ficha técnica.....	PÁG. 18
Argumento.....	PÁGS. 18-19
Análisis técnico.....	PÁGS. 20-22
Análisis crítico (adecuación y valores).....	PÁGS. 23-27
UTILIZACIÓN DEL CÓMIC EN EL AULA.....	PÁGS. 28-38
○ ACTIVIDADES Y SU EVALUACIÓN.....	PÁGS. 28-36
○ EL CÓMIC PARA ALUMNOS CON NECESIDADES.....	PÁGS. 37-38
CONCLUSIONES.....	PÁG. 39
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	PÁGS. 40-42

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En primer lugar, quiero dar respuesta al siguiente interrogante ¿por qué he elegido este tema? En la actualidad, los niños y niñas cada vez **leen menos**. A esto hay que añadir que los maestros y maestras hemos de impartir **gran cantidad de contenidos** a nuestros alumnos y alumnas, con la dificultad añadida de que en algunas ocasiones hay problemas para **atraerlos** hacia lo que estamos viendo.

Este Trabajo de Fin de Grado pretende ser una propuesta novedosa y alternativa para intentar paliar estas circunstancias. Por tanto, establezco tres como los principales **objetivos** de este documento: animar a la lectura, facilitar la adquisición de los contenidos y suponer un atractivo para el alumnado de Educación Primaria.

Para llevarlo a cabo, el trabajo cuenta con una estructura clara y definida, siguiendo las orientaciones de la guía didáctica. Comienzo con una fundamentación, que debido a su extensión va a estar dividida en dos partes, una dedicada al cómic en general y la otra, ya centrada en “**Las Aventuras de Astérix**”. Posteriormente, pasamos a la parte práctica, previo paso por un análisis que permita su aplicación escolar.

Además de las abundantes y frecuentes **referencias bibliográficas**, he decidido reforzar mis razonamientos con numerosas **imágenes** sacadas directamente de los propios cómics de Astérix. Esto se debe a dos motivos principalmente: por un lado, da peso y demuestran mis argumentaciones y por el otro, es más atractivo y visual para el espectador, ya que ilustran lo que voy contando.

Antes de continuar, he de añadir que siguiendo el modelo de la RESOLUCIÓN de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del TFG, en su Disposición Adicional Segunda, en este documento utilizo indistintamente el masculino y el femenino o el genérico con el máximo respeto a la **igualdad de género**.

Por último, planteo esta pregunta, que nos servirá como punto de partida para el inicio de este Trabajo de Fin de Grado: ¿es posible llevar al aula el cómic como **instrumento pedagógico**? Lo vemos en las sucesivas 39 páginas.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA - 1ª PARTE

Dentro de la fundamentación teórica de este TFG, el interrogante inicial al que he pretendido dar respuesta es si el **cómic** forma parte de la **Literatura Infantil y Juvenil**. La respuesta afirmativa parece evidente, aun así, he procurado acudir a fuentes bibliográficas de referencia para asegurarme.

De esta forma, Prado Aragonés (2011) apunta sobre el cómic que “*su lenguaje verbal y no verbal manifiesta innegables características artísticas y estéticas y su estructura y características textuales pertenecen al género narrativo*”. Y añade que “*es un medio que despierta un gran interés entre los niños, que antes de aprender a leer ya los hojean con curiosidad atraídos por la imagen*” y que permite “*entretener a un elevado número de lectores, fundamentalmente jóvenes*” (Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI, pág. 370).

Por tanto, el mundo del cómic se incluye dentro del concepto global de **Literatura Infantil y Juvenil**. Ahora bien, ¿qué es la Literatura Infantil y Juvenil? A lo largo de los años muchos autores han debatido sobre la mejor forma de acotar el término. De las numerosas definiciones que he encontrado, me he decantado por esta, debido a su sencillez y adecuación: “*toda producción que tiene como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como destinatario, el niño*”, recogida por el profesor Eloy Martos (pág. 5).

Aunque este autor insiste en que esa dificultad a la hora de elaborar una definición se ve reflejaba, a su vez, al tratar de establecer un origen concreto, de forma general se considera que “*Cuentos de la infancia y del hogar*” escrito por los hermanos Grimm a **principios del siglo XIX** da el pistoletazo de salida a este género, en cualquiera de sus denominaciones: Literatura para niños, Literatura para la infancia, Literatura de los niños, Literatura Infantil, Literatura Juvenil o de forma más generalizada, Literatura Infantil y Juvenil (LIJ a partir de este momento).

Asimismo, como podemos ver en la obra de Pedro Cerrillo (2007), “*la Literatura Infantil y Juvenil es, ante todo y sobre todo, literatura; si se le añade*

“infantil” o “juvenil” es por la necesidad de delimitar una época concreta de la vida del hombre que, en literatura, está marcada por las capacidades de los **destinatarios** lectores, y, en menor medida, por gustos e intereses lectores muy concretos, así como por sus posibilidades de recepción literaria” (Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria, pág. 44).

“Aventura e historia se mezclan en el cómic, rompiendo estereotipos como los que nos hacían pensar que los cómics eran **solo** cosa de niños” Salomé Larrucea, “voz en off” (Programa 191 de Ser Historia - Cadena Ser)



Figura 1: el cómic es LIJ, pero va más allá.

LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL, PERO LITERATURA

Partiendo de esta afirmación, considero oportuno argumentar de forma razonada los motivos que nos llevan a pensar que, a pesar de la corriente tradicional de menosprecio, la LIJ debe considerarse LITERATURA.

Comienzo esta argumentación acudiendo de nuevo a la obra de Cerrillo (2007), anteriormente mencionada, en este caso en la página 39, donde al comparar ambas, indica que “*podemos encontrar estructuras organizativas y procedimientos estilísticos similares*” así como que “*en ambas literaturas se suelen reflejar las corrientes sociales y culturales que, en cada momento, predominan*”. Insistiendo, a su vez, en la página 45 en que “*el lenguaje en el que se expresa es **coincidente** con el de la literatura general*”.

Finalmente, en la página 53 concluye aseverando que “*la autonomía artística de esta literatura es la que ha hecho posible que hoy sea considerada como una **manifestación literaria plena**. Una literatura con mayúsculas, cuya aportación a la infancia y a la adolescencia es esencial, no solo porque es el primer contacto del niño con la creación literaria escrita y culta, sino también porque es un buen recurso para el desarrollo de la personalidad, la creatividad y el juicio crítico*”.

Por otro lado, Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990) insisten en la importancia del cómic como “ventana al mundo”: “*los cómics son un testimonio de su tiempo. Directa o indirectamente, reflejan la realidad social de una época o de un país*” (El cómic en el aula, pág. 10).



“El cómic es un reflejo de una **realidad social**. Como todas las manifestaciones artísticas, a partir de ella se puede interpretar el momento histórico en el que fue creado”
Óscar Gual, autor de “Viñetas de Posguerra”
(Programa 236 de Ser Historia - Cadena Ser)

Figura 2: la LIJ es literatura.

Como consumación de este razonamiento, puedo concluir que el cómic pertenece a la LIJ, siendo esta parte de la literatura. Por tanto, **el cómic es literatura**.

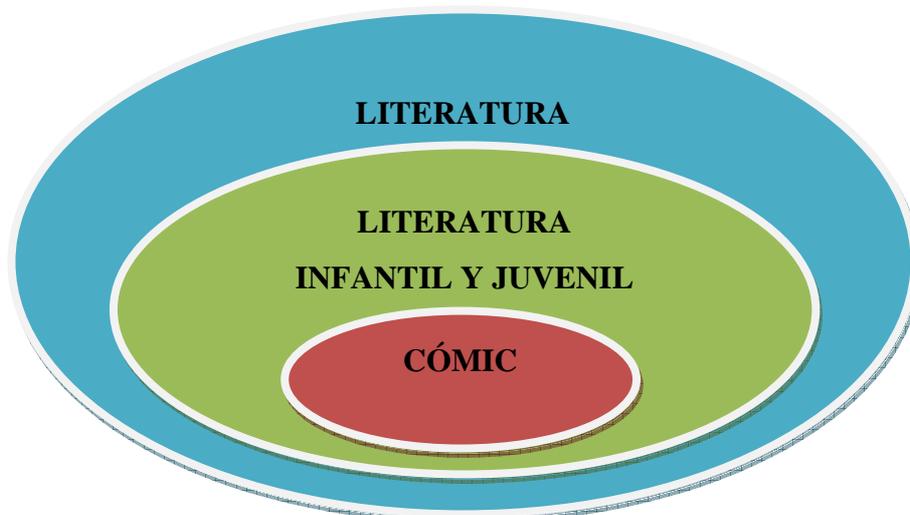


Figura 3: el cómic es literatura.

EL CÓMIC COMO FENÓMENO GLOBAL

Continuando con este hilo argumental que habla de que el cómic es literatura, y además, no tiene porqué ser exclusivamente para un público infantil, el siguiente epígrafe dentro de la fundamentación teórica de este Trabajo de Fin de Grado lo he dedicado al cómic como **medio de masas**.

Evidentemente, esto es algo que no solo hemos comprobado en los epígrafes anteriores a nivel bibliográfico, sino que se hace patente en nuestra **realidad diaria**. A continuación, veremos una serie de ejemplos que lo demuestran:

El fenómeno televisivo internacional “**The Walkind Dead**” procede de un cómic con el mismo nombre. El hecho de que sea tan popular y que sea para adultos, ahonda en el razonamiento de que el cómic **no es solo** literatura para niños.



Fuente - elmulticine.com: <http://www.elmulticine.com/tv2.php?orden=453424>.



Mortadelo y Filemón sigue siendo el cómic español con mayores ventas en nuestro país.

- De cada nuevo álbum de *Mortadelo y Filemón* "se venden **cerca de 40.000** ejemplares de salida" según se informaba en un reportaje aparecido en *El País* el 10 de enero de 2012 (+)

Fuente - guiadelcomic.es: <http://guiadelcomic.es/documentos/cifras-espana.htm>.



El mundo del cómic mueve muchos **millones de euros** al año.



Fuente - ramenparados.blogspot.com.es: <http://ramenparados.blogspot.com.es/2013/03/datos-sobre-la-venta-de-comic-en-espana.html>.

La feria internacional del cómic “**Comic-Con**” que se celebra de forma anual en San Diego, California (EEUU) es un evento con un impacto económico total en la región de \$ 162.800.000 al año y que genera \$ 2.8 millones en ingresos fiscales.



Fuente - UT San Diego: <http://www.utsandiego.com/news/2011/jul/15/comic-con-is-truly-one-in-the-millions>.

También el mundo del celuloide se ha visto beneficiado de los personajes del cómic, sobre todo superhéroes, que han protagonizado éxitos de taquilla. Tanto es así, que han llegado a colocar varias **películas, basadas en personajes del cómic**, entre las 10 más taquilleras de la historia del cine.

<p>2. Titanic Estrenada en 1997, <i>Titanic</i> es la segunda película que más dinero ha ganado hasta el momento. También fue dirigida por James Cameron y recaudó US\$ 1,186 millones, una gran cifra frente a los US\$ 100 millones que costó realizarla.</p>	<p>7. El Señor de los Anillos: El retorno del rey El final de la saga del <i>Señor de los Anillos</i> recaudó US\$ 1.119 millones en el 2003. El director neozelandés Peter Jackson tardó dos años en realizarla, con un costo de US\$ 94 millones.</p>
<p>3. Avengers Robert Downey Jr., Scarlett Johansson y Chris Hemsworth son algunos de los actores que encarnaron a los superhéroes en <i>Avengers</i>. La película de acción, dirigida por Joe Russo, sumó US\$ 1,521 millones en ganancias.</p>	<p>8. 007: Operación Skyfall Daniel Craig fue el actor que encarnó <i>James Bond</i>. La película, dirigida por Sam Mendes y estrenada en el 2012, obtuvo ganancias por US\$ 1.108 millones; nada mal para los US\$ 300 millones que costó su rodaje.</p>
<p>4. Harry Potter y las Reliquias de la Muerte - Parte 2 La entrega final de la famosa saga, dirigida por David Yates, obtuvo US\$ 1,094 millones. En el 2011, la fantástica historia del joven Harry junto a sus amigos Ron y Hermione encantó a los niños y adolescentes del mundo.</p>	<p>9. El esquiador oscuro: La leyenda rusa La última entrega de la saga de Christopher Nolan sobre Batman fue estrenada en el 2012 y ganó US\$ 1,084 millones. En ella, Bruce Wayne (Christian Bale) tuvo que vencer sus miedos, aceptar a Batman y derrotar al despiadado Bane (Tom Hardy).</p>
<p>5. Iron Man 3 Aunque la última película de Tony Stark llegó a costar US\$ 1,200 millones, recaudó seis veces más: US\$ 1,215 millones. El film, estrenado en abril de este año, obtuvo una puntuación de 7.4 sobre 10 en el portal de cine mundial IMDb.</p>	<p>10. Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto El director estadounidense Gore Verbinski dirigió la segunda edición de <i>Piratas del Caribe</i> en el 2006. Luego del éxito de <i>La maldición de la Perla Negra</i>, que obtuvo US\$ 624 millones en ganancias, solo alcanzó los US\$ 710,66 millones.</p>

Fuente - gestion.pe: <http://gestion.pe/tendencias/conoce-10-peliculas-mas-taquilleras-historia-2079874>.



Con todos estos datos podemos darnos cuenta de que el cómic no es solo para niños, sino que tiene interés para todos los públicos.

“El mundo del cómic es hoy una **industria potentísima**. Tenemos libros de arte con sofisticados dibujos, elaboradísimos guiones, contando historias increíbles de una manera magistral. Un nuevo arte del siglo XX”
Nacho Ares, director (Programa 154 de Ser Historia - Cadena Ser)



Figura 4: el cómic como arte.

IMPORTANCIA DE LA LIJ Y EL CÓMIC EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Anteriormente, he defendido y argumentado la idea de que el cómic no es solo para el público infantil. Ahora bien, eso no significa que no podamos **utilizarle** con nuestros alumnos y alumnas de **Educación Primaria**. Todo lo contrario, las particularidades propias de este género, le hacen muy propicio para su utilización en el aula, ya que se adapta muy bien a las características de nuestro alumnado.

Partiendo de esta idea, ¿cuál es la **importancia** de la LIJ y del cómic en Educación Primaria? La respuesta es clara, **enorme**. No digo esto como buen aficionado a la lectura desde mi infancia ni tampoco por el hecho de ser estudiante del Grado de Educación Primaria, sino porque lo creo.

Este argumento, por sincero que sea, no tiene validez por sí mismo. No obstante, me he procurado la búsqueda de razonamientos “de mayor peso”. Así, haciendo referencia de nuevo a la interesantísima obra de Pedro Cerrillo (2007), en la página 49, menciona la importancia de la LIJ en los primeros años de la formación literaria de la persona, ya que permite “*construir sentidos que proporcionen marcos de referencia significativa para **interpretar el mundo***”.

Asimismo, Abril Villalba (2005) nos dice que la LIJ “*constituye una verdadera “**escalera**” que ayuda a los pequeños a dominar formas cada más complejas de usos distanciados del lenguaje y de representación artística*” (Lectura y Literatura Infantil y Juvenil. Claves, pág. 27).

Debido a los rasgos propios que caracterizan a la LIJ, tanto en los contenidos (simbolismo, carga afectiva...), como en la técnica y estructura literarias (acción bien estructurada, diálogos frecuentes y rápidos...), en las formas (sencillez expresiva, ritmo muy vivo y ágil...) o en las ediciones (profusas ilustraciones), el fomento de la lectura desde edades tempranas tiene **una serie de ventajas** que Stephanie Judson resume en: “*desarrollar la capacidad recreativa, creadora, de expresión, imaginativa; ... la adquisición de actitudes y valores, de conocimiento del mundo, de capacidad crítica y*

estética, de toma de conciencia y, en último término, en la toma de opciones” (Aprendiendo a resolver conflictos en la infancia: la Literatura Infantil, pág.1).

Otro de las autores recurrentes en esta obra, Prado Aragonés (2011) nos señala distintos motivos por los cuales es interesante la **utilización didáctica** del cómic en el aula (Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI, págs. 370-371):

- ✚ Género **motivador**, propio de la cultura de los jóvenes.
- ✚ Desarrollo secuencial idóneo para **iniciarse** al género narrativo.
- ✚ Combina e integra diversos **códigos** (verbal y no verbal) en su lenguaje.
- ✚ Medio ideal para la enseñanza **multidisciplinar**.
- ✚ Finalmente, permite el análisis crítico de los **valores ideológicos** presentes en sus contenidos.

Finalmente, tras la lectura de estos argumentos podemos deducir que **la LIJ y el cómic contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas**, uno de los principales objetivos de la educación en general, y de la escuela en particular, de ahí la importancia de su fomento desde la infancia.



“Es **más fácil** comprender nuestro pasado a través de unos buenos dibujos y una buena historia trazada a través de unas viñetas que de un libro sesudo”
Nacho Ares, director (Programa 236 de Ser Historia - Cadena Ser)

Figura 5: el cómic como herramienta didáctica.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA - 2ª PARTE

En la primera parte de la fundamentación teórica de este Trabajo de Fin de Grado, he aclarado la pertenencia del cómic a la LIJ, demostrado que esta puede y debe ser considerada como literatura, expuesto el mundo del cómic como fenómeno global y comentado su importancia en Educación Primaria.

Una vez hecho todo esto, ahora en esta segunda parte, me voy a centrar en dos aspectos de gran relevancia:

Por un lado, llevar a cabo el **análisis del cómic** de forma general, sin centrarme en ningún título o autor.

Por el otro, hablaré del cómic como **instrumento pedagógico en el aula**, ya sí centrándonos en la obra de René Goscinny y Albert Uderzo, “Astérix y Obélix”.

“Uno de los cómics más conocidos es el de Astérix, ¿quiénes no se han enganchado al mundo de la **Historia Antigua** gracias a ellos?” Nacho Ares, director (Programa 154 de Ser Historia - Cadena Ser)



Figura 6: popularidad de Astérix.

ANÁLISIS DEL CÓMIC

Creo oportuno comenzar este apartado ofreciendo una definición de aquello que vamos a analizar, ¿qué es el cómic? Para concretar este concepto, he acudido a “**El cómic en el aula**” de Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990), obra en la que me he basado a la hora de elaborar todo este análisis.

En la página 15 de este libro, se nos ofrece la siguiente **definición**: “*el cómic es una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuencializadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniéndolo*”.

En cuanto a la **terminología**, la palabra “cómico” viene del término griego “komicós” que en origen hacía referencia al aspecto gracioso de algo. En España, durante el siglo XX se popularizó el término “tebeo” derivado de la revista de historietas “TBO” (imagen). Finalmente, en la actualidad también existe el concepto de novela gráfica, que hace referencia a un cómic con un dibujo más realista y moderno.



A la hora de establecer un **origen y su evolución**, Rubén González (profesor de dibujo en Secundaria, dibujante y artista) en el programa 154 de Ser Historia (Cadena Ser), al que acude como invitado, destaca varios periodos importantes.



Desde las pinturas rupestres el ser humano ha intentado plasmar historias en imágenes, pero la fecha oficial del origen del cómic (moderno) sería 1895 con un personaje que se llama “**The Yellow Kid**” (imagen) de Richard F. Outcault en el New York Journal, considerado el primer personaje de cómic.

Tras la Segunda Guerra Mundial aparece el tipo de revista que en la actualidad conocemos como cómic, ese cómic grapado o en inglés “comic-book”. Los años 50 y 60 se consideran la edad de oro del cómic vinculado a los **superhéroes** (imagen: El Capitán América), que daban una visión de la realidad un tanto distorsionada, intentando de alguna manera catalizar aspiraciones sociales y vendernos un discurso muy patriótico.



Posteriormente, el cómic ya se considera un arte a partir de que la obra “**Maus, Relato de un superviviente**” de Art Spiegelman (imagen) ganó el premio Pulitzer en 1992, apareciendo un nuevo término o formato, la novela gráfica. Definitivamente, se abre las puertas a que el cómic sea un medio propio de expresión con toda la grandeza del término y un arte propio, capaz de expresar desde aspectos más infantiles a los temas más profundos. El cómic se dice que es el noveno arte, una forma de expresión de la cultura popular.

Finalmente, en **España**, durante la guerra civil el cómic se utilizó de una forma ideológica. Ya con el franquismo podemos encontrarnos con 2 tipos. Por un lado, el cómic más infantil, el tebeo, humor blanco para niños. Y por el otro, esos grandes héroes patrios, muy ligados a un contexto histórico muy idealizado como el Guerrero del Antifaz (imagen) o el Capitán Trueno.



Al respecto de los **tipos** de cómics, he de decir que hay muchos, tantos como gustos tienen los consumidores de estas increíbles historias. Sin embargo, hay algunos que destacan por su popularidad e importancia.

ESPAÑA

Género cómico

Género de aventuras/fantástico



EUROPA

Género western

Género histórico

Género policíaco



JAPÓN

Género manga



ESTADOS UNIDOS

Género de Superhéroes



Ahora bien, la existencia de tantos tipos de cómics de temáticas tan distintas no implica, necesariamente, que todos ellos sean convenientes para la edad escolar comprendida entre los 6 y los 12 años (etapa de Educación Primaria). Hemos de pulir aquellos cómics que queremos incluir en la escuela en función de los **objetivos** que busquemos, su conveniencia según la edad del alumnado, los contenidos y el modo de desarrollo.

Asimismo, resulta imprescindible realizar un **análisis sistemático** por parte del maestro, primero en privado, y después junto con los alumnos, destacando, tanto los aspectos positivos, como también aquellos negativos. De esta manera, su inclusión en la escuela puede darse de forma adecuada. Esto es algo que veremos más en profundidad posteriormente en “el cómic como instrumento pedagógico en el aula”.

Para finalizar con este apartado, no quiero dejar de comentar las **características propias** que presenta el cómic, sacadas de la obra mencionada al inicio del epígrafe de Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990): *“el cómic motiva y entretiene, favorece el aprendizaje, estimula la creatividad, es una ventana al mundo y facilita la “alfabetización” en el lenguaje de la imagen”* (El cómic en el aula, pág. 7).

Por último, al hablar de **“favorecer el aprendizaje”**, los autores, en las páginas 8 y 9, añaden: *“el cómic perfecciona la lectura, desarrolla la expresión, las palabras complicadas se retienen mejor, los relatos se entienden más fácilmente, se fija la atención, el alumno puede adaptar la lectura a su propio ritmo, se enriquece el vocabulario y se mejoran la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis. Esto es así porque el cómic tiene la cualidad de integrar texto e imagen y al existir un*

componente icónico (los dibujos), el texto aparece contextualizado, por lo que se entiende mejor”.

Por tanto, si el cómic tiene todas estas características positivas, **¿por qué no incluirlo en el aula?** Ahora bien, como señalan Fernández y Díaz (1990) *“el cómic no es un medio aséptico o neutral. A la vez que entretiene, también intenta persuadir. En las historietas subyacen determinados valores éticos o ideológicos”* (El cómic en el aula, pág. 26), lo que hace muy necesario ese análisis concienzudo anteriormente mencionado y del que paso a hablar a continuación.

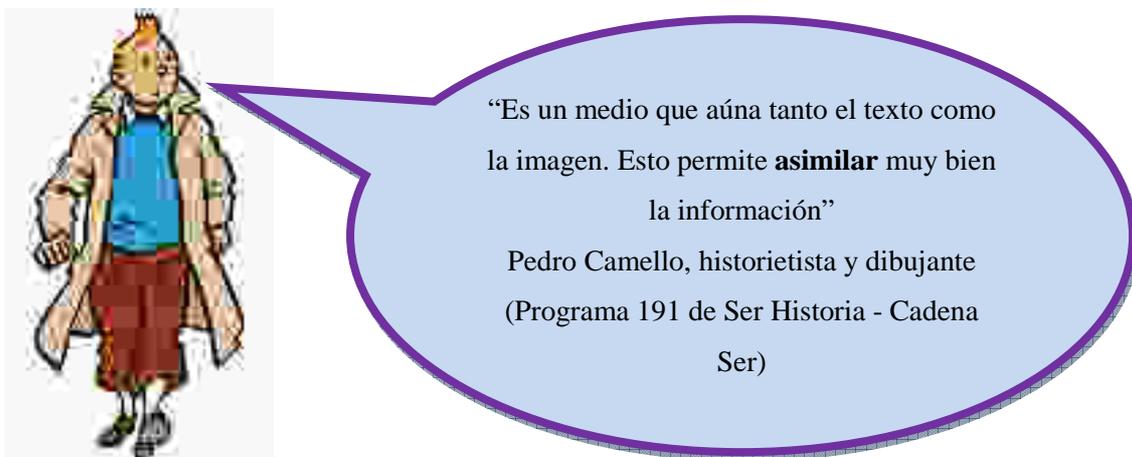


Figura 7: ventajas del cómic.

EL CÓMIC COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO EN EL AULA

Lo primero de todo, vuelvo a insistir en dar respuesta al interrogante: ¿por qué el cómic? El hecho de que **a primera vista pueda parecer que no es un género literario que aporte mucho** más que entretenimiento, hace que llevar a cabo un análisis crítico del mismo que nos permita ver sus enormes ventajas y algunos de los inconvenientes que presenta (no solo desde el punto de vista del lector, sino buscando una aplicación escolar que explique lo adecuado de su fomento), sea de lo más apropiado.

Asterix

Asimismo, he considerado oportuno escoger un cómic en concreto, que sirva de hilo conductor de todo el epígrafe. A la hora de elegir un título en donde centrar mi trabajo, me he decantado por **“Las Aventuras de Astérix”**, ya que tiene un amplio abanico de posibilidades de aplicación escolar, como veremos más adelante.

Una idea clara que se debe inculcar a nuestro alumnado desde el inicio es que “**no hay nada de malo en leer cómics**”. De hecho, es un género literario que está orientado hacia la infancia y la juventud, por lo que les será muy atractivo, algo que facilitará su inclusión y desarrollo.

Por otro lado, introduciendo este material en el aula pretendo **fomentar y animar a la lectura**, algo que entendemos básico para la mejora intelectual e imaginativa de nuestro alumnado. Asimismo, creo que este material se puede convertir en **una herramienta pedagógica más** a través de la cual lograr la adquisición de algunos de los contenidos propios de las distintas materias curriculares.

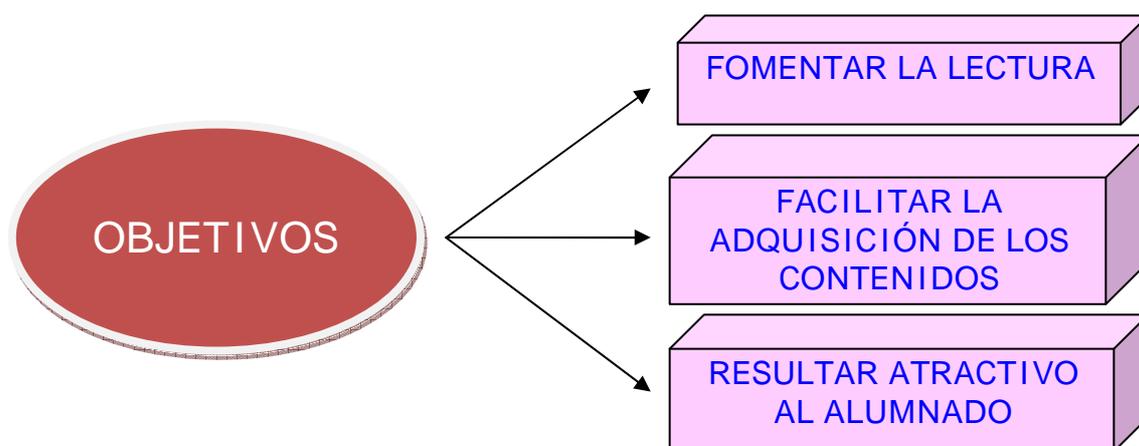


Figura 8: triple objetivo.

A continuación, llevaré a cabo el análisis a través de distintos apartados para facilitar su comprensión. Además, antes de comenzar me gustaría aclarar que a lo largo de los mismos, he considerado apropiado **la inclusión de numerosas situaciones a través de las imágenes tomadas directamente de los cómics**. La razón es bien sencilla: demostrar gráficamente los razonamientos y las conclusiones a las que voy llegando. Asimismo, creo que es más atractivo para el lector, pues al fin y al cabo, ¿qué mejor que sean los propios protagonistas quienes nos lo cuenten?

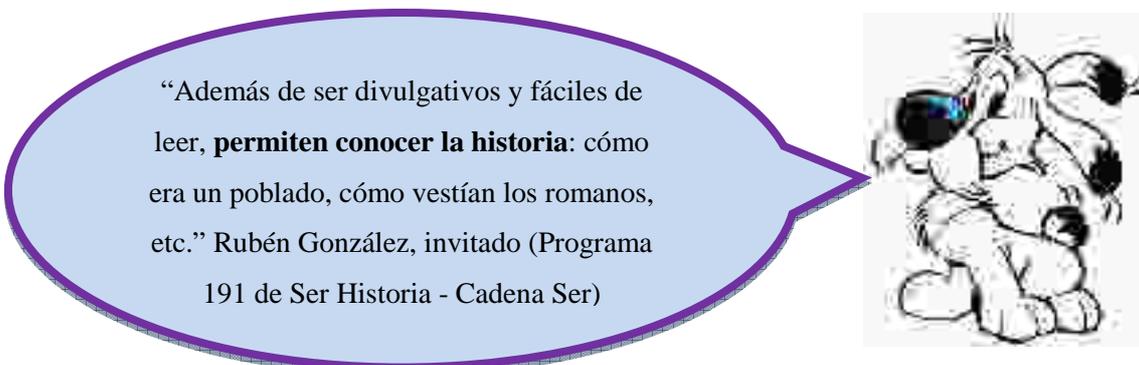


Figura 9: el cómic en el aula.

Ficha técnica

- **Título:** “Las aventuras de Astérix el Galo”. Nacen en el año 1959 dentro de la revista francesa Pilote.
- **Autores:** René Goscinny (guión) y Albert Uderzo (dibujo), ambos en imagen. Con la muerte de René, en 1977, Uderzo también se hizo cargo del guión.
- **Editorial:** Grijalbo/Dargaud S.A.: Barcelona.
- **Número de páginas:** alrededor de 45 páginas cada cómic, por norma general.



Argumento



“Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babaórum, Acuárium, Laudánum y Petibónum...”. Este legendario comienzo (imagen), por todos conocido, resume el argumento de la obra. Los romanos han conquistado todo el mundo conocido, si exceptuamos **una pequeña aldea al noroeste de la Galia**, en Armórica, hogar de Astérix y sus inseparables amigos, Obélix y su fiel perrito Ideafix.

La resistencia de estos galos se debe a una **poción mágica**, preparada por el druida Panorámix (imagen), que les otorga una fuerza sobrehumana. Esto trae en jaque a las legiones romanas, con el mismísimo Julio César a la cabeza, que intentan por todos los medios doblegar la resistencia gala.



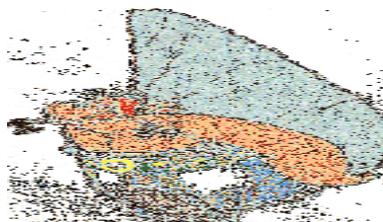
Las obras de Astérix parten de **dos posibles situaciones**: tratar de **defenderse** de las tretas de los romanos para conquistarlos, o bien, **salir en ayuda** de otros pueblos amenazados por estos (Hispania, Egipto, Helvecia, Britania...). Por tanto, la premisa principal de la obra es que los galos siempre **están defendiéndose** y no atacando.

PERSONAJES DE LA OBRA

Astérix, cazador de jabalíes.



Obélix, repartidor de menhires.



Ideafix, el valiente perrito de Obélix.



Panorámix, el druida.



Abraracúrcix, el jefe de la aldea.



Asurancetúrix, el bardo.



Ordenalfabétix, el vendedor de pescado.



Esautomátix, el herrero.



Edadepiédrix, el anciano de la aldea.



Los piratas.



Las legiones romanas.



Julio César.



Análisis técnico

A la hora de su elaboración, me he ayudado del artículo de Pedro Tomé Martín (1999), “**¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el cómic y los contextos culturales**”. En primer lugar, el autor identifica el formato de la obra como “*estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética*” sin “*apartarse en exceso de la estructura del cuento popular de carácter mágico*” (pág. 61).

Siguiendo esta idea, traigo a colación una tabla elaborada por el propio Tomé Martín (pág. 63) en la que se establecen **una serie de similitudes y diferencias** entre el cuento popular y los cómics de Astérix.

Cuento popular	Cómics de Astérix
Inicio = Situaciones de carencia.	Inicio = Situación de injusticia.
Héroe surgido de entre los necesitados.	Héroe surgido de entre los necesitados o buscado por necesitados ajenos.
Búsqueda de los elementos que solucionan la carencia: la vida como camino.	Búsqueda de la injusticia. El camino se inicia con la poción mágica.
Encuentro en el camino con un ayudante que le pone a prueba y que, finalmente le da un objeto mágico (flauta, vara, moneda, etc.). Desaparición del compañero de viaje tras la entrega.	El viaje se inicia con uno o dos compañeros (Obélix, Panorámix, Abraracúrcix...) que no lo dejan nunca.
Enfrentamiento con el mal al que vence gracias a la ayuda del objeto mágico: el héroe, por sí solo no puede vencer.	Enfrentamiento con el mal al que se vence gracias a la poción mágica. El héroe, a pesar de su incredulidad, puede vencer por sí solo.
Restauración del equilibrio inicial mediante la eliminación del desencadenante de la situación negativa.	Gran banquete comunal –triumfo de lo comunitario sobre lo individual- para festejar la victoria.

Figura 10: tabla comparativa entre el cuento popular y los cómics de Astérix.

En cuanto a los nombres utilizados, llevan a cabo **juegos de palabras** en función del lugar de origen del personaje, como en la imagen de la derecha. Asimismo, también cambian el tipo de letra cuando se habla en otro idioma.



Astérix legionario (pág. 18).

Evidentemente, el cómic es un género literario en el que tan importante como las palabras, son **las imágenes**. Por tanto, el análisis debe hacerse conjuntamente, pues en la mayoría de las ocasiones, una parte refuerza la otra. Por ejemplo:



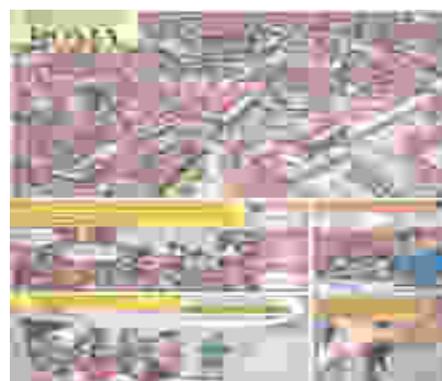
Astérix y la hoz de oro (pág. 10).

A este respecto, al cómic le dan vida **las viñetas** (unidades de tiempo en las cuales se divide la historia, siendo el lector el que las une reconstruyendo lo que pasa entre medias), que son la célula narrativa básica. Estas se estructuran generalmente con una linealidad **izquierda-derecha** y son de un **tamaño similar** (imagen de la derecha), aunque no siempre es así, como se ve a continuación:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12



Astérix y la hoz de oro (pág. 7).



Astérix y los laureles del César (pág. 5).

Asimismo, la **linealidad habitual** puede verse modificada, pero el nuevo orden viene claramente especificado a través de flechas.



Astérix en Bretaña (pág. 31).

Los **planos** también varían desde planos generales (por ejemplo al mostrar una aldea) hasta primeros planos (para focalizar la acción), pasando por planos intermedios.

PLANO GENERAL



PLANO INTERMEDIO



PRIMER PLANO



Astérix y la hoz de oro (pág. 5). Astérix y la hoz de oro (pág. 37). Astérix y la hoz de oro (pág. 36).

A su vez, son las **líneas cinéticas** (unas sencillas elipses) las que procuran sensación de movimiento a los personajes, las **onomatopeyas** los vocablos que imitan o recrean el sonido y los **bocadillos** o globos los que recogen los diálogos entre los personajes.



Astérix en Hispania (pág. 35).

Como conclusión, Tomé Martín nos dice que “*las técnicas de montaje que se utilizan en las obras de Astérix no son inocuas y responden a criterios artísticos, comerciales e ideológicos. En todo caso, su función primordial es resaltar determinados aspectos semánticos inherentes a la obra*” (pág. 67).

Análisis crítico (adecuación y valores)

El principal rasgo característico de “Las aventuras de Astérix”, es que suponen una **extraordinaria apología de la amistad**. Asimismo, otro aspecto tremendamente interesante para su aplicación escolar es el hecho de que a partir de las aventuras de los personajes, podemos observar **los rasgos y las costumbres** de los distintos pueblos y de la propia sociedad francesa, haciendo alusión al pasado, presente (de la obra) y futuro, a través del uso de anacronismos y referencias a la cultura popular, como los siguientes:

Los Beatles



Astérix en Bretaña (pág. 19).

007 - Sean Connery



La odisea de Astérix (pág. 7).

Espartaco - Kirk Douglas



El mal trago de Obélix (pág. 7).

El Zorro



El regalo del César (pág. 31).

La Estatua de la Libertad



La gran travesía (pág. 35).

El mito de Nessy



Astérix y los pictos (pág. 46).

El mito de la Atlántida



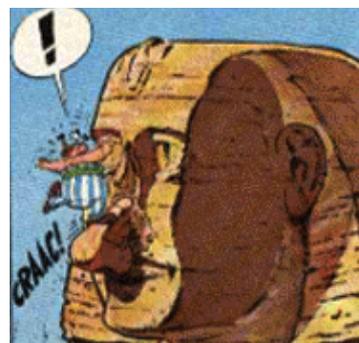
El mal trago de Obélix (pág. 36).

Autobuses de dos pisos



Astérix en Bretaña (pág. 24).

La nariz de la Esfinge



Astérix y Cleopatra (pág. 21).

En la mayoría de las historias, Astérix y Obélix, (acompañados, o no, de otros personajes) viajan por distintos países, excusa que utilizan los autores para llevar a cabo un humor basado en caricaturas anacrónicas y estereotipos de las naciones europeas contemporáneas. Con este cómic, los autores pretenden mostrar las costumbres de los distintos países (a las cuales siempre se muestran abiertos los protagonistas) **con historietas cómicas**. A continuación, sirva la imagen como ejemplo, representando la obsesión de los suizos con la puntualidad.

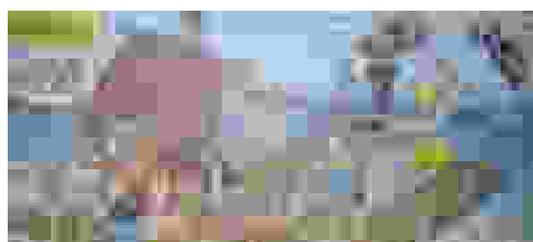


Astérix en Helvecia (pág. 28).

La adecuación de la obra, tanto a los gustos e intereses como a la competencia lectora de los destinatarios, es otro aspecto a tener en cuenta. Un elemento clave para el gran éxito de “Las Aventuras de Astérix” a la hora de ser aplicada en el aula es el hecho de que contiene elementos ricos para lectores de distintas edades: a los más “peques” suelen gustarles las aventuras y otros gags visuales, mientras que los más mayores (con la ayuda del maestro) suelen apreciar las alusiones a la cultura clásica, las figuras contemporáneas y los juegos de palabras (imágenes posteriores).



Astérix y Cleopatra (pág. 23).



Astérix legionario (pág. 35).

En cuanto a **los valores**, los cómics de Astérix tienen gran cantidad de ellos, tanto positivos como negativos. Paso a enumerar los primeros a continuación:

La **ayuda a los demás** con astucia, valor e imaginación.



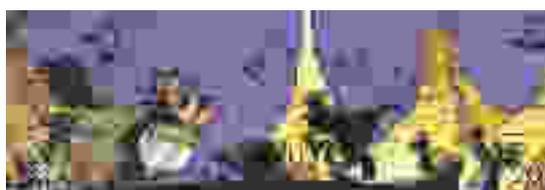
Astérix y la residencia de los dioses (pág. 18).

El ansia de **justicia**.



Astérix gladiador (pág. 9).

La **lucha contra el mal**: siempre vencen los buenos.



Astérix y los normandos (pág. 48).

El **compañerismo** y la **buena voluntad**.



Astérix y la cizaña (pág. 18).



Astérix en Helvecia (pág. 43).

Sin embargo, también existen **valores negativos**, evidentemente. He querido hacerlos presentes en este Trabajo de Fin de Grado porque como maestros debemos tenerlos muy en cuenta para la correcta utilización de este material en el contexto escolar.

Primero, la idea del uso de **tópicos o estereotipos** da lugar a interpretaciones erróneas, pues no se corresponden al 100% con la realidad, por ejemplo:

La gastronomía **inglesa** y su mal sabor.



Astérix en Bretaña (pág. 15).

Las costumbres españolas.



Astérix en Hispania (pág. 32).



Astérix en Hispania (pág. 35).



Astérix en Hispania (pág. 13).



Astérix en Hispania (pág. 46).

La belicosidad de los **godos** (Alemania y Prusia).



Astérix y los godos (pág. 44).

En segundo lugar, la presencia de las **peleas y la guerra**, el **lenguaje inapropiado**, el **abuso del alcohol** o proponer alguna **mala resolución del conflicto**.



Astérix y la gran travesía (pág. 7).



El mal trago de Obélix (pág. 5).



Astérix y los laureles del César (pág. 13).



Astérix y el caldero (pág. 37).

Por último, me gustaría centrarme ahora en el **papel de la mujer**. Esta, rara vez es protagonista. De hecho, se echa en falta un personaje predominante que sea femenino. Generalmente tienen un papel secundario y superficial (visión patriarcal de las relaciones: aparecen desarrollando labores consideradas típicamente femeninas) y en ocasiones están causando problemas, por acción u omisión. Aquí apporto una serie de imágenes que vienen a ejemplificar esta idea, para que sea el propio lector quien juzgue:

Solo la mujer se encarga de **las tareas del hogar**.



Astérix y la cizaña (pág. 15).



Astérix en Bretaña (pág. 6).



Astérix en Córcega (pág. 6).



Astérix en los Juegos Olímpicos (pág. 18).

La **superficialidad**.



Astérix y el adivino (pág. 40).

La ausencia de **protagonismo**.



Astérix y el adivino (pág. 40).

UTILIZACIÓN DEL CÓMIC EN EL AULA

Primeramente, incorporo al Trabajo de Fin de Grado los objetivos que todos aquellos planes de intervención que pretendan animar a la lectura deben cumplir, resumidos de las páginas 126-127 de la obra de Abril Villalba (2005) y respetadas por las actividades que veremos posteriormente. Los **objetivos** son los siguientes:

- Ofrecer un contexto simulado de **naturalidad** donde experimentar.
- Ofrecer experiencias **gratuitas** de lectura.
- Darles herramientas para ser más **críticos** con lo que leen.
- Despertar la **curiosidad**, la sensibilidad hacia el lenguaje artístico literario y la necesidad de imaginar otros mundos y otras maneras de relacionarnos con lo escrito.
- Acercar la literatura a **todos** y todas, proponiendo diversos caminos accesibles.
- Ofrecer una oportunidad de experimentar la literatura **sin exclusiones** ni prejuicios.
- Incorporar **el humor**, sin perder por ello la seriedad, a nuestra práctica intencionada de fomentar la lectura.
- Mover a los sectores indecisos a mayores dosis de **participación** y activismo cultural.
- Ofrecer entornos ricos en **estímulos** textuales para generar comportamientos culturales en la comunidad de la que se trate.

ACTIVIDADES Y SU EVALUACIÓN

En todas las actividades que voy a proponer, la idea, mencionada ya anteriormente, es la misma: utilizar **los cómics como instrumento pedagógico en el aula**, convirtiéndose así en un medio a través del cual se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y, por tanto, la adquisición de los contenidos. A su vez, se verá cumplido también el otro objetivo principal de este trabajo, **el fomento de la lectura**, ya que se trata de una **metodología atractiva y apropiada** para todos ellos.

Hemos de tener en cuenta que, como maestros, la **legislación vigente** en Educación Primaria, la LOE (que será sustituida por la LOMCE), nos indica los contenidos a desarrollar, pero no cómo hacerlo. Por tanto, yo propongo el cómic como una herramienta muy interesante, que no sustituye, sino que complementa a las ya existentes, permitiendo al mismo tiempo: 1) **trabajar los contenidos**, 2) **fomentar la lectura** & 3) **atraer al alumnado**.

Teniendo en cuenta todo esto, pretendo realizar un trabajo innovador, basándome en la idea de **conocer-comprender-transformar** (conocer una nueva posible herramienta pedagógica, comprender sus ventajas e inconvenientes e incluirla como forma de transformar las formas tradicionales de enseñanza). Para ello, utilizaré estos cómics. A partir de su lectura, se pueden inferir muchos aspectos con gran riqueza para el aprendizaje del alumnado o servirnos de punto de partida. A continuación, presento una serie de propuestas para distintas edades, organizadas por asignaturas, en donde se vea clara esta idea.

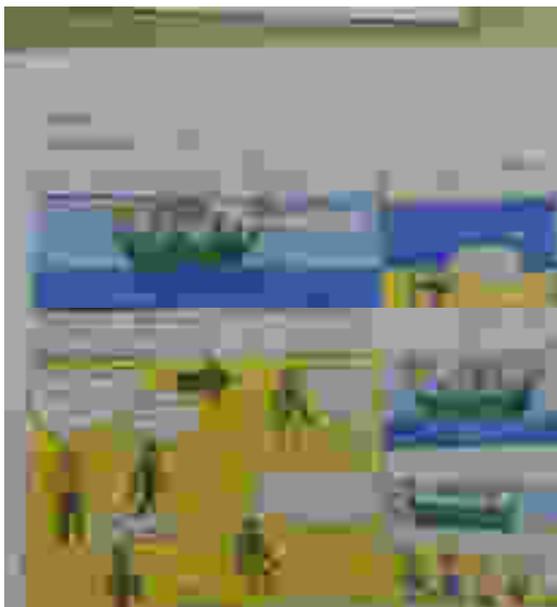
Dentro de la asignatura de **Plástica** se puede trabajar con la riqueza artística que se observa en este género literario: el colorido, los paisajes, el juego con los distintos planos y angulaciones, las líneas para dotar de acción y movimiento a los personajes... Además, a partir del segundo ciclo podemos crear nuestro propio cómic, como los siguientes ejemplos que presento del colegio El Otero en Guardo (Palencia).



Virginia (3º).



Carlos (4º).



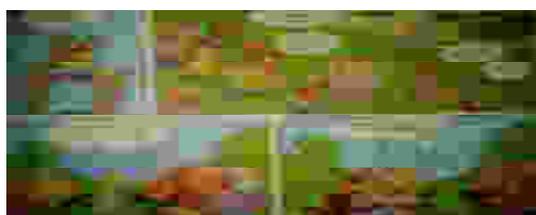
Ángela (5°).



Brian, Sergio, Pablo y Saúl (6°).

En cuanto a la asignatura de **Música**, en Las Aventuras de Astérix podemos ver rasgos de los instrumentos y bailes de distintos pueblos, por lo que a partir de ellos, introducimos en un mayor conocimiento de los mismos.

Danza e instrumentos galos



Astérix el galo (pág. 19).

Danza e instrumentos griegos



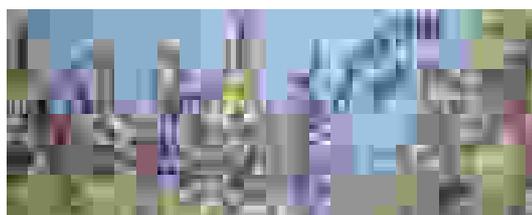
Astérix en los Juegos Olímpicos (pág. 27).

Danza e instrumentos suizos



Astérix en Helvecia (pág. 38).

Danza e instrumentos indios



Astérix y la gran travesía (pág. 24).

Instrumentos escoceses



Astérix y los pictos (pág. 30).

Para trabajar las **Matemáticas** nos encontramos con los números romanos.



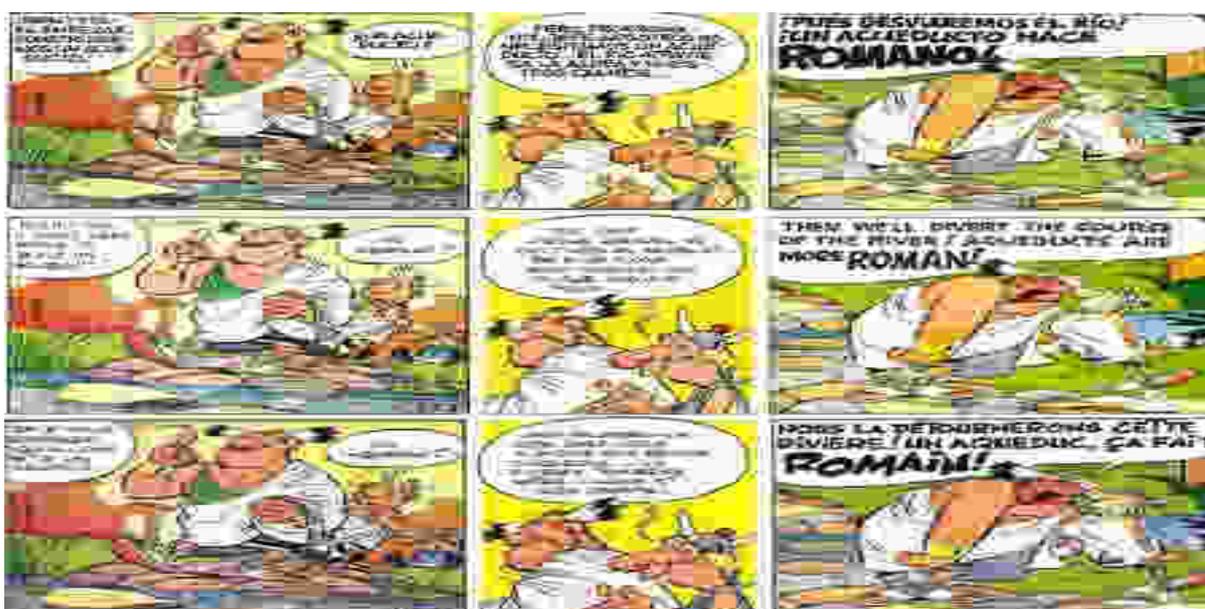
Astérix y la hoz de oro (pág. 5).

Dentro de los contenidos de **Lengua** podemos ver distintos tipos de lenguaje.



Astérix y Cleopatra (pág. 12).

Asimismo, no me puedo olvidar, perteneciendo a la mención de **Lenguas Extranjeras**, del fomento del aprendizaje de las mismas. Tenemos la posibilidad de conseguir los cómics de Astérix en inglés o en francés para trabajar con ellos.



El combate de los jefes, Asterix and the big fight y Le combat des chefs (pág. 7).

Dentro del área de **Conocimiento del Medio** (tras la incorporación de la LOMCE, dividida en Ciencias Sociales y Ciencias Naturales), podemos trabajar con:

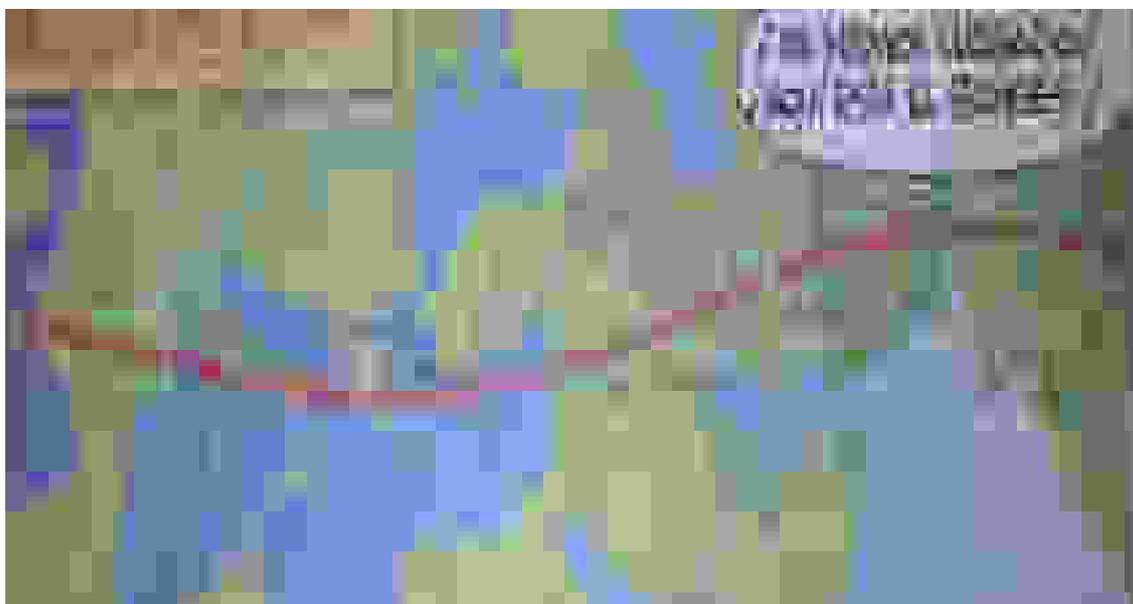
Los **viajes, mapas y localizaciones geográficas**.



Astérix en los Juegos Olímpicos (pág. 21).



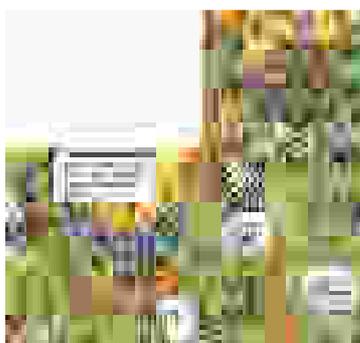
La odisea de Astérix (pág. 26).



Astérix en la India (pág. 31).

Características de **aldeas y ciudades antiguas**.

Aldea gala



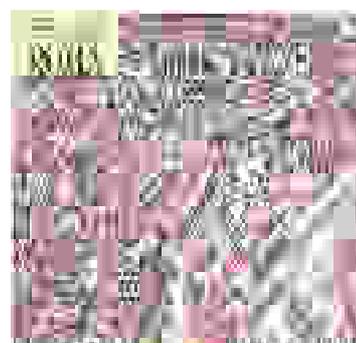
Astérix y la hoz de oro (pág. 5).

Ciudad romana



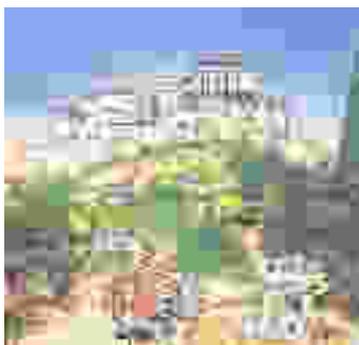
Residencia de los dioses (pág. 4).

Roma



Los laureles del César (pág. 5).

Atenas



Astérix en los JJOO (pág. 23).

París



Los laureles del César (pág. 6).

Jerusalén



La odisea de Astérix (pág. 30).

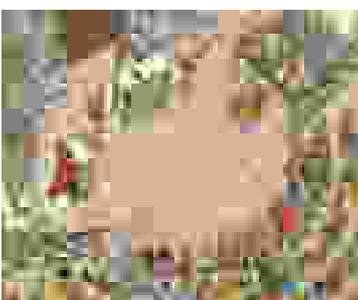
La mayoría de los rasgos fundamentales de la dominación del **Imperio Romano**, tanto socialmente, como política y militarmente (conquistas).

El Gran Coliseo



Astérix gladiador (pág. 38).

Juicio



Los laureles del César (pág. 34).

Ejército romano



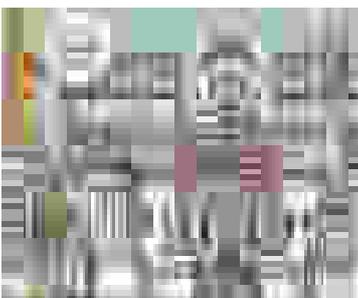
Astérix y Cleopatra (pág. 39).

Campamento romano



Astérix legionario (pág. 36).

El palacio del César



Los laureles del César (pág. 12).

Termas romanas



Astérix gladiador (pág. 20).

Senado



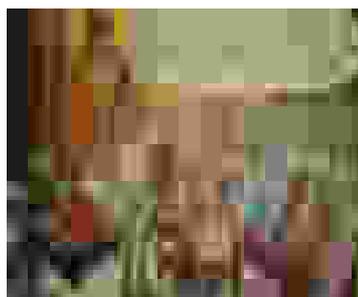
Astérix en Bélgica (pág. 29).

Máquinas de guerra



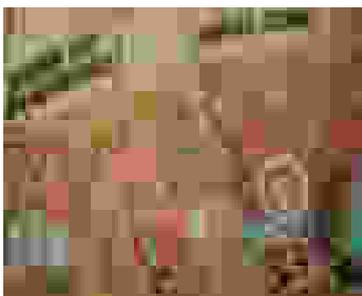
El mal trago de Obélix (pág. 45).

Costumbres



Astérix gladiador (pág. 30).

Gladiadores



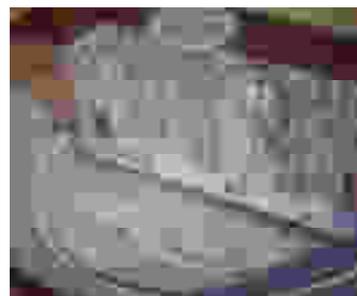
Astérix gladiador (pág. 46).

Conquistas



Residencia de los dioses (pág. 5).

Construcciones



Astérix y el caldero (pág. 29).

Corrupción



Astérix en Helvecia (pág. 8).

Libertinaje



Astérix en Helvecia (pág. 7).

Enchufismo



Astérix en Bélgica (pág. 12).

Ya en el área de **Educación para la Ciudadanía** (tras su desaparición con la nueva Reforma Educativa, podríamos incluirlo dentro del área de Lengua, Sociales o Naturales), propongo plantear debates que giren en torno a temáticas que aparecen de fondo en “Las Aventuras de Astérix”, pero cuyo tratamiento es de rabiosa actualidad, como por ejemplo:

El impacto medioambiental.



Astérix y la residencia de los dioses (pág. 14).



Astérix y la residencia de los dioses (pág. 26).



Astérix y la residencia de los dioses (pág. 31).



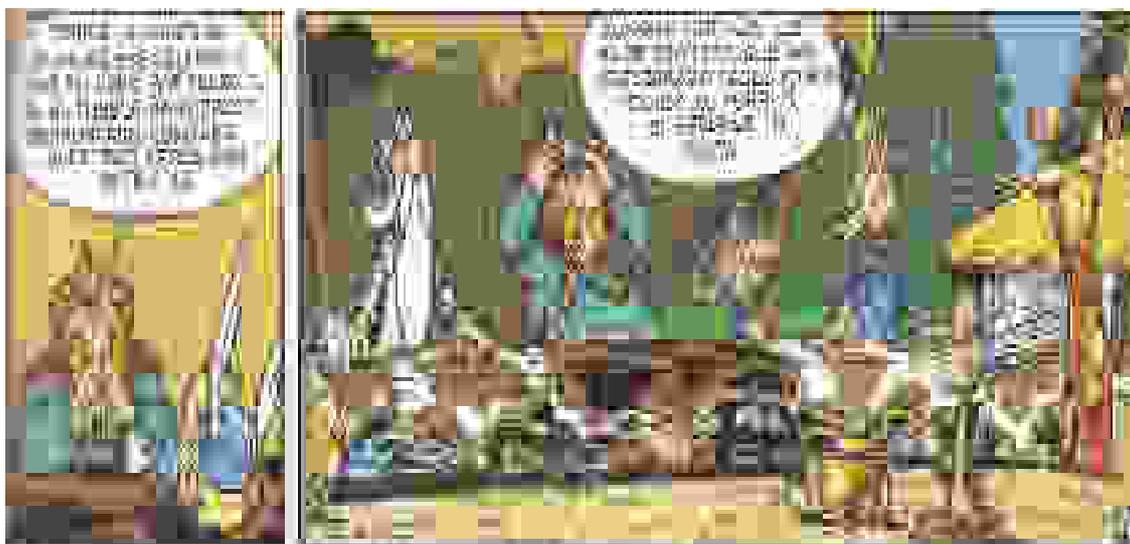
Astérix y la hoz de oro (pág. 11).

El sistema económico.



Astérix y la residencia de los dioses (pág. 33).

La educación en valores.



Astérix y el caldero (pág. 11).



Astérix y la residencia de los dioses (pág. 42).

Evidentemente, no se han de realizar todas estas actividades, simplemente son propuestas. Asimismo, se puede llevar a cabo un **proyecto interdisciplinar** que permita utilizar este instrumento en varias materias al mismo tiempo.

Esto va a permitir que el trabajo de las **competencias básicas** sea aún más evidente. Por ejemplo a la hora de desarrollar la competencia lingüística con la lectura, la autonomía e iniciativa personal y el aprender a aprender, dando herramientas para la autocrítica de lo que leemos o el conocimiento y la interacción con el mundo físico y la competencia social y ciudadana, gracias a la riqueza de la obra y sus guiños a la realidad.

Por último, a la hora de valorar, la **evaluación** de estas actividades no debe diferir mucho de la del resto de actividades, proyectos o contenidos que vemos en el aula. En el **primer ciclo** irá más dirigida hacia la comprensión de los conceptos vistos en el aula que a su plasmación, pues depende de otros niveles de habilidad, que a estas edades puede que haya niños o niñas que todavía no los tengan del todo desarrollados.

Para el **segundo ciclo**, la diferencia sustancial que aporta esta herramienta es el desarrollo de la comprensión abstracta (del mirar más allá de lo evidente) y del pensamiento crítico sobre lo que se ve (no solo lo superficial, sino lo que se esconde detrás del mensaje). Por tanto, su adquisición por parte del alumnado es algo que debemos de tener muy en cuenta.

Finalmente, dentro del **tercer ciclo**, la evaluación se debe centrar en aspectos más actitudinales y de puesta en práctica de lo que se ha trabajado.

EL CÓMIC PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECIALES

Finalizando con la aplicación práctica de este TFG, no quería olvidarme de señalar su conveniencia también para aquellos **alumnos** o alumnas que presentan **necesidades educativas especiales**. Por ello, he considerado oportuno llevar a cabo una entrevista con Begoña Beatriz Miguel Pérez, diplomada en Educación Infantil y licenciada en Psicopedagogía, que es la directora del EOEP de la localidad de Guardo (Palencia) y la orientadora educativa de 3 centros, dos de ellos públicos y ordinarios, y el otro, centro concertado de educación especial.

- Pablo: bueno, pues aquí estamos preparados para la entrevista. Muy buenas Begoña, lo primero de todo, me gustaría que nos contaras un poco sobre ti. ¿Quién eres y a qué te dedicas?

- Begoña: buenas Pablo, pues yo soy psicopedagoga. Llevo 8 años trabajando como orientadora educativa, 3 cursos que estuve en institutos de Secundaria y 5 que ya llevo en equipos de orientación educativa y psicopedagógica, lo que normalmente se llama los EOEP.

- Pablo: como ya te he contado, estoy haciendo un Trabajo de Fin de Grado sobre la utilización del cómic en el aula y quisiera saber sus ventajas con niños que presenten algún tipo de discapacidad.

- Begoña: a cualquier alumno con discapacidad que se ha iniciado en la lectura con dificultad y que rechaza ocupar tiempo en leer porque lo considera farragoso o porque le refuerza ideas negativas sobre su propia competencia, se le puede acercar a la lectura de manera más divertida y con menos exigencia si le sugerimos la lectura del cómic.

- Pablo: ¿a qué crees que se debe esto?

- Begoña: en ellos hay mucha imagen y poco texto, algo que agradecen los niños cuya fluidez lectora es deficiente: niños con dislexia o con diagnóstico de dificultades de aprendizaje por lectoescritura. Ni que decir tiene que otros alumnos con dificultades pueden ser igual de reacios a la lectura de libros acordes a su edad. De ahí, la inclusión del cómic.

- Pablo: ¿y qué te ha llevado a su utilización entonces?

- Begoña: principalmente que el cómic se adapta a cualquier curso y la diversión suele estar garantizada para la mayoría. Esto supone una gran ventaja a nivel profesional, ya que te permite partir de la motivación del alumnado a la hora de facilitar el desarrollo de aquellas áreas que, en función de la discapacidad, pues son necesarias.

- Pablo: muy bien, ¿y podrías contarme algún caso concreto de cómo lo haces?

- Begoña: por ejemplo, y sobre todo utilizo el cómic con un niño que tiene un diagnóstico de síndrome de Asperger, lo que supone dificultades para entender el mundo de lo social. Estos niños presentan dificultades para la interacción entre las personas, alteraciones de los patrones de comunicación no-verbal y verbal también, intereses restringidos e inflexibilidad cognitiva y comportamental.

- Pablo: y entonces, ¿en qué le beneficia el uso del cómic?

- Begoña: en primer lugar, las capacidades visuales del alumno están muy desarrolladas por lo que no le resulta difícil sentirse atraído por este recurso que es un elemento preferentemente visual. Además, tiene muchas ventajas como el desarrollo de aspectos del lenguaje no verbal a través de los gestos y expresiones de los personajes u otros aspectos relacionados con el lenguaje que se reflejan en el cómic por medio de símbolos que contienen onomatopeyas, expresiones, etc.

Asimismo, la estructura del cómic es predecible y estructurada, se ajusta al funcionamiento cognitivo de estos niños con síndrome de Asperger y permite desarrollar la empatía al ponerse en el lugar de los personajes para poder reconocer sus intenciones, sus emociones, reacciones...

- Pablo: muy bien, perfecto, pues muchas gracias por todo Begoña. Eso es todo. Ha sido muy enriquecedor. Muchas gracias.

- Begoña: de nada Pablo, ha sido un placer.

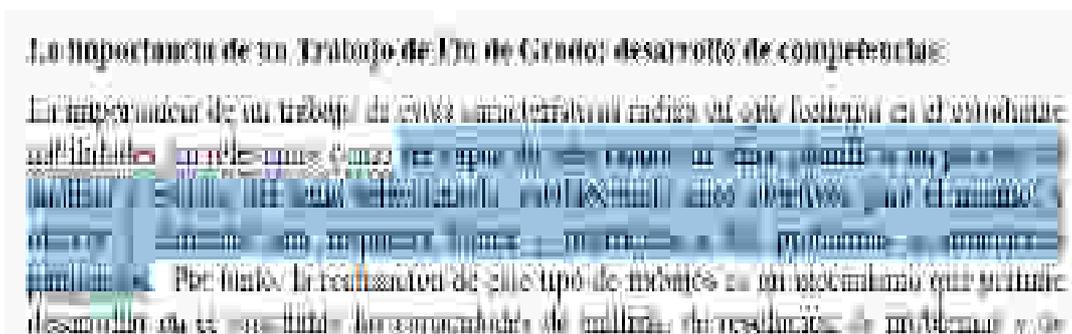


CONCLUSIONES

A lo largo de este documento he tratado de **dar respuesta** a la pregunta con la que finalizaba mi introducción y justificación: ¿es posible llevar al aula el cómic como instrumento pedagógico? Tras todo lo leído hasta ahora y teniendo en cuenta tanto lo positivo como lo negativo, creo que la respuesta es: sí, es posible.

A nivel personal, en cuanto a si he desarrollado las competencias que establece la guía didáctica del Trabajo de Fin de Grado, en mi humilde opinión pienso de forma afirmativa, pues **he sido capaz de**:

- ✚ **Seleccionar** un tema.
- ✚ **Planificar** un proceso de análisis y estudio del tema seleccionado, estableciendo unos **objetivos** para el mismo.
- ✚ Y por último, ofrecer y **defender** una respuesta lógica y justificada a los problemas o situaciones planteados.



Guía didáctica del Trabajo de Fin de Grado (pág. 1).

Evidentemente, trasladar lo visto hasta ahora a la **realidad** requiere un gran esfuerzo por parte del maestro, pero sinceramente creo que el resultado final merece la pena, ya que nuestro alumnado va a disfrutar mucho con el **proceso de enseñanza-aprendizaje**.

Finalizo este documento con una **cita anónima** que nos recuerda la importancia de la lectura:

“Un libro no acabará con la guerra ni dará de comer a cien personas, pero puede alimentar las mentes y, a veces, cambiarlas”.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Abril Villalba, M. (coord.) (2005): *Lectura y Literatura Infantil y Juvenil. Claves*, Archidona (Málaga), Ediciones Aljibe.
- Ares, Nacho (2012): *Programa 154 - La historia del cómic*, Madrid, Ser Historia (Cadena Ser).
- Ares, Nacho (2013): *Programa 191 - El cómic histórico*, Madrid, Ser Historia (Cadena Ser).
- Ares, Nacho (2013): *Programa 236 - El cómic de la postguerra*, Madrid, Ser Historia (Cadena Ser).
- Astérix, el sitio oficial: <http://www.asterix.com>.
- Cerrillo Torremocha, Pedro C. (2007): *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*, Barcelona, Octaedro.
- Fernández, Manuel y Díaz, Óscar Ángel (1990): *El cómic en el aula*, Madrid, Alhambra Longman.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1961): *Astérix el galo*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1962): *Astérix y la hoz de oro*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1963): *Astérix y los godos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1964): *Astérix gladiador*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1965): *Astérix y Cleopatra*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1966): *Astérix en Bretaña*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1966): *Astérix y el combate de los jefes*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1967): *Astérix legionario*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.

- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1967): *Astérix y los normandos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1968): *Astérix en los Juegos Olímpicos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1969): *Astérix en Hispania*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1969): *Astérix y el caldero*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1970): *Astérix en Helvecia*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1970): *Astérix y la cizaña*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1971): *Astérix y la residencia de los dioses*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1972): *Astérix y el adivino*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1972): *Astérix y los laureles del César*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1973): *Astérix en Córcega*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1974): *Astérix y el regalo del César*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1975): *Astérix y la gran travesía*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1979): *Astérix en Bélgica*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1981): *La odisea de Astérix*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.

- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1987): *Astérix en la India*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (1996): *El mal trago de Obélix*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Goscinny, René y Uderzo, Albert (2013): *Astérix y los pictos*, Barcelona, Grijalbo/Dargaud S.A.
- Judson, Stephanie: *Aprendiendo a resolver conflictos en la infancia: la Literatura Infantil*. Enlace: <http://www.bakelan.net/contesp/familias/LA%20LITERATURA%20INFANTIL.pdf>
- Martos, Eloy: *Literatura Infantil y Juvenil: narraciones realistas y sentimentales. Dickens y Alcott*. Enlace: http://www.alonsoquijano.org/cursos2004/animoteca_v2/ponencias/TRABAJOS%20FINAL/ESCENARIO%20PARTE%20II/TEMA%205/1%20NARRACIONES%20REALISTAS%20Y%20SENTI.%20DICKENS%20Y%20ALCOTT/dickensyalcott2.pdf
- Ortiz, Miguel (2010): *Astérix y Obélix, mucho más que un cómic para niños (I), (II), (III), (IV)*. Enlace: <http://www.papelenblanco.com/novela-grafica/asterix-y-obelix-mucho-mas-que-un-comic-para-ninos-i>; <http://www.papelenblanco.com/novela-grafica/asterix-y-obelix-mucho-mas-que-un-comic-para-ninos-ii>; <http://www.papelenblanco.com/novela-grafica/asterix-y-obelix-mucho-mas-que-un-comic-para-ninos-iii>; <http://www.papelenblanco.com/novela-grafica/asterix-y-obelix-mucho-mas-que-un-comic-para-ninos-iv>.
- Prado Aragonés, J. (2011): *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*, Madrid, La Muralla.
- Real Academia Española de la Lengua (2014): *Diccionario virtual*. Enlace: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>.
- Tomé Martín, Pedro (1999): *¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el cómic y los contextos culturales*, Universidad de Salamanca, revista de Antropología Social.