



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID  
FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

**EL USO DEL CÓMIC EN EL  
AULA BILINGÜE COMO HERRAMIENTA  
PARA EL DESARROLLO DE LAS  
COMPETENCIAS CLAVE**

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA



AUTORA: Eva Conde Pérez  
TUTORA: Mariemma García Alonso  
Palencia, junio 2017

## RESUMEN / ABSTRACT

Mediante este trabajo de Fin de Grado se pretende dar a conocer el cómic y las muchas virtudes que ofrece como recurso pedagógico en el aula, no solo como herramienta motivadora para la animación a la lectura sino también de manera transversal para el desarrollo de las competencias clave en diferentes asignaturas.

Se centrará en un contexto bilingüe viendo sus amplias posibilidades para la adquisición de la lengua extranjera inglesa tanto en el área de inglés como en otras áreas, además de ser un vehículo útil para la transmisión de valores y conocimientos.

Como base se usará el cómic *Trojan Bear (Oso de Troya)* [por David Finch, Luis Resines y Anita Bonilla (ISBN 978-84-16582-02-0)] y estará dirigido a alumnos de 6º de primaria.

-----

The aim of this End-of-Grade project is to raise awareness about comics and their many virtues which serve as a recommendable resource in the classroom, not only as a motivational tool for encouraging reading but also for the development of transversal key competences in different subjects.

The project focuses on a bilingual context analysing their wide possibilities for the acquisition of English as a foreign language, both in the area of the English language as other subjects, in addition to being a useful tool for the transmission of values and knowledge.

The project is based on the published comic book *Trojan Bear* [by David Finch, Luis Resines and Anita Bonilla (ISBN 978-84-16582-02-0)], which is used as the basic example and is aimed at sixth grade students.

## PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Cómic. Educación Primaria. Lengua extranjera. Bilingüismo. Temas transversales. Competencias clave.

-----

Comic. Primary Education. Foreign language. Bilingualism. Transversal topics. Key competences.

# ÍNDICE

	Pág.
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> _____	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> _____	<b>5</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> _____	<b>6</b>
• RELACIÓN CON EL GRADO DE PRIMARIA .....	6
- Objetivos.....	6
- Competencias.....	7
• RELACIÓN CON LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA .....	10
- Competencias clave .....	11
- Animación a la lectura .....	12
- Entorno plurilingüe.....	12
- Aprendizaje cooperativo .....	13
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> _____	<b>14</b>
• ¿QUÉ ES EL CÓMIC? .....	14
• EL CÓMIC DESDE SUS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS .....	15
• CLASIFICACIÓN DEL CÓMIC .....	18
• ELEMENTOS DEL CÓMIC .....	20
- Lenguaje visual.....	20
- Lenguaje verbal.....	23
- Signos convencionales.....	25
• EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA .....	26
<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> _____	<b>28</b>
• METODOLOGÍA .....	28
• TAREAS POR ASIGNATURA .....	30
• PROYECTO FINAL .....	37
• EVALUACIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	38
<b>6. CONCLUSIÓN</b> _____	<b>39</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b> _____	<b>40</b>
<b>8. WEBGRAFÍA</b> _____	<b>41</b>
<b>9. ANEXOS</b> _____	<b>42</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

En mis siete años de experiencia como maestra de Educación Primaria e Inglés he podido presenciar diferentes metodologías en el aula y varios cambios significativos, sobre todo referentes al proceso de enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma.

Es sabido que la literatura infantil y juvenil abarca un amplio número de posibilidades para ayudar en este proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos<sup>1</sup>. Los cuentos, debido a sus temáticas, ilustraciones que suelen acompañarlos o su narrativa simple, atraen a los niños y permiten que estos desarrollen su gusto lector desde su más temprana edad.

Con respecto al aprendizaje de un segundo idioma, las historias ilustradas ofrecen una comprensión más fácil del idioma e introducen al alumno en su cultura y tradiciones, parte esencial en la adquisición de una lengua extranjera.

Este trabajo pretende rescatar a un gran olvidado en nuestra literatura infantil y juvenil actual: el cómic. En la era de la imagen, el cómic resulta un recurso motivador y cercano a los alumnos ya que la secuencia de imágenes con narración corta y diálogo les facilita enormemente la comprensión de la historia. Es además una herramienta lúdica que estimula su imaginación.

Actualmente, con la gran proliferación de colegios bilingües, el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa no solo se da en el área de inglés, sino que este segundo idioma es usado como medio para la adquisición de conocimiento en diferentes áreas. Tanto en mis PRACTICUMS I (Erasmus en Holanda) y II como en los años posteriores, he tenido la suerte de trabajar en varios colegios, algunos con sección bilingüe, y ver las posibilidades que ofrece un entorno de estas características.

Por todo esto, mi propuesta se centrará en este aspecto particular de la enseñanza y estará basada en el cómic de divulgación científica *Trojan Bear*, con el fin de conseguir desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal.

---

<sup>1</sup> Nota: Por razones de redacción y economización del texto, se usará el género masculino para englobar también al género femenino.

## 2. OBJETIVOS

Para poder seleccionar y organizar los contenidos y las actividades que llevar a cabo en la propuesta de intervención en el aula, es de gran importancia establecer previamente los objetivos que se pretende conseguir:

1. Fomentar en los alumnos hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo (*aprender a aprender*) y el trabajo en equipo mediante el trabajo cooperativo por proyectos (*aprender a convivir*).
2. Fomentar el conocimiento crítico mediante consultas personales y fuentes adecuadas (*aprender a ser*).
3. Desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal en diferentes áreas.
4. Estimular el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal de los alumnos.
5. Trabajar los contenidos, las estructuras y el valor educativo del cómic.
6. Favorecer el desarrollo del pensamiento lógico a través del cómic.
7. Desarrollar el gusto lector mediante el uso del cómic.
8. Fortalecer la lengua materna a través del fortalecimiento de la lengua extranjera.
9. Favorecer el contacto con las nuevas tecnologías (TIC).
10. Fomentar valores sociales para que adquieran conciencia acerca de los cuidados necesarios al medio ambiente y la naturaleza.
11. Proveer las herramientas necesarias para la creación de un cómic como proyecto final (*saber hacer*).

## 3. JUSTIFICACIÓN

Mi Trabajo de Fin de Grado se titula “**El uso del cómic en el aula bilingüe como herramienta para el desarrollo de las competencias clave**”. A continuación pasaré a exponer los motivos por los cuales he decidido desarrollar este Proyecto Educativo.

### 3.1. RELACIÓN CON EL GRADO DE PRIMARIA

#### 3.1.1. OBJETIVOS

El *Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación* para impartir la etapa educativa de Educación Primaria establece como objetivo fundamental del título el lograr en los profesionales habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

Mediante la realización de este Trabajo de Fin de Grado intentaré demostrar la consecución de este y los siguientes objetivos. Siendo así, nosotros como profesionales deberemos:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
2. Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
3. Abordar con eficacia situaciones de aprendizajes de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.
4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

5. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
6. Conocer la organización de los colegios de Educación Primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
7. Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
8. Mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas.
9. Valorar la responsabilidad individual y colectiva para un futuro sostenible.
10. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
11. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
12. Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de Educación Primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

### **3.1.2. COMPETENCIAS**

*El Real Decreto 861/2010 de 2 de julio, que modifica al Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, menciona una serie de competencias básicas que el estudiante deberá adquirir durante el estudio del Grado de Educación Primaria. El tema elegido para mi TFG pretende*

demostrar que he conseguido desarrollar las competencias generales y específicas ligadas al actual Grado en Educación Primaria.

### **3.1.2.1. COMPETENCIAS GENERALES**

Así garantiza que los estudiantes:

- Hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, apoyándose en libros de texto avanzados y otros conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio;
- Sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo y vocación de manera profesional y posean las competencias demostradas mediante la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas en su área de estudio;
- Tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios sobre temas de índole social, científica o ética;
- Puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado;
- Hayan desarrollado habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con autonomía;
- Desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

### **3.1.2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

Tras hacer una selección desarrollo las siguientes:

#### **• MÓDULO DE FORMACIÓN BÁSICA**

##### Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad:

- Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares.

- Conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, así como saber planificar prácticas, medidas, programas y acciones que faciliten la atención a la diversidad del alumnado.

Procesos y contextos educativos:

- - Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.
- Conocer la organización de los colegios de Educación primaria, los elementos normativos y legislativos que regulan estos centros, desarrollando la habilidad para trabajar en equipo y definir proyectos educativos de centro.

Sociedad familia y escuela:

- Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales.
- Conocer y comprender la función de la educación en la sociedad actual, teniendo en cuenta la evolución del sistema educativo, la evolución de la familia, analizando de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad, buscando mecanismos de colaboración entre escuela y familia.
- Potenciar la formación personal facilitando el auto conocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación.

• **MÓDULO DIDÁCTICO-DISCIPLINAR**

Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Experimentales:

- Utilizar el conocimiento científico para comprender el mundo físico, desarrollando al mismo tiempo habilidades y actitudes que faciliten la exploración de hechos y fenómenos naturales así como su posterior análisis para interactuar de una forma ética y responsable ante distintos problemas surgidos en el ámbito de las ciencias experimentales.

Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas:

- Utilizar el lenguaje como herramienta al servicio de la comunicación y de la

comprensión de la realidad desarrollando al mismo tiempo las habilidades y destrezas necesarias para la interpretación y creación de textos literarios.

Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Musical, Plástica y Visual:

- Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.
- Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, plástica y visual que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dichas formas de expresión artística.

Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física:

- Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.

• **MÓDULO DE OPTATIVIDAD: LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)**

- Competencia comunicativa en Lengua Extranjera según el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas.
- Planificar lo que va a ser enseñado y evaluado en relación con la lengua extranjera correspondiente, así como seleccionar, concebir y elaborar estrategias de enseñanza, tipos de actividades y recursos didácticos.

### **3.2. RELACIÓN CON LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Por otro lado, con la elección de este tema trataré importantísimos pilares en la Ley actual de Educación LOMCE, basándome en la *ORDEN EDU/519/2014 de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*:

- Competencias clave.
- Animación a la lectura en lengua materna y extranjera.
- Entorno plurilingüe.
- Aprendizaje cooperativo.

### 3.2.1. COMPETENCIAS CLAVE

En el *Artículo 10* de la citada ORDEN, de acuerdo con lo establecido en el *Artículo 2.2. del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria*, las competencias del currículo son:

- a) **Comunicación lingüística**. Habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
- b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**. La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.
- c) **Competencia digital**. Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar e intercambiar información.
- d) **Aprender a aprender**. Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
- e) **Competencias sociales y cívicas**. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
- f) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**. Habilidades necesarias para convertir ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
- g) **Conciencia y expresiones culturales**. Capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

Todas estas competencias serán trabajadas de manera transversal para lograr su consecución a lo largo de mi propuesta.

### 3.2.2. ANIMACIÓN A LA LECTURA

Leer comprensivamente es de vital importancia en el mundo en el que vivimos. Hay que conseguir que los alumnos lean por placer sin olvidar que la lectura es necesaria para aprender nuestra lengua materna, para aprender otras lenguas o para buscar información. De esta manera, es de vital importancia que el entorno escolar sea un facilitador para tal fin.

Es especialmente relevante en el contexto escolar la consideración de la lectura como destreza básica para la ampliación de la competencia en comunicación lingüística y el aprendizaje. Así, la lectura es la principal vía de acceso a todas las áreas, por lo que el contacto con una diversidad de textos resulta fundamental para acceder a las fuentes originales del saber. (BOCYL, p.44335).

Por este motivo, el uso en el aula de diferentes escritos afines a sus gustos e intereses, entre ellos los cómics (introducidos como novedad por la LOMCE como género literario), se convierte en un **vehículo útil y motivador** para la consecución del hábito lector, tanto en la lengua materna como en una lengua extranjera, así como para trabajar estructuras y vocabulario en un entorno divertido.

### 3.2.3. ENTORNO PLURILINGÜE

La Ley LOMCE pone especial énfasis en el conocimiento de una segunda lengua:

Es una exigencia de la sociedad actual que, de la mano de la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, asiste a una progresiva internacionalización de las relaciones. Esta nueva sociedad demanda alumnos capaces de desenvolverse en un contexto multicultural y plurilingüe, señas de identidad de la sociedad presente y futura en la que vivirán. La escuela actual debe asumir estas demandas y darles respuesta, capacitando al alumnado para vivir en un entorno caracterizado por la movilidad. (BOCYL, p.44486).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas da máxima importancia a un **enfoque plurilingüe** para desarrollar exitosamente la Competencia Comunicativa.

Este enfoque está orientado a la acción:

El uso de la lengua –que incluye el aprendizaje– comprende las acciones que realizan las personas que, como individuos y como agentes sociales, desarrollan una serie de competencias, tanto generales como competencias comunicativas lingüísticas, en particular. Las personas utilizan las competencias que se encuentran a su disposición en distintos contextos y bajo distintas condiciones y restricciones, con el fin de realizar actividades de la lengua que conllevan procesos para producir y recibir textos relacionados con temas en ámbitos específicos, poniendo en juego las estrategias que parecen más apropiadas para llevar a cabo las tareas que han de realizar. (Marco Común de Referencia, p.9).

El currículo básico, tomando como referente el Marco Común Europeo, se estructura en torno a dos ejes fundamentales: la comprensión y la producción.

Teniendo en cuenta lo anterior, y debido a la proliferación centros bilingües en Castilla y León y la gran demanda de maestros para los mismos, mi TFG estará contextualizado en un colegio bilingüe. Las áreas impartidas en inglés del colegio en el que me baso son Literacy, Natural Science, Social Science y Arts.

#### **3.2.4. APRENDIZAJE COOPERATIVO**

La LOMCE incluye la **cooperación** en los diferentes documentos que la desarrollan, aconsejando su uso metodológico. En el anexo I.A sobre los principios metodológicos de la etapa (*ORDEN EDU/519/2014 de 17 de junio*) nos dice:

El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, (...) busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en él la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias (BOCYL, p.44222).

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Con el fin de entender los motivos por los cuales baso mi trabajo en el uso del cómic, comenzaré definiendo lo que es, su historia, los tipos de cómics que podemos encontrar y sus elementos para, finalmente, ver sus posibilidades como recurso didáctico.

### 4.1. ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

La palabra *cómic* es un anglicismo de uso totalmente integrado en la lengua española aunque, atendiendo a su etimología, vemos que procede del término griego *komicos* (latín *comicus*), que hace referencia a algo gracioso o cómico.

El cómic, también conocido en España como tira cómica, historieta o tebeo, cuenta con numerosas definiciones. La Real Academia Española lo define como “secuencia de viñetas con desarrollo narrativo” o “libro revista que contiene esas viñetas”. A su vez, define el tebeo como “revista de viñetas narrativas, especialmente la dirigida a los niños”.

La definición que nos da Román Gubern (1979) refiriéndose a su forma es la siguiente: “El cómic es una estructura narrativa integrada por una secuencia de pictogramas susceptibles de incluir en su interior elementos de escritura fonética” (p.35).

Como podemos ver, se trata de una **narración a través de imágenes** en la que el texto, narrativo y/o dialogado, es opcional. La narración es rápida, los acontecimientos se suceden con gran celeridad y las descripciones se hacen a través de la imagen.

Por otro lado, Manuel Muñoz Zielinski, (1982) amplía la definición incluyendo su medio de difusión:

La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de

ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza (p.60).

Además F. Loras (1976) nos dice que: “El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva” (p.40).

Por tanto, siendo el cómic un medio de expresión y comunicación, ya sea o no de masas, es susceptible de desempeñar diversas funciones, como por ejemplo:

- **entretener;**
- **divertir;**
- **informar;**
- **educar;**
- **función estética.**

Desde finales del siglo pasado también contamos con el término *novela gráfica*, que se podría definir como una historia extensa contada a través de viñetas, de un único autor, en formato libro y destinado a un público concreto, principalmente adultos.

## **4.2. EL CÓMIC DESDE SUS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS**

El origen del cómic es un tema que genera controversia. Algunos estudiosos de la materia sitúan sus orígenes en las pinturas egipcias o los relieves romanos, por mencionar algunos. Otros incluso van más allá, remontándose a las pinturas rupestres.

Sin retroceder tanto en el tiempo, en 1800 se publicó en la prensa inglesa una litografía satírica de James Gillray con Napoleón Bonaparte como protagonista. Años después, en 1833, el suizo R. Töpffer publicó unos trabajos conocidos como los cómics de esa época. En palabras de Töpffer (citado por Aparici, 1992): “Hay dos modos de escribir cuentos, uno en capítulos, líneas y palabras, y lo llamamos *literatura*, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a éste lo llamamos el *cuento en imágenes*”. En 1865 el alemán W. Busch publicó la historieta *Max und Moritz*. También en 1865, el pintor francés G. Doré realizó ilustraciones para *El ingenioso hidalgo don Quijote de la*

*Mancha y La Divina Comedia*. Del siglo XIX podemos mencionar el “Hokusai”, un arte gráfico que narraba, a través de imágenes, acontecimientos de la vida diaria japonesa. Entre los años 1868 y 1912 se desarrolla el *Manga*, influenciado en sus comienzos por la llegada a Japón del estilo occidental.

Situándonos en Cataluña y Valencia, podemos mencionar las “Aucas” (conocidas también como “Aleluyas” cuando su temática era religiosa), que aunque surgidas en Francia en el siglo XVI, cobran mucha importancia en el siglo XVIII para conocer su mayor esplendor en el siglo XIX. Se trata de dibujos de origen pagano con una frase, normalmente versos, al pie de las viñetas.

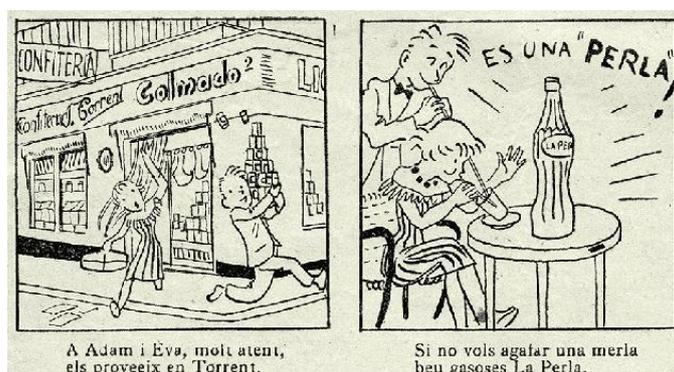


FIGURA 1: Detalle del auca comercial de los años 50 “Adam i Eva a la Fira de Mataró”.

Aunque realmente la mayoría coincide en que el cómic, tal y como lo conocemos hoy en día, nace en Nueva York de la mano del dibujante Richard F. Outcault. Su personaje protagonista llamado “The Yellow Kid” mostraba principalmente la vida de los suburbios neoyorquinos. Apareció por primera vez en la revista *Truth* en 1894 aunque se popularizó por su aparición en el *New York World* de la cadena Pulitzer. Un año más tarde empezó a publicarse en la edición de los domingos del *New York Journal* de Hearst. Tras unos meses fue editado en color, convirtiéndose su camisa amarilla en su rasgo más característico. Como curiosidad, mencionar que de aquí procede el término *prensa amarilla*. En sus comienzos, “The Yellow Kid” sólo se trataba de un dibujo al que poco a poco se le fueron introduciendo bocadillos y secuenciación de imágenes. Por esto y por la continuidad de un mismo personaje protagonista a lo largo de una serie se dice, entre ellos R. Gubern, que se trata del primer cómic de la historia.



FIGURA 2: The Yellow Kid.

Esto no dejaba de ser un incentivo de la prensa para atraer lectores. A partir de este momento los cómics se popularizan y, a principios del siglo XX, Estados Unidos empieza a comercializarlos y exportarlos como un producto separado de la prensa. Es el nacimiento del *Comic-book*. Sus temas pasan de la vida cotidiana a aventuras o historias policiacas, siendo en los años 50 y 60, el tema de Súper Héroes uno de los más exitosos.

En España en 1904 se publica en Cataluña *Enpatufet*, aunque el título más representativo del cómic en nuestro país será la revista de Arturo Suárez *T.B.O.*, publicada por primera vez en 1917. Tanto que, desde este momento, “tebeo” es el nombre que adoptan todas las publicaciones de este género en nuestro país. En los años 20 no cabe duda de la popularidad del cómic, que llega a restar protagonismo al cuento, con títulos como *Pulgarcito*, *Quiquilín* o *Pinocho*; *Yumbo*, *Aventurero* o *Tim Tyler* en los años 30; *Roberto Alcázar* y *Pedrin*, *Jaimito* o *Guerrero del Antifaz* en los años 40; *Molinete* o *El Capitán Trueno* en los 50; *Telecolor*, *Topo Gigio* y *Bravo* en los 60; y *Trinca*, *Mortadelo* o *Zipi y Zape* en los años 70.

A nivel mundial, en la década de los 60 entran al mercado Alemania, Argentina, Bélgica, España, Francia e Italia rompiendo el monopolio estadounidense e introduciendo temas marginales, entre otros. Se empieza a reivindicar su papel cultural y artístico y a considerarlo literatura. En los años 80, estos temas del cómic *underground*, que critican una sociedad materialista y deshumanizada y que conllevan

nuevos estilos de imagen, atraen a nuevos lectores. Cabe destacar *Maus: Relato de un superviviente*, de Art Spiegelman (1991), novela gráfica ganadora del premio Pulitzer.

Volviendo a España, debido al contexto social y político de la Transición en los años 70, el cómic vive su máximo esplendor y es aquí cuando **los libros de texto empiezan a introducir tiras cómicas** en las explicaciones de muchos temas, convirtiéndose este hecho en algo asiduo en los 80. Pero en la década de los 90 esta práctica empieza a decaer hasta convertirse en algo esporádico en estos días.

Actualmente, el mundo del cómic tiene innumerables seguidores. Su venta ha quedado prácticamente relegada a establecimientos especializados, pero cuenta con verdaderos amantes de este *noveno arte*, habiendo incluso importantísimas convenciones anuales dedicadas a él por medio mundo.

#### **4.3. CLASIFICACIÓN DEL CÓMIC**

Como ya hemos visto, el cómic es una narración pero el texto, que puede existir o no, no ocupa un rol principal ya que la historia es contada fundamentalmente por las imágenes. Así, se puede afirmar que coincide en muchos elementos tanto con la novela como con el cine, por lo tanto, en cuanto a su temática comparte la mayoría de sus géneros:

- **bélico** (drama, pacifista, comedia militar...);
- **biográfico**;
- **cómico** (burlesco, comedia dramática...);
- **acción** (súper-héroes, artes marciales...);
- **aventuras** (acción, piratas, aventuras medievales...);
- **catástrofes** (medio ambiente...);
- **ciencia-ficción** (espacio, futuristas, distopías...);
- **terror** (vampiros, sucesos paranormales...);
- **histórico** (romanos...);
- **western**;
- **negro** (suspense, *thriller*, *gangsters*, penitenciario...);

- **policíaco;**
- **suspense** (intriga, *thriller*, criminal...);
- **drama.**

El cómic que voy a trabajar en mi propuesta, titulado *Trojan Bear*, puede ser incluido en el género de aventuras, aunque es principalmente un cómic para la divulgación de la ciencia. Cuenta con el apoyo del CSIC (Consejo Superior de Investigación Científica) y con la Universidad de Tromsø, Noruega (UIT, The Arctic University of Norway) y forma parte del proyecto científico de la Unión Europea *Arctic Tipping Points*. También está disponible su versión en castellano. El guionista David Guy Finch (2015) [*ver anexo I*] nos cuenta en la contraportada del cómic lo siguiente:

El cómic *Oso de Troya* se inspira en la aventura, la ciencia, la historia y el mito con la misión de hacer viajar al lector hasta el Ártico a través de personajes que recrean el mundo de la investigación en un intento de sensibilizar sobre la importancia de los estudios científicos en torno al cambio climático. (...) Los científicos no cesan en su empeño de advertir sobre las consecuencias del cambio climático...

Los cómics también pueden ser clasificados según el público al que van dirigidos o su modo de distribución: Trivial, superventas, por entregas, para adultos, infantil, juvenil...

Este cómic, que trata de concienciar a todo tipo de público sobre los efectos del cambio climático para el planeta, tiene una dedicación especial al **público juvenil**. El Profesor Paul Wassmann (2015), director del proyecto *Arctic Tipping Points*, escribe:

El Oso de Troya está dedicado a vosotros, la generación de jóvenes que se caracteriza por tener seguridad en el futuro y serenidad de mente. Desde lo más profundo de mi corazón espero que podáis tener seguridad en el trabajo desempeñado por los científicos en el Ártico y en sus proyecciones, las cuales estipulan cómo puede desarrollarse el futuro del Ártico (p.40).

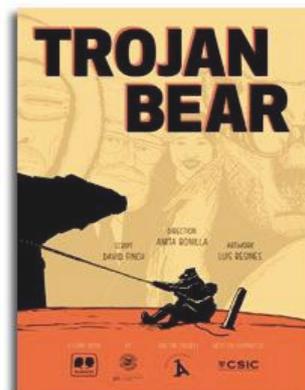


FIGURA 3: Portada del cómic “Trojan Bear”.

## 4.4. ELEMENTOS DEL CÓMIC

Existen varias clasificaciones de los componentes del cómic. Por ejemplo, Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990) los clasifican en elementos icónicos, elementos literarios y componentes narrativos. Pero yo seguiré sobre todo la clasificación que Aparici (1992) hace de sus elementos: **Lenguaje visual, lenguaje verbal y signos convencionales.**

### 4.4.1. LENGUAJE VISUAL

- **LA VIÑETA:** Es la unidad mínima de significado de la narración. Mediante la imagen está representado un espacio y tiempo concreto de la acción narrada. Ya que la historieta tiene saltos espacio-temporales es el lector el encargado de darle la continuidad narrativa necesaria. La *línea de indicatividad* es la sucesión de viñetas, leídas de izquierda a derecha y de arriba a abajo. La relación entre el espacio-tiempo representado en la viñeta y el espacio-tiempo real ha dado lugar a la viñeta *flash* o *impacto*. J. Acevedo (citado por Aparici, 1992) la define como “aquella viñeta de pequeñas dimensiones que sirve para aclarar un momento significativo de la acción y que suele insertarse al interior de una viñeta mayor” (p.33).

- **EL ENCUADRE:** Es la selección de parte de la realidad recogida en la viñeta según convenga a la historia.

- **Planos.** Son las secciones de realidad representadas en el encuadre. Se clasifican tomando como referencia el cuerpo humano.

- Gran Plano general (G.P.G). Describe el ambiente donde transcurre la acción. Los personajes casi no se perciben. Ofrece información sobre el contexto de la acción.

- Plano general (P.G.), Entero o de Conjunto. Abarca al personaje en su totalidad, encuadrándolo de la cabeza a los pies. Menor referencia al ambiente. La figura humana cobra protagonismo.

- Plano americano (P.A.) o 3/4. Encuadra al personaje por las rodillas. Es un plano intermedio para mostrar las acciones físicas o los rasgos de los rostros.

- Plano medio largo. Corta al personaje por las caderas.
- Plano medio (P.M.). Recorta al personaje por la cintura. La acción destaca sobre el ambiente y la expresión de los personajes cobra más importancia.
- Plano medio corto. Lo recorta por el pecho.
- Primer plano (P.P.). Muestra al personaje a partir de los hombros. Los rasgos expresivos son de mayor importancia para ver el estado psicológico o emocional del personaje.
- Primerísimo plano. Muestra el espacio entre la frente y la barbilla del personaje.
- Plano detalle (P.D.). Muestra un fragmento o parte del personaje o de un objeto para que ese detalle no pase desapercibido.

- **Ángulos de visión.** Puntos de vista desde los que se observa la acción. El ángulo de visión, al igual que el plano, no son elementos aislados de la narración sino que forman un conjunto y su elección producirá efectos expresivos determinados.
  - Normal o Medio. La acción ocurre a la altura de los ojos.
  - Picado. Se representa la acción de arriba abajo. Da sensación de pequeñez.
  - Contrapicado. Se representa la acción de abajo a arriba. Da sensación de superioridad.
  - Cenital o Picado Absoluto. Da una visión de la realidad totalmente perpendicular.
  - Nadir o Contrapicado Absoluto.



FIGURA 4: G.P.G., ángulo picado. “Oso de Troya” (p.12).



FIGURA 5: P.G., ángulo normal “Oso de Troya” (p.13).



FIGURA 6: P.M., ángulo normal. “Oso de Troya” (p.13).



FIGURA 7: P.P., ángulo normal “Oso de Troya” (p.26).



FIGURA 8: P.D., ángulo contrapicado. “Oso de Troya” (p.19).

- **Formatos.** Los modos de representar el encuadre sobre el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), cuadrado, circular, triangular... e implica la elección del tamaño, lo que dará diferentes ritmos a la lectura de la historia.
- **EL COLOR:** Puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significante, las cuales no se dan de forma aislada. Normalmente están todas presentes para lograr en el lector distintos efectos narrativos.
- **EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES:** El cómic ha tipificado ciertos gestos y rasgos para describir las emociones y las características psicológicas de los personajes, que se suelen completar con la postura del cuerpo. Gubern (1972:114) los clasifica de la siguiente manera:
  - el pelo erizado: terror, cólera;
  - cejas altas: sorpresa;
  - cejas fruncidas: enfado;
  - cejas con la parte exterior caída: pesadumbre;
  - mirada ladeada: maldad, traición;
  - ojos muy abiertos: sorpresa;
  - ojos cerrados: sueño, confianza;
  - ojos desorbitados: cólera, terror;

- nariz oscura: borrachera;
- boca muy abierta: sorpresa;
- boca sonriente: confianza;
- boca sonriente que muestra los dientes: hipocresía;
- comisuras de los labios hacia abajo: pesadumbre;
- comisuras de los labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera.

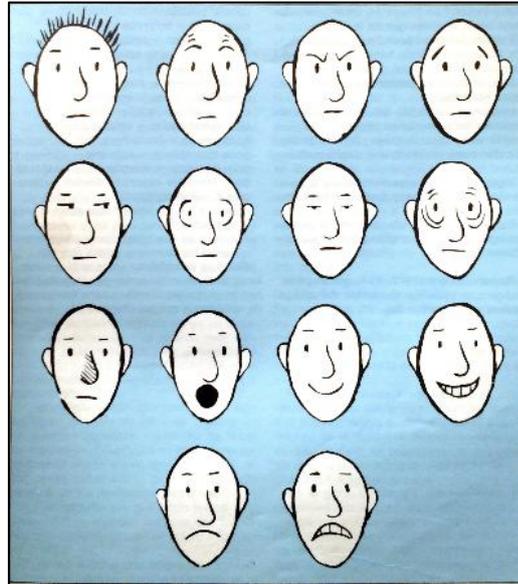


FIGURA 9: Dibujo basado en el gestuario de Gubern.

Por Rodríguez Diéguez (1988:77).

#### 4.4.2. LENGUAJE VERBAL

• **EL BOCADILLO:** El espacio donde se expresan diálogos y pensamientos de los personajes. A su parte superior se la denomina *globo* y el *rabillo* o *delta* señala qué personaje está hablando o pensando. Cuando el delta señala un lugar fuera del cuadro indica que el personaje que habla no está en la viñeta. A esto se le llama *bocadillo en off*. La colocación del globo en la viñeta seguirá la línea de indicatividad antes mencionada.



HABLA UNO



HABLAN VARIOS



PIENSA



HABLA BAJO

GRITA o procedencia electrónica

FIGURA 10: Bocadillos.

- **LA CARTELA Y EL CARTUCHO:** Introducen información de apoyo. Es la voz del narrador y se suele ubicar en la parte superior de la viñeta mientras que el cartucho enlaza dos viñetas consecutivas.

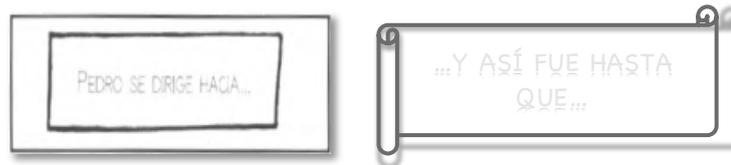


FIGURA 11: Cartela y Cartucho.

- **LA ONOMATOPEYA:** Imita los ruidos o sonidos de la realidad, ya sea fuera o dentro del globo. Muchas tienen su origen en la lengua inglesa.



FIGURA 12: Onomatopeya. "Oso de Troya" (p.32).

- **LETRAS:** El tipo más usado es el de imprenta pero, dependiendo de las características de los personajes, se podrá usar un tipo de letra u otro y, dependiendo del tono al hablar, se agrandará o empuqueñecerá su tamaño.

- **VERBAL CONVENCIONAL:** El lenguaje verbal empleado en los cómics suele tener las siguientes características:

- **Lenguaje coloquial.** Alargamientos de palabras (¡Socorroooooooooo!), frases interrumpidas (Y, de pronto...), titubeos (Dis... disculpe), frases cortas,

exclamaciones, interrogaciones... (¡Qué calor!), expresiones populares (¡Venga, hombre! ¡Hola, tío!)...

- **Recursos humorísticos.** Nombres graciosos (Rompetechos, Caretas), comparaciones (Es ahorrador como una hormiga), metáforas (Es un lince), ironías (Bien vas a terminar si sigues así), hipérboles (Pararé cuando los elefantes vuelen), frases hechas...

#### 4.4.3. SIGNOS CONVENCIONALES

Para entender los sentimientos, ideas o psicología de los personajes así como para expresar los matices fundamentales de una situación, el texto a veces no es suficiente, con lo que se utilizan otros recursos.

- **METÁFORA VISUAL:** Para Aparici (1992) “La metáfora visual es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen” (p.44). Suelen provenir del lenguaje oral, como el representar una idea brillante con una bombilla, el amor con un corazón, estrellas en el lugar del impacto... Pero también de la escritura (signos de admiración, interrogación...) o de la escritura musical (notas musicales).

- **FIGURAS CINÉTICAS:** Son las que dan apariencia de movimiento a las imágenes fijas mediante rallas, ondas, halos, nubes...

- **MONTAJE:** Para que el cómic tenga una narración continua, fluida y coherente es muy importante elegir los momentos más representativos de la historia así como los momentos más expresivos de los personajes. Para crear ritmo se usan distintos tamaños de formatos y se utilizan *espacios contiguos*, lo que consiste en fragmentar una misma escena en viñetas consecutivas para dar sensación de continuidad.

Del cine hereda los siguientes recursos:

- La **panorámica.** Dibujar en viñetas sucesivas los momentos importantes del movimiento en cuestión.
- El **travelling.** Representar a un mismo personaje acercándolo o alejándolo en viñetas sucesivas.

- El **fundido**. Degradar progresivamente los tonos de la imagen.
- El **encadenado**. Degradar la imagen mientras va apareciendo otra.

#### 4.5. EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Nadie puede rebatir el hecho de que vivimos en la *era de la imagen*. Prácticamente todo a nuestro alrededor tiene soporte visual. Nuestros alumnos desde su nacimiento están acostumbrados a imágenes continuas en su vida, sobre todo en movimiento. Vídeos cortos, códigos visuales, transiciones entre imágenes, lenguaje no verbal... Citando a Cerrillo (2007), “El niño, antes de saber leer, comprende las imágenes, pues aprende a ver de manera instintiva” (p.156). Así que podemos decir que los cómics posibilitan experiencias narrativas a los alumnos ya que, apoyándose en la imagen, son capaces de seguir la historia y reconocer fácilmente a los personajes y su entorno. Entonces, si todo esto lo extrapolamos al aula bilingüe, los cómics son de gran ayuda para la **adquisición de un segundo idioma** ya que la imagen también da pistas para adivinar el significado de palabras y proporciona un contexto con diálogos auténticos y cercanos a sus intereses y su realidad.

Además, la LOMCE introduce el comic dentro de los géneros literarios recomendados para que los alumnos adquieran el **hábito lector** y creo que no podemos dejar pasar esta oportunidad. Pero, tras hacer un repaso a los componentes y morfología del cómic llegamos a la conclusión de que es mucho más que literatura. Como hemos visto, para leer exitosamente un cómic bien construido son necesarias una serie de estrategias: comprender los signos que componen cada viñeta, ser capaces de relacionarlos entre sí y establecer la conexión entre una viñeta y otra para poder integrar la secuencia narrativa que cuenta la historia a través de imágenes estáticas. Es decir, hace falta desarrollar la *competencia semiológica* además de la lingüística. Dicho esto, podemos empezar enumerando una serie de ventajas del uso del cómic en el aula referentes a su forma:

- enriquece la lectura y facilita la escritura y pensamiento;
- motiva a los estudiantes con bajo interés en la lectura y escritura;

- la secuenciación promueve el entendimiento, tanto en la lengua materna como en una segunda lengua;
- enriquece las aptitudes comunicativas;
- el uso de imágenes da significado a la historia o tema;
- estimula el análisis y la síntesis;
- ayuda a participar a través del pensamiento, la creación y la escritura;
- desarrolla el pensamiento lógico, creativo y un mayor nivel de procesos de pensamiento;
- desarrolla las técnicas de composición a través de conexiones visuales-verbales;
- ayuda a desarrollar la organización a través de cuentos y guiones gráficos;
- recordar la información visual gráfica resulta más sencillo;
- sirve para aprender diferentes conceptos artísticos y estéticos;
- entretiene y divierte.

Con todo esto no queda duda de que el cómic es una herramienta muy útil para desarrollar el hábito lector, para ayudar en el aprendizaje de una segunda lengua, para desarrollar otras estrategias interpretativas y que además es muy adecuado con respecto al nivel madurativo de nuestros alumnos. Pero no se nos debe olvidar que también puede ser usado como un indudable **transmisor de cultura, valores y de conocimientos** de toda índole. Usando cómics de diferentes temáticas podremos abordar esos temas en el aula de **manera creativa** y despertaremos su **interés y curiosidad** para que salga de ellos querer saber más acerca de los temas tratados en los mismos.



FIGURA 13: Cienciaencomic.com.

## 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tras haber visto muchas de las características y beneficios que ofrece el cómic como recurso motivador y novedoso en el aula actual, paso a proponer una serie de actividades que me permitan cumplir con los objetivos fijados. Mediante esta propuesta intentaré que mis alumnos de 6º de Primaria desarrollen las competencias clave en varias asignaturas en un centro bilingüe.

### 5.1. METODOLOGÍA

Aceptando la recomendación que la LOMCE hace sobre el uso del aprendizaje cooperativo como metodología, me terminé de animar tras leer *Aprendo porque quiero*, de Juan José Vergara (2015). Siguiendo sobre todo sus ideas, la propuesta de mi TFG usará el **aprendizaje basado en proyectos** (ABP). Según sus palabras:

Es necesario cambiar la mentalidad rígida de la programación –en la que todo está visto y predeterminado por los docentes– por una forma estratégica de entender la planificación, que permita dibujar la dirección de la enseñanza de forma colaborativa, dinámica y flexible (p.51).

En el ABP el docente deja de ser “la única fuente de conocimiento” para encargarse de guiar, orientar, organizar ese conocimiento y ser el gestor del aprendizaje de los alumnos. La finalidad es la **adquisición de competencias**. Los tres ejes del ABP son:

- 1) El aprendizaje es un acto intencional y debemos atender a los intereses que provocan esa intención.
- 2) El aprendizaje tiene sentido en la medida que permite conectar con la realidad y compromete a nuestros estudiantes con ella.
- 3) La estrategia de enseñanza busca crear experiencias educativas y no transmisión de contenidos (p.32).

Lo más importante para que esta metodología funcione es aprovechar el interés espontáneo de los niños sobre un tema del que de repente quieran saber más para así trabajar motivados hasta llegar a la consecución del proyecto final. Tienen que querer **aprender para llegar a un fin**, para algo concreto. Pero si el maestro estuviera interesado en realizar un proyecto sobre un tema específico, podrá generar ese interés

mediante una *acción provocada*. En mi caso, cuento con la visita a clase de David G. Finch, escritor, educador y el guionista del cómic *Trojan Bear* (2015), para hablarles sobre el proceso de creación de un cómic y de la temática de este en concreto. Se trata de una divertida charla en inglés, la cual he podido presenciar en varias ocasiones, conectada con la **vida real** y que despierta **gran interés y motivación** en los alumnos. Si no se dispusiera de esta posibilidad, siempre se puede aprovechar alguna noticia de actualidad sobre el cambio climático, vídeo corto o documental, el día del libro, semana cultural...

Una vez surgido el interés se les propondrá profundizar más en el tema para finalmente llevar a cabo un proyecto relacionado con el mismo. Todas las tareas a realizar a partir de este momento formarán parte de un todo y los alumnos serán conscientes de la utilidad de su realización para la consecución del proyecto final.

Los **agrupamientos** dependerán de si las tareas son colectivas o no. Según la ocasión se podrá trabajar en gran grupo, por parejas o de forma individual aunque el proyecto final y las tareas que requieran presentaciones se realizarán en grupos pequeños, intentando que sean 3 (o como mucho 4) los alumnos integrantes. El profesor se encargará de elegir a los miembros de cada grupo para que estén equilibrados, los cuales se mantendrán durante todo el proyecto. Cada miembro en un grupo adoptará un *rol* identificado con un color, usando sombreros, lazos.... Los roles serán el *coordinador* (recibe las instrucciones del maestro, le informa del estado de una tarea o vota para desempatar), el *portavoz* (encargado de transmitir las peticiones del grupo, consultar dudas, exposiciones breves...), el *secretario* (el que realiza las tareas escritas como anotación de ideas, esquemas o rellenar las autoevaluaciones) y el *supervisor* (controla el tiempo, mantiene el orden, vigila el nivel de ruido...). En las diferentes tareas los roles irán rotando. Es necesario que tengan conciencia de grupo y que entiendan perfectamente la metodología del ABP para que el trabajo resulte exitoso.

Se les facilitará el material necesario para cada tarea y recursos TIC así como asesoramiento y fuentes fiables en las tareas de investigación con ordenadores.

Las asignaturas que formarán parte de este proyecto son cinco: *lengua castellana y literatura* y las áreas del centro con sección bilingüe [primera lengua extranjera (*inglés*), *ciencias de la naturaleza*, *ciencias sociales* y *plástica*] y se tratarán contenidos específicos de cada una de ellas conectados con el currículo.

## 5.2. TAREAS POR ASIGNATURA

### LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Una vez despertado el interés y creada la intención de conocer más acerca de los cómics y de la problemática del cambio climático, se les propone dedicar las próximas clases a la profundización de estas temáticas. Se sugerirá llevar a cabo en varias asignaturas un proyecto que consistirá en la realización de un cómic en inglés sobre el cambio climático y que para ello es necesario aprender más a fondo.

Elijo el área de lengua castellana y literatura para que les quede claro en lo que va a consistir todo el proceso del aprendizaje basado en proyectos (trabajo cooperativo, roles, votaciones, responsabilidad, respeto...). Una vez hablado y explicado todo esto, se hace la selección de los miembros de cada grupo y se escribe un acuerdo fijando las normas por escrito. Los alumnos se comprometen de palabra y con sus firmas y se cuelga el acuerdo en clase.

En las sucesivas clases, las tareas y contenidos tratados podrán ser los siguientes:

- Aproximación al cómic. ¿Qué es? ¿Qué saben de él? ¿Qué recuerdan de la charla? ¿Títulos que conocen? ¿Suelen leer en este formato? ¿Por qué?/¿Por qué no? ¿Les gusta leer? Debate en gran grupo anotando ideas importantes. *TAREA*: Redacción con las ideas más importantes de la charla/debate. *TAREA*: Buscar información sobre la historia del cómic.
- Lenguaje verbal del cómic:
  - Bocadillos, forma de representar los diálogos o pensamientos. Diferencias con los diálogos convencionales. Tipos de bocadillos. Un bocadillo dentro de otro para representar pausas. Cartela, la voz del narrador que añade información. *TAREA*: Completar los bocadillos. [*Ficha ejemplo anexo II*].
  - Signos de puntuación: de interrogación, exclamación, abundancia de puntos suspensivos y su uso al comienzo de las frases para dar continuidad a lo dicho en el bocadillo anterior. *TAREA*: Realizar un diálogo con frases cortas y narrador sobre lo último hablado por cada grupo durante el recreo, por ej., usando abundantes signos de puntuación.
  - Onomatopeyas. Representación de sonidos mediante letras. *TAREA*: Darles una lista de verbos (tragar, explotar, crujir, salpicar...) para que escriban en

grupos las onomatopeyas que los representarían e inventar otras que se les ocurran.

- Uso de comparaciones, metáforas, ironías, lenguaje coloquial repitiendo letras para alargar las palabras, titubeos, frases interrumpidas... *TAREA*: Inventar comparaciones sobre sus compañeros y convertirlas en metáforas.
- Metáforas visuales. Expresar ideas a través de imágenes o símbolos. Símbolos para evitar palabras malsonantes... *TAREA*: Buscar e inventar metáforas visuales (Ej. Dormir como un tronco).
- ***TAREA FINAL***: Trabajar por grupos para hacer una presentación de las características verbales de los cómics y resto de características vistas en clase hasta ahora (mural...).

➤ **Competencias clave**: Competencia en comunicación lingüística, digital, aprender a aprender, social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

## ENGLISH / LITERACY

Ya saben que tendrán que realizar un cómic que será el proyecto final de todo el proceso. Al ser en lengua inglesa, la primera sesión la usaremos para elegir el nombre del proyecto. Cada grupo llega a un acuerdo y dice su petición para finalmente elegirlo por votación. Sugerencias: “Comics and nature”, “Let’s change the word!”, “Working together”, “Save the Arctic”, “Warning! Global warming!”, “A comic to draw the future”...

- Secuenciación de los comics. Línea de indicatividad para una correcta comprensión de la narración. *TAREA*: Ordenar las viñetas de un cómic, secuenciación de una historia. [*Ficha ejemplo anexo III*].
- Onomatopeyas y su procedencia de la lengua inglesa. (To crack: quebrar, crujir. To gulp: engullir, tragar. To splash: salpicar, chapotear. To sniff: olfatear. To click: sonar con un golpe o más...) *TAREA*: Buscar todas las onomatopeyas y explicar a qué sonido o acción se refieren. *TAREA*: Inventar más.
- Lectura fragmentada. Trabajo del vocabulario y las estructuras gramaticales adecuadas a su nivel (Present simple, present continuous, imperative, past

simple...). Importancia de adivinar el significado general sin necesidad de conocer todas las estructuras. Fijarse en lo que cuentan las imágenes. *TAREA*: Buscar y anotar las palabras desconocidas.

- Lectura en voz alta del cómic *Trojan Bear*, esta vez prestando atención a la pronunciación y fluidez. *TAREA*: Buscar en el cómic palabras que rimen entre ellas.
- Abundancia de oraciones exclamativas e interrogativas. Trabajo de las “question words” (What, where, when, how, why, who...). *TAREA*: Localizar y escribir las preguntas y exclamaciones del cómic.
- Personajes principales y secundarios. *TAREA*: Describir físicamente a los personajes (What do they look like?, What are they wearing?).
- Gestos y posturas de los personajes. Importancia de las imágenes como lenguaje no verbal. Vocabulario sobre acciones (jumping, talking, sleeping, swimming, pulling, dressing up...) y estados de ánimo (happy, sad, relaxed, surprised, serious, angry, tired, scared...). *TAREA*: Completar una ficha de gestos faciales con vocabulario de estados de ánimo. [*Ficha ejemplo anexo IV*]. *TAREA*: Identificar y explicar los sentimientos de los personajes en las principales viñetas y decir en qué se basan. *TAREA*: Concurso-dramatización. Adivinar los estados de ánimo y acciones de los compañeros (How do you feel?, What are you doing?).
- Las imágenes son las que describen el entorno. *TAREA*: Elegir viñetas en concreto y explicar qué se ve. Descripción del lugar. Adjetivos (Cold/hot, Crowded/empty, near/far...).
- Lenguaje verbal. *TAREA*: Inventar lo que está pasando en un cómic sin texto. [*Ficha ejemplo anexo V*]. *TAREA*: Comic compartido. Un grupo completa la primera viñeta y se lo pasa a otro grupo. Lectura de los resultados. [*Ficha ejemplo anexo VI*]. *TAREA*: Dividir el cómic en partes eliminando el contenido de los globos y cartelas para que con las imágenes de las viñetas inventen nuevos textos narrados y dialogados que cambien el significado de la historia.
- ***TAREA FINAL***: Role-play. División del cómic por escenas, eligiendo las más significativas, y dramatización de las escenas por grupos. Adaptación (si es necesario) al nivel de inglés de los alumnos.

➤ **Competencias clave:** Competencia en comunicación lingüística, matemática, digital, aprender a aprender, social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

## NATURAL SCIENCE

En la asignatura de ciencias de la naturaleza abordaremos la importante temática del *Trojan Bear* y todo lo relacionado con el cuidado del medio ambiente.

- Debate en gran grupo sobre los conocimientos previos que poseen acerca del cambio climático, a qué creen que se debe, términos relacionados... Hablar sobre el proyecto “Arctic tipping points”. *TAREA:* Anotar preguntas y dudas para su investigación y hacer un esquema.
- Diferencia entre tiempo y clima. Visualización del vídeo “Climate Change: Crash Course Kids #41.2”. *TAREA:* Hacer un resumen con la información del vídeo.
- Cambio climático. Visualización del vídeo “Climate change (according to a kid)”. *TAREA:* Anotar las ideas más importantes del vídeo y completar la viñeta. [*Ficha ejemplo anexo VII*].
- Repaso de los estados del agua y del agua dulce y agua salada. Deshielo de los polos. ¿A qué se debe? Importancia del medioambiente para todos los seres vivos. Ecosistemas. Animales que viven en los polos. Visualización del vídeo “What If All the Ice Melted On Earth?” *TAREA:* Buscar en internet noticias, datos y velocidad del deshielo de los polos para hacer una línea del tiempo.
- Atmósfera, efecto invernadero y su relación con el calentamiento global. Visualización de los vídeos “Global Warming for Kids”, “What is climate change?” y “Global Warming For Kids | Effects Explained”. *TAREA:* Recopilar todo lo aprendido y relacionarlo entre sí mediante un mapa conceptual creado con una herramienta *online* (Por ejemplo con *Bubble us*, *Text 2 Mind Map*, *Gliffy*, *Popplet*, *Wise Mapping* o *Creately*).
- “Las tres erres”, reducir, reusar y reciclar ¿Qué puede hacer cada uno? Visualización del vídeo “Global Warming – Educational Video For Kids”. *TAREA:* Reflexionar por grupos sobre las pequeñas cosas que pueden cambiar, que están a su alcance en su realidad (plantar un árbol, usar menos agua caliente,

apagar las luces y los aparatos electrónicos cuando no se estén usando...).

*TAREA:* Proponer por grupos las posibles ayudas y soluciones al resto de la clase.

- **TAREA FINAL:** En la última viñeta del cómic, el protagonista habla de salvar este hermoso mundo blanco, pilar de los ecosistemas del planeta. Como buen científico tiene pruebas que demuestran la necesidad de cambiar. Lanza unas preguntas sobre cómo hacerse oír, cómo conseguirlo. Con lo aprendido en la asignatura de ciencias y con la lectura del cómic, la tarea por grupos consistirá en continuar la historia ,inventar un final. Hacer una votación para elegir el ganador.

➤ **Competencias clave:** Competencia en comunicación lingüística, matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

## SOCIAL SCIENCE

La asignatura de ciencias sociales tendrá como estudio diferentes temas mencionados o relativos al cómic *Oso de Troya*.

- Mito de Casandra. El cómic empieza haciendo alusión a la “maldición de Casandra” y el caballo de madera que provoca la caída de Troya. Debatir sobre el porqué de la elección del título del cómic. *TAREA:* Buscar información sobre este tema de la mitología griega.
- Roald Amundsen, primer explorador en alcanzar el Polo Sur. En la página 7 del cómic hay escrita una cita de este explorador noruego. *TAREA:* Documentarse sobre las expediciones a la Antártica.
- El cómic cuenta la visita al Ártico de un historiador de la Grecia clásica. *TAREA:* Documentarse sobre las expediciones al Ártico.
- Inuits. Explicación de su vida y costumbres. Visualización del corto animado “Tuurngait”. Visualización de los vídeos “Inuit video” y “The Inuit Way of Life”. *TAREA:* Buscar información sobre el pueblo Inuit.
- Corrientes oceánicas. Geografía. El naufragio de los patitos de goma. *TAREA:* Investigar sobre el naufragio del buque en 1992. Mapa con el recorrido de los patitos.

- La importancia de los científicos. ¿Qué opinan los científicos sobre el cambio climático? *TAREA*: Buscar información sobre científicos importantes y cómo sus descubrimientos han mejorado nuestras vidas.
- Protocolo de Kioto. Naciones Unidas ¿En qué consiste? ¿Qué países participan? *TAREA*: Documentarse sobre el tratado de Kioto.
- **TAREA FINAL**: Búsqueda por grupos de información y fotografías para la realización de un *power point* con la información aprendida y recopilada en esta asignatura. Cada grupo, si es posible, lo hará de un tema diferente. Presentaciones al resto de la clase.

➤ **Competencias clave**: Competencia en comunicación lingüística, matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

## ARTS

En la asignatura de plástica se trabajarán los conceptos de los componentes visuales y los signos convencionales de los cómics, presentes también en el cine y la fotografía.

- La viñeta. Lo que es, para qué sirve, la representación de los momentos espacio-temporales de la narración. *TAREA*: Realizar por grupos una tira de pocas viñetas dibujando a los personajes con líneas básicas, recortar las viñetas y pasarlas a otro grupo para que las ponga en orden.
- Tipos de encuadre:
  - Planos. Ver los básicos: Gran plano general, plano general, plano americano, plano medio, primer plano y plano detalle. *TAREA*: Recopilar en internet fotografías con diferentes planos y enseñárselas al resto de la clase.
  - Ángulos de visión: Ángulo normal (medio), picado, picado absoluto (cenital), contrapicado y contrapicado absoluto (nadir). Mostrarles los distintos ángulos que pueden usarse y los efectos que se persiguen con cada uno de ellos. *TAREA*: Por grupos, hacer fotografías de sus compañeros explorando las sensaciones que se consiguen transmitir con el uso de cada uno de los ángulos.

- Formatos. Formas geométricas planas. *TAREA*: Dibujar individualmente una viñeta en el formato que elijan rotulando una onomatopeya en su interior.
- Colores y su significado. Negro (Color opuesto a la luz. Se relaciona con la tristeza, la soledad, la seriedad, la noche, el misterio); Blanco (El no color. Luz, pureza, inocencia, paz, calma); Rojo (Color de emociones fuertes, vitalista, alegría, actividad, pasión, aunque también agresividad, guerra, peligro...); Amarillo (Luminosidad. Positivo: risa, alegría... Negativo: egoísmo, celos, envidia); Naranja (Color llamativo. Alegría, placer, vitalidad); Verde (Claro: esperanza, naturaleza, ecología, serenidad, armonía, equilibrio. Oscuro: Sensaciones fuertes y cerradas); Azul (Claro: armonía, confianza, amistad, cariño, fidelidad... Oscuro: Profundo, serio, elegante); Violeta (Calma, desestresante, autocontrol, aunque si es más oscuro se ve como agresividad premeditada o violencia controlada). *TAREA*: Hacer un dibujo en el que representen sus emociones con los colores.
- Metáfora visual. Mencionar las más conocidas. *TAREA*: Por grupos, inventar y dibujar una metáfora visual. Mostrar al resto de los grupos para ver si adivinan la idea que han querido representar.
- Figuras cinéticas. Hablar sobre lo difícil de dar apariencia de movimiento a imágenes estáticas y cómo se consigue. *TAREA*: Dibujar una tira cómica vertical de dos o tres viñetas usando líneas, ondas o cualquier otra figura que se les ocurra para transmitir sensación de movimiento.
- Montaje. Narración fluida. Ver ejemplos de panorámica, travelling, fundido... *TAREA*: Dibujar una tira de dos viñetas usando la técnica de los espacios contiguos.
- ***TAREA FINAL***: Dibujo de una tira cómica de tres o cuatro viñetas sin texto sobre el tema que quieran poniendo en práctica todos los elementos aprendidos en la asignatura. Colgarlos en las paredes del aula.

➤ **Competencias clave**: Competencia en comunicación lingüística, matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

### 5.3. PROYECTO FINAL

Realización de un cómic de varias páginas por grupo. Su temática estará relacionada con el cambio climático o con algún tema de medio ambiente tratado en las clases.

Los alumnos, ya entrenados en el trabajo cooperativo serán los encargados de dividirse las partes y pasos necesarios para su realización:

- ✓ argumento y su división, detallando ambiente y personajes;
- ✓ planificación de los tipos de plano y ángulos;
- ✓ montaje, eligiendo los recursos para unir las viñetas, tamaño y tipo de formato;
- ✓ realización del guión, describiendo la escena por viñeta, especificando el tipo de plano y el texto que se quiere incluir;

En el **proyecto final** los alumnos recopilan lo aprendido en estas sesiones. Se trata de demostrar mediante la puesta en práctica.

Se les ofrecerá la posibilidad de usar aplicaciones *online* para su ejecución. Algunas opciones son: “Comic Life”, “Dino Tim videojuego educativo”, “Stripgenerator”, “Makebeliefscomics.com”, “Stripcreator”, “Comicjuice”, “Comiqs.com”...

El profesor o profesores implicados en el proyecto decidirán, según el tiempo del que se disponga u otras consideraciones, en qué asignatura o asignaturas se ubicará la realización del proyecto final. Aunque recomiendo que, al menos la parte visual del mismo, se lleve a cabo en la asignatura de plástica.

Una vez tengamos todos los cómics finalizados se encuadernarán juntos para crear el cómic que llevará el título elegido del proyecto. Se harán copias del mismo, para que cada alumno conserve el suyo, y pasará a formar parte de la biblioteca del colegio.

➤ **Competencias clave:** Competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

## 5.4. EVALUACIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para la **evaluación** serán tenidos en cuenta todos los componentes que hayan formado parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para esta evaluación continua nos fijaremos en los aspectos actitudinales, los procedimientos, la evolución particular de cada alumno así como en las tareas relacionadas con cada contenido. La mayoría de las tareas pueden ser archivadas en sus *portfolios*, lo que nos será de gran ayuda. La tarea final especificada en cada asignatura será la que complete la información de la evaluación continua. Será como una especie de prueba final en la que demuestren los contenidos aprendidos del tema en cada asignatura mediante su puesta en práctica. La evaluación del proyecto final estará destinado únicamente al trabajo y consecución de las competencias clave.

Podemos clasificar los apartados de la evaluación de esta manera:

- ✓ formativa y sumativa del profesor, recogiendo información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, *portfolio* (con sus diarios de aprendizaje al final de cada sesión y los trabajos individuales), la actitud en clase, interés, evolución y resultados finales. [*Ver ejemplo rúbrica en el anexo VIII*];
- ✓ autoevaluación de los propios alumnos. [*Ver ejemplo rúbrica en el anexo IX*];
- ✓ evaluación de sus compañeros. [*Ver ejemplo rúbrica en el anexo X*];
- ✓ autoevaluación grupal. [*Ver ejemplo rúbrica en el anexo XI*];
- ✓ autoevaluación del docente, haciendo durante todo el proceso autocrítica sobre los contenidos elegidos, los motivos para el buen o mal funcionamiento de las clases, las actividades planteadas, etc.

Con respecto a la **atención a la diversidad**, el aprendizaje cooperativo basado en proyectos es una metodología que se adapta a las necesidades y diferencias de los alumnos, permitiendo esa colaboración entre ellos para que cada uno evolucione a su ritmo y saque partido a las actividades de acuerdo con sus posibilidades y características personales, todo ello supervisado y guiado por el profesor. Con el ABP los alumnos con mayor dificultad se motivan y refuerzan ya que tienen responsabilidad para con el grupo, así como la ayuda que reciben de sus compañeros en pos del éxito de todo el grupo, mejorando su autoestima. Además, los alumnos aventajados explotan todas sus posibilidades sin verse limitados.

## 6. CONCLUSIÓN

Cerrillo (2007) en su libro *Literatura infantil y juvenil y educación literaria* nos dice lo siguiente:

Es conveniente que el profesor valore la necesidad de combinar, en su trabajo habitual de clase, el uso de las fuentes documentales y de los conocimientos organizados y sistemáticos, junto a técnicas creativas, así como que ejercite la reflexión y la autocrítica, tanto a la hora de programar como a la hora de evaluar, siempre en busca de las soluciones más satisfactorias para la realidad donde serán aplicadas. (...) La programación no deberá impedir ni limitar las iniciativas que surjan en la clase, ni las del profesor ni las de los alumnos (p.86).

Con esta propuesta creo haber conseguido llevar al aula un recurso diferente, mediante el análisis, uso y trabajo de un cómic y la temática concreta del mismo, y haber cumplido con los **objetivos** fijados al principio de mi TFG.

Como hemos visto, el cómic sirve para aproximar y animar a los alumnos a que adquieran el hábito lector al tratarse de un **recurso narrativo motivador**. A su vez resulta de gran apoyo para el **aprendizaje de un segundo idioma** por el soporte visual que ofrece, entre otras razones.

Pero con este trabajo he intentado ir más allá usándolo como excusa para profundizar en una importantísima y actual temática como es el cuidado del medio ambiente, buscando crear conciencia y desarrollar el espíritu crítico de mis alumnos, todo ello usando una metodología basada en la **cooperación** con el fin de desarrollar de **manera transversal** en diferentes áreas las **competencias clave** de todos mis alumnos y dar rienda suelta a su **creatividad**.

Espero que esta propuesta sirva para que muchos maestros se animen a usar cómics en sus aulas, de esta o de cualquier otra forma, dando así un toque de aire fresco al proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- AGUIAR PERERA, M. V., FARRAY CUEVAS, J. I. & BRITO SANTANA, J. (2002). *Cultura y Educación en la Sociedad de la Información*. La Coruña: Netbiblio.
- APARICI, Roberto. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- CERRILLO TORREMOCHA, Pedro C. (2007). *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona: Octaedro.
- FERNÁNDEZ, M. & DÍAZ, O. (1990). *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman.
- FINCH, D., RESINES, L. & BONILLA, A. (2015). *Oso de Troya*. Valencia: Pasionporloslibros.
- FINCH, D., RESINES, L. & BONILLA, A. (2015). *Trojan Bear*. Valencia: Pasionporloslibros.
- GUBERN, R. (1979). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Editorial Península.
- PRADO ARAGONÉS, J. (2011). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el s. XXI*. Madrid: La Muralla.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli.
- ROLLÁN MÉNDEZ, M. & SASTRE ZARZUELA, E. (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Universidad de Valladolid: Instituto de Ciencias de la Educación.
- VERGARA RAMÍREZ, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Madrid: Ediciones SM.

## 8. WEBGRAFÍA

<http://www.aulaplaneta.com>

<http://www.cienciaencomic.com>

<http://cineyvalores.apoclam.org/generos-y-subgeneros-cinematograficos.html>

<http://cuadernodelmaestro.blogspot.com>

<http://educaciontrespuntocero.com>

[https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid)

<http://escuelasavia.es>

<https://www.feandalucia.ccoo.es/plantillai.aspx?p=10&d=22>

<http://magimo.net/erase-una-vez-un-auca/>

<http://www.makebeliefscomix.com/Printables>

<http://portaleducativo.net>

<http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/41176/3810.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<http://slideplayer.es>

<http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>

<http://www.tinglado.net/>

<http://webdelmaestro.com>

## 9. ANEXOS

	Pág.
❖ ANEXO I .....	43
Entrevista a David G. Finch.	
❖ ANEXO II.....	45
Ficha lengua castellana y literatura. Completar bocadillos.	
❖ ANEXO III.....	46
Ficha inglés. Secuenciar la historieta.	
❖ ANEXO VI.....	47
Ficha inglés. Sentimientos y estados de ánimo.	
❖ ANEXO V.....	48
Ficha inglés. Completar bocadillos vacíos.	
❖ ANEXO VI.....	49
Ficha inglés. Cómic compartido.	
❖ ANEXO VII .....	50
Ficha ciencias naturales. Completar la viñeta.	
❖ ANEXO VIII .....	51
Rúbrica evaluación continua profesor.	
❖ ANEXO IX.....	52
Rúbrica autoevaluación del alumno.	
❖ ANEXO X .....	53
Rúbrica evaluación entre compañeros.	
❖ ANEXO XI.....	54
Rúbrica autoevaluación grupal.	
❖ ANEXO XII .....	55
Listado de vídeos <i>online</i> (enlaces) para las clases.	

## ❖ ANEXO I

### ENTREVISTA A DAVID GUY FINCH

Para finalizar, no podía perder la oportunidad de entrevistar a David G. Finch, guionista del que ha sido el protagonista indiscutible de mi TFG, el cómic *Trojan Bear*.

David, inglés de 35 años criado en Madrid, de padre galés y madre filipina. Escritor, educador, técnico forestal y de laboratorio, profesor de inglés y de escritura creativa, gran entusiasta de la naturaleza, del medio ambiente, del cine y de la literatura.

**Hola, David. Empecemos. ¿A qué te dedicas?**

Hola, Eva. Pues actualmente me dedico a la docencia y a la escritura.

**Cuéntanos, ¿cómo te iniciaste en el mundo del cómic?**

Bueno, de niño tuve la suerte de toparme con el mundo del cómic y me “atrapó”. Empecé leyendo cómics europeos por mero entretenimiento aunque quedé fascinado de verdad con el *Manga* de Hayao Miyazaki, la temática ecologista o el *Cyberpunk* y su temática social. Estos temas me inspiraban más que los de súper-héroes.

**¿Y de su lectura pasaste a su escritura? ¿Por qué sobre este tema?**

Siempre me ha gustado escribir, tengo varios trabajos. Pero en 2010 se presentó la oportunidad de trabajar en un proyecto conjunto del CSIC con un equipo de artistas sobre la Expedición Malaspina y así comencé mis pinitos en el cómic. Más tarde vino el proyecto del *Oso de Troya*. Estos cómics tratan de dar voz al CSIC y a sus valores: ecologismo, medioambientalismo, naturaleza, estudio del medio, preservación de la biodiversidad del mundo en general y de los mares en particular... El deshielo del Ártico tiene consecuencias desastrosas para el mundo entero.

**Como ya sabes, estoy haciendo un Trabajo de Fin de Grado usando el cómic *Trojan Bear*. ¿Te parece adecuado para el nivel de 6º de primaria?**

Sin duda. Para 6º, 4º, secundaria... Este es un problema real, un problema mundial, el gran problema y es necesario que todos tomemos conciencia. Aunque es importante saber que los intereses comerciales y el modelo de industria actual son los causantes del

calentamiento. Hay evidencias. Esto avanza más rápido que nunca y ahora sabemos los motivos. Puede parecer un tema demasiado tocado ya, pero hay que hablarlo y repetirlo si queremos cambiar algo. Con el cómic podemos llevar, de una manera sencilla, que no simplista, un pedacito del Ártico a sus vidas. Así que sí, tema adecuado para todos los públicos y en especial para los jóvenes.

**Estoy completamente de acuerdo. Por otro lado, ¿qué ventajas ves del uso del formato cómic en el aula?**

El cómic tiene muchísimas aplicaciones artísticas y literarias. Hoy en día estamos continuamente rodeados de internet, tablets, teléfonos móviles... y los cómics son de gran ayuda para entender esta cultura visual. A ellos les resulta más fácil comprender este mundo, lo hacen de manera casi instintiva, con lo que un formato afín a sus gustos es muy motivador. Además, estudiando sus códigos, la secuenciación, lo abstracto... la comprensión de lo que les rodea será total, desarrollando a la vez su imaginación. Por otro lado, podremos sacar partido de ellos para tratar diferentes temas que de manera ilustrada y divertida entiendan mejor que con un libro de texto.

**Por último, ¿qué nos puedes contar de las experiencias en tus charlas-taller?**

De los cerca de mil alumnos que tengo anualmente solo el 15% leen cómics y un 25% leen libros de manera asidua... En España el cómic está ninguneado en comparación con otros países (EEUU, UK o Japón). Aquí se considera de minorías con lo que todavía se le saca poco partido. Se están perdiendo una gran oportunidad de desarrollar su imaginación. Cuando los alumnos descubren que mucho de lo que les apasiona (cine, videojuegos...) tiene su origen en la cultura del cómic, quedan fascinados. Y tener la posibilidad de crear un cómic, crear sus personajes, todo ello siendo explicado por el autor, hace que se vean capaces y se involucren más. También aumenta su sensibilidad por el trabajo de laboratorio de los científicos. Diría que es una actividad muy positiva que, además, genera gran interés tanto por sus proyectos como por los de sus compañeros. ¿Será por la novedad? No lo sabemos, pero merece la pena probar.

**Pues nada, muchísimas gracias, David. De verdad que ha sido un placer.**

Gracias a ti, Eva. El placer ha sido mío.

❖ ANEXO II

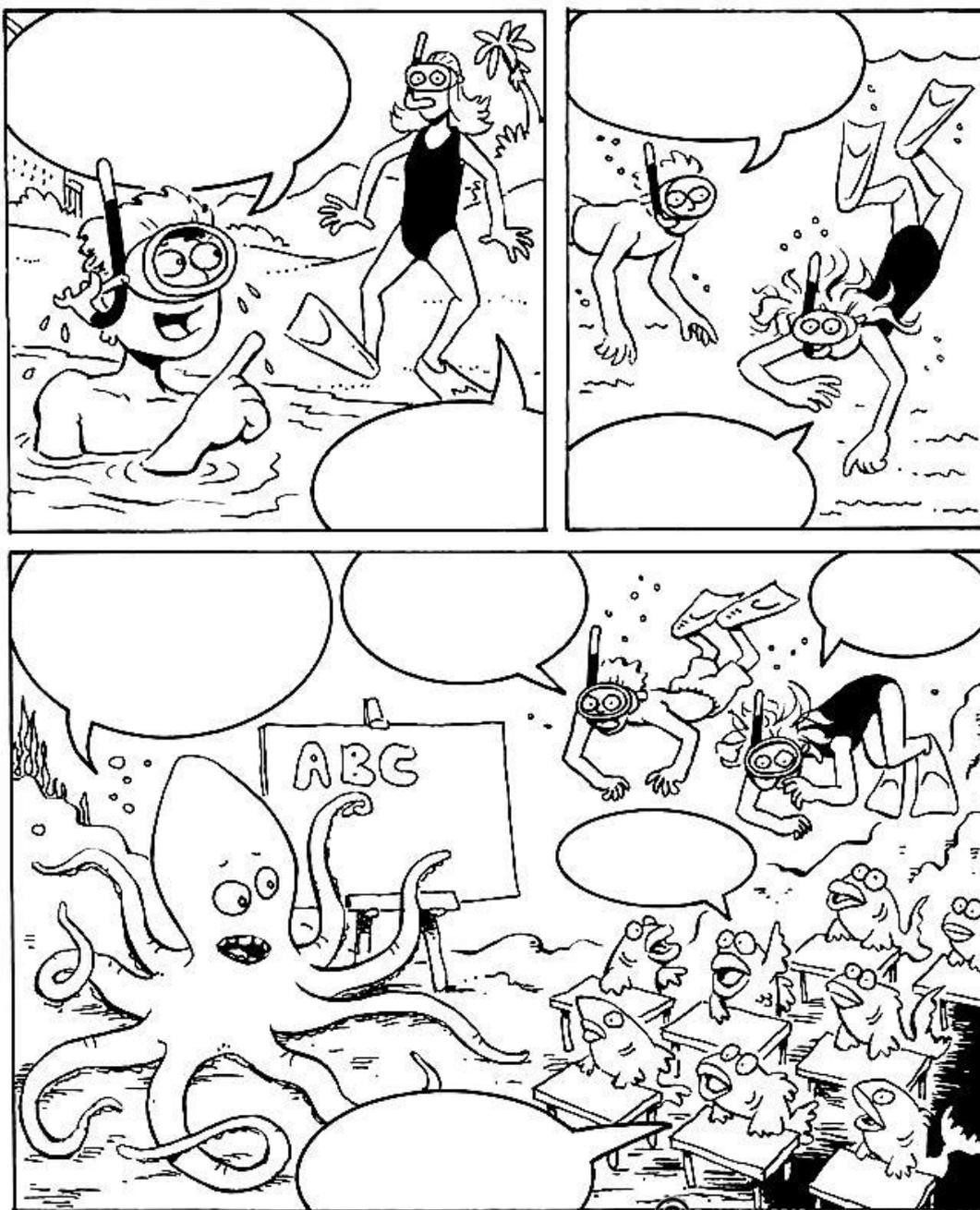
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Tarea: Completar los bocadillos.

NOMBRE:

FECHA:

Colorea y crea tu propio cómic



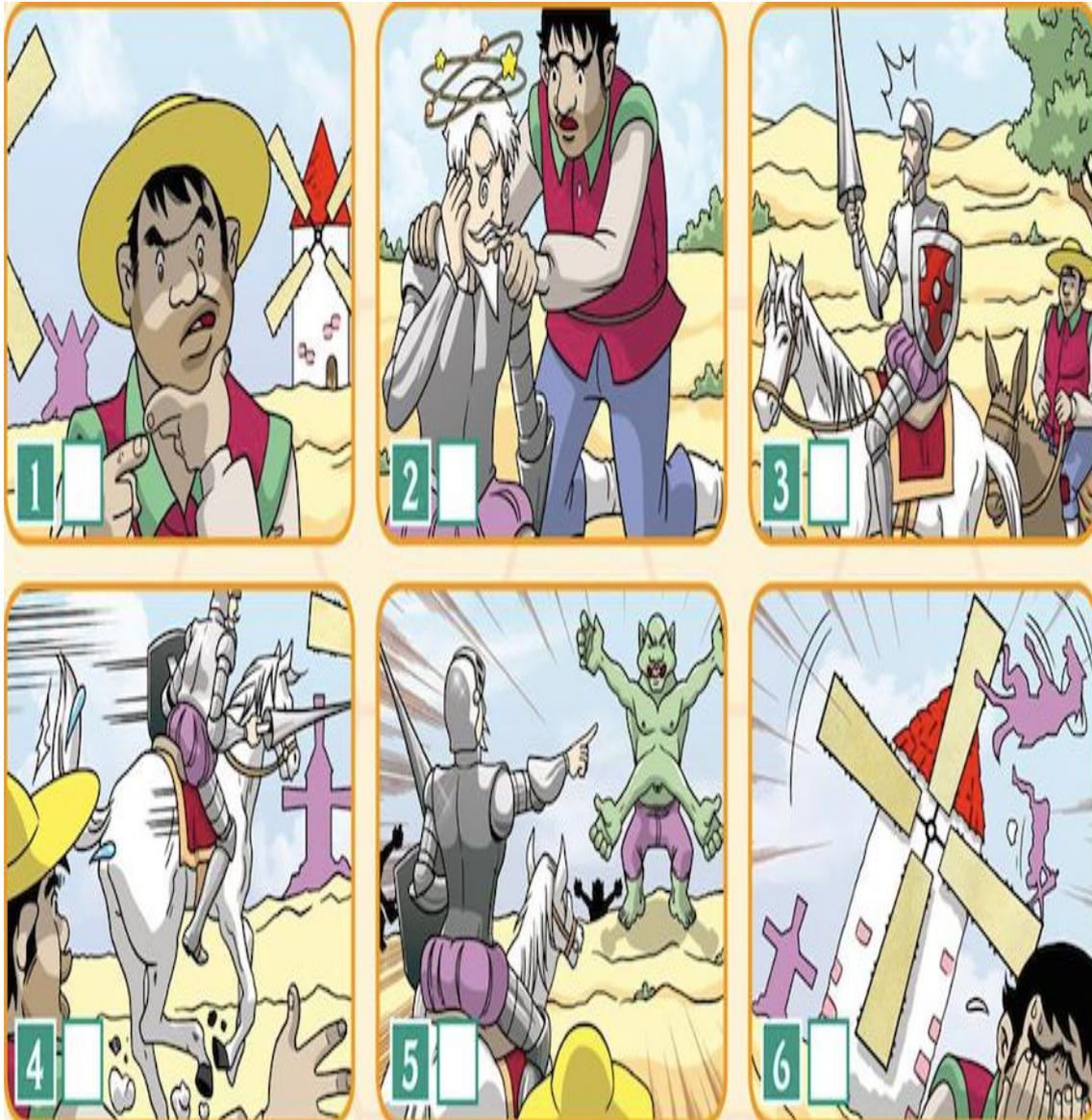
© Copyright 2016 WEBDELMAESTRO.COM

De la webdelmaestro.com.

❖ ANEXO III

ENGLISH

Tarea: Secuenciar la historieta.

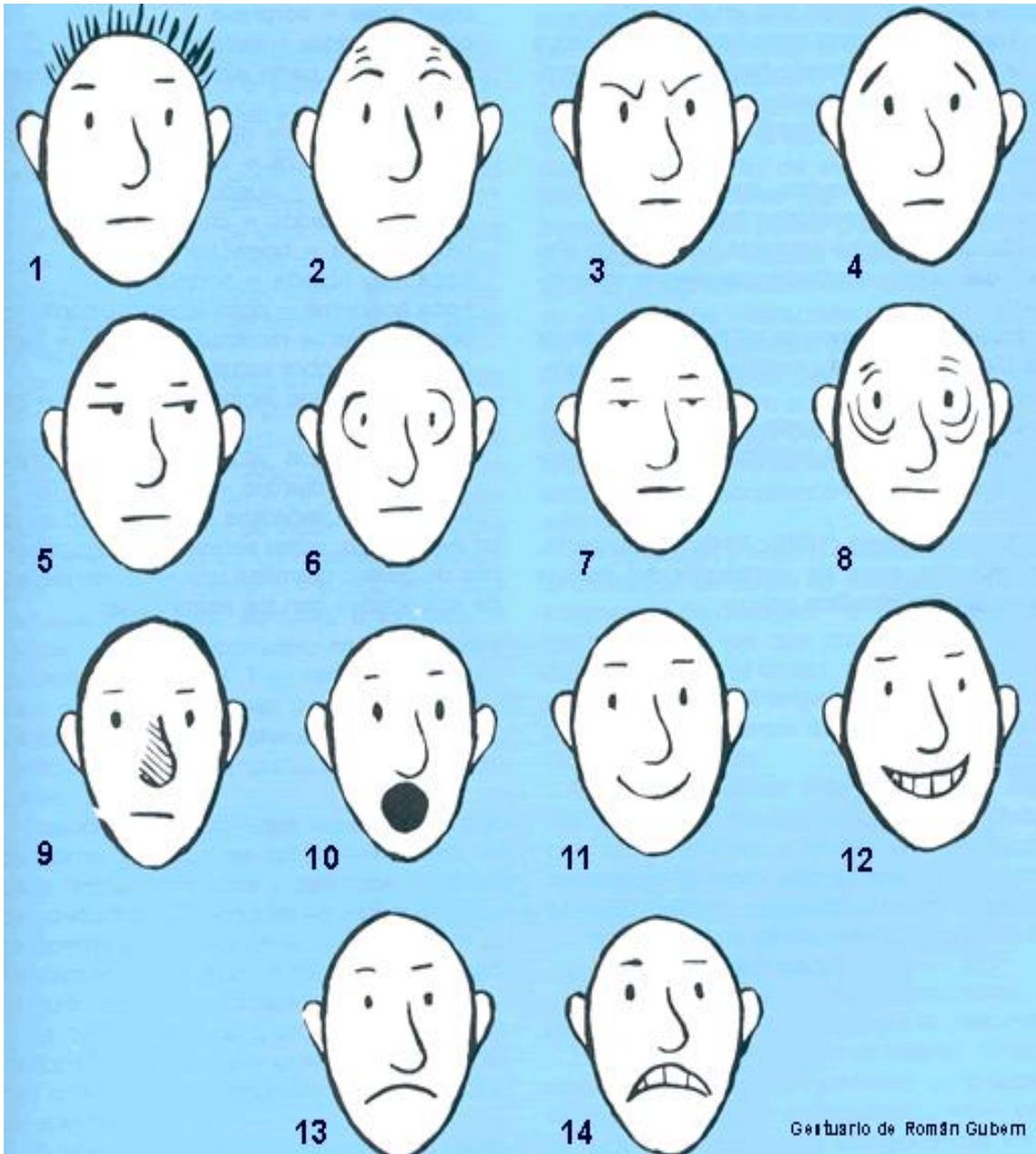


Visto en slideplayer.es.

❖ ANEXO IV

ENGLISH

Tarea: Sentimientos y estados de ánimo.



Gestuario de Román Gubern.  
Visto en [www.tinglado.net](http://www.tinglado.net).

❖ ANEXO V

ENGLISH

Tarea: Completar bocadillos vacíos.



De la webdelmaestro.com

❖ ANEXO VI

ENGLISH

Tarea: Cómics compartido.



De la webdelmaestro.com.

❖ ANEXO VII

NATURAL SCIENCE

Tarea: Completar la viñeta.



De [makebeliefscomix.com](http://makebeliefscomix.com).

❖ ANEXO VIII

**EVALUACIÓN DEL PROFESOR**

EJEMPLO DE RÚBRICA PARA LA ASIGNATURA DE INGLÉS

	SB	NT	BI	SF	IN
Participa en las actividades de clase.					
Tiene actitud y comportamiento adecuados.					
Muestra interés.					
Colabora en las tareas grupales.					
Ayuda a sus compañeros.					
Se comunica con sus compañeros y el profesor en inglés.					
Es capaz de secuenciar correctamente una historia.					
Comprende el significado global del cómic leído en clase.					
Se esfuerza en la pronunciación y fluidez al leer.					
Sabe el significado de las “Wh- questions”.					
Comprende el uso de las onomatopeyas.					
Es capaz de usar correctamente el vocabulario para describir físicamente a los personajes del cómic.					
Describe correctamente los estados de ánimo (adjectives).					
Identifica y expresa las acciones (Present continuous).					
Es capaz de confeccionar un pequeño texto dialogado en viñetas.					
Se implica en los role-plays.					

❖ ANEXO IX

**AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO**

EJEMPLO DE RÚBRICA PARA LA ASIGNATURA DE INGLÉS

	SIEMPRE	NUNCA	A VECES
Participo en las actividades de clase.			
Tengo actitud y comportamiento adecuados.			
Muestro interés.			
Colaboro en las tareas grupales.			
Ayudo a mis compañeros.			
Me comunico con mis compañeros y mi profesora en inglés.			
Soy capaz de secuenciar correctamente una historia.			
Comprendo el significado global del cómic leído en clase.			
Me esfuerzo en la pronunciación y fluidez al leer.			
Sé el significado de las “Wh- questions”.			
Comprendo el uso de las onomatopeyas.			
Soy capaz de usar correctamente el vocabulario para describir físicamente a los personajes del cómic.			
Describo correctamente los estados de ánimo (adjectives).			
Identifico y expreso las acciones (Present continuous).			
Soy capaz de confeccionar un pequeño texto dialogado en viñetas.			
Me implico en los role-plays.			

❖ ANEXO X

EVALUACIÓN ENTRE COMPAÑEROS

EJEMPLO DE RÚBRICA PARA LA ASIGNATURA DE INGLÉS

Mi compañero .....	SIEMPRE	NUNCA	A VECES
Participa en las actividades de clase.			
Tiene actitud y comportamiento adecuados.			
Muestra interés.			
Colabora en las tareas grupales.			
Ayuda a sus compañeros.			
Se comunica con sus compañeros y el profesor en inglés.			
Es capaz de secuenciar correctamente una historia.			
Comprende el significado global del cómic leído en clase.			
Se esfuerza en la pronunciación y fluidez al leer.			
Sabe el significado de las “Wh- questions”.			
Comprende el uso de las onomatopeyas.			
Es capaz de usar correctamente el vocabulario para describir físicamente a los personajes del cómic.			
Describe correctamente los estados de ánimo (adjectives).			
Identifica y expresa las acciones (Present continuous).			
Es capaz de confeccionar un pequeño texto dialogado en viñetas.			
Se implica en los role-plays.			

❖ ANEXO XI

**AUTOEVALUACIÓN GRUPAL**

**EJEMPLO DE RÚBRICA PARA LA AUTOEVALUACIÓN DE GRUPO**

Al finalizar cada sesión, además de completar el informe diario con los temas trabajados y el rol y funciones de cada alumno durante ese día, los grupos completarán el siguiente cuestionario recapacitando sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el trabajo cooperativo.

Como grupo...	SÍ	NO
¿Nos hemos esforzado todos por igual?		
¿Hemos sido organizados con nuestras tareas?		
¿Hemos sido respetuosos entre nosotros?		
¿Nos hemos ayudado?		
¿Hemos usado la lengua inglesa la mayor parte del tiempo para comunicarnos?		
¿Hemos aprendido nuevos conceptos?		
¿Han quedado dudas o cuestiones sin resolver?		
¿Nos interesan los temas tratados?		
¿Nos gusta trabajar en grupo?		
Comentarios o sugerencias: .....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

## ❖ ANEXO XII

### LISTADO DE VIDEOS *ONLINE* (ENLACES) PARA LAS CLASES

- ✓ *Climate Change: Crash Course Kids #41.2*  
<https://www.youtube.com/watch?v=SzcGTd8qWTg>
  
- ✓ *What If All the Ice Melted On Earth? Tf. Bill Nye*  
[https://www.youtube.com/watch?v=b6CPsGanO\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=b6CPsGanO_U)
  
- ✓ *Climate change (acording to a kid)*  
<https://www.youtube.com/watch?v=Sv7OHfpIRfU>
  
- ✓ *Global Warming for Kids*  
<https://www.youtube.com/watch?v=PqxMzKLYrZ4>
  
- ✓ *What is climate change?*  
<https://www.youtube.com/watch?v=ko6GNA58YOA>
  
- ✓ *Global Warming For Kids | Effects Explained*  
<https://www.youtube.com/watch?v=Vh8XVkzsn1Y>
  
- ✓ *Global Warming – Educational Video For Kids*  
<https://www.youtube.com/watch?v=E6zW43U7yqM>
  
- ✓ *CGI Animated Shorts HD: “Tuurngait” – by The Tuurngait Team*  
<https://www.youtube.com/watch?v=XaI-nEN2DRE>
  
- ✓ *Inuit Video*  
<https://www.youtube.com/watch?v=6UIrgAFW3aQ>
  
- ✓ *The Inuit Way of Life*  
<https://www.youtube.com/watch?v=Btz4LNaxF4c>