



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN (SEGOVIA)

DOBLE GRADO EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO: EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INFANTIL. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.

Junio 2019

Autora:

Sara de Andrés de Frutos

Dirigido por:

Roberto Bartual Moreno y María Antonia Mezquita Fernández

*Las cosas que quiero saber están en los libros;
mi mejor amigo es el hombre
que me de un libro que no haya leído.*
(Abraham Lincoln)

*El arte supremo del maestro
es despertar el placer
de la expresión creativa y el conocimiento.*
(Albert Einstein)

RESUMEN

El principal de los objetivos del presente Trabajo Fin de Grado consiste en analizar, estudiar y comprender la importancia y los incontables beneficios del cómic como herramienta pedagógico-didáctica en un aula de Educación Infantil, pues son varios los estudiosos que han perfilado propuestas con sus muchas posibilidades.

Por este motivo se plantea, primeramente, un marco teórico en el cual se examina y detalla la definición del cómic, así como su historia y características más propias. Asimismo, se expone su actual situación en relación con el presente currículo de Educación Infantil, concluyendo, este primer apartado con la investigación de sus potencialidades como recurso didáctico así como su estrecha relación con la educación emocional.

A raíz de estas disposiciones previas, se plantea una Propuesta de Intervención Didáctica que se lleva a la práctica en un aula de 2º de Educación Infantil, es decir, con niños y niñas de 4 y 5 años de edad, exponiendo su trayectoria, consecución y resultados.

PALABRAS CLAVE

Cómic, Propuesta de Intervención Didáctica, Educación Infantil, motivación, herramienta didáctica, beneficios del cómic.

ABSTRACT

The main aims of this project are to analyse, study and understand the importance and the countless benefits of comics as a pedagogical-didactic tool in a early childhood education classroom, as there are several researchers who have profiled proposals with their numerous possibilities.

For this reason, firstly, it is outlined a theoretical framework in which the definition of comic is examined, as well as its own history and characteristics. Moreover, this project exposes the comics current situation in relation to the actual curriculum of early childhood education, concluding this first section with the investigation of its potential as a didactic resource as well as its close relationship with emotional education.

Following these prerequisites, a proposal of a didactic intervention is created. It is carried out in a classroom of 2nd of early childhood education, that is to say, with children of 4 and 5 years old, exposing its trajectory, achievement and results.

KEY WORDS

Comic, Didactic Intervention, Early Childhood Education, Motivation, Didactic Tool, Comic Benefits.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. OBJETIVOS.....	9
3. JUSTIFICACIÓN.....	10
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
4.1 CONSIDERACIONES PREVIAS.....	12
4.1.1 ¿Qué es el cómic?.....	12
4.1.2 Historia del cómic.....	14
4.1.3 Características del cómic.....	17
4.2 MARCO LEGISLATIVO ACTUAL: EL CÓMIC Y SU RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	20
5. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	22
5.1 EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO.....	23
5.1.1 El cómic como material didáctico en Educación Infantil.....	24
5.2 LA EDUCACIÓN EMOCIONAL MEDIANTE EL CÓMIC.....	26
6. INTERVENCIÓN PRÁCTICA.....	27
6.1 CONTEXTO.....	27
6.2 OBJETIVOS.....	29
6.3 METODOLOGÍA.....	30
6.4 TEMPORALIZACIÓN.....	32
6.5 SESIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	33
6.6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	44
6.7 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	45
6.8 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	46
7. CONSIDERACIONES FINALES.....	50

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS.....	55

1. INTRODUCCIÓN

El tema nuclear de este Trabajo de Final de Grado, está relacionado, principalmente, con el uso y utilización del cómic como herramienta pedagógico-didáctica en la etapa de Educación Infantil, trabajando, gracias a él, materias como la lógico-matemática, la lecto-escritura, la creatividad, la imaginación o la educación emocional. Asimismo, con la Propuesta de Intervención Didáctica, más abajo planteada y detallada, se tratará de trabajar y dar respuesta a muchos de los contenidos dictaminados por la Ley vigente en Educación Infantil.

Por ello, el objetivo primero de este estudio, no es otro que el de analizar, comprender y llevar a la práctica todos los aspectos que engloban al cómic en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la etapa educativa de Educación Infantil, en esta caso, en el segundo curso.

En mis ya cinco años de formación en Educación Infantil y Primaria, y tres Prácticum, he podido hacerme consciente de la importancia de trabajar con metodologías que motiven, que estimulen, que llamen la atención de nuestros alumnos.

Es, además, por todos conocido, que la literatura infantil atesora un papel fundamental en las aulas, pues debido a su gran abanico de posibilidades, se pueden dar respuesta a diferentes cuestiones, diferentes objetivos. Además, las imágenes o ilustraciones que acompañan los textos literarios, maravillan a los más pequeños, posibilitando y desarrollando, de este modo, el gusto por la lectura desde edades tempranas.

Por este motivo, este estudio se basará en el cómic, pues, no solo se le considera como el gran “abandonado” a hora de trabajar la literatura en las aulas, sino que, además, se trata de un recurso que, debido a su formato, llama la atención de los receptores, motiva y resulta sencillo en su entendimiento gracias a la clara secuenciación de imágenes y sus escasos (o, como se podrá apreciar más adelante, incluso, inexistentes), diálogos.

Para trabajar el cómic en el aula de una forma correcta, se hace necesario, dar una serie de consideraciones previas como la de investigar y conocer el significado, historia y características del cómic, así como su relación con el currículo de Educación Infantil.

Además, se antoja, imprescindible conocer, basándonos en varios investigadores y estudiosos de la materia, las posibilidades de esta herramienta como recurso didáctico en Educación Infantil, así como su clara relación con la educación emocional.

Para completar este trabajo, se plantea una Propuesta de Intervención, enmarcada dentro de un gran proyecto denominado “El Arte”, para alumnos de 2º de Educación Infantil, la cual trabajará el cómic como elemento conductor en el proceso de enseñanza.

2. OBJETIVOS

- El primero y primordial de los objetivos que se plantean en este Trabajo de Fin de Grado es el de realizar una Propuesta de Intervención Didáctica para el segundo curso de Educación Infantil, la cual tenga como medio vehicular el uso del cómic, valorando y apreciando los diferentes beneficios y posibilidades de acción pedagógica en esta etapa.
- El segundo de los objetivos que se procura alcanzar mediante esta investigación es el de conocer y analizar qué es el cómic, cuál es su historia y sus características propias, con el fin último de entenderlo como un elemento llamativo y motivador, válido y apropiado para su uso didáctico en Educación.
- El tercero de los objetivos de este estudio es el de hacer una correcta relación del cómic con la Ley vigente en Educación Infantil: ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, con el propósito de comprender su claro vínculo con los diferentes contenidos establecidos en las tres áreas de esta etapa educativa.
- El último de los objetivos es el de estudiar y conocer las diferentes posibilidades didácticas del cómic en Educación, de manera general, y en la etapa de Educación Infantil, de forma particular, entendiéndolo como un medio para fomentar la motivación, la diversión, la creatividad, el conocimiento del mundo que les rodea, así como herramienta para trabajar la Educación Emocional.

3. JUSTIFICACIÓN

El *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*, es la ley que reglamenta, en la actualidad, la ley educativa del segundo ciclo de Educación Infantil en nuestro país. Esta etapa engloba desde los dos/tres años hasta los cinco/seis. Se organiza en tres cursos académicos, primero, segundo y tercero de Educación Infantil.

Este Real decreto se concreta, en el caso de nuestra comunidad autónoma, con el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*. En él, se organiza una propuesta en la que se exponen, entre otros temas, los principios generales de la etapa, los objetivos generales, evaluación, atención a la diversidad, principios metodológicos, etc. Así como algunas disposiciones adicionales como el calendario de implantación, currículos mixtos o las enseñanzas de religión.

De esta manera, el ya mencionado decreto, expone, además, las tres áreas en las que se delimita dicho currículo, y que han de trabajarse de una manera globalizada y transversal. Estas son: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno y lenguajes: comunicación y representación. Dentro de estas tres áreas se especifican una serie de objetivos, criterios de evaluación y contenidos (estos últimos divididos en distintos bloques), que han de trabajarse a lo largo de los tres años que abarca esta etapa educativa.

El fin último de la Educación Infantil es “*contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas*” (Real Decreto 1630/2006, p.2), así pues, mediante las distintas áreas se favorecerá este buen desarrollo del niño. Este trabajo, mediante sus diferentes objetivos, actividades y propuesta metodológica, pretende, en primera instancia, secundar este fin.

En lo referido al diseño y consecución de este Trabajo Fin de Grado, esta parte de la motivación de la autora a lo largo de su Prácticum III, pues, ya en sus primeras semanas,

se hizo consciente de que había un claro olvidado en el aula dentro de la Literatura Infantil: El cómic.

Así pues, a la autora le pareció interesante plantear este estudio a la tutora de prácticas, pues se encontraban inmersas dentro de un Proyecto denominado “El Arte”, el cual se basaba en la motivación de los pequeños por ser artistas: pintores, escultores, literatos, ... Por este motivo, trabajar mediante esta herramienta se antojaba perfecto, pues, aunaría los conocimientos adquiridos previamente de “escritura y pintura”. Además suscitaba un claro interés en los niños y niñas.

Por otra parte, a medida que se iba leyendo sobre el cómic- hecho que se analizará de forma más detallada a lo largo del presente escrito- la autora se convenció de que este era un instrumento didáctico muy beneficioso y enriquecedor en la etapa de Educación Infantil, pese, a que, en un inicio, pueda parecer arriesgado por su aparente (y solo aparente) dificultad.

Es indudable, además, que la etapa infantil está claramente determinada por la imaginación y la creatividad, pues son características inherentes al ser humano, y, como maestros, debemos conocer y manejar todas las herramientas posibles para su correcto desarrollo, y más en edades tempranas, pues, aun, no es tan común el famoso factor de la “vergüenza” o “miedo al fracaso”. Según Ramírez (2008):

El niño de educación infantil [...] se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Todavía no está atado a esquemas, lo que le permite dar respuestas creativas ante cualquier situación que se le plantee. Si desde un primer momento conseguimos mantener esa libertad, esa naturalidad, dándole seguridad en sí mismo podemos conseguir que ese desarrollo no disminuya. (p. 10-11).

El cómic favorece el desarrollo de esta capacidad tan importante en el ser humano, junto a muchas otras, pues, gracias a él se puede trabajar el lenguaje, la lecto-escritora, la lógico-matemática, e incluso a reconocer, discriminar, manifestar y manejar las emociones. Este hecho, unido a los que se expondrán a lo largo de este escrito de forma más detallada y pormenorizada, hacen del cómic un material didáctico muy correcto para la etapa a la que nos referimos: Educación Infantil.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 CONSIDERACIONES PREVIAS

Uno de los objetivos del presente trabajo trata de diseñar y llevar a la práctica una Propuesta de Intervención en un aula de Educación Infantil, que tenga como elemento principal el cómic.

Por este motivo, se considera de gran significación, realizar, a lo largo del presente apartado, un recorrido sobre las distintas fundamentaciones teóricas que sustentan el tema objeto de análisis: el cómic, pues se antoja como algo imprescindible conocerlos, comprenderlos y analizarlos antes del diseño y puesta en práctica de las distintas actividades pertenecientes a la Propuesta de Intervención Didáctica.

Así pues, se tratará de dar respuesta a la pregunta “¿qué es el cómic?”, haciendo, además un breve itinerario sobre su historia y sus principales características.

4.1.1 ¿Qué es el cómic?

El término *cómic* consiste en una palabra de origen inglés, la cual se encuentra perfectamente integrada en la lengua castellana. Si atendemos a su etimología, se observa que dicho vocablo emana del griego *komicos*, procedente de *kômos*, cuyo significado sería, en nuestros días, “diversión o fiesta”.

En nuestro país, encontramos, como sinónimos del cómic, los términos “historieta” o “tebeo”, por lo que es posible encontrar varias acepciones. Así pues, la Real Academia Española (2019), define cómic como “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. Justamente, este mismo diccionario entiende por historieta una “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas o un libro” y precisa la acepción de tebeo como “publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos”.

En lo que se refiere al cómic, varios han sido los estudiosos que han dado varias definiciones para este término. Se destacarán principalmente tres: la de F. Loras, la de Román Gubern, y la de Manuel Muñoz Zielinski.

Así pues, para F. Loras (1976 citado en Aguiar Perera, Farray Cuevas & Brito Santana, 2002, p.135) “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”

Acotando un poco más la definición, y refiriéndose principalmente su formato, Román Gubern (1979, p. 35) entiende que: “el cómic es una estructura narrativa integrada por una secuencia de pictogramas susceptibles de incluir en su interior elementos de escritura fonética”.

Finalmente, Manuel Muñoz Zielinski, (1982, p.60) profundiza su definición, entendiendo por cómic:

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.

Teniendo en cuenta todas estas acepciones, podemos concretar que el cómic es un medio a través del cual se da una narración, cuyo elemento principal es la sucesión de imágenes (viñetas), en las que puede haber texto o no. Y son, precisamente, estas ilustraciones las que nos relatan, de una manera secuencial y vivaz los acontecimientos acaecidos en la historia, las cuales cuentan, además con un claro componente visual y lúdico.

Por todo ello, y según Bartual, R (2014, p.88), “asociamos el término cómic a todas aquellas narraciones gráficas que cumplen las siguientes características:

- a) Hacer uso, total o parcialmente de la secuencia mimética; o dicho de otro modo, representar secuencialmente el movimiento mediante “la narración de momentos consecutivos de la acción. (García, 2010, p.66).

- b) Que el texto esté contenido dentro de la viñeta. En un recuadro si se trata de texto narrativo, o en bocadillo si son diálogos. (Gubern, 1972 p.21-22; García, 2012, p.66)
- c) Que exista una continuidad gráfica entre texto e imagen: palabra y dibujo forman parte de un mismo gesto manuscrito. (Marion, 1993, p-61)
- d) Otros autores exigen, para hablar de cómic, la “presencia de un personaje central. (Sabin, 1996, p.15)

4.1.2 Historia del cómic

Varios autores presentan que, desde que el ser humano existe, y ha tenido la suficiente aptitud para abstraerse, ha contado historias o relatos acaecidos en sus épocas, mediante imágenes y dibujos. Por ello, sitúan el inicio de la narración gráfica en las pinturas egipcias o los relieves grecolatinos. Algunos, inclusive, se atreven a retroceder aún más en el tiempo, situando el origen de esta práctica en las pinturas rupestres realizadas en cuevas a lo largo de la prehistoria.

Sin embargo, teniendo en cuenta que el cómic es un medio de expresión gráfica más o menos novedoso, podemos recorrer su historia más reciente a través de Fuentes (2014). De esta manera, dicho autor sitúa el nacimiento de esta práctica con la invención de la imprenta, en el año 1440. Gracias a este mecanismo, las grandes creaciones literarias podían ser copiadas de una manera más o menos sencilla y dinámica. “La llegada de la imprenta hizo posible una difusión más amplia de la narración visual” (Bartual, 2014, p.48).

Este avance, ayudará a la aparición, a lo largo del siglo XVI, de lo que hoy día conocemos por prensa, la cual contribuirá notoriamente al comienzo del cómic tal y como es entendido en la actualidad.

Pero, no es hasta el siglo XIX, en Suiza, el momento y lugar en dónde, innumerables estudiosos sitúan el inicio del cómic moderno, de la mano de Rodolphe Töpffer, mediante historietas que él mismo denominó garabatos. Así pues, este personaje ya trabajaba en formato horizontal y con un dibujo rápido, técnica que se va asemejando al cómic tal y como lo entendemos hoy en día. En palabras de Töpffer (citado en Aparici, 1992, p.19), “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*”



Figura 1: Ejemplo de garabato de Rodolphe Töpffer (Extraído de:

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=breve+historia+del+comic&ots=XZtciBmi3t&sig=IWVmNfESDwplGc1RSpDEyyOtQMY#v=onepage&q=breve%20historia%20del%20comic&f=false)

Avanzando en el tiempo, ya en la última década del siglo XIX, el personaje estadounidense Joseph Pulitzer cambiará la forma de hacer periodismo y edición en los periódicos. Pulitzer fue el primero en dar color a sus diarios del New York World, apareciendo, así el primer cómic a color en toda la historia, titulado Hogan's Alley de Richard Felton Outcault, el cual cuenta, mediante una única viñeta acompañada de texto, la vida en un barrio del extrarradio neoyorkino, protagonizada por un niño que llevaba puesto un camisón amarillo, a modo de “primer bocadillo”: The Yellow Kid.

Estas viñetas se hicieron populares, apareciendo en la edición de cada domingo del ya mencionado periódico, introduciendo, paulatinamente, un mayor número de viñetas y bocadillos.



Figura 2: Viñeta de Hogan's Alley, de Richard Felton Outcault. (Extraído de:

https://www.google.es/search?q=hogan%27s+alley+the+yellow+kid&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwinvzEjcPiAhVBJhoKHa94AqEQ_AUIDygB&biw=1242&bih=597#imgrc=bMS9_2iIVm3u3M:)

Según Aparici, (1992 p. 22), en “The Yellow Kid” se daban, por primera vez, las tres condiciones que permiten identificar el cómic tal y como lo entendemos hoy día.

1. Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
2. La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie.
3. Integración del texto en imagen.

El éxito de estos cómics, da lugar a una época dorada en la cual, numerosos artistas, como Frederik B. Opper, Winsor McCay, Rudolph Dirks, etc. crearán un cuantioso número de ejemplares a lo largo de principios del siglo XX asentando, además, las bases y elementos sobre las cuales se sustentará el cómic de aquí en adelante.

De esta manera, Estados Unidos comienza a comercializar con sus talentos y sus obras, apareciendo el comic book y siendo, la década de los 50 y 60, una de las más exitosas y fructíferas con el nacimiento de grandes superhéroes en los cómics, como Los cuatro fantásticos, Spiderman o Batman.

En lo que se refiere al panorama nacional, parece ser que hemos de remontarnos al siglo XVI, cuando llegan a las comunidades de Cataluña y Valencia las aleluyas, nacidas anteriormente en Francia. Se trataba, usualmente, de una página fraccionada en 48 ilustraciones con versos octosílabos en cada viñeta.

Sin embargo, no es hasta el año 1863 cuando Luis Mariani y Jiménez y Salustiano Asenjo publican las primeras historietas en España. El cómic se populariza en la península, tanto que, a partir de la década de los 20 del siglo XX, comienzan a emerger títulos tan conocidos hoy día como *Pulgarcito*, *Chiquilín o Pinocho*. En los años 40 aparecen los cuadernos de aventuras, con colecciones como *Roberto Alcázar y Pedrín* o *El guerrero del Antifaz*. Ya en la década de los 70, dentro de lo que era considerado dentro del panorama juvenil, aparecen grandes personajes, protagonistas de cómics que pasarán a la historia: *Mortadelo y Filemón*, *Zipi y Zape* o *Superlópez*.

Así pues, poco a poco el cómic llega a su época dorada en los años 70 y 80, pues los libros de texto deciden incluir en sus ejemplares viñetas para ampliar sus descripciones. Aunque, parece ser que a lo largo de los años 90 esta práctica disminuye considerablemente, llegando a ser, en la actualidad, un hábito ocasional.

Hoy día, se puede encontrar una enorme variedad de cómics (desde tiras narrativas cómicas en revistas o periódicos hasta novelas gráficas), aunque su venta ha quedado, casi en su plenitud, encasillada en los puntos de venta especializados en dicha materia.

Además, el cómic cuenta con incontables adeptos, los cuales, lo consideran, en la actualidad como el noveno arte.

4.1.3 Características del cómic

En lo que se refiere a las características propias del cómic, hay que apuntar que este posee una serie de elementos, inherentes a él que lo hacen único, concebidos con el fin de alcanzar una lectura ordenada y secuenciada, permitiendo así, un claro nexo entre el autor y el receptor.

Son muchos los estudiosos que han definido sus propiedades, diferenciándolo así de otros medios narrativos, como, por ejemplo, el libro ilustrado.

La estructura narrativa del cómic está formada por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética. Su semiosis se fundamenta a partir del lexigrama, cuya escritura fonética está formada por un sistema convencional de signos típicos [...] Las viñetas son el espacio virtual de la diéresis y momentos de la acción. Constituyen la unidad mínima de significación en el montaje del cómic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada. Las viñetas son imágenes, células o pictogramas sucesivos en color o en blanco y negro, de forma rectangular apaisada u oblonga. (González, 2014 p.2)

Además, según Aparici (2010, p.13), el cómic:

- Capta la realidad de manera bidimensional.
- Es un género estático.
- Se dirige perceptualmente al sentido de la vista.
- Desarrolla un lenguaje específico.
- El tamaño de las letras y de los globos, van a dar a entender la intensidad de los sonidos.
- Goza de una estructura narrativa secuencial.
- Su estructura narrativa está dominada por la sucesión de viñetas dibujadas.
- Utiliza unos signos convencionales.
- Normalmente, la lectura se realiza de derecha a izquierda y de arriba abajo.

Una vez estudiadas las particularidades del cómic, se procede a analizar, según Cuñarro & Finol, (2013), las convenciones del cómic, que no son otra cosa que todas aquellas reglas que, de manera general, siguen los cómics y que se han acordado con el fin último de permitir una mejor relación entre el lector y el autor del cómic. De hecho, podemos definir los siguientes elementos del cómic:

1. **El globo o bocadillo:** el globo o bocadillo se incorpora dentro de las viñetas. Representan de manera gráfica monólogos, diálogos, razonamientos o pensamientos en los distintos personajes. “Se trata de un indicador fonético con múltiples formas posibles, aunque predomina la de óvalo, y apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido fonético. (Curraño & Finol, 2013, p. 271).

Según estos autores, los globos de texto más utilizados son:






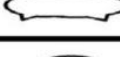

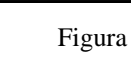
	Este es el globo más básico, no tiene ninguna connotación especial y es el que se utiliza más comúnmente.
	La sustitución de la flecha por pequeñas burbujas que suben hasta el globo, generalmente indican pensamiento (diálogo interno).
	Los picos asimétricos y la forma irregular de este globo se utilizan para representar ruidos estruendosos o gritos.
	La forma ondulada, o de nubes pequeñas que van creciendo hasta conformar una nube de mayor tamaño, generalmente representa sueños o recuerdos.
	Los picos asimétricos de forma irregular, con un rayo en vez de una flecha, normalmente indican que se trata de la televisión, la radio o algún otro medio electrónico.
	El globo con múltiples flechas sirve para indicar que varios personajes hablan simultáneamente y por lo general en un mismo orden de ideas.
	se utiliza para expresar frases o pensamientos, encadenados o simultáneos.
	Indica miedo, temblor involuntario por enfermedad, frío o pánico, también es utilizado para denotar susurro.

Figura 3: Globos de texto. (Extraído de Cuñarro & Finol, 2013, p. 273).

2. **La metáfora visual:** “instaurar una metáfora es un proceso de simbolización, una asignación de significación que utiliza todos los sentidos.” (Cuñarro & Finol, p.274). Para concebir una metáfora visual, primeramente, se le debe estipular un sentido determinado y concreto a un signo o imagen, haciendo que este se transforme en un símbolo reconocido universalmente. Así pues, mediante su uso frecuente y reiterado, este símbolo pasa a ser una metáfora visual.

3. **La onomatopeya:** la carencia de sonidos en los cómics, no determina que estos no puedan tener efectos sonoros. Esto se consigue a través de las onomatopeyas, las cuales, tienen dos funciones principales: la previamente mencionada –acústica- y la visual. “También hay que tener en cuenta que, desde el punto de vista iconográfico, a mayor tamaño, más ruidosa es la onomatopeya, su intensidad está asociada a su tamaño y a su color” (Cuñarro & Finol, p. 275).
4. **La viñeta:** esta es la unidad mínima del cómic. Se trata de un cuadro acotado por líneas, usualmente de color negro, en las cuales se dibuja un momento puntual de en la historia.
5. **El plano:** “el plano no es nada más que la distancia con la que se mira el objetivo” (Cuñarro & Finol, p.279). Existen diferentes tipos de planos: plano subjetivo, picado, contrapicado, plano americano, plano medio, plano general, primer plano y plano detalle.
6. **Perspectiva:** la perspectiva trata de dar fondo y situación a los objetos. “En una imagen, la perspectiva simula la profundidad y los efectos de reducción. Crea una ilusión visual que le permite al observador determinar la profundidad y situación de objetos a distintas distancias”. (Cuñarro & Finol, p. 280).

En lo que se refiere a estos dos últimos elementos –el plano y la perspectiva-, pese a ser muy característicos del cómic, se considera imprescindible comentar que, debido al nivel educativo para el cual está programada la Propuesta de Intervención Didáctica (Segundo de Educación Infantil), se antoja bastante complejo hacerles reflexionar sobre los tipos de plano o encuadre, así como sobre las convenciones de la perspectiva. Si bien es cierto que sería muy interesante trabajarlos en niveles superiores como en los últimos cursos de primaria o secundaria.

Además de los elementos mencionados, existen otros que están presentes en un cómic y que tendrán especial relevancia en la Propuesta de Intervención Didáctica que más abajo se indica. Estos son: personajes, lugares y objetos.

4.2 MARCO LEGISLATIVO ACTUAL: EL CÓMIC Y SU RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Es un hecho que a día de hoy existen escasos estudios y proyectos relacionados con el uso del cómic en Educación Infantil, de ahí proviene una de las motivaciones de la autora para la concepción y puesta en práctica de la presente Propuesta. Al tratarse, Educación Infantil, de una etapa educativa caracterizada por el enfoque globalizador y la interdisciplinariedad, el cómic se antoja como una herramienta perfecta, dadas sus innumerables posibilidades y su claro atractivo en los más pequeños, para trabajar distintas materias y contenidos que se pretenden estudiar en este ciclo y a lo largo de la Propuesta de Intervención Didáctica planteada en páginas sucesivas.

Así pues, a continuación, se presentan tres tablas, con las distintas áreas del currículo en las que se expondrán, detalladamente, los contenidos que están directamente ligados al estudio del cómic en Educación Infantil, todas ellas realizadas a partir de la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil

ÁREA I: CONOCIMIENTO DE SI MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen	Percepción y estructuración de espacios interpersonales y entre objetos, reales e imaginarios, en experiencias vitales que permitan sentir, manipular y transformar dichos espacios. Establecimiento de las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo. Identificación y utilización de los sentidos, expresión verbal de sensaciones y percepciones. Identificación y expresión de sentimientos, emociones. Asociación y verbalización progresiva de causas y consecuencias de emociones básicas, como amor, alegría, miedo, tristeza o rabia.
Bloque 2. Juego y movimiento.	Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.	<p>Planificación secuenciada de la acción para realizar tareas.</p> <p>Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización de las mismas. Disposición favorable a la realización de tareas en grupo.</p> <p>Desarrollo inicial de hábitos y actitudes de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás.</p>
---	--

Tabla 1: Contenidos del área 1 relacionados con la Propuesta Didáctica del Cómic. Elaboración Propia

ÁREA II: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida	<p>Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos.</p> <p>Percepción de semejanzas y diferencias entre los objetos.</p> <p>Discriminación de algunos atributos de objetos y materias. Interés por la clasificación de elementos.</p> <p>Estimación cuantitativa exacta de colecciones y uso de números cardinales referidos a cantidades manejables. Utilización oral de la serie numérica para contar.</p>

Tabla 2: Contenidos del área 2 relacionados con la Propuesta Didáctica del Cómic. Elaboración Propia

ÁREA III: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Lenguaje verbal.	<p>Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.</p> <p>Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.</p> <p>Iniciación al conocimiento del código escrito a través de esas palabras y frases.</p>

	<p>Interés y atención en la escucha de poesías, narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas por otras personas.</p> <p>Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.</p> <p>Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.</p>
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.	Visionado de producciones audiovisuales como películas, videos o presentaciones de imágenes. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética
Bloque 3. Lenguaje artístico.	Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...). Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas. Interpretación y valoración, progresivamente ajustada, de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno.
Bloque. Lenguaje corporal	Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.

Tabla 3: Contenidos del área 3 relacionados con la Propuesta Didáctica del Cómic. Elaboración Propia

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Puesto que el fin último de este trabajo es utilizar el cómic como soporte y herramienta didáctica, se hace necesario conocer y comprender una serie de antecedentes pedagógicos, con el objetivo de realizar un adecuado planteamiento del Proyecto, para que ajuste a la perfección a los objetivos planteados. De esta manera, las diferentes secciones en las que se dividirá este apartado son:

- El cómic como recurso didáctico.
- El cómic como material didáctico en Educación Infantil.
- La Educación emocional mediante el cómic.

5.1 EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO

No es una novedad apuntar que, en la actualidad, vivimos en una época en la cual, las imágenes se encuentran inmersas en nuestro alrededor de manera constante y continuada, pues casi todo lo que nos rodea está apoyado por un soporte visual. Los niños y niñas del siglo XXI, han nacido con esta herramienta y, desde las escuelas, se antoja sumamente necesario que demos respuesta a esta condición. Pues, en palabras de Cerrillo (2007, p.156); “el niño, antes de saber leer, comprende las imágenes, pues aprende a ver de manera instintiva”.

Este hecho, ligado a que en la etapa de Educación Infantil se considera imprescindible utilizar imágenes como recurso atrayente y motivacional, hacen del cómic un instrumento didáctico y pedagógico idóneo para trabajar desde edades tempranas. Y es que, “las imágenes nos ayudan a dar sentido y a organizar los datos que nos llegan, además de proporcionarnos formas de razonar, de tomar decisiones y de seleccionar o desarrollar una respuesta motora.” (Alonso, 2010, p.14).

Para Cuadrado et Al. (1999, citado en Alonso, 2010, p.13), “el cómic cumple con las siguientes características que lo hacen especialmente válido como recurso motivador”:

- Es más fácil de comprender que los textos.
- Gusta tanto a profesores como a alumnos.
- Es divertido.
- Provoca, atrae, impacta, fomenta la creatividad.
- Favorece la dinámica de clase.
- Todo les llega en un golpe de vista.
- Dan color a la clase.

En relación con esto, y según los resultados de las experiencias realizadas en el estudio de Barrero, (2002), se apunta lo siguiente:

Óscar Díaz, en *El cómic en el aula*, sintetiza las funciones pedagógicas de los tebeos [...]. En sentido amplio, afirma que, el cómic, como medio de entretenimiento resulta ameno, de rápida y fácil lectura, con dibujos expresivos, gran colorido, y narra historias. Como medio de persuasión, transmite valores éticos, ideológicos, es capaz de promover hacia una lectura crítica de la realidad. [...] motiva y entretiene, debido a la interrelación del lenguaje con el componente icónico, que queda sujeto a un contexto. (p. 6)

Estos argumentos, demuestran que, es indudable el hecho de que el cómic es una maravilloso material educativa, repleto de posibilidades y beneficios para los niños y niñas en las escuelas, pues, fomenta la creatividad y la imaginación, estimula el aprendizaje lingüístico (vocabulario, expresión, ortografía, etc.), crea una ventana al mundo exterior, favoreciendo así, el desarrollo crítico, analítico y cultural. Prima su carácter lúdico y, además, no se debe olvidar que se trata de un medio muy asequible en lo que se refiere a su precio y alcance, “el cómic está presente a diario en los diferentes contextos y es una herramienta que se puede utilizar, permitiendo un desarrollo óptimo de actividades pedagógicas que la incluyan como un recurso lúdico.” (Jaume, 2012, p.2).

5.1.1 El cómic como material didáctico en Educación Infantil

A lo largo de este marco teórico, se han ido exponiendo y analizando las numerosas ventajas del cómic como herramienta y/o material pedagógico, de una manera global y aplicable a cualquier etapa educativa. (Incluyendo la que nos concierne, Educación Infantil). Sin embargo ¿qué especificidades dotan al cómic como recurso idóneo para los más pequeños?

Es un hecho que el cómic no es sino una forma de hacer literatura. La literatura goza de un papel muy significativo en edades tempranas, pues favorece el progreso y desarrollo integral de todas las potencialidades en los niños y niñas de estas edades, siendo este uno de los fines últimos de la educación.

Los motivos por los cuales es un imperativo utilizar recursos literarios en Educación Infantil son, según Aller, (2004, p. 143-144):

- La literatura utilizada como piedra angular en educación y formación personal del infante.
- La literatura ayuda a comprender y a ampliar el conocimiento sobre el mundo circundante.
- La literatura es útil y necesaria para el aprendizaje o mejora de determinadas destrezas o habilidades lingüísticas y comunicativas tales como la expresión y la comprensión, tanto oral como escrita.

Por ende, la utilización de cómics o tebeos como recurso literario en la infancia es una muy buena opción, pues emplear palabras e imágenes mediante un lenguaje visual y secuenciado, hace de este medio una herramienta muy adecuada, adaptable y moldeable para etapa infantil.

De esta manera, según Escudero (1992, citado en Aller, 2014, p. 147), el cómic funcionará en un aula de Educación Infantil, solo si “se dan tres condiciones positivas que lo hagan eficaz”. Estas son:

1. Que sea un buen medio. Evidentemente, la Propuesta de intervención está adecuada para el nivel educativo en el que nos movemos (2º de Educación Infantil).
2. Que se use adecuadamente. Se utilizarán recursos, medios y una metodología adecuada con el fin de que se cumplan los objetivos planteados.
3. Que se adapte bien a las situaciones didácticas del contexto escolar.

El cómic, según el ya mencionado autor (Aller, 2004) está intrínsecamente ligado a dos áreas comunicativas: la expresión plástica y la lingüística. En la Propuesta de Intervención que se muestra en páginas sucesivas, se trabajarán sendas dimensiones, pues se considera que ambas gozan de una significación considerable en la etapa de Educación Infantil. Además, se hará especial énfasis al proceso, más que al resultado, pues, lo principal es que se haga “una buena planificación, desarrollo y seguimiento de sus alumnos y sus trabajos” (Aller, 2004, p.147), con el fin de que estos se aproximen a la lectura de imágenes y símbolos, así como a la lengua escrita.

5.2 LA EDUCACIÓN EMOCIONAL MEDIANTE EL CÓMIC

A lo largo de la Propuesta de Intervención Didáctica, se plantean una serie de actividades relacionadas con las emociones, y, por lo tanto, trabajan lo que hoy día es conocido como educación emocional. Para Bisquerra (2011), “la educación emocional tiene como objetivo el desarrollo de competencias emocionales. Entendemos las competencias emocionales como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.” (p.11).

La pregunta que nos surge ahora es: ¿por qué se ha decidido trabajar la educación emocional mediante el cómic? Para comenzar, se considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta área ha de ser continuo y duradero en el tiempo, debiéndose iniciar en edades tempranas, pues las emociones están intrínsecamente ligadas a los seres humanos desde el momento de su nacimiento.

Además, tal y como se ha ido expresando en el presente escrito, el cómic consiste en una herramienta que consta de una secuenciación de imágenes o viñetas (pudiendo llevar texto o no). Así pues, estas representaciones visuales, nos dan información sobre el exterior y nos ayudan a abordar y estructurar en nuestra mente todos los datos que en él se proporcionan. Según Arnold (2000, citado en Alonso, 2010, p.14), “existe una relación circular entre las imágenes y las emociones. Las imágenes están impregnadas por las emociones pero, al mismo tiempo, las imágenes mentales pueden influir en nuestro desarrollo afectivo”.

De esta manera, Barrallo y Gómez (2009, citado en Alonso, 2010) proponen algunas maneras de emplear la imagen en clase. Por una parte, abogan por su empleo para generar un ambiente en el cual se den circunstancias y situaciones pertenecientes a la vida real, bien para desarrollar situaciones comunicativas o, también para establecer relaciones positivas entre el maestro y el grupo clase, intentado alcanzar, de este modo, una atmósfera relajada y agradable. Por otra parte, el uso de imágenes en el aula, es, por ellos, considerado como una manera de disminuir la ansiedad en los niños y niñas, pues, utilizándolas mediante un método entretenido, ameno y lúdico, reducirán el temor a equivocarse, a fallar. Por lo tanto, los alumnos disfrutarán del proceso y no se centrarán en los resultados. Y es que, cuando se manifiestan emociones positivas en los más pequeños:

el aprendizaje se refuerza, y una manera fácil de producir una asociación de emoción y lenguaje es a través de las imágenes. Por eso, el uso de las imágenes en el aula, y por lo tanto del cómic, conecta la lengua que enseñamos con la dimensión afectiva de nuestros alumnos. (Alonso, 2010, p.14).

Las representaciones visuales crean en los alumnos una serie de recuerdos reales que, tienden a desencadenar en sensaciones positivas, lo que hace que estos se relajen, intervengan y colaboren en las actividades propuestas. Para Alonso, (2010, p.14), “este proceso sugestivo se activa de manera significativa cuando utilizamos el cómic en el aula, puesto que, como ya hemos dicho, estos están presentes en múltiples manifestaciones de la vida social”.

En conclusión, tal y como puede observarse, son cuantiosos los estudiosos y sus motivos, los que respaldan los beneficios y aplicaciones del cómic como medio didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por este hecho, la autora se plantea, más adelante, una serie de objetivos pertenecientes a una Propuesta de Intervención Didáctica, la cual se llevará a la práctica para determinar la correcta consecución de los mismos.

6. INTERVENCIÓN PRÁCTICA

6.1 CONTEXTO

La propuesta de intervención que se llevará a la práctica surge del deseo de exponer varios temas que pueden relacionarse con el estudio del cómic, tras la investigación y análisis de sus posibilidades, así como de sus posibles beneficios en un aula de Educación Infantil, al ser un tema actual, accesible y llamativo para los niños.

Se considera, de esta manera, de notable significación, la importancia de realizar una propuesta de un Proyecto Didáctico o Unidad Didáctica que trabaje de manera transversal varios contenidos del currículo de Educación Infantil, mediante metodologías

atrayentes, originales, y sobre todo, que despierten el interés del alumnado, en las cuales, esté muy presente el juego, pues:

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones [...] Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. (Chamorro, 2010, p. 21)

Esta propuesta de Unidad Didáctica puede trabajarse en cualquier escuela en la cual se imparta la etapa de Educación Infantil, al tratarse de un proyecto el cual va destinado a niños y niñas pertenecientes a 2º de Educación Infantil (cuatro-cinco años). Pese a ello, con las transformaciones y adaptaciones curriculares convenientes y adecuadas, esta temática puede ser considerada y trabajada en otros cursos de Educación Infantil e, inclusive, de Educación Primaria, debido a sus incontables posibilidades.

La Propuesta de Intervención Didáctica se llevará a la práctica a lo largo del Prácticum III de la autora, en el CEIP Comunidad de Aprendizaje “Martín Chico”, dentro del Proyecto denominado “El Arte”.

Este centro, se trata de una escuela por la cual han pasado generaciones y generaciones de alumnos. Tradicionalmente, los escolares que formaban parte del colegio eran los que vivían en el barrio en donde se encuentra ubicado el colegio: San Lorenzo.

A lo largo de los últimos años, la situación socioeconómica y cultural del barrio ha cambiado notoriamente, pues, ha habido en él un afincamiento masivo de inmigrantes, sobre todo de origen marroquí y búlgaro. Esta situación es debida, principalmente, a la cercanía de sus viviendas con la mezquita y las asequibles rentas de estas. Todo ello ha desembocado en una clara mezcla de culturas y formas de vida las cuales, desencadenando en nuevas formas de coexistencia las cuales engloban valores tan importantes como los de tolerancia, respeto, entendimiento, comprensión o conformidad. Este hecho no transforma ni desmejora el devenir de las clases, más bien todo lo contrario, la condición de “Comunidad de Aprendizaje” otorga al centro una esfera de respeto que prima por encima de todo.

El ya mencionado centro escolar se trata de una escuela pública, la cual cuenta con todos los cursos de las etapas de Educación Infantil y Primaria, divididos en dos líneas completas, con un total de 18 unidades escolares: 6 de Infantil y 12 de Primaria.

Se trata, además, de una escuela coeducadora, en la cual se integran niños y niñas, formando así un espacio de igualdad y equidad, evitando la discriminación y diferencias por sexos. También se caracteriza por la inclusión, pues se trata de un centro abierto a la diversidad religiosa cultural, social, física, sensorial, motriz o étnica. Con esta idiosincrasia, se fomentan valores como el respeto y la aceptación.

Debido a su condición de “Comunidad de Aprendizaje”, este colegio se identifica también por estar abierto tanto a la comunidad educativa como a su entorno. Familias e instituciones son partícipes de las actividades que se desarrollan en el centro, creando así un aprendizaje mutuo entre todos ellos.

La Propuesta de Intervención Didáctica está destinada a niños y niñas de Segundo A de Educación Infantil. La clase en la cual se realizará el proyecto cuenta con un total de quince alumnos, cinco niños y diez niñas.

Todos ellos poseen un nivel de aptitudes y destrezas, el cual está catalogado dentro de lo que es considerado en términos de “normalidad”, siendo siempre conscientes de la gran diversidad natural que existe dentro de un aula ordinaria.

6.2 OBJETIVOS

Los objetivos que se busca lograr tras la puesta en práctica de la Propuesta Didáctica son los siguientes:

- Dar a conocer a los niños y niñas una nueva forma de lectura y escritura: el cómic.
- Conocer los diferentes elementos del cómic, así como saber discriminar unos de los otros y darles un uso práctico.
- Conocer algunos personajes célebres del cómic.
- Expresar sus emociones y sentimientos de manera racional y lógica con ayuda de los elementos del cómic.
- Trabajar la lecto-escritura y la lógico-matemática por medio de actividades relacionadas con el cómic.

- Elaborar un cómic, por medio de una historia e ilustrarla de manera libre y autónoma.
- Alentar al trabajo en equipo y al respeto mutuo en la elaboración de actividades.

6.3 METODOLOGÍA

Antes de comenzar la Propuesta de Intervención Práctica, se hace necesario conocer el nivel de desarrollo de las diferentes áreas de conocimiento del grupo de alumnos, de manera general y ordinaria, así como, en la medida de lo posible, de las particularidades y singularidades de cada uno de los niños y niñas.

Así pues, se hace necesario registrar y determinar las conductas, actitudes y aptitudes, las posibilidades y limitaciones, las destrezas y fortalezas del alumnado, mediante charlas informales con la tutora, con el fin último de adecuar la propuesta lo máximo posible a sus necesidades. De esta manera, se antoja necesario conocer lo que en el año 1931 Vygotsky llamó la Zona de Desarrollo Próximo. Esta teoría, se basa, principalmente en que existe:

Una diferencia -un "espacio"- en cada momento del desarrollo entre el dominio individual (como realización personal) y el dominio compartido (como realización futura ya existente como potencialidad en la relación). Esta diferencia, interpretada como diferencia cualitativa, señala las direcciones del desarrollo posible inmediato y el objeto de toda intención formativa, componente esencial del modelo de hombre determinado por una historia y una cultura. (Ruso, 2002, p. 72).

En lo que se refiere a la metodología fundamental en base a la cual se trabajará en el aula, se tomará el trabajo por proyectos, pues la escuela en la cual se pondrá en práctica el Proyecto Didáctico lleva años utilizando esta forma de trabajar, pues es considerada como una de las que más beneficios y posibilidades otorgan al alumnado. Por ello, abogan por su importancia y trascendencia, pues en palabras de Tobón, (2006, p. 4): “los proyectos estimulan la automotivación en la medida en que se relacionan con los intereses de los estudiantes y posibilitan el despliegue de la creatividad, la inventiva y la generatividad de ideas y acciones”.

De esta manera, se tendrán muy en cuenta las tendencias e inclinaciones, así como los intereses y preocupaciones de los niños y niñas, para así engendrar una esfera de motivación en la cual el niño sea, en todo momento, protagonista de su aprendizaje y el maestro sea un simple guía en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Justamente, tomando el concepto de “centro de interés” (Ovide Decroly) como principio pedagógico, se observa lo siguiente: “un centro de interés se basa en la globalización de las diferentes áreas del currículo en un tema de interés real que se apoye en las expectativas e intereses del grupo con el que se trabaja.” (*Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2013, p.1).

Otra de las líneas de actuación estará encaminada a impulsar y abogar por el aprendizaje significativo, teoría en base a la cual, Ausubel (1983, p.48) indica que:

El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria

El enfoque globalizador y el trabajo de temas transversales como la educación emocional, y la interdisciplinariedad estarán muy presentes en esta Propuesta de Intervención Didáctica. El trabajo por Proyectos en Educación Infantil facilita este tipo de maneras de proceder, pues al no existir áreas o materias claramente diferenciadas, se pueden trabajar los distintos objetivos y contenidos en base a un proyecto bien planteado y fundamentado.

Además, según el artículo 5: *Áreas del Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*: “las áreas deberán concebirse con un criterio de globalidad y de mutua dependencia, y se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños.”

De esta manera, podremos observar cómo, a lo largo de la presente propuesta, además de temas estrechamente relacionados con el cómic como son la Educación Plástica y Artística y lecto-escritura, se trabajan contenidos como la lógico-matemática y se dará un peso importante la Educación Emocional, pues ésta “es una respuesta a las necesidades

sociales que no están suficientemente atendidas en el currículo académico ordinario.” (Bisquerra, 2011, p.13)

Es de suma importancia tener en cuenta las agrupaciones que se utilizarán a lo largo de estas sesiones. Se antoja, pues, de vital importancia estar abierto a la hora de la formación de grupos de niños y niñas. De esta manera, se tomarán distintos agrupamientos dependiendo de lo que se pretenda conseguir en cada una de las actividades (objetivos).

En esta propuesta se ha decidido utilizar una gran diversidad de agrupaciones, con la finalidad última de propulsar e impulsar nuevas enseñanzas, así como las interrelaciones entre grupos de niños y niñas. Algunas de las organizaciones que se utilizarán a lo largo de este proyecto son: gran grupo (asamblea), pequeños grupos (grupos de 2-3 alumnos), tareas, grupos de trabajo, grupos interactivos (5 alumnos).

Los criterios que se utilizarán para elegir una agrupación u otra, dependerán de factores varios, como por ejemplo: qué objetivos y contenidos se plantean en la actividad, cómo puede funcionar mejor o cuáles son los requisitos previos de la tarea.

Para saber más acerca de lo que dictamina la ley sobre la metodología en el aula, podemos acudir de nuevo al *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, en donde se dictan, en el primero de sus anexos, los principios metodológicos generales del currículo del segundo ciclo de Educación Infantil.

6.4 TEMPORALIZACIÓN

En la Propuesta de Intervención Didáctica figuran nueve sesiones las cuales tendrán duraciones distintas, debido a que estas actividades están enmarcadas dentro de un gran proyecto denominado “El Arte”. Así pues, se detallará la temporalización concreta de cada una de las actividades en una tabla, en la que, además de dar una breve descripción de estas, se incluirán los objetivos específicos, recursos espaciales, humanos y temporales de estas.

Así pues, dichas actividades y sesiones darán comienzo justo antes de Semana Santa, durante los días 8, 9, 10 y 11, y finalizarán tras la consecución de este periodo vacacional, el 24, 25, 26 y 27 de abril de 2019, tomando, además algunas horas del día

15 de Mayo como exposición final del Proyecto. De esta manera, la propuesta quedaría organizada de la siguiente manera:

- Semana 1: 8, 9,10, y 11 de abril.
- Semana 2: 24, 25,26 de abril.
- Semana 3: 29 de abril.
- Semana 4: 15 de Mayo: Final de Proyecto.

Las sesiones planteadas con las diferentes actividades han de continuar la cronología establecida, pues tienen un sentido continuador y significativo, siendo imprescindible, de este modo, impartir la número uno antes que la dos, la dos antes que la tres y así sucesivamente.

6.5 SESIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Es a mí parecer, de vital importancia, recalcar nuevamente que la Propuesta de Intervención Didáctica llevada a cabo en estas nueve sesiones, está enmarcada dentro de un proyecto mayor llevado a cabo en la escuela denominado “El Arte”. En él, se han trabajado distintas disciplinas: pintura, arquitectura, escultura, música, literatura, etc.

Aprovechando que el cómic es considerado, hoy día como un arte, y que, con él pueden trabajarse distintas materias, las más visibles pintura-ilustración, literatura-lectoescritura y educación emocional, se antojaba perfecto para este proyecto. Y es que, “el mundo perceptivo, valorativo, cognitivo de los niños y jóvenes no está conformado solamente por la expresión verbal sino, fundamentalmente, por imágenes combinadas con otros recursos sonoros y/o escritos” (Masotta, Hutnik & Steimberg, 1970, p. 180).

Así pues, se hace necesario recalcar que mi tutora de prácticas fue tan amable de dejarme llevar a la práctica toda la Propuesta, en tu totalidad.

A continuación se presentan las actividades propuestas en las distintas sesiones:

Primera semana (del 8 al 11 de Abril): 4 sesiones.

LUNES 8 DE ABRIL: Las actividades se realizarán a lo largo de la jornada.

OBJETIVOS:

- Conocer qué saben y qué no sobre el cómic.
- Relacionar el cómic con las rutinas.
- Acercar este soporte para que lo observen, lo manipulen.
- Aproximar a los niños a los elementos principales del cómic.

ACTIVIDAD 1: Antes de dar comienzo la Unidad, como tal, empezaremos por partir de los conocimientos de los cuales disponen los alumnos y qué es lo que quieren saber sobre las historietas o cómics. La maestra irá apuntando las respuestas de los niños y las colgará en la clase, con el fin de observar, al final del proyecto, si hemos dado respuesta a lo que se pretende saber.

- ¿Qué sabes?
- ¿Qué quieres saber?

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: --- Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos Espaciales: Aula de Infantil, asamblea	15 minutos (aprox.)

Tabla 4: Recursos y temporalización actividad 1 lunes 8 de abril. Elaboración Propia.

Los resultados de esta actividad se encuentran plasmados en el **ANEXO I**.

ACTIVIDAD 2: En la rutina de los pequeños, cada lunes realizan “la noticia” (en grupos de 3-4 alumnos), en ella, cuentan algo que hayan hecho el fin de semana. Mientras la realizan, se les explicará de forma sencilla y con naturalidad que la noticia es una historia, como un cómic y que pueden contar, en varias viñetas, varios eventos que hayan ocurrido.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Folios, lapiceros, pinturas de colores. Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos. Espaciales: Aula de Infantil.	30-35 minutos (aprox.)

Tabla 5: Recursos y temporalización actividad 2 lunes 8 de abril. Elaboración Propia.

ACTIVIDAD 3: En esta actividad, se pondrá a los niños en asamblea y se pasarán varios cómics para que puedan observar, tocar, percibir lo que es. Los cómics escogidos para esta actividad serán varios, sin poder faltar grandes clásicos como *Astérix y Obélix*, *Mortadelo y Filemón*, *Carlitos*, *Garfield* o *Mafalda*. Estos tres últimos se antojan perfectos, para esta edad, debido a la simplicidad de sus ilustraciones y textos. Además, se expondrán dos cómics más sencillos y especialmente pensados para prelectores. Se trata de cómics sin texto, son una secuencialidad muy bien expuesta, con el fin de que los pequeños puedan seguir la historia. Concretamente, estos cómics son: *Rafa y Zoe en el parque* y *Dino y Pablo. Juegos prehistóricos*, ambos pertenecientes a la colección “Mi primer cómic 3+”, de Mamut cómics. Finalmente, se expondrá un cómic sobre *Los Pitufos*, pues, se considera que puede atraer la atención de aquellos niños que conozcan a estos ilustres personajes. En el **ANEXO II** se pueden observar imágenes de los cómics utilizados.

Después, con ayuda de los cómics utilizados, se hará una explicación sobre qué es una historieta o cómic, los elementos básicos que componen un cómic (personajes, lugares, objetos, onomatopeyas, bocadillos, metáforas visuales), señalando ejemplos. Se hablará comentará también, que es una viñeta y algunos de los personajes que en ellos aparecen. Para enlazarlo con el proyecto que se está impartiendo, se hablará sobre por qué las personas que escriben cómics son artistas. (Pintura/ilustración y escritura).

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Cómics. Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos Espaciales: Aula de Infantil.	10-15 minutos (aprox.)

Tabla 6: Recursos y temporalización actividad 3 lunes 8 de abril. Elaboración Propia.

Con el fin de comprobar si los alumnos han comprendido o no las explicaciones dadas, se les proyectará en la pizarra digital dos o tres cómics sencillos. La finalidad es que, por turnos, cuenten lo que ocurre en ese cómic y, al ser posible, que sean capaces de discriminar algunos de sus elementos. Un ejemplo de uno de los cómics proyectados se puede encontrar en: <http://blog.comicsgrid.com/blog/peanuts-october-5th-1950-2/> (Bartual, 2011).

ACTIVIDAD 4: Manteniendo la posición de asamblea, se explicará a los niños Y se proyectarán mediante soporte visual, varias imágenes pertenecientes a los seis elementos principales del cómic: Lugar, personaje, objeto, onomatopeya, bocadillo, metáfora visual (y las viñetas). Se preparará una batería de preguntas por cada elemento. De esta manera, los niños podrán contestarlas, observando, así, si se han comprendido las explicaciones previas. En el **ANEXO III** pueden observarse las imágenes proyectadas a los niños, así como la batería de preguntas perteneciente a cada elemento.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Proyector. Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos Espaciales: Aula de Infantil.	15 minutos (aprox.)

Tabla 7: Recursos y temporalización actividad 4 lunes 8 de abril. Elaboración Propia.

MARTES 9 DE ABRIL

OBJETIVOS:

- Incidir en la enseñanza de elementos del cómic.
- Clasificar y discriminar los elementos del cómic.

ACTIVIDAD 1: A lo largo de la primera actividad, sentados en asamblea, se trabajarán, mediante bits de inteligencia, los elementos del cómic. Se irán pasando y diciendo lo que es cada uno.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Bits de inteligencia Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos Espaciales: Aula de Infantil.	15 minutos (aprox.)

Tabla 8: Recursos y temporalización actividad 1 martes 9 de abril. Elaboración Propia.

ACTIVIDAD 2: Con ayuda de gomaeva realizado a mano, de nuevo sentados en asamblea, se irá individualmente tirando el dado y, dependiendo la cara que le toque, deberá leer (lecto-escritura) lo que pone con ayuda de sus compañeros y la maestra. Así pues, tomará del suelo el bit que corresponda a la cara del dado que le ha tocado y lo clasificará en la pizarra. En el **ANEXO IV** puede observarse el proceso de realización y el resultado de la actividad. Además, irán conociendo personajes ilustres del cómic como *Mafalda, Zipi y Zape, Astérix y Obélix,...*

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Dado de gomaeva, bits de inteligencia. Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos. Espaciales: Aula de Infantil.	30- 35 minutos (aprox.)

Tabla 9: Recursos y temporalización actividad 2 martes 9 de abril. Elaboración Propia.

MIÉRCOLES 10 DE ABRIL: Se aprovechará el “juego” que dan los diferentes bocadillos de cómic con el fin de trabajar los sentimientos, la educación emocional.

OBJETIVOS:

- Conocer los diferentes tipos de bocadillos.
- Relacionar cada bocadillo con la emoción.
- Expresar sus emociones mediante bocadillos.

ACTIVIDAD 1: En pequeños grupos de tres alumnos, se sentarán en una mesa y se les comenzará a explicar que hay diferentes tipos de bocadillos en los comics que aparecen dependiendo de cómo el personaje se sienta. Se les enseñarán los bocadillos realizados a mano, y, serán ellos los que, dependiendo de su forma, intuyan que representa. Los bocadillos, y con ello, las emociones que se trabajarán son:

- Bocado de diálogo: Hablar normal alegría.
- Bocado de gritar: Enfado o sorpresa.
- Bocado de susto: Miedo.
- Bocado de lágrimas: Tristeza.
- Bocado de pensamiento: Concentración.

Además, aparte de identificarlos, se les realizarán una serie de preguntas para ver si son capaces de relacionar cada emoción con la forma del bocado:

- ¿Qué forma tiene el bocado?
- ¿Te gusta este bocado?
- ¿Cómo te sientes cuando ves el bocado? ¿Bien, mal, te da miedo?
- ¿Qué dirías si tú fueras un personaje de cómic y tuvieras este bocado? ¿Cómo te sentirías si lo tuvieras? (alegre, triste, enfadado, asustado, sorprendido, con miedo).

Después, deberían coger el bocado que les identificase en ese momento o verbalizar una situación en la que cogerían ese bocado.

En el **ANEXO V** puede observarse el material trabajado, así como los resultados de la actividad.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Diferentes bocadillos de gomaeva.	50-60 minutos (aprox.)
Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos.	(10-12 minutos con cada grupo de 3 alumnos)
Espaciales: Aula de Infantil.	

Tabla 10: Recursos y temporalización actividad 1 miércoles 10 de abril. Elaboración Propia.

Esta actividad se añadirá a las rutinas de cada día. De tal manera que, en la asamblea utilizaremos los bocadillos como medio para expresar como nos sentimos o si queremos decir algo.

ACTIVIDAD 2: En grupos de cinco alumnos, harán un dibujo en el colegio, en cada, en el parque, en el cual tendrán que utilizar un bocado. Se verbalizará, también, el resto de

los elementos (si los hubiera) del cómic, como el o los personajes que aparecen, el lugar, los objetos, el bocadillo, las onomatopeyas, etc.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Materiales: Folios, lapiceros, pinturas</p> <p>Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos.</p> <p>Espaciales: Aula de Infantil.</p>	<p>30-40 minutos (aprox.)</p> <p>(10-12 minutos con cada grupo de 3 alumnos)</p>

Tabla 11: Recursos y temporalización actividad 2 miércoles 10 de abril. Elaboración Propia.

JUEVES 11 DE ABRIL: Día de grupos interactivos. En ellos, hay una actividad sobre el cómic. Se me deja ser la voluntaria para experimentar cómo se desarrolla la actividad.

OBJETIVOS:

- Recordar lo que son las viñetas y familiarizarse con ellas.
- Secuenciar viñetas creando pequeñas historietas.

ACTIVIDAD 1: Como ya se ha mencionado, en grupos de 5 niños y durante 10-12 minutos aproximadamente, irán pasando por tres grupos interactivos con actividades variadas.

Las implicaciones positivas de trabajar en grupos interactivos son diversas. Por un lado, al haber más personas dentro del aula se reduce el número de alumnos del que se encarga en cada momento cada persona adulta [...] El hecho de que personas voluntarias vayan en su tiempo libre a clase expresamente para ayudarles a aprender supone para los niños y niñas entender que su aprendizaje es importante y que hay gente que se preocupa por ellos. Así, con los grupos interactivos se consigue abrir la escuela a otras personas de la comunidad, aumentando los recursos disponibles dentro del aula y proporcionando referentes diversos, ya que las personas voluntarias pueden ser de condiciones muy diferentes. (Molina, 2007, p. 128).

La actividad consta de ir ordenando viñetas con el fin de crear pequeñas historietas/cómics. Se realizarán historietas con tres, cuatro y como máximo cinco viñetas. Así pues, trabajaremos la lógico- matemática (secuencia temporal), las viñetas, los elementos del cómic y se irán familiarizando con términos como principio, final. En el **ANEXO VI**, se pueden observar las viñetas utilizadas y el proceso de realización.

El motivo por el cual se eligieron las viñetas utilizadas, es sencillo. Y es que, semanas atrás, ya habían trabajado con ellas. La maestra de los niños me informó del hecho de que la secuencia temporal era algo costoso para los pequeños y sería mejor trabajar con algunas con las que ya están familiarizados. Además, las viñetas seleccionadas corresponden a acciones habituales en el día a día de los niños. (Ir al baño, vestirse, llueve-cojo paraguas, plantar una flor, cocinar algo sencillo, etc.).

Segunda semana (del 24 al 26 de Abril): 3 sesiones.

MIÉRCOLES 24 DE ABRIL

OBJETIVOS:

- Reconocer algunas emociones básicas a partir de rostros.
- Relacionar rostros de personajes con cómo se sienten.
- Afianzar los elementos principales del cómic.
- Conocer algunos personajes de cómic célebres.

ACTIVIDAD 1: A partir de una ficha creada a partir de rostros de personajes, en grupos de 3 o 4 alumnos, deberán “cazar” las emociones de ambos lados, trabajando así, la lectoescritura, y, después, habrán de relacionar dicha emoción con el o los rostros que se identifiquen con ella. En el **ANEXO VII**, se pueden observar tanto la ficha como algunos resultados de ésta.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Materiales: Ficha, rotuladores de colores</p> <p>Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos.</p> <p>Espaciales: Aula de Infantil.</p>	60-70 minutos (aprox.)

Tabla 12: Recursos y temporalización actividad 1 jueves 12 de abril. Elaboración Propia.

ACTIVIDAD 2: Con el fin de afianzar los elementos básicos del cómic, y antes de llegar a la actividad final de esta propuesta, la cual llevará varias sesiones, mediante una ficha, con ayuda de la maestra, en grupos de 4 o 5 alumnos, deberán rodear, en diferentes colores, los distintos elementos del cómic. Una vez realizada esta tarea, los pequeños deberán contar el número de dibujos que han cazado de cada elemento y escribirán arriba el número en el color que le corresponda. En el **ANEXO VIII** se puede observar la ficha y algunos resultados de esta.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Ficha, rotuladores de colores	40 minutos (aprox.)
Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos.	
Espaciales: Aula de Infantil.	

Tabla 13: Recursos y temporalización actividad 2 jueves 12 de abril. Elaboración Propia.

JUEVES 25 DE ABRIL: El jueves 25 de Abril, el viernes 26 de abril y el lunes 29 de abril, los niños y niñas realizarán un cómic como broche final de esta propuesta didáctica.

OBJETIVOS:

- Inventar una historia real entre todos partiendo de algunos elementos del cómic. (Personaje, lugar,...).

ACTIVIDAD 1: En posición de asamblea, los niños y niñas inventarán una historia entre todos, partiendo de algunos elementos del cómic. Un niño comenzará y, uno tras otro, seguirá dando forma a la historia, pautado por la maestra y nombrando elementos del comic como onomatopeyas, descripciones de emociones de los personajes, qué dicen en los bocadillos, etc. En el **ANEXO IX** puede observarse la historia inventada por la clase de 4 años. La maestra tomará nota de la historia y preparará en casa tantas viñetas como alumnos haya en el aula para, que en las clases posteriores las ilustren.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: --- Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos. Espaciales: Aula de Infantil.	15-20 minutos (aprox.)

Tabla 14: Recursos y temporalización actividad 1 jueves 25 de abril. Elaboración Propia.

VIERNES 26 Y LUNES 29 DE ABRIL (Tercera semana -29 de Abril- : 1 sesión.)

OBJETIVOS:

- Ilustrar la historia inventada utilizando elementos propios del cómic.
- Evaluar la Propuesta de Intervención Didáctica.

ACTIVIDAD 1: Esta actividad se realizará durante dos días, pues se irá llevando a cabo despacio en grupos de dos niños. Los niños deberán ilustrar y dar color a una viñeta del cómic realizado por todos ellos. De esta forma, se creará un proyecto común. Una vez ilustrado todo el cómic, este se pegará en el pasillo para que todos los niños puedan ver la creación. En el **ANEXO X** se puede observar el resultado. Esta actividad fue llevada a cabo en las dos clases de 4 años, por lo que se puede ver y contrastar sendas producciones. El resultado formará parte de la galería de arte del proyecto.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Papeles en forma de viñeta. Lapicero, pinturas de colores. Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos. Espaciales: Aula de Infantil.	Dos sesiones de 70 minutos (aprox.)

Tabla 15: Recursos y temporalización actividad 1 viernes 26 lunes 29 de abril. Elaboración Propia.

ACTIVIDAD 2: Esta actividad, servirá, a parte de la continua observación a lo largo del proceso de Propuesta de Intervención, como medio evaluador del Proyecto. Así pues, en agrupación de asamblea, iremos recordando las actividades llevadas a cabo sobre el cómic. De forma grupal, irán comentando si les ha gustado, si les ha aburrido, enfadado, sorprendido, etc. Aprovechando el trabajo de las emociones con bocadillos, los niños podrán ayudarse de ellos para realizar el ejercicio. Después, de manera individual, con

los bocardillos colgados en unas pinzas sobre el aula, uno por uno irán colgando su pinza en el bocardillo que defina mejor como les ha hecho sentir la actividad. Podrán verbalizar su decisión con ayuda de la maestra. Así pues, se utilizarán:

- Bocardillo de diálogo: Me ha gustado, alegría.
- Bocardillo de gritar: Me ha enfadado o sorprendido.
- Bocardillo de susto: He sentido miedo.
- Bocardillo de lágrimas: Me ha entristecido.
- Bocardillo de pensamiento: He aprendido, me he concentrado.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Bocardillos de emociones, pinzas, cuerda.	15-20 minutos
Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos.	(aprox.)
Espaciales: Aula de Infantil.	

Tabla 16: Recursos y temporalización actividad 2 viernes 26 lunes 29 de abril. Elaboración Propia.

Cuarta semana (15 de Mayo): 1 sesión.

OBJETIVOS:

- Evaluar la Propuesta de Intervención Didáctica.
- Disfrutar de la presencia de familiares y compañeros, explicando lo aprendido.

ACTIVIDAD 1: Como colofón al gran Proyecto del Arte, en el que el cómic goza de un papel importante, los padres y alumnos de otros cursos de la escuela vendrán al pasillo y al aula con el fin de observar todo lo que se ha hecho y trabajado en las últimas semanas. El cómic, expuesto en el pasillo, será uno de los protagonistas de este recorrido. Así pues, los niños, de manera pautada y ordenada, explicarán a sus familias y compañeros, por turnos (pues habrá distintos pases con diferentes niños de clase) qué se ha hecho, aprendido y trabajado en relación al cómic. Esta actividad servirá, también como evaluación del proyecto.

RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Materiales: Exposición del cómic	Cinco pases de 20 minutos (aprox.)
Humanos: Presencia y colaboración de maestra y alumnos.	
Espaciales: Aula de Infantil.	

Tabla 17: Recursos y temporalización actividad 1 miércoles 15 de mayo. Elaboración Propia.

6.6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación, al prescribir realmente los objetivos de la educación, determina, en gran medida... lo que los alumnos aprenden y cómo lo aprenden, lo que los profesores enseñan y cómo lo enseñan, los contenidos y los métodos; en otras palabras, el producto y el proceso de la educación... querámoslo o no, de forma consciente o inconsciente, la actividad educativa de alumnos y profesores está en algún grado canalizada por la evaluación (de la Orden 1989, P. 18)

Será la evaluación continua, el medio utilizado como procedimiento de toma de datos e información así como de toma de decisiones. Esta evaluación será realizada a través de la observación continua y prolongada en el tiempo, por medio de la interacción con los niños y niñas y el resto de profesorado, realizando un análisis exhaustivo y propuestas de mejora, siendo, de esta forma, no solo un proceso evaluador sino también auto-evaluador.

Según el artículo 6 del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre*, “la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación”. Así pues, y según dicta la Ley, el método evaluador principal será la observación. Y es que,

permite a los profesionales recopilar cierta información sobre los niños que, de otra manera, no podrían. Una gran parte de las consecuencias, causas y reacciones del comportamiento de los niños se puede evaluar solo a través de la observación. Esta nos permite recopilar datos que no pueden ser evaluados a través de los exámenes formales. Normalizados, las preguntas o las entrevistas con los padres y niños. [...] La observación nos ofrece la oportunidad de anotar el comportamiento social de un niño en un grupo de juego y discernir si interactúa de forma cooperadora con sus compañeros o no. Observar a un niño jugando da a los profesionales una información muy valiosa sobre los niveles

de desarrollo, habilidades sociales y lo que el niño aprende o no en contextos lúdicos. (Morrison, 2005, p.31)

Por tanto, como evaluación inicial, partiremos de los conocimientos e intereses de los alumnos mediante el juego “¿Qué sabes? ¿Qué quieres saber?”. De esta manera, como evaluación final, se irán recopilando una serie de datos expuestos en diferentes ítems, la cual se verá posteriormente a lo largo del presente trabajo.

6.7 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se hace necesario hacernos conscientes de que la diversidad es una característica habitual en las aulas ordinarias. Por ello, absolutamente imprescindible que se tome como algo positivo y provechoso para ellas, partiendo de los criterios de inclusión e individualización. Además,

Se aplicará el criterio de normalización con el que se apunta a que la oferta se desarrolle en un contexto similar al que se brinda al resto de los niños. El requisito fundamental para que haya una real integración es la flexibilidad del currículo. Esto permitirá a la escuela ofrecer opciones que se adapten a todos los niños. (Fernández, 2003, p.2).

En la clase de 2º de Educación Infantil del C.E.I.P “Martín Chico” no existe ningún alumno con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, y en consecuencia, con adaptaciones curriculares. Si bien es cierto que existe una gran variedad de niveles dentro de ella.

Con el fin de atender a esta diversidad natural de aula, se esbozarán actividades de refuerzo (para aquellos alumnos en los que realmente se advierta su necesidad). En la mayoría de ocasiones, y más en Educación Infantil, lo más importante es ser pacientes, y tolerantes, saber esperar, ya que, los ritmos de trabajo en cada niño o niña varían cuantiosamente.

Puesto que se trabajan varias aptitudes, se puede observar que hay alumnos más creativos, otros que tienen más facilidad en la lectoescritura, otros en la lógico-matemática, otros comprenden muy bien las emociones mientras que en casos puntuales les cuesta más. En todo caso, hemos de tomar la diversidad como algo enriquecedor y

fructífero, aprovechando, de esta forma, los beneficios y ventajas que esta puede otorgarnos. De esta manera, se fomentará el trabajo en equipo, pues aquellos escolares que terminan deprisa podrán ayudar a los más sosegados.

Se hace necesario recalcar que no hay ninguna cuestión que haya debido tener en cuenta (adaptación/comprensión/ lenguaje), debido al carácter multiétnico del área. Aunque, pese a que hay niños de origen búlgaro o marroquí, todos ellos ya han nacido en España, y están escolarizados desde los tres años, por lo que comprenden, al igual que el resto, el castellano.

6.8 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

A lo largo de este apartado se examinará, estudiará, valorará y el resultado como producto de esta Propuesta de Intervención Didáctica. Para ello, se tomarán los datos de la tabla con ítems de evaluación, así como los de la actividad realizada el 29 de Abril, en la cual los niños debían evaluar la Propuesta de Intervención:

Así, se comenzará por analizar los datos recogidos en la sesión de los bocadillos y las pinzas:

Bocadillo de diálogo: Me ha gustado, alegría	Bocadillo de Me gritar: enfadado o sorprendido	Bocadillo de He sentido miedo	Bocadillo de Me he sentido llorar: Me he entristecido	Bocadillo de He aprendido, me he concentrado
8	2	0	0	5

Tabla 18: Tabla de evaluación. Elaboración Propia.

En base a las referencias extraídas de la siguiente tabla, podemos observar que más de la mitad de los niños y niñas de la clase (ocho sobre quince, un 53,33%), considera que las actividades planteadas en la Propuesta les han gustado, alegrado. Muchos de ellos destacan favorablemente el hecho de ser capaces de reconocer bocadillos en otros libros y les gusta haber podido ser artistas (escritores-ilustradores). Muchos de los niños y niñas

que pusieron su pinza en este bocado, en concreto cinco de los ocho, manifestaron que también la hubieran puesto en el que representa a “he aprendido”.

Dos de los quince niños y niñas (13,33%) considera que las sesiones les han sorprendido, que no enfadado, porque les parecía muy difícil “llegar a hacer eso que veían en los cómics”.

Lo cierto es que, los niños que respondieron que las actividades les habían sorprendido son casos de alumnos que habitualmente presentan actitudes de mucha inseguridad en el aula. Suelen decir siempre “no sé hacerlo” antes de intentarlo, aunque, en la mayoría de casos, sí son capaces, por lo que son clarísimos casos de inseguridad más que de incapacidad. De este modo, era de esperar esta reacción. La manera en la que se considera que se han de afrontar estas actitudes es, primeramente, otorgando mucho refuerzo positivo. Además, se incidirá en la significación que tiene expresarse a través del cómic, y lo importantes que seremos al hacerlo, pues solo los artistas son capaces. Y ellos, lo son.

Ninguno de los alumnos ha sentido miedo, tristeza o desgana a lo largo del proyecto, pues, probablemente, uno de los aspectos más interesantes de esta temática es su atractivo en los niños.

Finalmente, un 33,33% de los alumnos, es decir cinco de quince, engancharon su pinza al bocado perteneciente al “he aprendido” o “me he concentrado”, pues, según manifestaron, algunas actividades les han parecido “un poco difíciles” y se han tenido que esforzar. Todos juntos, llegamos a la conclusión que ese esfuerzo hace que aprendas y te sientas bien por ello.

Como conclusión a estos resultados, y a título personal, al observar que ninguno de los niños ha experimentado sentimientos negativos hacia esta propuesta, es un logro importante, pues consideraba de la propuesta del cómic un Proyecto arriesgado pero a su vez innovador, en base al cual nunca se había trabajado antes en la escuela, por lo cual conllevaba riesgos, cómo que a los pequeños no les gustase o interesase.

Continuaré esta evaluación con los datos tomados de la tabla de ítems, la cual valora y determina si se han alcanzado con éxito (o no) los objetivos planteados en la Propuesta de Intervención, así como una serie de aspectos básicos de la Educación Infantil, estrechamente ligados con el Proyecto:

ÍTEMS	SUPERADO	EN PROCESO	Observaciones
Va adquiriendo hábitos de autonomía	15	0	
Es ordenado con sus cosas y el material del aula	10	5	A algunos niños les cuesta colocar el material tras su utilización.
Desarrolla las capacidades de observación y atención	13	2	A algunos niños les cuesta concentrarse en la tarea, hablan o se despistan rápido
Respeto las normas del aula y trabaja en equipo	15	0	Por lo general, sí. Aunque a veces les cuesta esperar su turno.
Desarrolla progresivamente la expresión oral	14	1	Debido a su timidez, le cuesta expresarse con los demás. Aunque conmigo si lo hace.
Utiliza correctamente instrumentos y materiales para las producciones plásticas	15	0	
Comprende lo que se le dice	15	0	Pese a que en muchos casos el castellano no es su lengua materna, comprenden bien lo que se les dice.
Desarrolla progresivamente el trazo	15	0	Con diferentes ritmos, pero todos avanzan adecuadamente.
Escucha con interés	13	2	Los mismos niños a los que les cuesta concentrarse.
Participa con interés en grupos interactivos	15	0	Les motiva enormemente trabajar con

			voluntarios y rotando.
Conoce el cómic y sus elementos principales	12	3	Realmente todos los conocen, pero a esos tres les cuesta ayuda discriminar unos de otros.
Conoce algunos personajes célebres del comic	15	0	
Expresa sus sentimientos	14	1	A la niña que es más tímida, le cuesta expresar sus sensaciones y sentimientos. Costó mucho que hablase sobre ellos.
Es capaz de seguir la secuencia narrativa de manera autónoma la historia del cómic	10	5	A algunos les cuesta seguir la historia y continuarla. Se pierden u olvidan lo anterior. Necesitan refuerzo de la maestra.

Tabla 19: Tabla de evaluación. Elaboración Propia.

Una vez observada la tabla con los datos extraídos de la observación continua y con ayuda de la maestra tutora, se puede apreciar que, pese a pequeños casos puntuales, de manera general, se han cumplido los objetivos marcados al inicio de la propuesta. Además, cabe destacar que, en los diferentes **ANEXOS** se han ido mostrando resultados, en su gran mayoría, favorables, de algunas de las actividades llevadas a cabo.

Si bien es cierto que, como ya se ha mencionado previamente, se trata de un tema que, inicialmente puede parecer complejo, pero, a su vez, sumamente atractivo y con numerosas posibilidades de acción, no solo en un aula de Educación Infantil, sino también en Educación Primaria.

Finalmente, sería interesante puntualizar que la propuesta ha tenido continuidad en el tiempo, pues los bocadillos de emociones se utilizan en cada asamblea. He podido observar como los pequeños cada vez que hay una onomatopeya lo mencionan, distinguen

personajes y lugares, o dibujan bocadillos en sus noticias semanales. Este hecho, me llena de satisfacción y dicha, pues significa que la propuesta ha logrado trascender en los pequeños.

7. CONSIDERACIONES FINALES

Al haber sido posible llevar a la práctica todas y cada una de las actividades planteadas, y en base a los resultados anteriormente expuestos, podemos hacernos conscientes de que el cómic, realmente, resulta una herramienta pedagógica muy a tener en cuenta para trabajar en la etapa de Educación Infantil. Y es que, entre sus numerosas posibilidades, destaca, por encima de todas, su intrínseco carácter motivacional, hecho que estimula a los niños y niñas a trabajar de una manera eficiente y activa. “Se hace evidente que la motivación influye sobre el pensamiento del estudiante y, por ende, en el resultado del aprendizaje (Rodríguez, 2006, p. 159), siendo considerada, como el verdadero motor de aprendizaje.

Los niños y niñas han trabajado en distintas agrupaciones. Si bien es cierto que están muy acostumbrados a estar forma de trabajar, pues los agrupamientos planteados en este estudio planteados concuerdan perfectamente con la forma ordinaria en la que trabajan en su día a día. Gracias a ello, y aunque trabajar con un medio vehicular como es el cómic era algo completamente novedoso para ellos, se pueden calificar los resultados como muy satisfactorios, pues se consideran logrados los objetivos inicialmente planteados en la Propuesta de Intervención Didáctica.

Para comenzar, los niños y niñas han conocido lo que, para muchos, era una nueva forma de hacer literatura, conociendo, comprendiendo y discriminando los elementos más importantes del cómic, dándoles un uso práctico en sus historias o, incluso, en nuestra asamblea diaria, mediante los bocadillos, que permiten expresar sus emociones de una manera racional y lógica.

Por otro lado, son capaces de nombrar algunos personajes célebres a lo largo de la historia del cómic, tales como *Mafalda*, *Mortadelo y Filemón*, *Astérix y Obélix*, *Carlitos*, etc. Llegando, en algunos casos puntuales, a crearles tanta expectación que han investigado por su cuenta. Este hecho se conoce, debido a que algunos padres lo manifestaron a lo largo de la puesta en práctica de esta intervención. Además, una niña, nos comentó, una mañana que se había enterado de que (en palabras textuales) “Me he enterado de que a Mafalda no le gusta la sopa”.

Asimismo, se considera que se ha trabajado, de una manera más que satisfactoria, la lecto-escritura y la lógico-matemática por medio de actividades relacionadas con el cómic, fortaleciendo los conocimientos previamente adquiridos, y ayudando, de esta manera, a ese aprendizaje significativo que tan importante se considera en Educación. Y es que, según Moreire (1997), todas las:

Nuevas ideas, conceptos, proposiciones, pueden aprenderse significativamente (y retenerse) en la medida en que otras ideas, conceptos, proposiciones, específicamente relevantes e inclusivos estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del sujeto y funcionen como puntos de “anclaje” a los primeros. (p.2).

Como remate final de este proyecto, y basándonos en las inquietudes de los pequeños, se planteó elaborar un cómic, por medio de una historia que ellos mismos inventarían y la ilustrarían de forma libre y autónoma, alentando, siempre, al buen trabajo en equipo y al respeto y colaboración, no solo en esta actividad, sino en todas las propuestas. Lo cierto es que, remitiéndonos de nuevo al ANEXO X, y observando los resultados, se considera como más que exitosa esta propuesta. No obstante, si nos referimos al proceso, que es lo realmente, importante, somos conscientes de que no para todos los niños resulta tan sencillo como a otros, y precisan de ayuda de sus propios compañeros, y, en última instancia, del maestro, que ejerce como guía en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En conclusión, gracias a la concepción y puesta en práctica de este Trabajo Fin de Grado, se pueden corroborar todos aquellos estudios que sitúan al cómic como una muy buena herramienta didáctica para trabajar en las aulas, más concretamente, en las de Educación Infantil. Y que, por encima de los resultados finales de las actividades, se tienen en cuenta las respuestas otorgadas por los mismos alumnos en la evaluación, las cuales arrojan resultados muy positivos, pudiéndonos hacernos conscientes de que los

pequeños no solo han aprendido, sino que han disfrutado en la realización de las actividades, se han divertido y, sobre todo, han sido felices, que, a mi parecer, es lo más importante. Y es que remitiéndome a palabras expresadas por mi tutora de prácticas: “Lo más importante es que nuestros niños y niñas vengan y sean felices en la escuela, y nosotros, como maestros, tenemos la vital labor de abogar y dar todo de nosotros porque eso ocurra”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar Perera, M., Farray Cuevas, J., & Brito Santana, J. (2002). *Cultura y educación en la sociedad de la información*. A Coruña, España: Netbiblo.
- Alonso, M. (2010). El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica. *Marcoele (suplemento)*, (14), pp.1-89. Recuperado de: <http://www.marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>. [Último acceso: 15/05/2019]
- Aller García, C. (2004). Los textos orales al alcance de los niños en educación infantil. *Glosas didácticas. Revista electrónica internacional*, 12, 142-151.
- Aparici, R. (2010). *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Ediciones de la Torre.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 2). México: Trillas. Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 2). México: Trillas.
- Barrero, M. (2002) “Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula”. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*. Jerez de la Frontera (Cádiz), pp. 1- 12.
- Bartual, R. (2011). Comics Grid Blog. Recuperado de: <http://blog.comicsgrid.com/blog/peanuts-october-5th-1950-2/>. [Último acceso: 18/05/2019]
- Bartual, R. (2014). *Narraciones gráficas*. Alcalá de Henares (Madrid): La Marmotilla.
- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional. *Propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Desclée de Brower.
- Cerrillo Torremocha, Pedro C. (2007). *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona: Octaedro.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22.
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-122-2007-27-12-establece-curriculo-segundo-ciclo-ed>. [Último acceso: 01/06/2019]
- De La Orden, A. (1997). Evaluación y optimización educativa. *Evaluación educativa*, 13-28.
- Fuentes, G. V. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus SL.
- González, S. O. (2014). Revista de filosofía FACTÓTUM, 11, 30. Extraído de <http://www.revistafactotum.com>.
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Editorial Península.
- Jaume, J. B. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. Foro de profesores E/LE.
- Masotta, O. (1970). *La historieta en el mundo moderno* (Vol. 39). Barcelona, España: Paidós.
- Molina Roldán, S. (2007). *Los grupos interactivos: Una práctica de las comunidades de aprendizaje para la inclusión del alumnado con discapacidad*. Universitat de Barcelona.
- Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Pearson Educación.
- Real Academia española (2019). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=KXE9Ryz>. [Último acceso: 19/05/2019]
- Real Academia española (2019). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=ZI9TMI8|ZICE7hB>. [Último acceso: 19/05/2019]
- Real Academia española (2019). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha>. [Último acceso: 19/05/2019]
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2013). Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd10031.pdf>. [Último acceso: 22/05/2019]
- Ruso, R. C. (2001). El concepto de zona de desarrollo próximo: una interpretación. *Revista cubana de Psicología*, 18(1), 72-76.
- Tobón, S. (2006). Método de trabajo por proyectos. Madrid: Uninet.
- Zielinski, M. M. (1982). *La bande dessinée (système de communication. Art. Plastique et recours pédagogique)* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=182753>. [Último acceso: 27/05/2019]

ANEXOS

ANEXO I: RESULTADOS ACTIVIDAD DE ¿QUÉ SABES SOBRE EL CÓMIC/ QUÉ QUIERES SABER?

¿QUÉ SABES SOBRE EL CÓMIC?

- Hay dibujos
- Hay letras
- Hacen muchas bromas
- Se enfadan a veces
- Están hechos de papel
- Se leen
-

¿QUÉ QUIERES SABER SOBRE EL CÓMIC?

- Ver un cómic
- ¿Qué más hay en un cómic?
- ¿Podemos hacer un cómic?

Muchos de los niños manifestaron haber visto a lo largo de sus vidas un cómic. Pese a este hecho la gran mayoría no sabía ningún personaje o cómic ilustre, tan solo hubo una niña que mencionó a “Obélix y Astérix”.

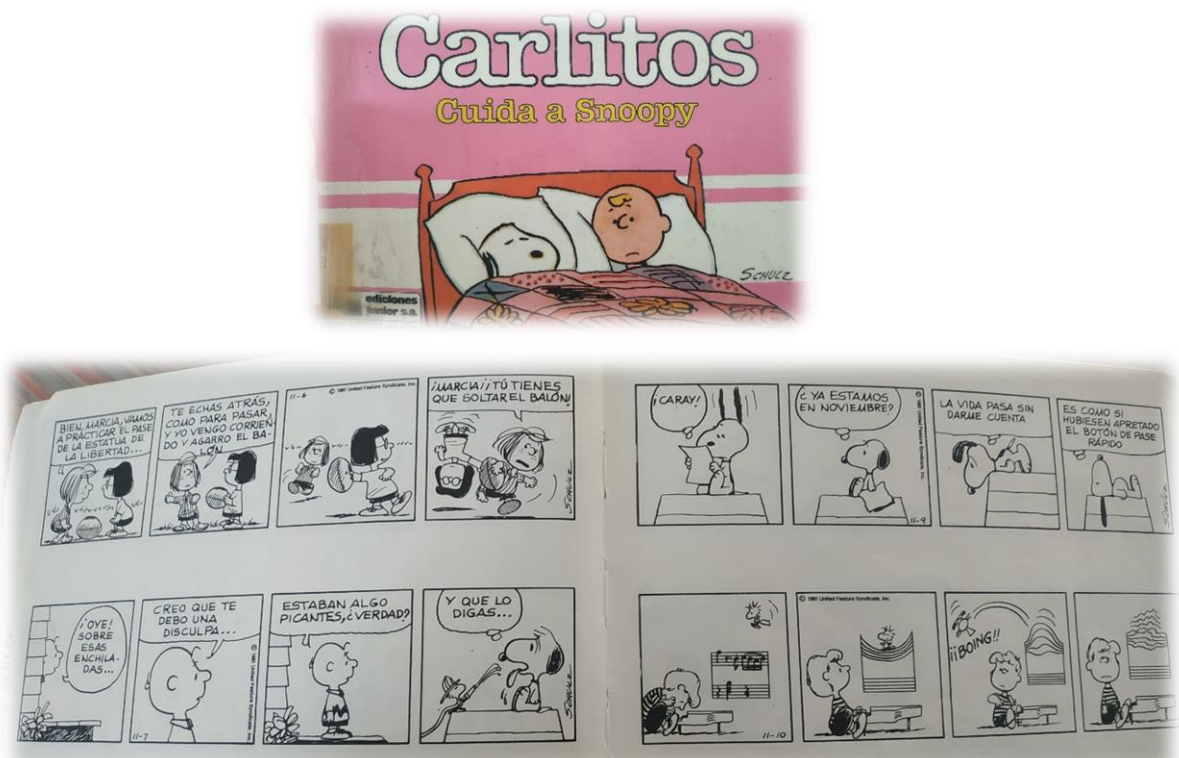
ANEXO II: CÓMICS UTILIZADOS EN LA ACTIVIDAD DE ACERCAMIENTO AL CÓMIC

Garfield:



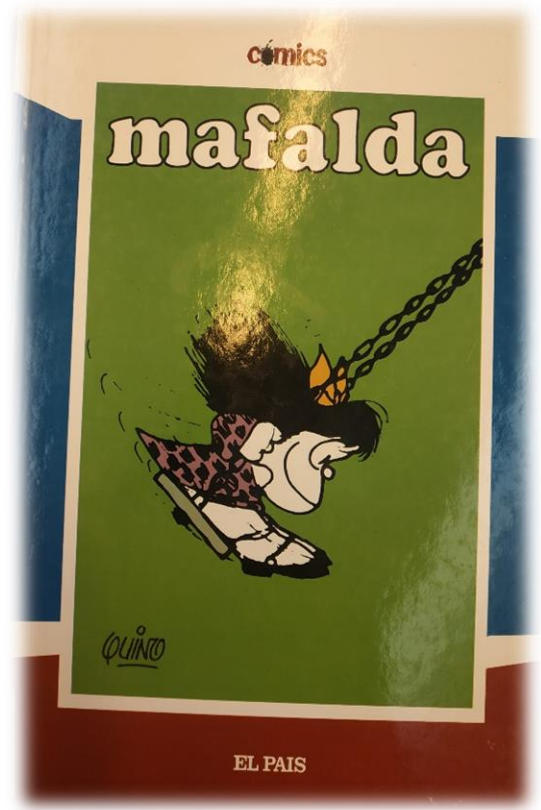
Figuras 4 y 5: Cómico de Garfield.

Carlitos:



Figuras 6 y 7: Cómico de Carlitos.

Mafalda:



Figuras 8 y 9: Cómics de Mafalda,

Mortadelo y Filemón:



Figuras 10 y 11: Cómics de Mortadelo y Filemón.

Astérix y Obélix:



Figuras 12 y 13: Cómic de Astérix y Obélix.

Rafa y Zoe en el Parque:



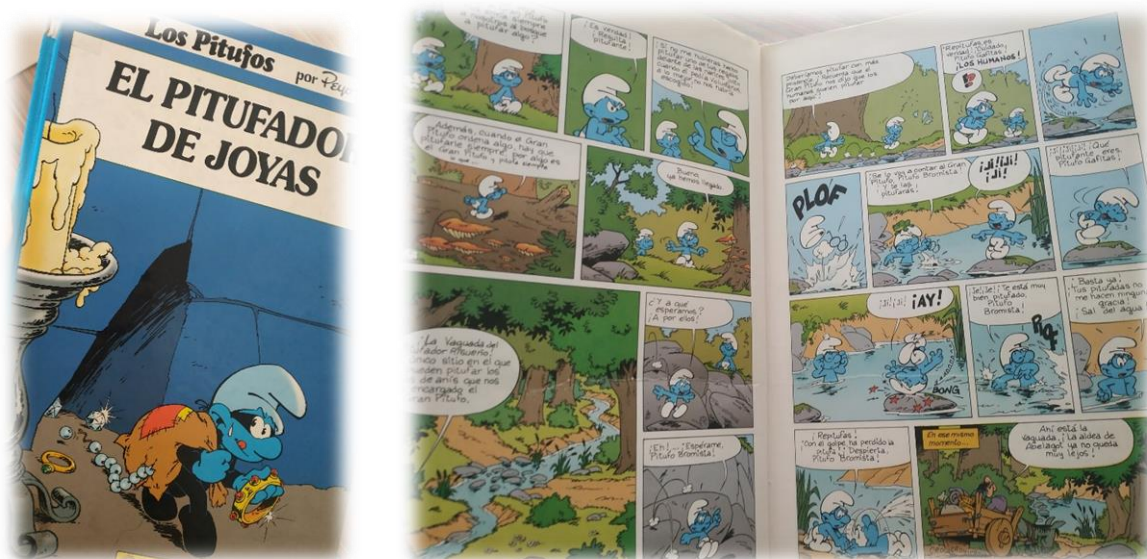
Figuras 14 y 15: Cómic de Rafa y Zoe.

Dino y Pablo. Juegos prehistóricos:



Figuras 16 y 17: Cómics de *Dino y Pablo*.

Los Pitufos:



Figuras 18 y 19: Cómics de *Los Pitufos*.

ANEXO III: IMÁGENES PROYECTADAS SOBRE ELEMENTOS DEL CÓMIC Y BATERÍA DE PREGUNTAS

Viñetas:



Figura 20: Viñeta de *Mafalda*.

- ¿Qué le pasa a esta imagen?
- ¿Recuerdas cómo se llama cada una de ellas?
- ¿Qué aparece en esta imagen?
- ¿Qué es lo que pasa en cada viñeta?
- ¿Qué es una viñeta?

Onomatopeya:



Figuras 22,23 y 24: Ejemplos de onomatopeyas.



- ¿Qué veis en las imágenes?
- ¿Conocéis las letras?
- ¿Dónde están metidas las letras?
- ¿Qué se dice en las letras?
- ¿Qué es una onomatopeya?

Lugar:

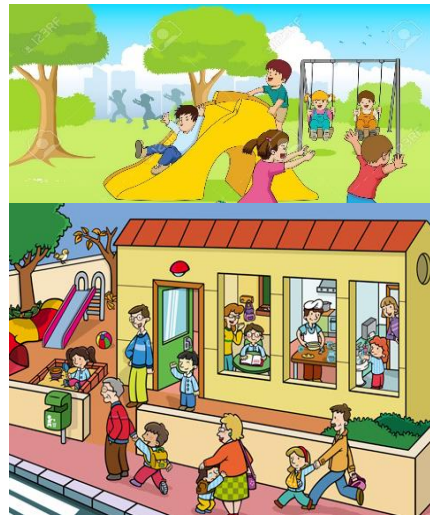
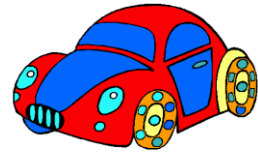
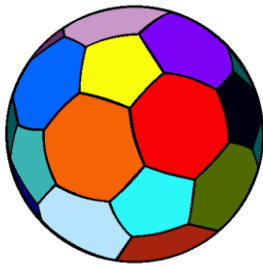


Figura 21: Imagen de lugar.

- ¿Qué veis en las imágenes?
- ¿Podéis describir cada una?
- ¿Dónde suceden?
- ¿Qué es un lugar?



Objeto:



Figuras 25, 26 y 27. Imágenes de ejemplo de objetos

¿Qué objetos son estos?

¿Puedes describirlo?

¿Qué es un objeto?

Metáfora visual:



Figuras 28 y 29. Imágenes de ejemplo de metáforas visuales.

¿Qué ves en la imagen?

¿Qué significa la bombilla?

¿Y los corazones?

Personaje:



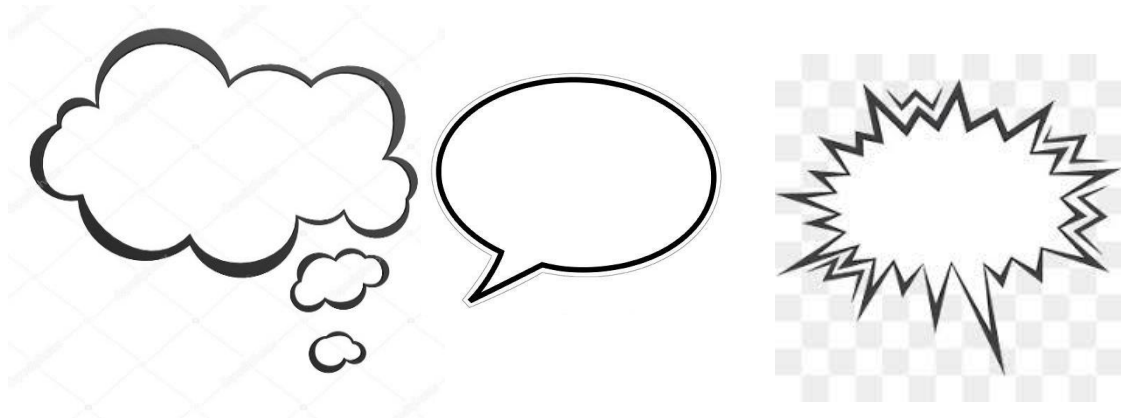
Figuras 30 y 31. Imágenes de ejemplo de personajes.

¿Qué personaje es este?

¿Puedes describirlo?

¿Qué es un personaje?

Bocadillo:



Figuras 32, 33 y 34. Imágenes de ejemplo de bocadillos.

¿Qué ves en la imagen?

¿Puedes describirlo?

¿Cómo se llaman?

¿Qué podemos escribir dentro?

¿Qué son los bocadillos?

ANEXO IV: DADO DE GOMAEVA, PROCESO Y RESULTADO DE ACTIVIDAD DE CLASIFICACIÓN.



Figura 35: Dado de Gomaeva. Elaboración propia.

Proceso y resultado de clasificación:



Figura 36: Resultados de clasificación.



Figura 37: Resultados de clasificación.



Figura 38: Resultados de clasificación.

ANEXO V: MATERIAL Y RESULTADOS ACTIVIDAD BOCADILLOS Y EMOCIONES



Figuras 38,39 y 40. Resultados actividad emociones.

Algunos de los resultados mencionados por los niños fueron los siguientes:

Bocadillo de diálogo	Bocadillo de enfado (parece una tormenta)	Bocadillo tristeza	Bocadillo miedo (parece de vomitar, da miedo)	Bocadillo pensamiento (parece que estás pensando, soñando)
- Hola -Adiós -¡Quiero agua! -Estoy comiendo chocolate -Estoy muy contenta porque estoy jugando a la pelota -¿Cómo estás? -¡Que te lo pases bien! ¡Buenos días! ¡Estoy feliz!	-No me gustas -Estoy enfadado contigo -Te voy a dar una patada -Eres malo -Estoy enfadada porque mamá me ha regañado - Ya no soy tu amigo	-Estoy triste -Me he caído - Me han pegado -Me duele la tripa -Mamá se va a trabajar -Mamá me ha pegado en el culo -Me he hecho una pupa - Me han dado una patada -Me he hecho pis encima	-Tengo miedo - He visto un monstruo - Mamaaaaá - Estoy asustada - Te has olvidado de la luz -Estoy temblando -¡Qué miedo me da! - Tengo miedo porque estoy sola - He tenido una pesadilla	- Adivina que estoy pensando -Estoy volando -Voy a hacer un dibujo Cuando coma, quiero jugar -Me apetece comer un helado -Ojalá pudiera ser mayor -Ojalá me coma un bocadillo de jamón y pepino

Tabla 19: Tabla de resultados. Elaboración Propia.

ANEXO VI: VIÑETAS UTILIZADAS EN GRUPOS INTERACTIVOS Y CONSECUCIÓN DE ÉSTOS



Figura 41. Grupos interactivos.



Figura 42. Grupos interactivos.

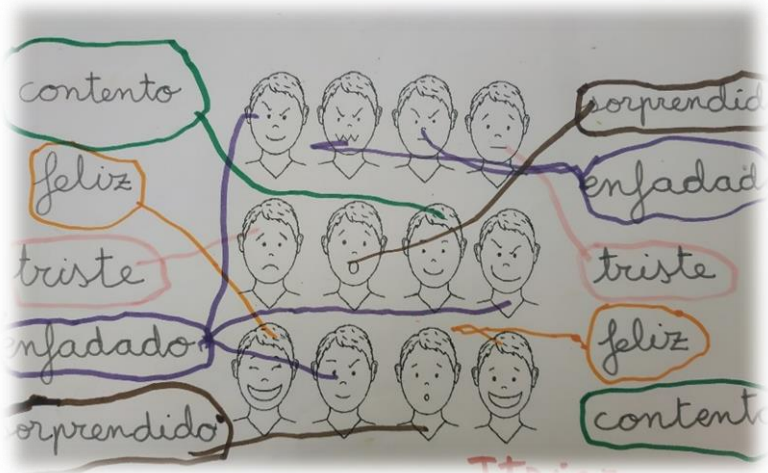
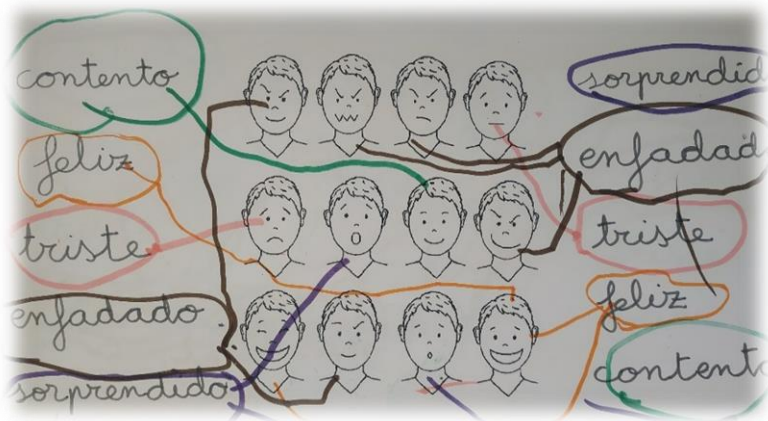


Figura 43: Viñetas utilizadas.

ANEXO VII: FICHA Y RESULTADOS SOBRE EMOCIONES



Figura 44: Ficha de emociones. Elaboración propia.



Figuras 45 y 46: Resultados ficha de emociones

ANEXO VIII: FICHA Y RESULTADOS SOBRE ELEMENTOS DEL CÓMIC



Figura 47. Ficha elementos del cómic. Elaboración propia.



Figuras 48, 49 y 50. Resultados ficha elementos del cómic.

ANEXO IX: HISTORIA INVENTADA POR LOS NIÑOS DE LA CLASE DE 4 AÑOS

Había una vez un perro llamado Juanito. Juanito vivía en una caseta de un parque, pues fue abandonado por un papá llamado Carlos. Un día, el perrito se encontró con una serpiente que venía del bosque. La serpiente encontró en la caseta al perrito y se lo comió porque tenía mucho hambre. A la serpiente le dolía mucho la tripa porque el perro era muy grande. Finalmente, vomitó al perro mojado y lleno de babas. El perro, asustado, salió corriendo y se fue con su mamá, que vivía en una casa grande y amarilla. Cuando el perro llegó a casa, su mamá lloró de alegría por verlo. Al verlo tan sucio, la mamá le preguntó lo ocurrido, y Juanito le contó lo que había pasado. Mamá metió a Juanito en la bañera, lo dejó limpio y reluciente. Después, cenó espaguetis de su mamá. Finalmente, se fue a dormir a una alfombra que estaba en el salón, pero no podía porque tenía horribles pesadillas con la serpiente. Su mamá le cantó una nana y se tumbó a su lado para darle calor, Juanito ya no tenía pesadillas. Ahora Juanito no tenía pesadillas, soñaba con una gran tarta. Y colorín colorado, este comic se ha acabado.

ANEXO X: RESULTADO DE CREACIÓN FINAL DE UN CÓMIC



Figura 51: Resultado creación cómic. Elaboración propia.



Figura 52. Disposición del cómic en el pasillo.

Ejemplos de algunas viñetas...



Figuras 53, 54,55 y 56. Ejemplos de viñetas del cómic.

