



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

LA ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL CÓMIC



Autor: Iván García Gómez

Tutor académico: Roberto Bartual Moreno

RESUMEN

Los recursos que utilizan los profesores a la hora de impartir clase en Educación Primaria se basan, algunos de ellos, en recursos tradicionales, aunque es cierto que en la educación actual, estos recursos se van actualizando. Aquí es donde aparece el cómic como elemento novedoso para utilizar en beneficio de la enseñanza. Mediante este Trabajo de Final de Grado se ha analizado el cómic en todas sus facetas para comprobar y fomentar su uso entre los docentes. Se ha trabajado desde el inicio e historia de los cómics hasta una propuesta de intervención diseñada por el autor, pasando por un análisis exhaustivo de la relación entre el cómic y el currículo de Educación Primaria, y los diferentes componentes que forman el cómic y sus posibles usos.

Vistos y tratados todos los puntos del proyecto expuesto, se puede sacar en claro que el cómic como recurso didáctico ofrece multitud de beneficios, ya sea utilizándose de una forma u otra.

PALABRAS CLAVE

Cómic, Unidad Didáctica, propuesta de intervención, recurso, alumno, docente, beneficios.

ABSTRACT

The resources that teachers use in Primary Education are based, some of them, on traditional resources, although it is true that nowadays these resources are being updated. In this Final Degree Project, the use of the language of comics has been analyzed in all its facets to verify and promote its use among teachers. The starting point for this study is the history of comics and develops into an intervention proposal designed by the autor, undergoing and exhaustive analysis of the relationship between comics and the Primary Education curriculum and the different components that make up the language of comics and its posible applications.

The purpose of this Project is to make clear that comics offer a multitude of benefits when they are used as a teaching resource.

KEY WORDS

Comic, didactic unit, intervention proposal, resources, student, teacher, benefits.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN	9
4. CONTEXTO.....	11
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
5.1 ¿QUÉ ES EL CÓMIC?	12
5.2 HISTORIA DEL CÓMIC.....	14
5.3 ELEMENTOS DEL CÓMIC.....	16
5.4 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA	19
6. METODOLOGÍA	24
7. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	27
7.1 CRONOGRAMA.....	27
7.2 UNIDADES DIDÁCTICAS.....	28
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	53
9. AUTOEVALUACIÓN Y CONCLUSIONES.....	54
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	56
11. ANEXOS.....	57

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que se va a presentar a continuación, se centra en el uso y la importancia del cómic en la Educación Primaria, utilizándose éste como recurso a la hora de transmitir diferentes conocimientos y valores aplicados a diferentes asignaturas: Ciencias Naturales, Lengua Castellana y Literatura, Educación Plástica y Valores Sociales y Cívicos. Normalmente tanto el cómic como todos los elementos estilísticos que lo conforman, están incluidos en el currículo de Lengua y Literatura castellana pero se trabajan de una manera esporádica, sin detenerse en el gran valor que nos puede aportar como lectores, y mucho menos sin trabajarse desde el punto de vista formativo como un posible recurso didáctico.

A raíz de esta reflexión personal, mediante este TFG quiero plasmar la utilización del cómic como un recurso propio de los maestros, para trabajar diferentes contenidos, conceptos o situaciones que crean necesarias tratar en clase mediante cómics. En el documento se observará cómo se trabaja desde una base que todos los alumnos deben tener, para posteriormente ir aplicando y sumando los conocimientos necesarios hasta conseguir los objetivos propuestos por los profesores.

Para ello, el primer objetivo del trabajo no podría ser otro que conocer, comprender y trabajar todos los elementos lingüísticos y semióticos que rodean al cómic, queriendo así que tanto alumnos como profesores interioricen dichos aspectos y sea más sencilla su aplicación a la enseñanza.

El cómic ofrece a los alumnos una posibilidad de lectura distinta, poco usada por la mayoría de la población en la actualidad, donde pueden interactuar a la vez con las palabras y los dibujos, mensajes del autor con sus personajes favoritos, pueden ver imágenes o secuencias a la vez que se divierten con el contexto, etc. Pienso que el cómic tiene una gran ventaja respecto a lo que pueden ser las demás lecturas, y es que motiva y engancha mucho a sus lectores, por lo que trabajar con esa motivación en la escuela ayudará a los alumnos a crecer y formarse mejor no solo en su vida académica, sino en su vida social también.

Para tratar todo lo relacionado con el cómic, es necesario conocer su historia y el punto en el que está actualmente. También hay que conocer distintas definiciones que aportan diferentes expertos en el tema y la multitud de elementos que engloba la palabra “cómic”. Y por supuesto la relación con el currículo de Educación Primaria. A lo largo del trabajo se van a detallar estos apartados de forma clara para su mejor comprensión.

Terminada la parte teórica del cómic, en el documento se verá reflejado una propuesta de intervención, compuesta por 4 unidades didácticas a trabajar en diferentes asignaturas, donde el

alumno o alumna va a conocer, trabajar y exponer gran cantidad de contenidos en referencia al cómic. Todas las unidades van dirigidas al mismo curso de alumnos, 6° de Primaria.

Posteriormente se expondrán una serie de conclusiones que se han extraído gracias al trabajo realizado.

2. OBJETIVOS

- Demostrar que el cómic puede ser un gran recurso didáctico para el profesorado a la hora de llevarlo al aula.
- Investigar y analizar la evolución del cómic a lo largo de la historia, desde su creación hasta la actualidad.
- Crear en los alumnos una motivación para continuar leyendo cómics fuera de la escuela, dándole la misma importancia que a las lecturas más comunes.
- Establecer relación entre el currículo de Educación Primaria y el cómic, centrándose detalladamente en 6º de Primaria.
- Exponer diferentes Unidades Didácticas en diferentes materias donde el cómic tenga un papel protagonista.

Estos objetivos que aparecen en el listado anterior son los objetivos específicos que se quieren conseguir con este Trabajo de Fin de Grado. Pero no sólo existen estos. También existen objetivos generales que se abordan con dicho proyecto.

Con la realización de este trabajo, se trabajan objetivos básicos en la formación del docente como conocer las áreas curriculares de Educación Primaria y la relación interdisciplinar que existe entre ellas. También se acometen algunos objetivos como la creación, diseño y planificación de procesos de enseñanza-aprendizaje y sus evaluaciones correspondientes, como se podrá ver más adelante, para todo tipo de alumnos, incluidos los alumnos con necesidades educativas específicas. Otro de los objetivos que se abordan es la creación de espacios de aprendizaje en contextos que atiendan a la diversidad, igualdad de género y a los derechos humanos.

Por todos los objetivos, generales y específicos, el Trabajo de Fin de Grado presentado pone de manifiesto la formación que ha adquirido el autor y ha plasmado en dicho proyecto.

A continuación, se detalla también en qué modo se desarrollan, en este trabajo, algunos de los objetivos más importantes de entre los que se marcan en la guía del TFG. Especialmente relevantes son:

- 5. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

Los aspectos que se tratan en este objetivo son muy importantes y necesarios para la formación de los alumnos y alumnas. Hoy en día no se concibe un mundo que no atienda a la igualdad de género, no respete los derechos humanos y no se trate a todo el mundo por igual. Es por ello que

en el proyecto están diseñadas varias actividades (p. 37-43) que haga interiorizar y comprender la importancia de estos términos en los alumnos.

- 11. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

Existen varias formas de trabajar en el aula, pero hay que tener en cuenta que los métodos tradicionales pueden apagar en los niños cierta energía necesaria para conseguir los objetivos que el docente se propone. Por ello, pienso que la enseñanza a través del cómic crea esa ilusión y motivación en los alumnos ya que se trata de un método más innovador. El docente mejora su capacidad de enseñar ya que abarca metodologías nuevas como son el aprendizaje cooperativo, aspecto básico para la realización de las unidades didácticas propuestas, y el aprendizaje autónomo, donde se desarrolla la iniciativa personal, aspecto fundamental en la evolución del alumno o alumna.

- 12. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

En la sociedad que vivimos actualmente, las tecnologías de la información y comunicación tienen un papel fundamental, ya que tanto los alumnos como los docentes están rodeados permanentemente de ellas. Es un punto que se puede aprovechar para trabajar en el aula, ya que garantiza la familiarización del alumnado con ellas y la motivación necesaria para realizar cualquier tipo de actividad. En el proyecto presentado a continuación, se trabaja en gran parte mediante presentaciones en una pizarra digital, aportando fotografías y textos necesarios para la mejor comprensión de los alumnos. También son necesarios aparatos con conexión a internet para que sean los propios alumnos quienes manejen las nuevas tecnologías como una gran vía de aprendizaje.

3. JUSTIFICACIÓN

El cómic es un tipo de lectura que se escapa de la literatura tradicional y que tiene diferentes utilidades que afectan a los lectores. Mediante este proyecto, se pone de manifiesto la posibilidad de trabajar con este recurso en la Educación Primaria, exponiendo diferentes casos en distintas materias. Por lo que se presenta como un recurso muy versátil que puede ser de gran ayuda en los momentos que los docentes crean convenientes.

Una de las razones que más me ha servido para visualizar lo que quiero trabajar con este proyecto es la respuesta positiva que dan los lectores de cómics. A parte de trabajar diferentes conceptos, valores o aprendizajes, el factor más positivo que le veo al recurso de utilizar estas lecturas en el aula, es la motivación que crea en los propios alumnos.

Para hablar de motivación en la escuela, normalmente solemos quedarnos en el significado que ofrece al alumno para realizar las actividades que le ha mandado el docente, pero va más allá. Se puede decir que la motivación se centra más en “la activación de recursos cognitivos para aprender aquello que la escuela propone como aprendizaje.” (Valenzuela, 2007)

Para trabajar diferentes asignaturas mediante este recurso, es importante darle un enfoque motivacional, de manera que si la motivación que tiene el alumno no es intrínseca, es decir, “tiene su procedencia a partir del propio sujeto, está bajo su dominio y tiene como objetivo el logro de la meta.” (Ospina, 2006, p.159), el maestro es el que tiene que conseguir la motivación extrínseca, que se define como “el efecto de acción o impulso que producen en las personas determinados hechos, objetos o eventos que las llevan a la realización de actividades.” (Ospina, 2006, p.159). Uno de los puntos fuertes del cómic es que es algo novedoso para ellos, normalmente, por lo que se sale de la rutina de las lecturas tradicionales, lo que crea en los alumnos esa motivación necesaria para aprender y trabajar con este recurso. Es cierto que muchos alumnos ya leen cómics por sí solos y es un aspecto que nos permite a los profesores aprovechar esa motivación intrínseca. También hay alumnos que aunque no practiquen la lectura de los cómics, están muy familiarizados con muchos de los personajes que aparecen, sobre todo gracias a las películas de superhéroes. Es otro punto que los profesores debemos explotar ya que en este tipo de alumnos y alumnas existe una cierta motivación que hay que potenciarla para ayudarles a su formación.

Previo a crear las diferentes Unidades Didácticas, he hecho una gran investigación sobre la historia del cómic y su evolución, como se verá a lo largo del proyecto, que me ha convencido aún más para trabajar en este TFG de una forma cómoda y disfrutando del camino ya que todo lo que iba descubriendo me iba abriendo un poco más la mente.

Existen multitud de tipos de cómics, con multitud de protagonistas, en multitud de situaciones y con multitud de objetivos. En todas estas posibilidades, el lector puede aprender innumerables conceptos, datos, valores, etc. Por ello, en este trabajo se ofrece una posibilidad o idea de utilización del cómic como recurso didáctico, en la que el docente elige y prepara con mucho detalle y empeño los cómics sobre los que se van a trabajar. En ellos aparecen diferentes protagonistas para trabajar los conceptos o valores que el docente pretende enseñar en diferentes contextos.

Por último, el cómic ofrece al alumnado o al lector en general, aprendizajes ya no solo de contenido, sino trabaja ámbitos que sirven de ayuda para su formación y crecimiento. Aprendizajes en lo referente a la lecto-escritura, ya que el contexto ayuda a los alumnos a entender la lengua escrita, pueden llegar a aprender vocabulario que no conocen fijándose en los dibujos. También aprendizajes referentes al manejo de las diferentes emociones, a la entonación, a la selección, a la anticipación, etc. Todo esto hace que se pueda utilizar el cómic en la escuela como un recurso para que los alumnos consigan aprender. Y no sólo en la forma que aparecerá a lo largo del documento, también puede introducirse de diferentes formas como cuñas motrices, o en algún proyecto del mismo centro educativo.

4. CONTEXTO

El proyecto representado en este trabajo se va a llevar a cabo en el centro donde he realizado una de mis prácticas formativas como docente. El centro del que hablo es el C.E.I.P. Nueva Segovia, ubicado en el barrio de Nueva Segovia, perteneciente a la provincia de Segovia.

Los alumnos que acuden a este centro suelen ser los que viven en el barrio por lo que la relación entre profesores y familiares es más cercana de lo habitual, ya que se conocen todos entre sí. Dentro del profesorado, existe una gran coordinación entre todos para buscar la buena formación de los alumnos del colegio. En lo que respecta al nivel socio-económico, es un centro de un perfil medio-bajo ya que existe mucha cantidad de alumnos pertenecientes a la etnia gitana, cuyas familias no suelen tener grandes recursos. Es un centro con una gran diversidad cultural en todos sus cursos.

Este centro no es un centro que disponga de muchos alumnos por curso, de hecho solo existe una línea por cada curso. El curso al que van dirigidas las distintas Unidades Didácticas es 6º de Primaria, que está compuesto por 16 alumnos, 7 niñas y 9 niños, cuyos niveles de aprendizaje son diferentes ya que todos los alumnos no comprenden, aprenden y se forman de la misma manera.

La clase, en general, sigue un ritmo uniforme de aprendizaje, ya que aunque cada alumno tiene una forma de aprender y trabajar distinta al resto, se llevan conociendo y trabajando juntos toda la etapa escolar. Eso es muy positivo ya que cada uno sabe las facetas en las que destaca y puede ponerlas a disposición del grupo cuando éste lo necesite.

En esta clase hay un alumno con dificultades auditivas por lo que hay que tener especial atención en la forma de plantear las sesiones. Las adaptaciones necesarias que se realizan con este alumno se pueden ver en el apartado 8, atención a la diversidad.

En cuanto a la realización de mi proyecto de forma práctica, no he podido realizarlo en esta ocasión, debido a que el COVID me lo ha impedido. Como se trabajan varias asignaturas, ha sido más difícil la puesta en práctica debido a que los profesores tienen unas medidas que cumplir y en los horarios se encuentran con menos flexibilidad para trabajar con los alumnos de forma transversal.

Pero es cierto que es un proyecto que me ha apasionado y motivado mucho y quiero ponerlo en práctica más adelante cuando sea posible, porque pienso que se puede trabajar el cómic como un recurso académico y va a dar muchos beneficios a los alumnos.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como podemos comprobar en los objetivos propuestos anteriormente, el elemento fundamental sobre el que gira este proyecto es el cómic. Por ello, es necesario conocer su historia, su evolución, los diferentes elementos textuales y visuales que tiene, las finalidades, etc. En definitiva, este apartado resume todo lo necesario que hay que conocer del cómic para llevar a cabo la propuesta de intervención que aparece al final del documento.

Siguiendo un orden lógico, hay que conocer el concepto con el que vamos a trabajar el resto del documento.

5.1 ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Para comenzar a hablar del cómic, es necesario analizar la palabra en sí misma, ya que aunque no es española, se ha integrado perfectamente en nuestro vocabulario. Es un término inglés (comic) que etimológicamente procede del griego (Κωμικός = komikos) con el que comparten la raíz con el término comedia, de ahí la relación que existía entre el cómic y la comedia a principios del s.XX.

En lo que referencia al cómic y a España, encontramos sinónimos de dicho término como pueden ser la historieta o el tebeo. Esto es así ya que el término cómic es relativamente nuevo, viene de los años 70 y 80 con la aparición de un tipo de cómic más adulto o más de autor. Al buscar en el diccionario más representativo del país, la Real Academia Española (2021), encontramos la siguiente definición de cómic: “Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. En este mismo diccionario, se define al tebeo como: “Serie de aventuras contada en forma de historietas gráficas.” Y a la historieta se le atribuye la siguiente definición: “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.” Tal vez el diccionario de la RAE no es el más indicado para extraer una definición especializada de un concepto científico o cultural. De hecho, la RAE confunde una secuencia, con una serie, cosas que son totalmente diferentes. Por ello, voy a completar la definición de la RAE con otras que dan verdaderos expertos del cómic como son Román Gubern, Zielinski o McCloud.

El cómic es un recurso con el que muchos autores trabajan y analizan. A lo largo del documento van a darse bastantes nombres ya que cada persona aporta una definición, reflexión o punto de vista distinto que hace que el conocimiento acerca del término sea más completo.

Ordenando las definiciones desde un punto de vista cronológico, el primero autor al que quiero hacer referencia en este ámbito es Román Gubern, quien define el cómic como “estructura

narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 1972, p. 35)

Otro de los autores que han ayudado a la evolución y estudio del cómic es Manuel Muñoz Zielinski, cuya idea de cómic se basa en una reflexión más profunda, y es la siguiente:

“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.” (Zielinski, 1982, p. 60)

Son muchos los autores que aportan una definición o idea de lo que para ellos es el cómic, y personalmente, la definición que más me ha ayudado a comprender este término es la que ofrece (McCloud, 1995, p. 9) en su libro “Entender el cómic. El arte invisible”. Tal definición es la siguiente: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.” A simple vista parece una definición un poco liosa pero analizándola un poco, se entiende mejor. Dicho con otras palabras, podría entenderse esta definición como que el cómic son ilustraciones puestas las unas al lado de las otras, de forma que las imágenes le cuentan algo al lector, información o una historia, y al mismo tiempo transmite emociones.

Otro de los autores que analizan este término es William Eisner, en su libro “El cómic y el arte secuencial” aporta una modificación a la definición de McCloud vista anteriormente: “Un 'arte secuencial', de imágenes yuxtapuestas en una secuencia deliberada, y que tiene el firme propósito de transmitir una información así como de recibir una respuesta por parte del lector”. (Eisner, 1994, p. 29)

Como se puede comprobar por las definiciones anteriores, todos los autores mencionados están de acuerdo en muchas facetas, donde defienden que el cómic es una secuencia de imágenes que pueden tener texto o no y que tienen el objetivo de transmitir cierta información a los lectores que acceden a ella de una forma u otra.

La raíz de estas definiciones abre el abanico a muchas posibles narraciones que se pueden considerar cómics o no. Por ello, Bartual. R (2014, p. 88) describe qué tipo de características deben tener los cómics:

- 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, en bocadillos si son diálogos. (Gubern, 1972, p. 21-22; García, 2010, p. 66).
- c) Que exista una continuidad gráfica entre texto e imagen: palabra y dibujo forman parte de un mismo gesto manuscrito. A esta característica del cómic, Philippe Marion la denomina “principio de homogeneidad gráfica.” (Marion, 1993, p. 61)
- d) Otros autores exigen, para hablar de cómic, la “presencia continua de un personaje central.” (Sabin, 1996, p. 15)

5.2 HISTORIA DEL CÓMIC

Son muchos los autores que han trabajado y trabajan sobre el origen y la historia del cómic desde la Edad Media, e incluso antes: desde la Edad Antigua. Se utiliza como dato aproximado esta época ya que se han encontrado narraciones similares a lo que hoy conocemos por cómic en templos griegos, romanos y católicos.

Pero de este tipo de narraciones al cómic actual, han cambiado o evolucionado muchas cosas y los acontecimientos más importantes son los que se van a analizar en este apartado.

El cómic, tradicionalmente hablando, se ha juzgado como un “producto menor, marcado por la simplificación infantiloides, la exageración caricatural, la utilización del estereotipo y otras apreciaciones claramente reduccionistas”. (Altarriba, 2008, p. 48)

Antes de la imprenta existían narraciones visuales ilustradas en códices (por ejemplo, Las Cantigas de Nuestra Señora, que es un libro de poemas y cánticos religiosos ilustrados con viñetas donde se cuentan milagros de la Virgen), o narraciones visuales en retablos o vidrieras (las clásicas imágenes de la pasión de Cristo, ilustradas escena por escena, que se pueden encontrar a veces detrás del altar, otras veces en el via crucis de una iglesia). Todas esas ilustraciones se hacían a mano.

Según diferentes autores, la creación o aparición de la imprenta en 1450 supuso un gran cambio a la hora de la creación de narraciones gráficas, ya que con ella se modificaba todo, como por ejemplo, estampar distintos tipos de texto o imágenes en la propia viñeta. Con la llegada de la prensa escrita, las narraciones gráficas empiezan a aparecer en sus páginas; y aunque durante los primeros años de prensa en color, los cómics y páginas dominicales que incluyen algunos diarios alcanzan un cierto grado de respeto intelectual y artístico (Little Nemo in Slumberland, Krazy Kat), con la llegada del comic-book y de las publicaciones independientes de cómic, estos empiezan a ser considerados publicaciones para un lector infantil y pierden el respeto de los medios. No es hasta mediados de los años 80, cuando empiezan aparecer ciertos cómics que

abordan importantes temas sociales y políticos (*Watchmen*, *El regreso del señor de la noche*, *Maus*) cuando la prensa generalizada vuelve a reconocer el valor artístico de los cómics. No fue hasta 1991, cuando surgió un punto de inflexión importante en la prensa con la entrega del Premio Pulitzer al cómic *Maus*, ya que se reconocía el valor de un tebeo.

Aunque este hecho supuso un origen aproximado de la creación de narraciones gráficas, un autor consagrado como Kunzle, afirmó haber encontrado gran cantidad de ejemplos anteriores a la aparición de la imprenta (Bartual 2013, p. 18). Aunque muchos autores defienden las evidencias de similitud entre las narraciones gráficas encontradas y los cómics, otros muchos están en contra de ello, como es el caso de Gubern, que defiende que no pueden compartir una misma historia debido a que “suelen encubrir una mala conciencia cultural tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics”. (Gubern, 1972, p. 13)

Kunzle, apoyándose en las novedades que ofrecía la imprenta, descubre un tipo diferente de estampas, en donde ve y trabaja un nuevo concepto como son las tiras narrativas, caracterizándose por viñetas alineadas en forma de tiras apiladas. No solo se queda aquí, sino que Kunzle encuentra similitudes entre la tira narrativa y el cómic, ya que influye de manera positiva en la sociedad mediante tres formas, “transmitir ideas morales tópicas, servir como medio propagandístico y proporcionar un sustituto a la literatura barata”. (Kunzle, 1973, p. 3)

Tratando una de las cuestiones más importantes que pueden darse en este apartado como es el nacimiento del cómic, ha de decirse que la fecha no es muy exacta, ya que como hemos visto, existen evidencias de que hay documentos antecesores. El año que se fecha para este acontecimiento es 1896, donde aparece el primer cómic *The Yellow Kid* y una de las razones para que esta narración sea considerada un cómic, es la aparición de bocadillos con el objetivo de entablar diálogos entre los personajes.

Sin embargo, como se puede apreciar, desde que aparece la imprenta hasta que se da nombre y fecha al primer cómic, pasan muchos de años y, como no podía ser de otra forma, “las narraciones gráficas han ido asumiendo diferentes formas o especies: la tira narrativa, la estampa secuencial y la tira cómica.” (Bartual, 2013, p. 28)

Estos conceptos tienen ciertas similitudes entre sí, de hecho entre la tira narrativa y la estampa secuencial, se diferencian principalmente en su formato. La creación de la primera se remonta a la aparición de la imprenta, mientras que la segunda se encuentra durante toda la historia de la historia del grabado, no se distingue ninguna fecha de inicio ni de final. Por su parte, la tira cómica es el tipo de narración más dominante en toda la narración gráfica, desde 1907 con *Mutt and Jeff*, la primera tira cómica que obtuvo éxito, hasta finales del s. XIX.

Para concluir con este apartado, voy a exponer una reflexión de un autor consagrado que da su punto de vista entre el cómic y la educación. “El cómic es un arte nuevo, lleno de excitantes posibilidades formales todavía no exploradas y, sobre todo, es un campo relativamente poco cultivado dentro del estudio académico” (Bartual, 2013, p. 16) Por esto que defiende Bartual, el proyecto presentado en este documento quiere hacer visible la posibilidad de trabajar con el cómic en el ámbito académico.

5.3 ELEMENTOS DEL CÓMIC

El cómic a pesar del aspecto que presenta, siendo una lectura básica, atractiva, divertida y fácil de comprender, contiene multitud de características y elementos que pasan desapercibidos pero que son esenciales para que el lector disfrute con la lectura. Todos ellos se van a analizar en este apartado. A la hora de analizar los elementos, se van a presentar desde la unidad más simple hasta lo más complejo o menos habitual.

- Viñeta: Es el primer elemento que se tiene en cuenta a la hora de analizar, ya que son los recuadros donde ocurre la obra. Todas ellas siguen una secuencia temporal, de izquierda a derecha y de arriba abajo, o como en los cómics manga, de derecha a izquierda y de arriba abajo.

McCluod en su libro “Entender el cómic. El arte invisible” analiza los diferentes modelos de viñetas que existen, la multitud de mensajes que pueden transmitir o las muchas formas que hay de formar una viñeta. Y defiende, que la viñeta “Actúa como una suerte de indicador que nos informa de que el tiempo y el espacio están siendo divididos. (McCloud, 1995, p.99)”

Todas las viñetas se componen de continente y contenido. Cuando se hace referencia al continente, se habla de las líneas exteriores que conforman la propia viñeta. Cuando hablamos de contenido, nos referimos a todo lo que pasa dentro de una viñeta.

Para otro autor consagrado en este mismo ámbito como es Groensteen, y así lo recoge Bordes (2015, p. 28) “Las unidades de multimarco son las viñetas” y encuentra en ellas diferentes características o elementos a analizar.

El primero de ellos es el marco, y Bordes recalca que “ofrece el riesgo de concentrar nuestra visión y apartarnos de la lectura, un indicativo de hasta qué punto la imagen, según Groensteen “es siempre la que guía””. (2015, p. 28)

Groensteen, a la hora de analizar la página del cómic, destaca dos términos el hipermarco y el multimarco. Y sus definiciones las recoge Bordes en su tesis como las siguientes:

Por un lado “El hipermarco es a la página lo que marco es a la viñeta” y por el otro, en el multimarco “Sus bordes son los de toda la obra, sea una tira aislada o una historia de doscientas páginas” (Bordes, 2015, p. 28-29)

- **Encuadre:** Existen diferentes encuadres que aparecen en las viñetas con el objetivo de enfocar o dar más protagonismo a ciertos detalles que aparecen en el dibujo. Normalmente se suele confundir el encuadre con el plano, y esto es así debido que el término “plano”, se utiliza para el cine, mientras que la palabra “encuadre” es la indicada para los cómics o para el arte gráfico, en general. Los diferentes tipos de encuadre que existen son los siguientes:

Encuadre detalle. Muestra algún objeto de forma muy cercana o alguna puntualización significativa del rostro de un personaje.

Primer plano. El espacio de la viñeta es ocupado casi en su totalidad por las cabezas de los personajes, o la cabeza si solo sale un personaje.

Encuadre medio. Aparece el torso de los personajes hasta la cintura.

Encuadre americano. Se le denomina también encuadre 3/4, y recorta la imagen de los personajes por la rodilla.

Encuadre entero. Los personajes que aparecen en la viñeta están representados de cuerpo entero.

Encuadre general. Se basa en el entorno (habitación, desierto, cielo, etc.), aportando una descripción. No es necesario que aparezcan protagonistas aunque pueden aparecer.

- **Ángulos:** Al igual que los encuadres, los ángulos tienen una misión fundamental en los cómics, ya que aportan información a los dibujos dependiendo de la diferente angulación. Por tanto, los diferentes ángulos que aparecen en los cómics son los siguientes:

Frontal. El punto de vista se sitúa a la altura de la cabeza de los personajes.

Picado. El punto de vista se encuentra por encima de los personajes o de los objetos, de tal forma que se ve desde arriba lo que sucede en la viñeta.

Contrapicado. Lo contrario al anterior. El punto de vista se sitúa debajo de los personajes u objetos. En la viñeta aparecen vistos desde abajo.

Cenital. El punto de vista se encuentra totalmente por encima del personaje, aportando un ángulo perpendicular.

Nadir o Supina. Es todo lo contrario al anterior, el punto de vista se sitúa totalmente debajo del personaje u objeto que aparece en la viñeta.

Plano holandés. Expresa idea de inestabilidad. El punto de vista está sutilmente inclinado.

Para continuar con los elementos del cómic, se va a hacer una distinción entre lo que pertenece al dibujo dentro de la viñeta, y lo que pertenece al texto, para ayudar a los lectores en su comprensión. Por lo tanto, en lo referente al dibujo Gasca y Gubern en su libro “El discurso del cómic” de 1988 analizan los siguientes elementos:

- Estereotipos: Son una imagen o idea simplificada, estable y ritualizada, de amplia aceptación social. Se ve muy claro en la forma de dibujar caníbales, personajes africanos, etc.
- Gestos: En cada viñeta existen multitud de gestos que nos hacen reconocer la situación de ésta.
- Símbolos cinéticos: Son aquellos que acompañan a una acción para darle movimiento, dar credibilidad al dibujo, etc.
- Metáforas visuales: Son aquellas que permiten expresar sensaciones, sentimientos o emociones.

Analizados algunos de los elementos que más influyen en los dibujos, vamos a continuar con los elementos referentes en los textos de los cómics que analizan Gasca y Gubern (1988).

- Globos o bocadillos: Recipiente simbólico que encapsulan diálogos de los personajes parlantes representados en la viñeta, cuya procedencia se indica mediante un rabo inverso dirigido al emisor de la información.
- Cartucho: Cápsulas insertadas dentro de una viñeta cuyo texto inscrito cumple las funciones de aclarar o explicar el contenido de la imagen o acción.
- Voz en off: Voz emitida desde fuera del campo visual, en forma de locuciones de personajes que no vemos.
- Onomatopeyas: Fonemas de una palabra que reproducen acústicamente el sonido de una acción.

Todos estos elementos tienen un papel fundamental para dar sentido a las viñetas y ayudar al lector a su mejor comprensión. Los ejemplos de todos ellos se pueden ver en el Anexo 1.

Por último en analizar en este apartado, son las diferentes secuencias que existen entre las viñetas, para ello me voy a apoyar en Bordes donde en su tesis “Cómic, arquitectura narrativa” (2015, p. 46) hace referencia a McCloud donde clasifica las transiciones entre viñetas en 6 categorías:

- Momento a momento: Las acciones que pasan de una viñeta a otra se diferencian mínimamente, es decir, no existen saltos bruscos entre ellas.
- Acción a acción: Existe una transición más brusca desde la iniciación a una acción, hasta la consecución de dicha acción.

- Sujeto a sujeto: Cambia distintos sujetos o puntos de vista activos en una misma escena.
- Escena a escena: Se usan para transportar la historia a otro tiempo u otro espacio donde continuará.
- Aspecto a aspecto: Esta transición se ubica en el mismo espacio y tiempo donde está la historia pero aporta diferente información.
- Non-sequitur: Transición que puede confundir al lector ya que no ofrece ninguna relación lógica entre las viñetas.

5.4 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

A lo largo de este documento se fomenta el cómic como un recurso didáctico para trabajar en Educación Primaria, más concretamente en 6º de Primaria, por lo tanto es necesario conocer el currículo con el que se trabaja en esta etapa. Para ello se van a presentar diferentes tablas donde se van a reflejar las diferentes asignaturas y los diferentes contenidos con los que se trabajan en las Unidades Didácticas expuestas posteriormente, cogiendo como referencia el Decreto 26/2016, de 21 de Julio.

5.4.1 Ciencias de la Naturaleza

Bloque	Contenidos
Bloque 2. El ser humano y la salud.	<ul style="list-style-type: none"> - La identidad y la autonomía personal. La relación con los demás. La toma de decisiones: criterios y consecuencias. La resolución pacífica de conflictos. Estrategias de relación social. Ocio saludable. - La igualdad entre hombre y mujeres.
Bloque 3. Los seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> - Medio natural. Seres vivos, materia inerte. Diferenciación - Las relaciones entre los seres vivos. Cadenas alimentarias. Especies, poblaciones, comunidades y ecosistemas. Especies invasoras y especies protegidas. - La biosfera, diferentes hábitats de los seres vivos.

Fuente: Elaboración propia a partir del BOCYL (2016)

5.4.2 Lengua Castellana y Literatura

Bloque	Contenidos
Bloque 1. Comunicación oral: Hablar y escuchar.	<ul style="list-style-type: none">- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.- Valoración de los contenidos transmitidos por el texto. Deducción de las palabras por el contexto. Reconocimiento de ideas no explícitas. Resumen oral.
Bloque 2. Comunicación escrita: Leer.	<ul style="list-style-type: none">- Consolidación del sistema de lecto - escritura.- Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras clave. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Estructura del texto. Tipos de textos. Contexto. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Resumen.- Gusto por la lectura.
Bloque 3. Comunicación escrita: Escribir.	<ul style="list-style-type: none">- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.- Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios, anuncios, tebeos.- Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, punto y coma, guion, dos puntos, raya, signos de puntuación paréntesis, comillas).

	<p>Acentuación.</p> <p>- Caligrafía. Orden y presentación.</p>
<p>Bloque 4. Conocimiento de la lengua.</p>	<p>- Vocabulario: El diccionario: clases de diccionarios. Sinónimos y antónimos. Homónimos y palabras polisémicas. Aumentativos, diminutivos y despectivos. Arcaísmos, neologismos y extranjerismos. Eufemismos y palabras tabú. Sentido literal y sentido figurado. Palabras primitivas y derivadas. Los prefijos y sufijos en la formación de nombres, adjetivos y verbos. Frases hechas. Definir sustantivos, adjetivos y verbos. Siglas y abreviaturas.</p> <p>- Ortografía: Reglas básicas de puntuación. Reglas generales de acentuación. Reglas básicas de ortografía.</p> <p>- Gramática: Categorías gramaticales: nombres, adjetivos, determinantes, pronombres, verbos, adverbios, preposiciones, conjunciones, interjecciones y su relación entre ellas.</p> <p>Conjugación de los verbos regulares e irregulares más frecuentes. El análisis morfológico y sintáctico de la oración simple. Oración activa y oración pasiva.</p> <p>Clases de oraciones según la actitud del hablante. Algunos conectores textuales (de orden, contraste y explicación) y de los principales mecanismos de referencia interna, tanto gramaticales (sustituciones pronominales) como léxicos (elipsis y sustituciones mediante sinónimos e hiperónimos).</p>

Bloque 5. Educación literaria.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los diferentes tipos de libros. - Creación de cuentos, adivinanzas, canciones.
--------------------------------	---

Fuente: Elaboración propia a partir del BOCYL (2016)

5.4.3 Educación Artística: Educación Plástica.

Bloque	Contenidos
Bloque 2. Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario de términos referidos a materiales, instrumentos o aspectos de la creación artística. Utilización adecuada en los comentarios orales y escritos. Análisis de obras y técnicas. - El dibujo de representación. Pintores y temas. - La composición plástica y visual. <p>Aplicación de estrategias creativas, responsabilidad en el trabajo cooperativo, establecimiento de momentos de revisión, respeto a las aportaciones de los demás y resolución de las discrepancias con argumentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criterios para el desarrollo de un pensamiento estético en la comunicación oral y escrita.
Bloque 3. Dibujo geométrico.	<ul style="list-style-type: none"> - El compás. Trazado de círculos y circunferencias. - Constancia y exigencia progresiva por el trabajo bien hecho con instrumentos y materiales propios del dibujo técnico.

Fuente: Elaboración propia a partir del BOCYL (2016)

5.4.4 Valores Sociales y Cívicos.

Bloque	Contenidos
<p>Bloque 1: La identidad y la dignidad de la persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Autoconcepto. La dignidad personal. Reconocimiento de uno mismo y de los otros como base para la convivencia. El respeto. El estilo personal positivo. - La iniciativa. El emprendimiento. El sector público y privado y su importancia en la vida económica y social. La automotivación. - El concepto de responsabilidad. La toma de decisiones. Consecuencialidad. El sentido de compromiso respecto a uno mismo y a los demás.
<p>Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El debate. La defensa de las ideas propias. Los argumentos. Respeto a las opiniones de los demás. - La empatía. El respeto hacia la persona que habla. La tolerancia y la valoración del otro. Diferencias culturales y los prejuicios. - La escucha activa. El diálogo. La búsqueda de argumentos. Creación de espacios de entendimiento mediante el diálogo. - La tolerancia. La no discriminación. Consecuencias negativas de las discriminaciones y de los prejuicios sociales.
<p>Bloque 3: La convivencia y los valores sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las desigualdades sociales. La generosidad. El altruismo. Las ONG's. El principio de igualdad. - Libertad de pensamiento. Libertad de expresión. Otras religiones, otras culturas. La libertad de conciencia.

Fuente: Elaboración propia a partir del BOCYL (2016)

6. METODOLOGÍA

Tradicionalmente en las clases han existido pocos recursos que han ayudado al aprendizaje de los alumnos, ya que por la evolución de la sociedad se trabajaba mediante libros y de una forma menos participativa, donde el docente explicaba los contenidos que aparecían en el manual y los alumnos escribían o realizaban las tareas que el profesor les ordenaba.

Actualmente, tanto los recursos como las metodologías de impartir la enseñanza han cambiado. Podemos hablar de nuevos recursos tecnológicos como pizarras digitales, ordenadores, o recursos orientados a la manipulación como fichas de puzle, regletas, libros de lectura, etc.

Afortunadamente, tanto la sociedad como la educación van evolucionando y eso se traslada a una formación más adecuada a la sociedad en la que viven los alumnos. Hoy en día las metodologías han cambiado mucho, basándose en las necesidades de los alumnos y alumnas con el objetivo de buscar su mejor rendimiento. Es por ello que aparecen diferentes enfoques didácticos que ayudan a conseguir estas nuevas metodologías:

- Es importante hablar sobre una metodología que pueden llevar a cabo los docentes para introducir el cómic como recurso didáctico. Se trata de los centros de interés y consiste en concretar una idea sobre la que trabajar, en este caso es trabajar mediante el cómic, y basar la enseñanza de distintos días o semanas (lo que el docente crea oportuno) alrededor del mismo recurso apoyándose y relacionándose con él para la consecución de los objetivos del currículo de Educación Primaria. El autor por excelencia de dicho término es Ovide Decroly.

Se buscan diferentes centros de interés en los propios alumnos que les puedan atraer de una forma u otra. Aquí aparece una de las razones por las que se presenta este proyecto, es decir, mediante la lectura y utilización del cómic como recurso didáctico, los alumnos van a trabajar ciertos aspectos que se podrían trabajar de un modo más tradicional pero van a contar con una motivación más grande, que en este caso es el nuevo recurso. Este tema motivacional tiene un papel fundamental en la aparición de los centros de interés, y en este caso, el cómic impacta mucho a los alumnos debido a su composición mayoritaria de dibujos e imágenes. Estos gráficos atraen al alumnado de 11-12 años ya que una de las vías de expresión más utilizada que tienen ellos es dibujando.

No es solo el hecho de utilizar el cómic como una lectura rutinaria para mejorar la comprensión lectora, se trata de muchas más cosas como pueden ser el mensaje que se transmite con el cómic, los valores que aportan, el tema que se lleva a cabo, es decir, diferentes aspectos que ayudan a la motivación o al interés del alumnado. En el caso de

este proyecto, se trabaja con cómics donde se puedan explotar estas cosas, donde el tema sea llamativo como son las diferentes aventuras que vive Tintín, donde aparezcan conceptos actuales para reflexionar sobre ellos como puede ser el racismo o el machismo, donde se puedan aprender cosas como las diferentes especies de animales y su hábitat natural, etc.

- Otro de los enfoques didácticos a los que se atribuye este recurso es al aprendizaje significativo. El cómic trata multitud de temas, y especialmente los cómics seleccionados para este proyecto, tratan temas de la actualidad. Con esto se trabaja la estructura cognitiva del alumno, cosa que para Ausubel es la base del aprendizaje. Al hablar de estructura cognitiva, hace referencia “al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.” (Ausubel, 1968, p.2) Por esto, los cómics seleccionados aportan cierta información a los alumnos para que construyan su propio aprendizaje a raíz de los conceptos previos que tienen de lo que se trabaje.
- El recurso del cómic se escapa de la lectura tradicional, apoyándose mucho en imágenes 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). Este aspecto es uno de los principales motivos de atracción de los alumnos por el cómic, y es algo positivo ya que se fomenta su lectura no solo a nivel escolar, sino también se traslada fuera del centro educativo.
- El cómic no es un recurso que acote posibilidades para trabajar con él, al contrario, ofrece un gran abanico de opciones que pueden ser utilizadas para reforzar los conocimientos o aprendizaje de los alumnos. En este proyecto aparece un ejemplo claro de la interdisciplinariedad, ya que se utiliza el cómic en diferentes asignaturas de manera transversal. Al ofrecer tantas posibilidades, se trabajan en cada materia diferentes conceptos o contenidos de tal forma que el mismo cómic se puede utilizar de múltiples maneras. Esto ayuda al alumno ya que se organiza todo en el mismo contexto y evita distracciones o que el alumno o alumna se pierda en la clase.
- Con la utilización del cómic como recurso didáctico, se busca crear en los alumnos una vía donde sean ellos mismos los creadores del aprendizaje, ya que tradicionalmente no ha sido así. Ciertos autores como por ejemplo Manuel Barreno (2002), citado en (Cabarcas 2020, p.131) defienden que la utilización del cómic en el aula ayuda al alumnado a:
 - Fomentar la capacidad de abstracción e imaginación.
 - Fomentar la capacidad compositiva.

- Incentivar la imaginación.

Con la idea de fomentar nuevas metodologías o recursos, aparece la didáctica de la imagen, que se basa en el cómic como vehículo para llevarse a cabo. “La didáctica de la imagen, activa lo imaginario en los niños, pues propende por una educación basada en el asombro y la creación permanente.” (Cabarcas 2020, p.131)

Por lo que trabajar la literatura a través de la imagen motivará al alumnado para crear su propio aprendizaje y ser conscientes de lo que están trabajando.

7. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

7.1 CRONOGRAMA

Marzo 2021						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
	1	2 Unidad Didáctica de Lengua Castellana y Literatura	3 Unidad Didáctica de Lengua Castellana y Literatura	4 Unidad Didáctica de Lengua Castellana y Literatura	5	6
7	8 Unidad Didáctica de Lengua Castellana y Literatura	9 Unidad Didáctica de Lengua Castellana y Literatura	10	11 Unidad Didáctica de Ciencias de la Naturaleza	12 Unidad Didáctica de Ciencias de la Naturaleza	13
14	15 Unidad Didáctica de Ciencias de la Naturaleza	16	17	18 Unidad Didáctica de Ciencias de la Naturaleza	19 Unidad Didáctica de Valores Sociales y Cívicos	20
21	22	23	24	25	26 Unidad Didáctica de Valores Sociales y Cívicos	27
28	29	30	31			

Abril 2021						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
				1	2 Unidad Didáctica de Valores Sociales y Cívicos	3
4	5	6	7	8	9 Unidad Didáctica de Valores Sociales y Cívicos	10

Abril 2021						
◀ Marzo						Mayo ▶
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
11	12	13 Unidad Didáctica de Educación Plástica	14	15 Unidad Didáctica de Educación Plástica	16	17
18	19	20 Unidad Didáctica de Educación Plástica	21	22 Unidad Didáctica de Educación Plástica	23	24
25	26	27 Unidad Didáctica de Educación Plástica	28	29	30	

7.2 UNIDADES DIDÁCTICAS.

Antes de exponer las unidades didácticas, voy a hacer alusión a los materiales que se llevan a cabo en las diferentes sesiones. Dichos materiales los he preparado por mi cuenta con el objetivo de ayudar a conseguir los objetivos propuestos. En los lugares donde aparezcan estos materiales, se indicará la página correspondiente para facilitar su búsqueda.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 2/03/2021
Unidad Didáctica: EL CÓMIC		
Sesión nº: 1	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto cómic y sus elementos. • Trabajar la competencia lingüística, la cooperación y la iniciativa. 	
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Pizarra. • Páginas de cómic. • Mini portátiles con conexión a internet. • Impresora. 	
METODOLOGÍA	Se trata de una sesión orientada a la teoría. El docente es el encargado de repasar y añadir nuevos conceptos a la idea general que tengan los alumnos del cómic, ayudado por una presentación PowerPoint	

	<p>(Anexo 1) pág. 57. En la medida de lo posible, el profesor hará partícipes a los alumnos con el fin de que se involucren y aprendan de forma más sencilla. Cuando los alumnos participan de forma más activa, se busca la cooperación en grupo para entre todos consigan lo que el docente busca en ello.</p>
<p><i>PARTE INICIAL</i></p>	<p>Todo comenzará con una pregunta muy básica, ¿qué es el cómic?</p> <p>Con esto el profesor busca realizar una lluvia de ideas, donde los alumnos expresen con palabras, lo que les sugiere la palabra cómic, para entre todos, llegar a una definición. El profesor irá apuntando las respuestas en la pizarra.</p> <p>En esta lluvia de ideas aparecerán palabras como: Bocadillos, personajes, viñetas, historia, dibujos, acción, superhéroes, planos, onomatopeyas, etc.</p> <p>Este apartado durará aproximadamente 5 minutos.</p>
<p><i>PARTE PRINCIPAL</i></p>	<p>El profesor cuando todos los alumnos hayan participado, incluso repitiendo alguna idea, pedirá a los alumnos que en grupos de 4 intenten formar una definición de cómic, para luego exponerla a toda la clase.</p> <p>Cuando todos los grupos han expuesto sus definiciones y los propios alumnos han comprobado si esas definiciones son o no válidas bajo su punto de vista, el profesor leerá la definición de un experto, para comprobar si se asemeja a la de los alumnos. La definición más utilizada es la que presenta McCloud, pero para hablar de ella, voy a utilizar términos más sencillos, de tal forma que la definición quedaría así: “El cómic son ilustraciones puestas las unas al lado de las otras, de forma que las imágenes le cuentan algo al lector, información o una historia, y al mismo tiempo transmite emociones”.</p> <p>A partir de esta definición, el profesor hará a los alumnos reflexionar con una serie de preguntas como las siguientes: ¿Un libro ilustrado entraría en la misma definición? ¿Qué diferencias existen entre ambos términos? ¿Qué entendéis por una fotonovela? ¿Una fotonovela sería un cómic?</p> <p>Tras la reflexión de los alumnos y la ayuda del profesor, se organizará una breve actividad donde los alumnos, en grupos de 4, construirán una fotonovela. Para ello, el profesor aportará a los alumnos dispositivos con conexión a internet donde los alumnos van a seleccionar las fotografías que quieran para luego imprimirlas. Una vez impresas, los alumnos crearán su fotonovela ordenando los recortes de las fotografías como consideren y pegándolos con pegamento en un folio que el profesor aportará.</p> <p>Esta parte de la sesión durará 30 minutos</p>

<i>PARTE FINAL</i>	<p>Una vez conocida y trabajada la definición de cómic, se pasará a presentar los elementos. Para ello el profesor, mediante la presentación PowerPoint, expondrá a los alumnos los diferentes elementos que tiene el cómic (dos primeras diapositivas, pág. 56). Una vez terminada la presentación, el profesor entregará a cada alumno una página de un cómic para que señalen los elementos que han visto en la presentación. Estos elementos que los alumnos deben encontrar son: Viñetas, diferentes tipos de encuadres, diferentes tipos de ángulos, dibujo, texto, onomatopeyas y bocadillos.</p> <p>Para todos estos elementos, me he guiado por los autores Luis Gasca y Román Gubern, más concretamente en su libro “El discurso del cómic”, y en McCloud.</p> <p>Esta última parte durará 10 minutos.</p>
---------------------------	---

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 3/03/2021
Unidad Didáctica: EL CÓMIC		
Sesión nº: 2	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto cómic y sus elementos. • Trabajar la competencia lingüística, la cooperación y la iniciativa. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Pizarra. • Páginas de cómic. 	
<i>METODOLOGÍA</i>	<p>Se trata de una sesión orientada a la teoría. El docente es el encargado de repasar y añadir nuevos conceptos a la idea general que tengan los alumnos del cómic, ayudado por una presentación PowerPoint. En la medida de lo posible, el profesor hará partícipes a los alumnos con el fin de que se involucren y aprendan de forma más sencilla. Cuando los alumnos participan de forma más activa, se busca la cooperación en grupo para entre todos consigan lo que el docente busca en ello.</p>	
<i>PARTE INICIAL</i>	<p>Para comenzar, el profesor junto a los alumnos van a hacer un breve recordatorio de lo trabajado anteriormente, es decir, el cómic y sus componentes.</p> <p>Esta parte durará aproximadamente 5 minutos.</p>	

<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p>El docente recurrirá a la presentación PowerPoint (Anexo 1, pág. 57) para en este caso, seguir avanzando con los elementos. De esta forma, se va trabajar el concepto de la viñeta. Mediante una lluvia de ideas con el alumnado, el profesor busca que se realice una definición de viñeta, como se hizo en la anterior sesión con el cómic.</p> <p>En esta lluvia de ideas aparecerán palabras como: escena, dibujo, personaje, acción, bocadillo, ruido, pelea, etc.</p> <p>El alumnado seguirá la misma metodología que en la sesión anterior, en grupos de 4 deberán formar una definición para después exponerla en voz alta.</p> <p>Cuando todos hayan realizado esta tarea, el profesor leerá la definición que tiene él: “Actúa como una suerte de indicador que nos informa de que el tiempo y el espacio están siendo divididos.” (McCloud, 1995). Y como defiende también el autor, la forma de estas viñetas varía considerablemente y no afecta al significado de la misma.</p> <p>Posteriormente, y mediante la presentación de PowerPoint, el profesor explicará a los alumnos los diferentes encuadres y ángulos que existen en las viñetas, así como las diferentes transiciones que pueden darse de unas a otras. Todo esto acompañado de ejemplos para ayudar a su comprensión.</p> <p>Esta parte de la sesión durará aproximadamente 30 minutos.</p>
<p>PARTE FINAL</p>	<p>Para terminar con la sesión, el docente entregará recortes de cómic donde los alumnos, por grupos, van a señalar los diferentes tipos de encuadres o los diferentes ángulos que aparecen en la viñeta o las transiciones que siguen.</p> <p>La parte final durará 10 minutos.</p>

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA		
<p>Nº alumnos: 16</p>	<p>Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria</p>	<p>Fecha: 4/03/2021</p>
<p>Unidad Didáctica: EL CÓMIC</p>		
<p>Sesión nº: 3</p>	<p>Espacio: AULA HABITUAL</p>	<p>Duración: 45 minutos</p>
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto cómic y sus elementos. • Trabajar la competencia lingüística, la cooperación y la iniciativa. 	

<p>MATERIALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Pizarra. • Papel y bolígrafos. • Diferentes materiales aportados por el profesor (Anexo 2).
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Aunque es una sesión donde se trabajan muchos contenidos nuevos, el maestro involucra a los alumnos en su proceso de aprendizaje de tal forma que busca en ellos que sean capaces de seleccionar cierta información teórica y convertirla en práctica mediante trabajos cooperativos e individuales.</p>
<p>PARTE INICIAL</p>	<p>En esta sesión se da continuidad a lo trabajado anteriormente, pero primeramente el alumnado junto con el profesor repasa en voz alta lo aprendido.</p> <p>Duración aproximada de 5 minutos.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p>El docente presenta el siguiente concepto en referencia al cómic, el dibujo. En este punto, como en las anteriores sesiones, se va a realizar una lluvia de ideas, buscando que la sesión no sea muy teórica, sino que los alumnos participen y se sientan protagonistas de su propio aprendizaje.</p> <p>En esta lluvia de ideas aparecerán palabras como: mezcla de colores, rasgos, detalle, brillo, etc. Seguidamente formarán grupos de 4 y crearán una definición.</p> <p>Después de compartir esa definición con la clase, el profesor explicará a los alumnos los diferentes aspectos, que tiene en cuenta el autor, para expresar lo que desea mediante el dibujo. Esto lo realizará con la ayuda del PowerPoint y los ejemplos visuales.</p> <p>En dicho PowerPoint, tratará los estilos concreto y abstracto, para explicar a los alumnos las diferentes formas que tienen de dibujar una escena. También se hablará del triángulo esquemático donde se ajustan todos los estilos a la hora de incluir imágenes y texto de diferente forma.</p> <p>Para hacer entender a los alumnos la diferencia entre el estilo concreto y abstracto, en grupos de 4, van a crear una lista con las ventajas e inconvenientes que ellos crean de ambos estilos, y posteriormente elegirán o se decantarán por uno para trabajar en la siguiente actividad.</p> <p>Con los conocimientos adquiridos del cómic, las viñetas y el dibujo, los alumnos deberán crear una viñeta de forma individual. Los alumnos dispondrán del material que necesiten (Anexo 2, pág. 65).</p> <p>Esta parte de la sesión ocupará 30 minutos.</p>

<i>PARTE FINAL</i>	<p>El tiempo restante de la clase es del que disponen los alumnos para terminar con su viñeta, en caso de no acabarlo, se la pueden llevar a casa para terminarlo con tranquilidad pero deben entregárselo al profesor a primera hora del día siguiente para que pueda analizarlas.</p> <p>La parte final durará 10 minutos pero los alumnos pueden seguir trabajando con lo propuesto en sus casas.</p>
---------------------------	--

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 8/03/2021
Unidad Didáctica: EL CÓMIC		
Sesión nº: 4	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto cómic y sus elementos. • Trabajar la competencia lingüística, la cooperación y la iniciativa. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Pizarra. • Páginas de cómic. 	
METODOLOGÍA	<p>Se trata de una sesión orientada a la teoría. El docente es el encargado de repasar y añadir nuevos conceptos a la idea general que tengan los alumnos del cómic, ayudado por una presentación PowerPoint. En la medida de lo posible, el profesor hará partícipes a los alumnos con el fin de que se involucren y aprendan de forma más sencilla. Cuando los alumnos participan de forma más activa, se busca la cooperación en grupo para entre todos consigan lo que el docente busca en ello.</p>	
PARTE INICIAL	<p>Antes de comenzar con esta sesión, el docente recogerá todas las viñetas creadas por los alumnos y las analizará, con el objetivo de resaltar un concepto distinto en cada una, en algunas el dibujo, la diferencia de planos, de ángulos etc.</p> <p>Una vez el maestro tenga todo listo, comenzará con un breve recordatorio de todo lo trabajado anteriormente, ya que busca en los alumnos que estén concentrados y tengan presente lo trabajado en sesiones anteriores.</p> <p>Como en las sesiones anteriores, este apartado no excederá los 5 minutos.</p>	
	<p>Cuando comience la parte principal de la sesión, el profesor repartirá las viñetas de la sesión anterior aleatoriamente, de tal forma que cada alumno tenga una viñeta diferente a la suya.</p>	

PARTE PRINCIPAL	<p>Posteriormente, los alumnos que tengan en su viñeta señalado el dibujo se colocarán juntos, los que tengan marcado en su viñeta el tipo de plano se colocarán juntos y los que tengan señalados el tipo de ángulo también. Procederán a comparar sus viñetas y a extraer conclusiones, con el objetivo de que se den cuenta de que todas las viñetas tienen su historia y son válidas aunque se pinten o se creen de forma diferente.</p> <p>Seguidamente, el docente va a pasar a explicar el texto, que es el último de los componentes que queda por trabajar del cómic. Para ello se va a ayudar de la presentación PowerPoint que lleva utilizando toda la unidad didáctica (p. 57). Con ella explicará las funciones del texto y las diferentes formas en las que puede aparecer centrándose en las que analiza McCloud.</p> <p>La parte principal de la sesión durará 30 minutos.</p>
PARTE FINAL	<p>Para terminar la sesión, los alumnos se colocarán en grupos de 4 alumnos y alumnas donde señalarán y nombrarán, en recortes de cómics que el profesor les entregará, las diferentes formas en las que aparece representado el texto y lo que quiere conseguir el autor con ello.</p> <p>Esta parte de la sesión durará 10 minutos.</p>

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 9/03/2021
Unidad Didáctica: EL CÓMIC		
Sesión nº: 5	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto cómic y sus elementos. • Trabajar la competencia lingüística, la cooperación y la iniciativa. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Materiales que ofrece el profesor. (Anexo 2) 	
METODOLOGÍA	<p>Para la última sesión se busca que sea más práctica de lo habitual, por lo que los alumnos van a ser creadores de su propio aprendizaje poniendo en práctica los contenidos adquiridos tanto en sesiones anteriores como en esta misma. Por ello el profesor va a trabajar como guía, apoyando a cada alumno de forma individual con el fin de aclarar alguna duda que tenga al respecto.</p>	

PARTE INICIAL	<p>Esta sesión es la última de esta unidad didáctica, asique para empezar, los alumnos y el profesor van a hacer un breve repaso de todo lo trabajado.</p> <p>Como el repaso es general, este apartado de la sesión durará 10 minutos.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>Atendiendo a todos los conceptos trabajados, el profesor terminará por añadir un último término, la tira cómica. Apoyándose en el PowerPoint que ha utilizado durante toda la UD, mostrará la definición correcta de dicho concepto acompañada de ejemplos visuales para que los alumnos lo comprendan mejor.</p> <p>Posteriormente, el docente preparará una actividad donde los alumnos, de manera individual, deben crear una tira cómica partiendo desde cero, es decir, creando el continente, el dibujo, el texto, el mensaje, etc.</p> <p>Para su realización, los alumnos pueden contar con el material que el profesor les pone a su disposición (Anexo 2, p. 65).</p> <p>Esta parte de la sesión durará aproximadamente 20 minutos.</p>
PARTE FINAL	<p>Para finalizar con la sesión y con la Unidad Didáctica, los alumnos van a presentar su tira cómica al resto de la clase, explicando cómo lo han trabajado y qué quieren expresar con ella. Esto servirá para fomentar la buena comunicación del alumno a la hora de expresarse en alto frente al resto de sus compañeros.</p> <p>Esta parte durará aproximadamente 15 minutos ya que se busca que no se quede ningún alumno o alumna sin presentar su creación.</p>

CIENCIAS DE LA NATURALEZA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 11/03/2021
Unidad Didáctica: ¿DÓNDE ESTÁ TINTÍN?		
Sesión nº: 1	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar los diferentes tipos de biomas y climas que existen y su localización. • Recordar las diferentes especies de animales que existen y su localización. • Fomentar la lectura de cómics. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Pizarra. 	

METODOLOGÍA	Se trata de una sesión introductoria donde los alumnos van a recordar algunos conceptos que han trabajado años anteriores, tales como los diferentes biomas y climas, o los animales que existen en el mundo. Todo esto se realizará mediante la ayuda del profesor que con una presentación PowerPoint, recordará todo lo necesario para cumplir con la Unidad Didáctica.
PARTE INICIAL	Para comenzar, el profesor pedirá a los alumnos que recuerden todo lo relacionado con los climas y los biomas. Esto lo realizarán mediante una lluvia de ideas que el profesor irá apuntando en la pizarra. En esa lluvia de ideas aparecerán palabras como cálido, tropical, desierto, selva, lluvia, etc. Este inicio de la Unidad Didáctica durará aproximadamente 8 minutos.
PARTE PRINCIPAL	Con todo apuntado en la pizarra, el profesor abrirá su presentación PowerPoint en la pizarra digital donde aparecerán todos los climas y biomas existentes (Anexo 3, p. 66), y podrá comparar con las ideas previas que tienen sus alumnos. Posteriormente pedirá a los alumnos que realicen, de la misma forma que antes, una lluvia de ideas esta vez de los animales que más habitan en los biomas trabajados anteriormente. En dicha lluvia de ideas aparecerán palabras como elefante, serpiente, tigre, leopardo, rinoceronte, etc. Una vez terminada esta intervención de los alumnos, el profesor se apoyará en otra presentación PowerPoint (Anexo 4, p. 75), donde trabajarán todos los animales más característicos de los biomas presentados. Esta parte de la sesión será bastante voluminosa ya que hay muchos términos que los alumnos deben recordar. Por ello durará aproximadamente 35 minutos.
PARTE FINAL	Para finalizar, el profesor indicará a los alumnos que deben leerse en casa los siguientes cómics de Tintín: “Tintín en el Congo” “Tintín en el Tíbet” y “Tintín en América”. Esto es necesario para la actividad planteada en la siguiente sesión. Este apartado durará 2 minutos.

CIENCIAS DE LA NATURALEZA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 12/03/2021
Unidad Didáctica: ¿DÓNDE ESTÁ TINTÍN?		
Sesión nº: 2	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos

<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura de cómics. • Conocer las características de los distintos climas y biomas. • Trabajar la comunicación oral y lingüística.
<p>MATERIALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cómics de Tintín señalados por el profesor. • Recortes de dichos cómics (Anexo 5). • Recortes señalados por los alumnos.
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>En esta sesión se va a dar mucha iniciativa a los alumnos y alumnas ya que van a ser partícipes activos en la mayoría del tiempo de clase. El profesor va a actuar de guía a la hora de que los alumnos defiendan la elección de sus recortes, y va a aportar correcciones o aclaraciones en los casos que sean necesarios. Todo esto con el objetivo de que los alumnos trabajen la comunicación oral expresando sus ideas a sus compañeros.</p>
<p>PARTE INICIAL</p>	<p>Unido a la sesión anterior, el profesor va a introducir el cómic en esta materia, para ello va a basar esta unidad didáctica en los cómics de “Las Aventuras de Tintín”. Antes de comenzar, el docente hablará un poco del protagonista y meterá en contexto a los alumnos resumiendo sus hazañas por el mundo, cosa que habrán descubierto por sí mismos al leer los cómics.</p> <p>La parte inicial de la sesión durará 5 minutos aproximadamente.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p>La primera parte de este apartado, va a consistir comprobar que todos los alumnos han cumplido con sus tareas y se han leído los cómics. Para ello, contarán de forma individual lo que más les ha llamado la atención de las diferentes aventuras del protagonista.</p> <p>Para la segunda parte, se realizará una actividad que consiste en que los propios alumnos van a señalar dos recortes diferentes de los cómics que han leído, atendiendo a los distintos climas existentes, los diferentes biomas y las distintas variedades de flora. De forma individual deben explicar la elección de su recorte o su viñeta seleccionada atendiendo a las características que les han hecho afirmar que se trata de un bioma o clima concreto. El profesor apuntará esta explicación para usarlas en otra Unidad Didáctica.</p> <p>Algunos ejemplos de recortes que se pueden encontrar en los cómics están en el Anexo 5, p. 80, donde el profesor tiene asignados distintos tipos de clima por si no se llegasen a trabajar todos los que desea.</p> <p>Esta parte de la sesión durará 35 minutos ya que todos los alumnos deben exponer sus elecciones.</p>

PARTE FINAL	<p>Para la última parte de la sesión, el profesor expondrá los ejemplos que tiene preparados de tal forma que en voz alta, los alumnos deben decir de qué tipo de clima o bioma se trata.</p> <p>Los ejemplos que el profesor mostrará son básicamente los que no aparezcan en los ejemplos que han utilizado los alumnos en la parte anterior, por lo que esta parte durará aproximadamente 5 minutos.</p>
--------------------	---

CIENCIAS DE LA NATURALEZA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 15/03/2021
Unidad Didáctica: ¿DÓNDE ESTÁ TINTÍN?		
Sesión nº: 3	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura de cómics. • Conocer el hábitat de los distintos animales más representativos. • Trabajar la comunicación oral y lingüística. • Trabajar la resolución de conflictos. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Recortes de animales que aparezcan en los cómics. (Anexo 6) • Papel y bolígrafo. 	
METODOLOGÍA	<p>En esta sesión se busca que los propios alumnos trabajen la competencia de aprender a aprender, ya que son ellos mismos los que, de forma cooperativa, van a llevar el peso de la sesión y los que deben seleccionar las ideas y palabras adecuadas para realizar correctamente las actividades.</p> <p>Por lo tanto, el profesor tiene el papel de guía de ese aprendizaje, dando pinceladas a los alumnos que lo necesiten o correcciones para que su aprendizaje sea más correcto y completo.</p>	
PARTE INICIAL	<p>Para esta sesión se va a seguir trabajando con nuestro protagonista “Tintín” y vamos a continuar analizando sus aventuras. Esta vez la sesión irá orientada a la fauna, y para ello el profesor formará grupos de 4 alumnos y alumnas donde exista cierta diversidad para que cooperen entre sí.</p> <p>En esta parte se invierte poco tiempo ya que el profesor conoce bien a sus alumnos y no tardará en formar los grupos. Así que entre que los alumnos se mueven de sitio y crean su lugar de trabajo, durará 5 minutos.</p>	
	<p>El profesor entregará recortes de los distintos cómics que han tenido que leer los alumnos, donde aparecerán distintos animales. A cada grupo se le entregarán 4 recortes diferentes (Anexo 6, p. 82) y el</p>	

PARTE PRINCIPAL	<p>objetivo de la actividad es que todos los alumnos identifiquen el animal y la localización en la que se encuentra Tintín. En esta actividad es más normal que aparezcan distintas opiniones ya que los animales no están ubicados en un solo punto en el mundo, por lo que tendrán que analizar lo que crean conveniente para dar una respuesta. Una vez encontrado ese lugar, deben crear una lista de evidencias entre los cuatro componentes del grupo que les ayude a defender su idea.</p> <p>Cuando tengan las listas de los cuatro recortes, deberán exponer esas evidencias o características que les han llevado a decantarse por una localización concreta frente a la clase. Al tratarse de 4 integrantes en el grupo y cuatro recortes a defender, cada uno deberá defender en voz alta un recorte que han trabajado entre todos.</p> <p>Esta parte de la sesión es bastante amplia por lo que mediante la creación de ideas y la exposición ocupará el resto de la sesión, es decir, 40 minutos.</p>
------------------------	--

CIENCIAS DE LA NATURALEZA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 18/03/2021
Unidad Didáctica: ¿DÓNDE ESTÁ TINTÍN?		
Sesión nº: 4	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer ciertos lugares por características. Trabajar la comunicación oral y lingüística. Trabajar la resolución de conflictos. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Recortes aportados por el profesor. (Anexo 7) Folio y bolígrafo. 	
METODOLOGÍA	<p>En esta sesión se busca que los propios alumnos trabajen la competencia de aprender a aprender, ya que son ellos mismos los que, de forma cooperativa, van a llevar el peso de la sesión y los que deben seleccionar las ideas y palabras adecuadas para realizar correctamente las actividades.</p> <p>Por lo tanto, el profesor tiene el papel de guía de ese aprendizaje, dando pinceladas a los alumnos que lo necesiten o realizando preguntas para que los alumnos reflexionen, con el objetivo de que su aprendizaje sea más correcto y completo.</p>	
PARTE INICIAL	Esta última sesión irá encaminada a dar entrada a otra materia, la de valores. Pero antes de eso, el profesor organizará a los alumnos y alumnas en grupos de cuatro, diferentes a los de la sesión anterior,	

	<p>de esta forma los alumnos no se acostumbrarán a trabajar siempre con los mismos compañeros.</p> <p>Esta parte es rápida por lo que tardarán aproximadamente 5 minutos en lo que los alumnos se colocan en los grupos correspondientes y se disponen a trabajar.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>El profesor compartirá imágenes de cómics del protagonista y buscará que los alumnos saquen sus propias conclusiones de la posible ubicación de Tintín. Con esto el profesor busca que se fijen en detalles, como las personas que aparecen, los monumentos que se observan, las acciones que están realizando, características, etc., que van a dar pie a futuras reflexiones.</p> <p>Los alumnos de cada grupo deben anotar en un folio las características que identifican la ubicación que defienden de Tintín, y lo deberán hacer con los cuatro recortes que el profesor entregará por grupo (Anexo 7, p.83). Es muy posible que aparezcan discrepancias entre los componentes del grupo, cosa que el profesor busca, de esta manera se desarrollará la iniciativa, la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos para llegar todos a una sola respuesta.</p> <p>Una vez analizados todos los recortes y escritas las características necesarias para la detección de la ubicación, los alumnos expondrán, de forma individual, las ideas que han apuntado previamente. En esta exposición, será el maestro el que guíe las ideas hacia donde le interesa, es decir, mediante preguntas al alumno que está defendiendo sus conclusiones, hará reflexionar a la clase entera, buscando que explique la manera que tiene de pensar ante esos recortes.</p> <p>Esta parte de la sesión es bastante amplia por lo que mediante la creación de ideas grupales y la exposición individual, ocupará la mayor parte de la sesión, es decir, 38 minutos.</p>
PARTE FINAL	<p>Para terminar, los alumnos entregarán al profesor las ideas apuntadas en el folio, ya que éste las utilizará para la siguiente Unidad Didáctica.</p>

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 19/03/2021
Unidad Didáctica: VALORES EN LOS CÓMICOS		
Sesión nº: 1	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los términos racismo, costumbres y tradiciones, igualdad, respeto y tolerancia. • Trabajar la comunicación oral y lingüística. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Empatizar con los demás.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Pizarra. • Folio y bolígrafo.
METODOLOGÍA	<p>Aunque es una sesión donde se trabajan de forma teórica, el maestro involucra a los alumnos en su proceso de aprendizaje de tal forma que busca en ellos que sean capaces de comprender los conceptos señalados y asociarlos con ejemplos de los que se rodeen en su entorno. De esta forma los alumnos tendrán más facilidad de aprender la importancia de dichos aspectos.</p>
PARTE INICIAL	<p>Al tratarse de la primera sesión de una nueva Unidad Didáctica, el profesor va a hacer un breve recordatorio, junto a la ayuda de los propios alumnos, de los cómics que debieron leer para anteriores asignaturas, es decir, las aventuras que tenía que realizar el protagonista, los lugares por los que pasaba, los animales que se encontraba, etc.</p> <p>Este breve recordatorio durará 10 minutos.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>Posteriormente, el docente realizará junto con los alumnos una lluvia de ideas sobre lo que les han transmitido esos cómics, no sobre el cómic en sí, sino en la sensación que les ha dejado el contexto en el que se dan. Intuyo que en la lluvia de ideas saldrá un listado de términos como África, animales, negros, poncho, costumbre, aventuras, acción, selva, indígenas, etc. Todas esas ideas o palabras que salgan, serán apuntadas por el profesor en la pizarra.</p> <p>Gracias a esta lista, el profesor, mediante un PowerPoint (anexo 8, p. 84), trabajará con los alumnos diferentes temas que aparecen en la actualidad, tales como el racismo, las diferentes formas de vestir, costumbres, etc.</p> <p>Los alumnos, por su parte, participarán de forma activa ya que buscarán evidencias sobre dónde han podido ver reflejados los temas que el profesor ha aportado, ya sea en los cómics leídos o en la vida real y los apuntarán en un folio para posteriormente transmitírselos al resto de la clase, incluido el docente.</p> <p>Toda esta parte de la sesión durará 25 minutos.</p>
PARTE FINAL	<p>Para concluir la clase, los alumnos que hayan evidenciado algún caso de los que el profesor ha trabajado durante la sesión, lo expondrán de forma oral poniendo en contexto al resto de la clase para que puedan compartir y empatizar con la situación tratada.</p> <p>Esta parte durará 10 minutos aproximadamente, porque saldrán varios ejemplos de racismo, costumbres, etc.</p>

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 26/03/2021
Unidad Didáctica: VALORES EN LOS CÓMICS		
Sesión nº: 2	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar y concienciar a los alumnos sobre las diferentes costumbres en el mundo. • Trabajar de forma cooperativa. • Mejorar la comunicación oral y lingüística. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de reflexiones previas de los alumnos. • Listado de preguntas. (Anexo 9) • Folio y bolígrafo. 	
METODOLOGÍA	<p>En este caso, la sesión se va a desarrollar de una forma muy práctica, donde los alumnos deberán responder, de forma grupal, unas preguntas que el profesor les entregará, por lo que serán ellos mismos los encargados de reflexionar, cooperar y ponerse de acuerdo para conseguir el objetivo propuesto por el profesor.</p> <p>El docente tiene un papel fundamental en la parte final, ya que guía a los alumnos a realizar ciertas reflexiones que les harán empatizar con todos los casos tratados.</p>	
PARTE INICIAL	<p>Esta sesión dará continuidad a la anterior unidad didáctica, por lo que el profesor la introducirá ayudando a recordar a los alumnos lo que han trabajado en otra asignatura. Para ello, leerá las reflexiones que los propios alumnos crearon cuando buscaron distintas localizaciones de los cómics de Tintín. En esa ocasión buscaban detalles para encontrar un posible lugar pero no reflexionaban sobre esos detalles. Eso es lo que se va a buscar en esta Unidad Didáctica.</p> <p>Este breve recordatorio durará 5 minutos.</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p>Una vez que los alumnos han recordado sus reflexiones, el maestro hace hincapié en los distintos temas, tratando primero el tema de las diferentes costumbres en el mundo. Para ello, señala las páginas o tiras del cómic donde los alumnos hicieron referencia de forma inconsciente a este tema. El profesor repartirá una ficha donde los alumnos deben contestar una serie de preguntas relacionadas con las diferentes costumbres. (Anexo 9, p. 88)</p> <p>Cuando los alumnos tengan el material necesario, se colocarán por pequeños grupos de cuatro (hechos por el docente previamente) y</p>	

	<p>comenzarán a responder una serie de cuestiones que les llevarán a reflexionar sobre la importancia de la igualdad, del respeto, etc.</p> <p>Es importante que para la realización de estas preguntas, los alumnos consensan entre todos la respuesta, ya que se trata de realizar un trabajo de forma cooperativo.</p> <p>Esta parte de la sesión durará 25 minutos.</p>
PARTE FINAL	<p>Cuando tengan todas respondidas, un miembro del grupo leerá en voz alta las respuestas a las preguntas y el profesor guiará a los alumnos para que expliquen sus reflexiones.</p> <p>La parte final durará 15 minutos ya que el docente, aparte de las respuestas, quiere que los alumnos expongan todas las reflexiones que les han llevado a ellas.</p>

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS		
Nº alumnos: 6	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 02/04/2021
Unidad Didáctica: VALORES EN LOS CÓMICS		
Sesión nº: 3	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el racismo. • Trabajar la empatía. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. • Mejorar la comunicación oral. • Trabajar de forma cooperativa. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Recortes de cómics. • Distintas imágenes de autores. 	
METODOLOGÍA	<p>Esta sesión se basa principalmente en la cooperación de los alumnos para que consigan comparar y empatizar con las situaciones que sufren racismo. Por ello el profesor aporta diferentes materiales para que sean los propios alumnos los que fomenten su propio aprendizaje. En la última parte de la sesión, el docente tiene más protagonismo ya que realiza la figura del moderador en el debate creado.</p>	
PARTE INICIAL	<p>El profesor recordará lo trabajado en la primera sesión de esta unidad Didáctica y proporcionará material a los alumnos para trabajar. El material necesario para esta sesión van a ser fracciones del cómic donde se puedan apreciar ciertos rasgos racistas, actitudes racistas, etc., este material será de los cómics que se han leído previamente.</p>	

	<p>Posteriormente organizará grupos de 4 alumnos para trabajar en la parte principal de la sesión.</p> <p>Esto llevará alrededor de 2-3 minutos.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p>Una vez estén colocados por grupos y con los materiales preparados, los alumnos deben identificar los casos en donde aparecen los rasgos racistas y comentárselos al profesor.</p> <p>El profesor responderá con alguna pregunta que haga a los alumnos reflexionar, como por ejemplo: ¿Están dibujadas las personas africanas como realmente son? ¿Por qué aparecen pocas mujeres africanas? ¿Las personas peruanas visten así en la vida real? y entregará imágenes para comparar con el cómic y con algunas otras imágenes (Anexo 10, p. 88).</p> <p>El docente entregará diferentes imágenes entre las que se encontrarán imágenes de familias, imágenes de situaciones reales, recortes de cómic o dibujos simplemente de autores que dibujan de una forma totalmente distinta a cómo aparecen representadas las personas de raza negra en Tintín. Estos autores son Orrin C. Evans, autor de raza negra que hacía cómics sobre gente negra, y Jack Kirby que fue un autor judío que sintió una enorme simpatía racial, creador de “Black Panther”. En las imágenes de estos dos autores se puede apreciar las diferencias que existen entre los dibujos, sobre todo los alumnos deben fijarse en los labios, cosa muy llamativa ya que aunque se dibujen en ambos con más grosor del habitual, uno simplemente los hincha y exagera de forma insultante, como se puede apreciar en la imagen de los conguitos o en los cómics de Tintín, mientras que estos autores los expresan de una forma más natural y atractiva.</p> <p>Los alumnos deben escribir en los grupos anteriormente formados, las diferencias que encuentran en cada imagen, comparándolas entre sí y deben explicar por qué creen que son así y reflexionar sobre la realidad y lo que realmente aparece en el cómic. Todo esto trabajando de forma cooperativa.</p> <p>Esta parte principal durará aproximadamente 25 minutos.</p>
<p>PARTE FINAL</p>	<p>Para concluir esta sesión, el docente entregará unos recortes de cómics de Tintín a los alumnos donde se verá reflejado el racismo que existía en la época de su creación (Anexo 11, p. 91). En estas imágenes se ve reflejado cuando Tintín está impartiendo clase a los alumnos y les habla de su país, Bélgica, cosa que es falsa pero en los años 30, el Congo pertenecía a la colonia belga, de ahí ese apunte que ofrece el autor Hergé. Después en la reedición, el autor cambió la escena por la que aparece al lado, donde Tintín está enseñando cómo sumar 2+2. Las otras imágenes que el profesor entrega dan lugar a la reflexión de los alumnos ya que expresan cómo los congoleños tratan a Tintín como un ser superior y la forma que tienen de referirse tanto a los blancos, como a los negros.</p> <p>Posteriormente y cuando los alumnos hayan visualizado dichos recortes, el profesor organizará un pequeño debate sobre cómo</p>

	<p>pensaba la gente antes y cómo piensan ahora. El profesor hará la función de moderador incluyendo alguna pregunta como las siguientes: ¿Por qué ha cambiado esta forma de pensar? ¿Alguien de vuestra familia piensa de forma distinta? ¿Por qué creéis que es así? ¿Vuestros abuelos piensan igual que vosotros?</p> <p>Este debate final durará aproximadamente 15-17 minutos.</p>
--	--

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 09/04/2021
Unidad Didáctica: VALORES EN LOS CÓMICS		
Sesión nº: 4	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar los conceptos trabajados. • Trabajar la cooperación y la iniciativa. • Mejorar la comunicación oral y lingüística. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Recortes de escenas de cómics. (Anexo 12) • Lápiz, goma y bolígrafo. 	
METODOLOGÍA	<p>Esta última sesión va a conseguir reforzar los contenidos que se han visto durante toda la Unidad Didáctica. Para ello se va a buscar una sesión práctica donde los alumnos lleven la mayoría del peso de ésta y el profesor solamente actúe como guía. El docente es el encargado de aportar los materiales necesarios para la realización de las actividades.</p>	
PARTE INICIAL	<p>En esta última sesión de la Unidad Didáctica, se van a reforzar los contenidos trabajados anteriormente. Para ello, como se ha hecho durante toda la unidad, se colocará a los alumnos en grupos de cuatro integrantes para que trabajen juntos de forma cooperativa.</p> <p>Una vez que los alumnos estén listos, el profesor les aportará algunas escenas de cómic de Tintín (Anexo 12, p. 91) con el contexto y los bocadillos vacíos. Para completar los materiales necesarios, deben escoger un lápiz, una goma y un bolígrafo.</p> <p>Esta primera parte durará 2-3 minutos aproximadamente.</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p>Este material es necesario para la siguiente actividad ya que deben completar los bocadillos vacíos de la forma que ellos creen oportuna. Solo existe una condición, que es que en la creación final, se tiene que tratar uno de los conceptos que se han visto durante la unidad, es decir, el racismo, la tolerancia, las costumbres, formas de vestir, el respeto, etc.</p>	

	<p>Esta actividad no es tan sencilla ya que los alumnos deben trabajar cooperativamente y deben decidir varias cosas, como qué contexto poner, qué tema deben tratar, cómo lo van a hacer, etc.</p> <p>Una vez hayan aclarado esas ideas, tienen que debatir sobre las palabras o el mensaje que quieren transmitir. Para ello pueden usar el lápiz y la goma todas las veces que quieran hasta que sea necesario.</p> <p>El profesor repartirá cuatro ejemplos a cada grupo (sin ellos saber que son los mismos ejemplos para todos) y deben completarlos todos en el tiempo que el profesor crea oportuno.</p> <p>Ese tiempo será de 30 minutos aproximadamente.</p>
PARTE FINAL	<p>Cuando todos los grupos hayan terminado sus creaciones, se dispondrán a leerlas delante de toda la clase. Esto se realizará con el fin de que los propios alumnos se den cuenta de las multitudes de posibilidades que existen a la hora de crear una escena diferente con los mismos dibujos.</p> <p>Esta parte durará aproximadamente 12-13 minutos.</p>

EDUCACIÓN PLÁSTICA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 13/04/2021
Unidad Didáctica: HACIENDO CÓMICS		
Sesión nº: 1	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los contenidos referentes al cómic. • Trabajar las 5 decisiones. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. 	
METODOLOGÍA	<p>La sesión va dirigida a recordar los conceptos y términos que se han trabajado durante todas las sesiones que se ha trabajado el cómic. Por ello el profesor realizará una tertulia donde hará de moderador y tendrá el fin de recordar y analizar cada contenido. Posteriormente el docente será quien lleve el peso de la sesión ya que va a dirigir la última parte para que los alumnos afiancen los nuevos términos.</p>	
PARTE INICIAL	<p>El profesor hará un recordatorio amplio de todo lo que han trabajado los alumnos en referencia al cómic (lo visto en las unidades didácticas anteriores) tanto las diferentes estructuras que hay, como</p>	

	<p>las diferentes formas de transmitir mensajes, la forma de dibujar a los protagonistas, etc.</p> <p>Todo esto será mediante una tertulia, donde los alumnos deben participar de forma activa añadiendo ejemplos a lo que el docente recalque y anotando las características más importantes que ellos consideren para las posteriores sesiones.</p> <p>Esta parte de la sesión es importante ya que es la base de la Unidad Didáctica, por lo que se van a dedicar 25 minutos a repasar todo.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>Para continuar con esta sesión, el profesor explicará lo que se va a trabajar en esta Unidad Didáctica, la creación de una página del cómic. Para ello, el docente, mediante una presentación PowerPoint (Anexo 13, p. 93), expondrá las 5 decisiones, que defiende Scott McCloud en su libro “Hacer cómics”, como necesarias para la realización de un cómic, o una página de cómic como es este caso.</p> <p>Durante la presentación, los alumnos deben apuntar las ideas más importantes ya que van a ser de gran utilidad para las posteriores sesiones. Todas las decisiones que los alumnos deben seguir para la creación de una página, estarán acompañadas por ejemplos visuales que aclararán los conceptos a los alumnos.</p> <p>Es importante que esto quede claro por lo que el docente se asegurará, mediante preguntas, de que esto sea así. Las preguntas que se realizan serán como las siguientes: ¿Una de las decisiones tiene que ver con el mensaje? ¿Dónde es necesario trabajar con los ángulos? ¿Se puede crear una página improvisando? ¿Cómo vais a guiar a los lectores entre las viñetas? Etc.</p> <p>Esta parte de la sesión durará aproximadamente 20 minutos, por lo que la sesión terminará con esta parte.</p>

EDUCACIÓN PLÁSTICA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 15/04/2021
Unidad Didáctica: HACIENDO CÓMICS		
Sesión nº: 2	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los contenidos referentes al cómic. • Trabajar las 5 decisiones. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. • Trabajar la iniciativa. • Reforzar la lectura. 	

MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Cómics. • Folio, lápiz y goma.
METODOLOGÍA	El profesor tendrá un papel secundario en esta sesión ya que realizará la función de guía, apoyando a los alumnos en la toma de decisiones y preguntando para asegurarse de que lo tienen claro.
PARTE INICIAL	<p>En esta sesión ya comienza la parte práctica y el camino a la creación de una página del cómic. Para ello el docente explica a los alumnos en qué va a consistir toda a Unidad Didáctica y los pasos que deben dar en cada sesión.</p> <p>Esta pequeña presentación durará aproximadamente 5 minutos.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>Cuando los alumnos tengan claro en qué va a consistir la sesión, deberán reflexionar sobre la elección de 2 de las 5 decisiones que tienen que tomar para crear la página. Todo esto se realizará de forma individual ya que las páginas lo serán.</p> <p>El profesor matizará que aunque haya que tomar esas decisiones, pueden hacerse en el orden que cada uno quiera, no tienen por qué seguir el orden establecido por el docente.</p> <p>Lo ideal es que los alumnos tomen estas decisiones convencidos, por lo que es necesario una buena reflexión y que decidan bien. El objetivo de esta sesión es que tomen dos de esas cinco decisiones y las apunten para luego trabajar sobre las ideas fijadas.</p> <p>A la hora de tomar las decisiones correspondientes, pueden probar o ensayar con un papel y un lápiz las veces que crean oportunas hasta que den con lo que realmente les convencen.</p> <p>Esta parte de la sesión es importante ya que tener claro esto, ayudará a la creación de la página, por lo que el tiempo estimado de duración es de 30 minutos.</p>
PARTE FINAL	Para concluir con la sesión, el docente entregará a los alumnos una serie de cómics para que puedan coger ideas respecto a las decisiones que les faltan por tomar. Por ello los últimos 10 minutos se destinarán a la lectura individual.

EDUCACIÓN PLÁSTICA		
Nº alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria	Fecha: 20/04/2021
Unidad Didáctica: HACIENDO CÓMICS		
Sesión nº: 3	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar las 5 decisiones. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. • Trabajar la iniciativa. • Reforzar la lectura.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Cómics. • Folio, lápiz y goma.
METODOLOGÍA	El profesor tendrá un papel secundario en esta sesión ya que realizará la función de guía, apoyando a los alumnos en la toma de decisiones y preguntando para asegurarse de que lo tienen claro.
PARTE INICIAL	<p>Esta sesión dará continuidad a lo trabajado en la sesión anterior, por lo que los alumnos deben seguir visualizando y aclarando su creación.</p> <p>El profesor recordará las 5 decisiones que deben tomar y animará a los alumnos a continuar con sus decisiones restantes.</p> <p>Esta parte durará 5 minutos aproximadamente.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>Los alumnos utilizarán la mayor parte del tiempo para concretar las 3 decisiones restantes, y esto lo pueden hacer de forma mental o llevarlo a la práctica utilizando la estrategia de ensayo-error. De esta forma tendrán más claro los posibles resultados.</p> <p>Esta parte durará aproximadamente 30 minutos y todos los alumnos tienen que tener claro las 5 decisiones que van a tomar.</p>
PARTE FINAL	Como en la sesión anterior, se dispondrá de 10 minutos de lectura de cómics, donde los alumnos pueden coger ideas para asegurarse de la forma que van a crear la página del cómic.

EDUCACIÓN PLÁSTICA

Nº alumnos: 16

Curso al que va dirigida: 6º de Educación Primaria

Fecha: 22/04/2021

Unidad Didáctica: HACIENDO CÓMICS

Sesión n°: 4	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los contenidos referentes al cómic. • Trabajar con las 5 decisiones tomadas. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. • Trabajar la iniciativa. • Crear una página de cómic. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales aportados por el profesor. (Anexo 2) 	
METODOLOGÍA	El profesor tendrá un papel secundario en esta sesión ya que realizará la función de guía, apoyando a los alumnos en la creación de sus páginas.	
PARTE INICIAL	<p>En esta sesión, como ya todos los alumnos tienen tomadas las 5 decisiones, se pondrá en marcha la plasmación de esas ideas en el folio. Para ello el profesor facilitará a los alumnos el material que necesiten (Anexo 2, p. 65).</p> <p>En la entrega del material aportado por el profesor y la lista de las decisiones de cada alumno, se tardará 5 minutos.</p>	
PARTE PRINCIPAL	<p>En esta parte de la sesión se va a plasmar en el folio todo lo reflexionado anteriormente. Como se ha reflexionado bien sobre todas las decisiones, no debe haber cambios de última hora, pero si algún alumno necesita dar una vuelta a sus reflexiones y cambiarlas, está en su derecho y el profesor entregará a ese alumno o alumna los folios que necesite.</p> <p>En esta sesión deben quedar hechos en clase los dibujos y el texto de toda la página, con la intención de acabar la página en la siguiente clase.</p> <p>Por ello, la parte práctica ocupará el resto de la sesión, es decir, 40 minutos.</p>	

EDUCACIÓN PLÁSTICA		
N° alumnos: 16	Curso al que va dirigida: 6° de Educación Primaria	Fecha: 27/04/2021
Unidad Didáctica: HACIENDO CÓMICS		
Sesión n°: 5	Espacio: AULA HABITUAL	Duración: 45 minutos

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los contenidos referentes al cómic. • Trabajar con las 5 decisiones tomadas. • Desarrollar la competencia aprender a aprender. • Trabajar la iniciativa. • Crear una página de cómic. • Desarrollar la comunicación oral y lingüística.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales aportados por el profesor. (anexo 2)
METODOLOGÍA	El profesor tendrá un papel secundario en esta sesión ya que realizará la función de guía, apoyando a los alumnos en la toma de decisiones y preguntando para asegurarse de que lo tienen claro.
PARTE INICIAL	<p>En esta sesión se concluirá la Unidad Didáctica, por lo que se pondrá en marcha la plasmación de las ideas restantes en el folio. Para ello el profesor facilitará a los alumnos el material que necesiten (Anexo 2, p.65).</p> <p>La entrega de material y la colocación del alumno en su lugar de trabajo no durará más de 3 minutos.</p>
PARTE PRINCIPAL	<p>La parte principal de la sesión de esta unidad didáctica comenzará por ultimar los detalles que puedan faltar en la creación de cada alumno. Pintar cada protagonista de las viñetas, cada paisaje, las frases de los bocadillos, onomatopeyas, etc.</p> <p>Esta es una parte fundamental ya que los alumnos trabajan con total libertad y es necesaria para la comprensión del mensaje final que quieren transmitir.</p> <p>La finalización de la creación de cada alumno durará 20 -22 minutos.</p>
PARTE FINAL	Los últimos 20-25 minutos de esta sesión, van a ser de exposición, donde cada alumno va a exponer a toda la clase su creación y explicar el mensaje que quiere transmitir con la misma. De esta manera los alumnos van a ser conscientes de la multitud de posibilidades que existen a la hora de crear una página de cómic.

En cuanto a la evaluación de dichas unidades, el profesor utilizará la observación directa como método de evaluación principal, apuntando en su libreta o cuaderno los aspectos que se pueden

mejorar, tanto individual como colectivamente. También se utilizará para evaluar al alumno las tareas que han ido realizando, así como su rol en los grupos de trabajo, acentuando en si han participado de forma activa y colaborando en la realización de tareas.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En la clase a la que van dirigidas las Unidades Didácticas, se encuentra un alumno con dificultades auditivas. Aspecto que hay que tener en cuenta a la hora de plantear y trabajar las diferentes propuestas y actividades que se realicen a lo largo del curso. Este alumno no presenta un nivel de dificultad de audición muy alto, por lo que con unas mínimas adaptaciones en el docente a la forma de tratar con los alumnos, trabajará en las mismas circunstancias que el resto.

Estas adaptaciones son tan simples como las siguientes:

- Tener conciencia de que el alumno en cuestión ha recibido toda la información necesaria.
- El profesor debe de estar cerca de la mesa en la que trabaje el alumno de forma individual o por grupos.
- El profesor debe hablar con uno o dos tonos más fuertes de voz de los que normalmente habla.
- En caso de que no sea posible, como en alguna actividad de Educación Física o alguna actividad que el profesor se haya despistado, los alumnos de su grupo deberán explicarle todo lo que ha indicado el profesor.
- Ayudar en todo lo posible con gestos o imágenes que el alumno pueda entender e interpretar en caso de no haber escuchado al profesor.
- Mantener una comunicación rutinaria y fluida con la familia.

Todas estas medidas son simples y ayudan de una forma muy importante al alumno, que está totalmente integrado en el ritmo de aprendizaje y trabajo de la clase.

Por ello, en las Unidades Didácticas que se han planteado anteriormente, se trabajará teniendo en cuenta estas adaptaciones.

En la propuesta de intervención explicada, se trabaja con los cómics como elemento principal, por lo que la metodología se ayuda de elementos visuales para conseguir los objetivos planteados por el docente. La utilización de los métodos visuales tiene multitud de ventajas en los alumnos, y para alumnos con algún tipo de dificultad, ayuda notablemente a trabajar utilizando recursos en los que se pueden basar para la consecución de los objetivos.

9. AUTOEVALUACIÓN Y CONCLUSIONES

A lo largo de este documento se puede apreciar la intención que tengo como docente de trabajar con un recurso que tradicionalmente no se ha utilizado para la enseñanza. El cómic es un tipo de lectura que atrae mucho al alumnado, por ser novedad, por ser motivacional, por trabajar temas de interés actual, etc. Y eso es en lo que se ha basado este proyecto, en trabajar mediante el cómic en diferentes Unidades Didácticas buscando conseguir distintos objetivos en cada una de ellas.

La propuesta de intervención presentada en el punto 7 del documento, es la que se plantea para trabajar con alumnos de 6º de Primaria, atendiendo a varias asignaturas y trabajando de manera transversal con ellas. Lamentablemente, no he podido poner en práctica esta propuesta de intervención ya que este año no he cursado el Prácticum II, cosa que hice el año pasado, pero sin lugar a dudas, esta propuesta didáctica la llevaré a cabo en los próximos años porque realmente confío en que trabajar el cómic de esta forma puede conllevar muchos beneficios en los alumnos.

Por ello, pienso que según lo he planteado puede resultar muy útil para cualquier docente ya que se trabaja en diferentes asignaturas y con una metodología que ayuda a aprender a los alumnos de múltiples maneras. Hay que tener especial atención en la formación de grupos, ya que si siempre se ponen los mismos grupos no se consigue lo que se quiere trabajar. Otro aspecto al que hay que estar muy atentos es la elección de materiales, los recortes que facilite el profesor tienen que ser claros y concisos con lo que busca que los alumnos hagan, en mi caso, he seleccionado varios recortes de animales, de personas, de elementos o recortes modificados para buscar con cada uno un objetivo distinto. Pero en lo que más hay que centrarse es en las diferentes lluvias de ideas, ya que son el primer contacto con la sesión o recurso didáctico. Los alumnos realizan una avalancha de ideas pero es el docente el encargado de conducir esas ideas hacia el punto que le interesa, ya sea para trabajar la teoría, los valores o cualquier contenido.

Al no poder poner en práctica el proyecto, las conclusiones que se van a exponer en este apartado son de análisis personal, basándome en mi experiencia a la hora de crear este proyecto con la ayuda de varios documentos.

Los objetivos que se plantearon al inicio sobre lo que se iba a trabajar a lo largo del documento se han cumplido, ya que se ha analizado e investigado sobre la historia del cómic, se ha relacionado el cómic con el currículo de Educación Primaria y se han creado diferentes Unidades Didácticas basadas en el cómic. Con todo ello, se ha demostrado que el cómic puede ser un recurso didáctico para trabajar cualquier contenido que el docente crea necesario, ya que, como también se ve a lo largo del documento y por tanto también se ha cumplido, crea en los alumnos una cierta motivación que los predispone a trabajar en lo que el docente plantee.

La metodología en la que se basan la propuesta de actuación, principalmente es en el aprendizaje cooperativo, donde los alumnos en grupos deben realizar las tareas que el profesor encomienda. Se ha planteado así ya que el cómic ofrece multitud de visiones y diferentes puntos de vista y se busca que los alumnos sean conscientes de ello y utilicen este recurso para aprender. Este aspecto se refleja a lo largo del documento.

Por los múltiples beneficios que el cómic aporta a los alumnos y las diferentes posibilidades en las que se puede trabajar con él, pienso que es un recurso muy novedoso y eficaz que cualquier docente puede utilizar en su clase.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

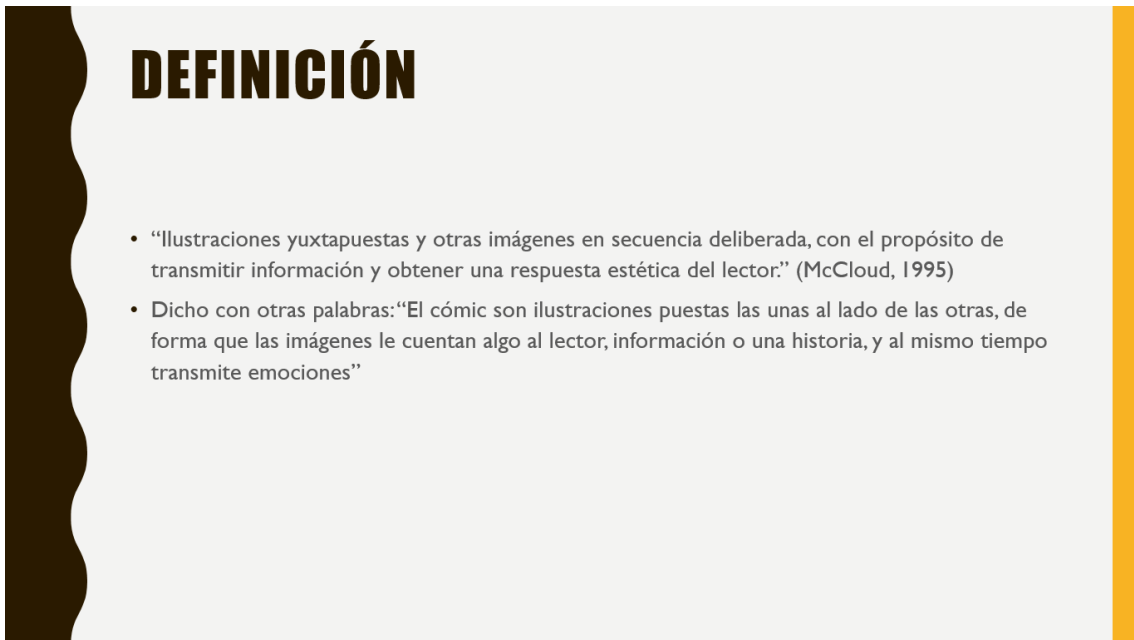
- Alonso, M. (2010). El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica. *Suplementos. Marco ELE*. (14), 1-81. Recuperado de: <http://www.marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>.
- Altarriba, A. (2008) La historieta. Un medio mutante. *Revista de Literatura*, (293), 48-55.
- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Bartual, R. (2014). *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. La Marmotilla.
- Bordes, E. (2015) *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones en dos*. (Tesis doctoral) Recuperado de: <http://oa.upm.es/40067/>
- Cabarcas Morales, Y.P. (2020) El cómic al aula: Una didáctica narrativa. *Revista Educación y Ciudad*, (38), 125-134. <https://doi.org/10.36737/01230425.n38.2020.2325>
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. (2016).
- Del Pozo, M. (2006) Desde L'Ermitage a la Escuela Rural Española introducción, difusión y apropiación de los "centros de interés" decrolyanos (1907-1936). *Revista de Educación*, 143-166. Recuperado de: https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=20353
- Eisner, W. (1994). *El Cómic y el arte secuencial*. Norma.
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Cátedra.
- GUBERN, R. (1972) *El lenguaje de los cómics*. Edicions 62.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península.
- KUNZLE, D. (1973) *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. University of California Press.
- Manacorda de Rosetti, M. (1976): *La comunicación integral de la historieta*. Ed. Kapelusz.
- McCloud, S. (2012) *Hacer cómics*. Astiberri.
- McCloud, S., & Abulí, E. S. (2007). *Entender el cómic*. Astiberri.
- McCloud, S. (1995) *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*. (4), 158-160. Recuperado de: <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/view/548/472>
- Real Academia Española (2019). Recuperado el 20/05/2021, de: <https://www.rae.es/>
- Valenzuela, J. (2007). Más allá de la tarea: Pistas para una redefinición del concepto de motivación escolar. *Educação e Pesquisa*, 33, (3), 409-426.
- Zielinski, M. M. (1982). *La bande dessinée (système de communication. Art. Plastique et recours pédagogique)* Tesis doctoral) Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/52762/>

11. ANEXOS

- **Anexo 1: PowerPoint teórico sobre el cómic.**



García, Iván (2021), Diapositiva 1. Fuente: Elaboración propia.



García, Iván (2021), Diapositiva 2. Fuente: Elaboración propia.

ELEMENTOS

- Viñeta:
 - Tipos de encuadre.
 - Tipos de ángulos.
- Transiciones.
- Dibujo.
- Texto:
 - Cartucho.
 - Bocadillo.
 - Voz en off.
 - Onomatopeya.

García, Iván (2021), Diapositiva 3. Fuente: Elaboración propia.

VIÑETA

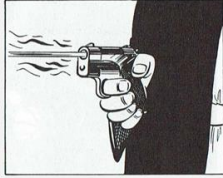
- “Actúa como una suerte de indicador que nos informa de que el tiempo y el espacio están siendo divididos.” (McCloud, 1995).
- Todas las viñetas se dividen en dos partes, contenido y continente:
- El contenido es todo lo que pasa dentro de una viñeta.
- Cuando se habla de continente se refiere a las líneas exteriores que forman la viñeta.

- En las viñetas se pueden dar diferentes tipos de encuadres y diferentes tipos de ángulos.

García, Iván (2021), Diapositiva 4. Fuente: Elaboración propia.

VIÑETA: TIPOS DE ENCUADRES

Detalle



Chester Gould (1950)
Dick Tracy, The Chicago
Tribune.

Primer Plano



Hergé (1958) Tintín en el Tibet
Casterman

Medio



Hergé (1931) Tintín en América,
Casterman.

García, Iván (2021), Diapositiva 5. Fuente: Elaboración propia.

VIÑETA: TIPOS DE ENCUADRES

Americano



Jean-Claude Mézières (1980)
Valerian, Editions Dargaud.

Entero



Jim Lee (1991) El castigador,
Marvel Comics.

General



Jean-Claude Mézières (1980)
Valerian, Editions Dargaud.

García, Iván (2021), Diapositiva 6. Fuente: Elaboración propia.

VIÑETA: TIPOS DE ÁNGULOS

Frontal



Hergé (1931) Tintín en América,
Casterman.

Picado



Hergé (1931) Tintín en América,
Casterman.

Contrapicado



Hergé (1931) Tintín en América,
Casterman.

García, Iván (2021), Diapositiva 7. Fuente: Elaboración propia.

VIÑETA: TIPOS DE ÁNGULOS

Cenital



Guarnido (2018)
Blacksad: Integral, Norma Editorial

Nadir



Muñoz Ballester (2005) Manuel no
está solo, Sinsentido.

Holandés



Jae Lee (2012) Ozymandias,
DC Comics.

García, Iván (2021), Diapositiva 8. Fuente: Elaboración propia.

TIPOS DE TRANSICIONES ENTRE VIÑETAS:

Momento a momento



McCloud (1995) Entender el cómic. El arte invisible, Ediciones B.

Acción a acción



McCloud (1995) Entender el cómic. El arte invisible, Ediciones B.

Sujeto a sujeto



McCloud (1995) Entender el cómic. El arte invisible, Ediciones B.

García, Iván (2021), Diapositiva 9. Fuente: Elaboración propia.

TIPOS DE TRANSICIONES ENTRE VIÑETAS:

Escena a escena



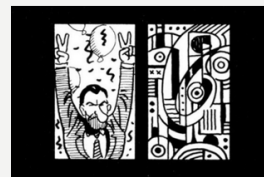
McCloud (1995) Entender el cómic. El arte invisible, Ediciones B.

Aspecto a aspecto



McCloud (1995) Entender el cómic. El arte invisible, Ediciones B.

Non-Sequitur



McCloud (1995) Entender el cómic. El arte invisible, Ediciones B.

García, Iván (2021), Diapositiva 10. Fuente: Elaboración propia.

DIBUJO

- El dibujo en el cómic es fundamental, ya que expresa las diferentes situaciones que aparecen en las viñetas.
- Dentro del dibujo hay que tener en cuenta ciertos aspectos para que expresen lo que el autor verdaderamente quiere. Estos son:
 - Gestos: En cada viñeta existen multitud de gestos que nos hacen reconocer la situación de ésta.
 - Estereotipos: Son una imagen o idea simplificada, estable y ritualizada, de amplia aceptación social. Se ve muy claro en la forma de dibujar caníbales, personajes africanos, etc.
 - Símbolos cinéticos: Dan movimiento a las viñetas.



García, Iván (2021), Diapositiva 11. Fuente: Elaboración propia.

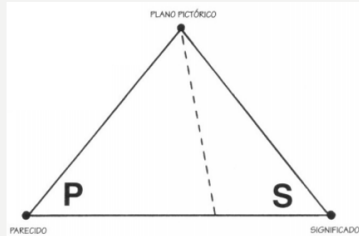
DIBUJO

- McCloud defiende dos estilos a la hora de crear un dibujo: El estilo concreto y el estilo abstracto.
 - Estilo concreto: Aquellos dibujos que conducen al lector hacia una única idea, lo que desea el autor.
 - Estilo abstracto: Aquellos dibujos que crean en los lectores multitud de sentimientos.

García, Iván (2021), Diapositiva 12. Fuente: Elaboración propia.

DIBUJO-TEXTO

- En la relación dibujo-texto, existe un triángulo esquemático donde aparecen todos los posibles estilos de los cómics.
- En este triángulo el plano pictórico aparecen el significado que hace referencia a las palabras, y el parecido que hace referencia a las imágenes.
- Cuanto más protagonismo tenga los dibujos, menos tendrán las palabras, y viceversa.



García, Iván (2021), Diapositiva 13. Fuente: Elaboración propia.

TEXTO

- Al igual que el dibujo, el texto es fundamental para darle sentido a la viñeta.
- Puede ofrecer diferente información en los dibujos, como defiende McCloud:
 - Combinaciones de palabras específicas: Las palabras ofrecen más información que el dibujo.
 - Combinaciones de dibujos específicos: Las palabras aportan una mera banda de sonido.
 - Viñetas duales: Las palabras ofrecen prácticamente la misma información que el dibujo.
 - Combinación aditiva: Las palabras amplían o desarrollan una imagen.
 - Combinación en paralelo: No tienen nada que ver las palabras con los dibujos.
 - Montaje: Las palabras forman parte del propio dibujo.
 - Combinación palabra-dibujo: Palabra y dibujo transmiten una información que no podrían por separado.

García, Iván (2021), Diapositiva 14. Fuente: Elaboración propia.

TEXTO

- Toda esa información se puede plasmar de diferentes formas, como defienden Gasca y Gubern:
- Cartucho: Cápsulas dentro de una viñeta cuyo texto inscrito cumple las funciones de aclarar o explicar el contenido de la imagen o acción.



Hergé (1946) Tintín en el Congo, Casterman.

García, Iván (2021), Diapositiva 15. Fuente: Elaboración propia.

TEXTO

- Bocadillo o globo: Recipiente simbólico que encapsulan diálogos de los personajes parlantes representados en la viñeta. Existen diferentes tipos de bocadillos:



García, Iván (2021), Diapositiva 16. Fuente: Elaboración propia.

TEXTO

- **Voz en off:** Voz emitida desde fuera del campo visual, en forma de locuciones de personajes que no vemos.
- **Onomatopeyas:** Fonemas de una palabra que reproducen acústicamente el sonido de una acción.



García, Iván (2021), Diapositiva 17. Fuente: Elaboración propia.

TIRA CÓMICA

- Manacorda de Rosetti defiende que “es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boon, crash, bang, etc.)”



Charles Schultz (1950) Snoopy.



Jim Davis (1978) Garfield.

García, Iván (2021), Diapositiva 18. Fuente: Elaboración propia.

- **Anexo 2: Listado de materiales.**
 - Folios.
 - Lápiz.
 - Compás.
 - Rotuladores.
 - Reglas.
 - Pinturas.
 - Goma de borrar.
- **Anexo 3: PowerPoint de diferentes tipos de climas.**



TIPOS DE CLIMAS EN EL MUNDO

- ¿QUÉ ES UN CLIMA?

ES EL CONJUNTO DE CONDICIONES ATMOSFÉRICAS PROPIAS DE UNA REGIÓN.

García, Iván (2021), Diapositiva 1. Fuente: Elaboración propia.



CLIMAS CÁLIDOS

CARACTERÍSTICAS:

- TEMPERATURAS ELEVADAS
- SE ENCUENTRAN EN ZONAS DE LATITUD BAJA.
- EJEMPLOS:
 - AMÉRICA DEL CENTRAL Y AMÉRICA DEL SUR.
 - ÁFRICA.
 - MADAGASCAR.

García, Iván (2021), Diapositiva 2. Fuente: Elaboración propia.



CLIMAS TEMPLADOS

CARACTERÍSTICAS:

- TEMPERATURAS MODERADAS
- SE ENCUENTRAN EN ZONAS DE LATITUD MEDIA
- EJEMPLOS:
 - ESPAÑA.
 - FRANCIA.
 - CHILE.

García, Iván (2021), Diapositiva 3. Fuente: Elaboración propia.



CLIMAS FRÍOS

CARACTERÍSTICAS:

- TEMPERATURAS FRÍAS O MUY FRÍAS.
- SE ENCUENTRA EN LATITUDES ALTAS.
- EJEMPLOS:
 - POLO NORTE Y POLO SUR.
 - AMÉRICA DEL NORTE.
 - ZONAS DE MONTAÑA: EL HIMALAYA, LOS ALPES, LOS ANDES...

García, Iván (2021), Diapositiva 4. Fuente: Elaboración propia.



TIPOS DE SUBCLIMAS EN EL MUNDO

García, Iván (2021), Diapositiva 5. Fuente: Elaboración propia.



CLIMA TROPICAL

CARACTERÍSTICAS:


- VARÍAN MUY POCO DURANTE EL AÑO.
- TEMPERATURAS ALTAS.
- PRESENCIA HABITUAL DE LLUVIAS.
- EJEMPLOS:
 - BRASIL.
 - PANAMÁ.
 - PERÚ.

García, Iván (2021), Diapositiva 6. Fuente: Elaboración propia.



CLIMA SECO


CARACTERÍSTICAS:

- INVIERNOS FRESCOS, SIN FRÍO.
 - VERANOS MUY CALUROSOS, TEMPERATURAS MUY ALTAS.
 - EJEMPLOS:
 - DESIERTOS DE ÁFRICA, DE ASIA Y DE AMÉRICA.
- 

García, Iván (2021), Diapositiva 7. Fuente: Elaboración propia.



CLIMA MODERADO

- LAS ESTACIONES DEL AÑO INFLUYEN MUCHO EN SU TEMPERATURA.
 - INVIERNOS TEMPLADOS CON LLUVIAS HABITUALES.
 - VERANOS CON TEMPERATURAS MUY ALTAS.
 - EJEMPLOS:
 - ITALIA.
 - ESPAÑA.
 - MÉXICO.
- 

García, Iván (2021), Diapositiva 8. Fuente: Elaboración propia.

CLIMA CONTINENTAL

CARACTERÍSTICAS:

- TEMPERATURAS DURANTE TODO EL AÑO ENTRE -3° Y 22° .
- INVIERNOS FRÍOS Y VERANOS FRESCOS
- EJEMPLOS:
 - EUROPA CENTRAL Y OCCIDENTAL.
 - CHINA.
 - IRÁN.
 - ESTADOS UNIDOS.

García, Iván (2021), Diapositiva 9. Fuente: Elaboración propia.

CLIMA POLAR

CARACTERÍSTICAS:

- FRÍO DURANTE TODO EL AÑO.
- FORMACIÓN DE PLACAS DE HIELO POR SUS BAJAS TEMPERATURAS.
- EJEMPLOS:
 - CÍRCULO POLAR ÁRTICO Y ANTÁRTICO.
 - POLO NORTE Y POLO SUR.

García, Iván (2021), Diapositiva 10. Fuente: Elaboración propia.

CLIMA DE TIERRAS ALTAS

CARACTERÍSTICAS:

- SE DAN EN TERRENOS QUE TIENEN UNA GRAN ALTURA (MONTAÑAS).
- SU TEMPERATURA VARÍA CON MUCHA FACILIDAD.
- EN OCASIONES APARECEN NUMEROSAS LLUVIAS Y EN INVIERNO SUELE APARECER LA NIEVE.
- EJEMPLOS:
 - EL HIMALAYA.
 - LOS ANDES.
 - LOS ALPES.

García, Iván (2021), Diapositiva 11. Fuente: Elaboración propia.

BIOMAS EN EL MUNDO

- ¿QUÉ ES UN BIOMA?

CONJUNTO DE ECOSISTEMAS QUE SE ENCUENTRAN EN UNA ZONA BIOGRÁFICA DETERMINADA.

García, Iván (2021), Diapositiva 12. Fuente: Elaboración propia.



TIPOS DE BIOMAS

- DESIERTO.
- SELVA TROPICAL.
- SABANA.
- PRADERA.
- ESTEPA.

García, Iván (2021), Diapositiva 13. Fuente: Elaboración propia.



DESIERTO

CARACTERÍSTICAS:


- ESCASEZ DE PRECIPITACIONES.
- TEMPERATURAS ALTAS DURANTE EL DÍA Y MUY BAJAS DURANTE LA NOCHE.
- LA VEGETACIÓN SE ENCUENTRA MUY ESPACIADA Y PRINCIPALMENTE SON CACTUS.

García, Iván (2021), Diapositiva 14. Fuente: Elaboración propia.



SELVA TROPICAL

CARACTERÍSTICAS:


- CLIMA HÚMEDO Y MUY CÁLIDO.
 - ABUNDANTES LLUVIAS.
 - LA VEGETACIÓN ES MAYORITARIAMENTE ARBÓREA, ÁRBOLES MUY ALTOS Y ENREDADOS ENTRE SÍ.
- 

García, Iván (2021), Diapositiva 15. Fuente: Elaboración propia.



SABANA

CARACTERÍSTICAS:

- CLIMA TEMPLADO Y SEMIÁRIDO.
 - MUCHA DIVERSIDAD DE FAUNA.
 - EN LA VEGETACIÓN ABUNDAN LOS ARBUSTOS Y LOS ÁRBOLES.
- 

García, Iván (2021), Diapositiva 16. Fuente: Elaboración propia.

PRADERA

CARACTERÍSTICAS:

- TEMPERATURAS MEDIAS ENTRE LOS -20° Y LOS 29° .
- LA VEGETACIÓN ES MAYORITARIAMENTE HERBÁCEA Y DE PASTIZAL.
- EXISTEN TRES TIPOS DE PRADERA:
 - ZONA MONTAÑOSA.
 - ZONAS TEMPLADAS.
 - CON MATORRALES TROPICALES.

García, Iván (2021), Diapositiva 17. Fuente: Elaboración propia.

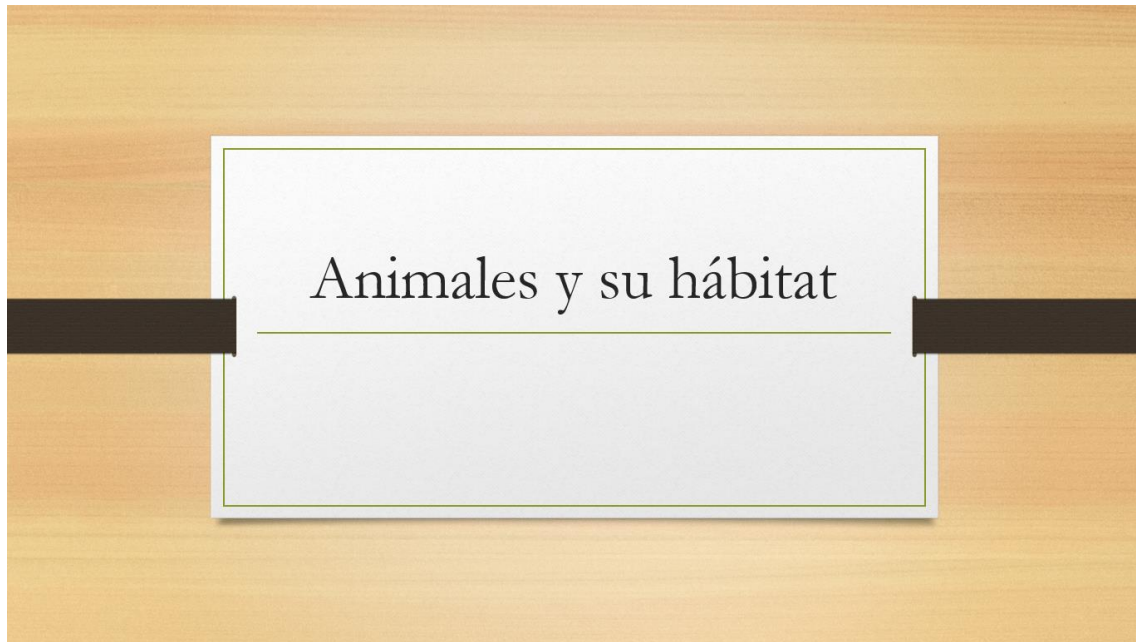
ESTEPA

CARACTERÍSTICAS:

- ESCASAS PRECIPITACIONES, CLIMA MUY SECO.
- TEMPERATURAS EXTREMAS.
- VEGETACIÓN HERBÁCEA CON POCA ALTURA (MATORRALES).

García, Iván (2021), Diapositiva 18. Fuente: Elaboración propia.

- **Anexo 4: PowerPoint de diferentes animales.**



García, Iván (2021), Diapositiva 1. Fuente: Elaboración propia.



García, Iván (2021), Diapositiva 2. Fuente: Elaboración propia.

SABANA: Mamíferos



García, Iván (2021), Diapositiva 3. Fuente: Elaboración propia.

SABANA: Mamíferos



García, Iván (2021), Diapositiva 4. Fuente: Elaboración propia.

SABANA: Mamíferos



García, Iván (2021), Diapositiva 5. Fuente: Elaboración propia.

SABANA: Reptiles



García, Iván (2021), Diapositiva 6. Fuente: Elaboración propia.

SELVA: Mamíferos



García, Iván (2021), Diapositiva 7. Fuente: Elaboración propia.

SELVA: Reptiles



García, Iván (2021), Diapositiva 8. Fuente: Elaboración propia.

PRADERAS: Mamíferos



García, Iván (2021), Diapositiva 9. Fuente: Elaboración propia.

MONTAÑA: Aves



García, Iván (2021), Diapositiva 10. Fuente: Elaboración propia.

MONTAÑA: Mamíferos



García, Iván (2021), Diapositiva 11. Fuente: Elaboración propia.

- **Anexo 5: Diferentes recortes de cómic donde aparecen distintos climas.**



CLIMA SECO



CLIMA DE TIERRAS ALTAS



CLIMA TROPICAL



CLIMA POLAR



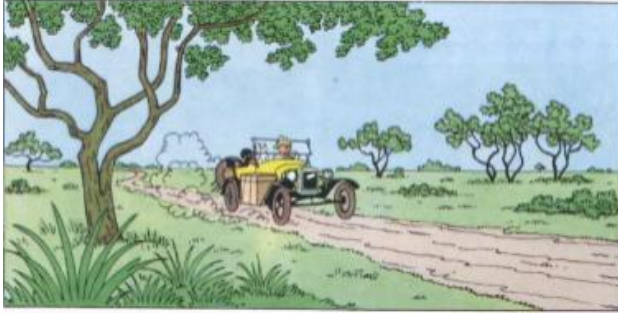
CLIMA DE TIERRAS ALTAS



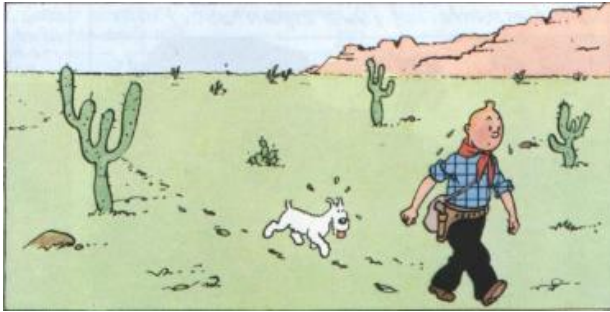
CLIMA POLAR



CLIMA DE TIERRAS MONTAÑOSAS

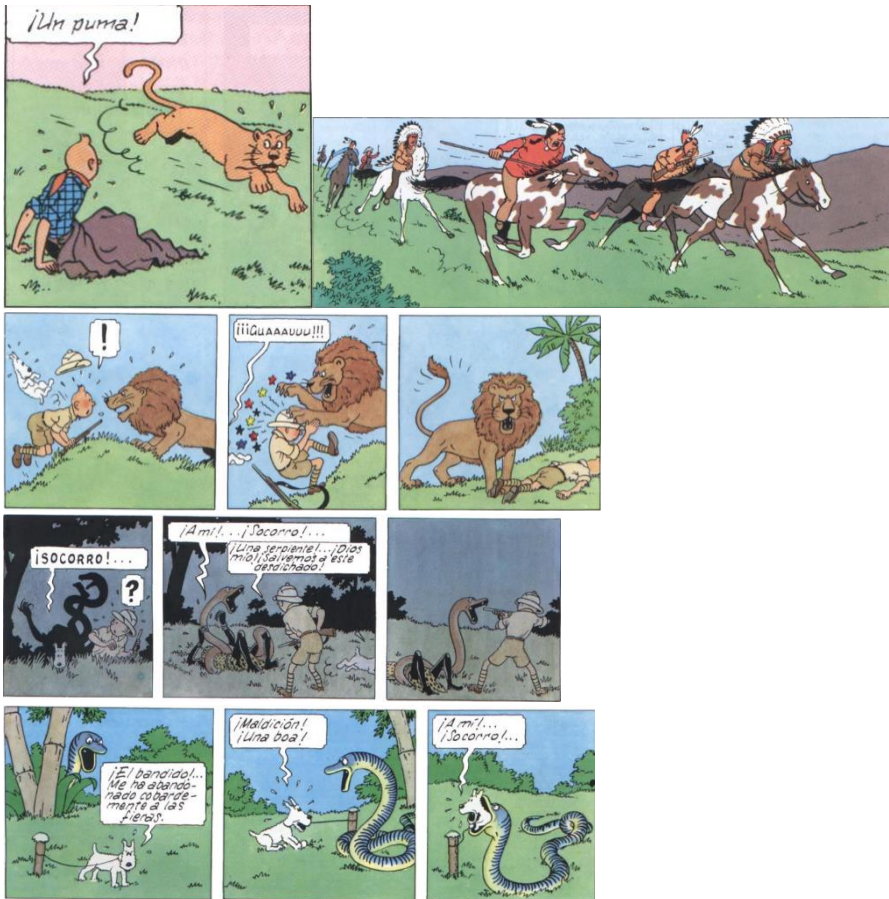


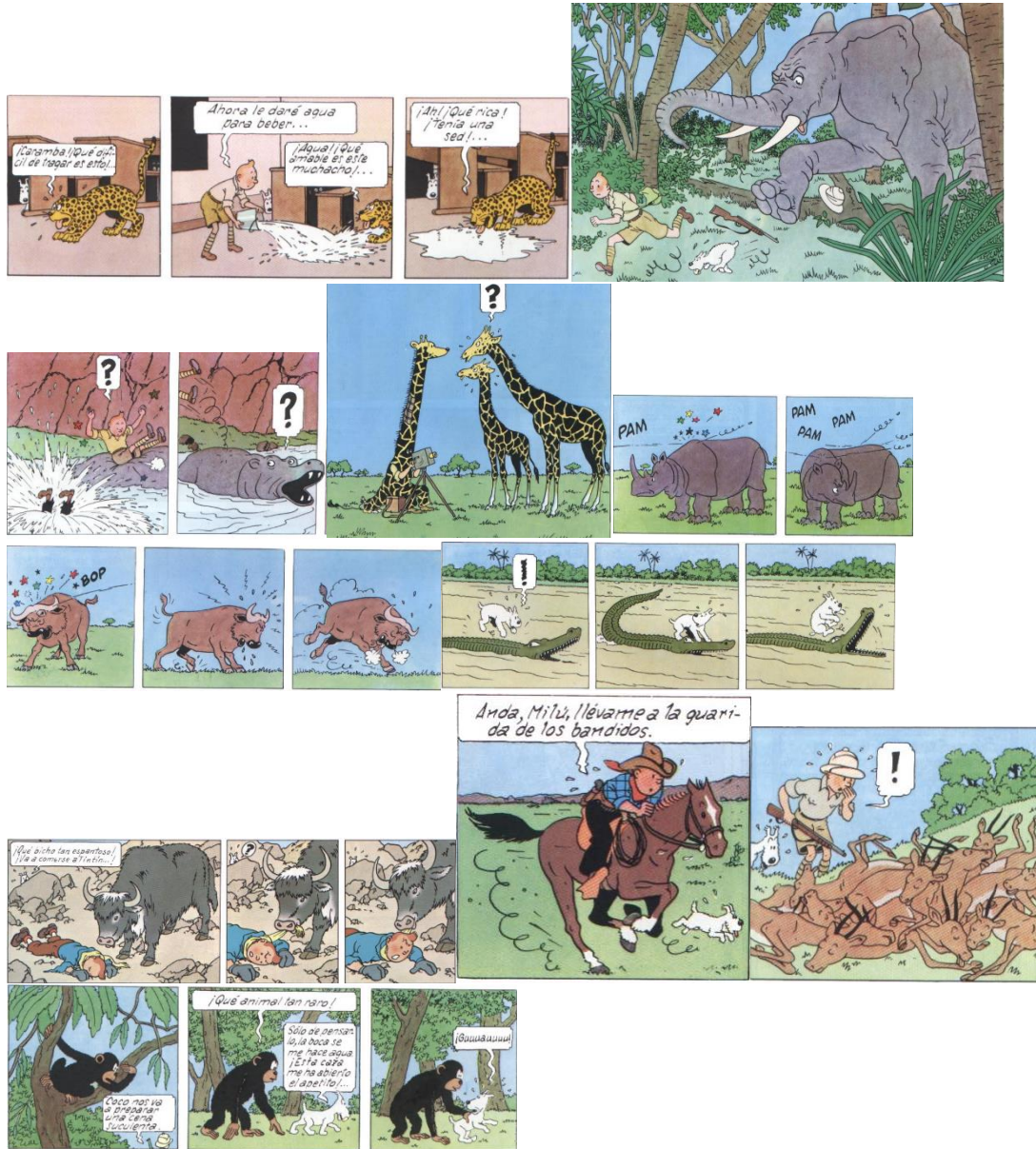
CLIMA SECO



CLIMA SECO

- Anexo 6: Diferentes recortes de cómics donde aparecen distintos animales.





- Anexo 7: Diferentes recortes de cómics para averiguar la ubicación por características.





- Anexo 8: PowerPoint de la Unidad Didáctica de Valores.



García, Iván (2021), Diapositiva 1. Fuente: Elaboración propia.

COSTUMBRES Y TRADICIONES

- ▶ ¿Qué creéis que son?
- ▶ Costumbre según la RAE: "Manera habitual de actuar o comportarse."
- ▶ Tradición según la RAE: "Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos."

García, Iván (2021), Diapositiva 2. Fuente: Elaboración propia.

COSTUMBRES Y TRADICIONES

- Ejemplos:
- ▶ Forma de vestir.
 - ▶ Danzas.
 - ▶ Días especiales.
 - ▶ Comidas típicas.

García, Iván (2021), Diapositiva 3. Fuente: Elaboración propia.

RACISMO

- ▶ ¿Qué creéis que es?
- ▶ Según la RAE: "Exacerbación del sentido racial de un grupo étnico que suele motivar la discriminación o persecución de otro u otros con los que convive."
- ▶ ¿En la actualidad existe el racismo?
- ▶ ¿Dónde lo habéis detectado?

García, Iván (2021), Diapositiva 4. Fuente: Elaboración propia.

IGUALDAD

- ▶ ¿Qué creéis que es?
- ▶ Según la RAE: "Principio que reconoce la equiparación de todos los ciudadanos en derechos y obligaciones"
- ▶ ¿Es necesaria?
- ▶ ¿Se cumple siempre?
- ▶ ¿En qué ejemplos se cumple y en cuáles no?

García, Iván (2021), Diapositiva 5. Fuente: Elaboración propia.

RESPETO

- ▶ ¿Qué creéis que es?
- ▶ Según la RAE: "Miramiento, consideración, deferencia."
- ▶ ¿Es necesario que haya respeto en el mundo?
- ▶ ¿El respeto crea un mundo mejor?
- ▶ Cuando no existe el respeto, ¿por qué es así?

García, Iván (2021), Diapositiva 6. Fuente: Elaboración propia.

TOLERANCIA

- ▶ ¿Qué creéis que es?
- ▶ Según la RAE: "Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias."
- ▶ Si todos tuviéramos tolerancia hacia los demás, ¿existiría más respeto entre todos?

García, Iván (2021), Diapositiva 7. Fuente: Elaboración propia.

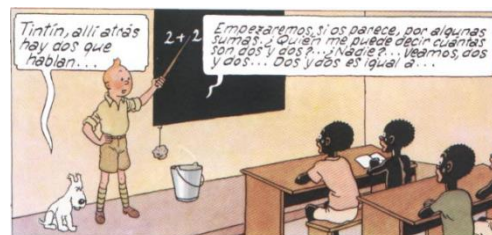
DE ESTOS VALORES QUE HEMOS TRABAJADO, ¿CUÁL TE PARECE EL MÁS IMPORTANTE?

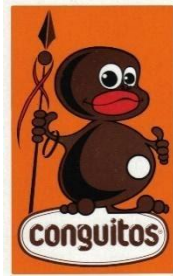
García, Iván (2021), Diapositiva 8. Fuente: Elaboración propia.

- Anexo 9: Listado de preguntas.

1. ¿Por qué pensasteis que los personajes son de África?
2. ¿Qué es lo que más os ha llamado la atención de las costumbres africanas?
3. ¿Conocéis alguna costumbre más a parte de las de los dibujos?
4. En Perú, ¿cuál es una prenda que identifica a sus habitantes?
5. ¿Conocéis alguna costumbre de Perú?
6. ¿Por qué habéis deducido que hay dibujos en América? ¿Qué costumbre destacaríais?
7. ¿Qué otra forma de vestir os ha ayudado a descubrir otro lugar? ¿Cuál es dicho lugar?
8. ¿Qué costumbre destacaríais de vuestro país? (Cada integrante del grupo debe aportar al menos una.)
9. ¿Alguna costumbre o tradición os parece inapropiada?
10. ¿Pensáis que por tener otro tipo de costumbres a nosotros debemos de tratar mal a esas personas?
11. ¿Qué creéis que es necesario para que todas las tradiciones sean igual de respetadas?

- Anexo 10: Recortes de diferentes cómics e imágenes para comparar.





Hergé (1946) Tintín en el Congo, Casterman.



Hergé (1946) Tintín en el Congo, Casterman.



Jack Kirby (1971) Soul Love, #1, Hampshire Dist. Ltd.



Orrin C. Evans (1947) *All Negro Comics*, #1, All Negro Comics Inc.



John Romita, Jr. (2003) *Pantera Negra*, Marvel Comics.



Hergé (1946) *Tintín en el Congo*,

Casterman.



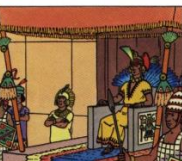
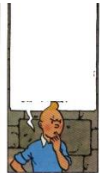
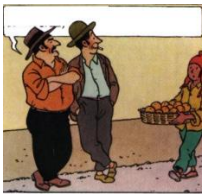
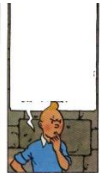
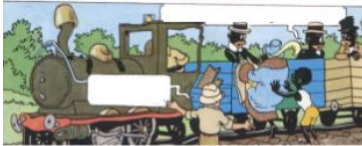
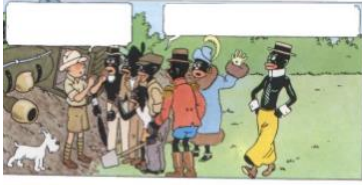


Hergé (1958) Tintín en el Tíbet, Casterman.

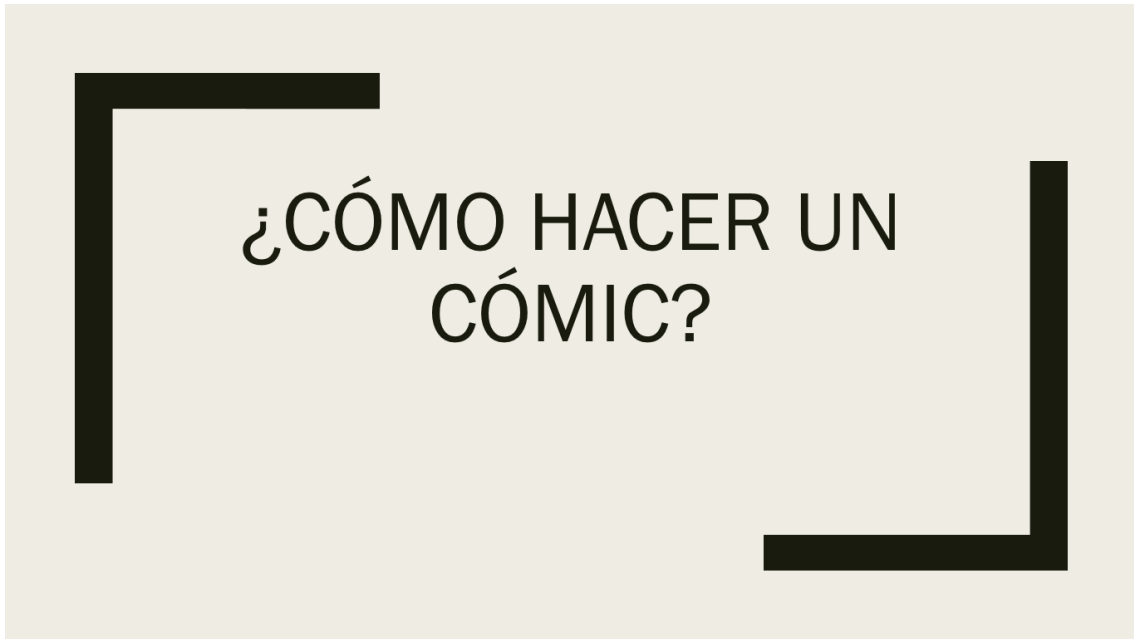
- Anexo 11: Recortes para comparar épocas.



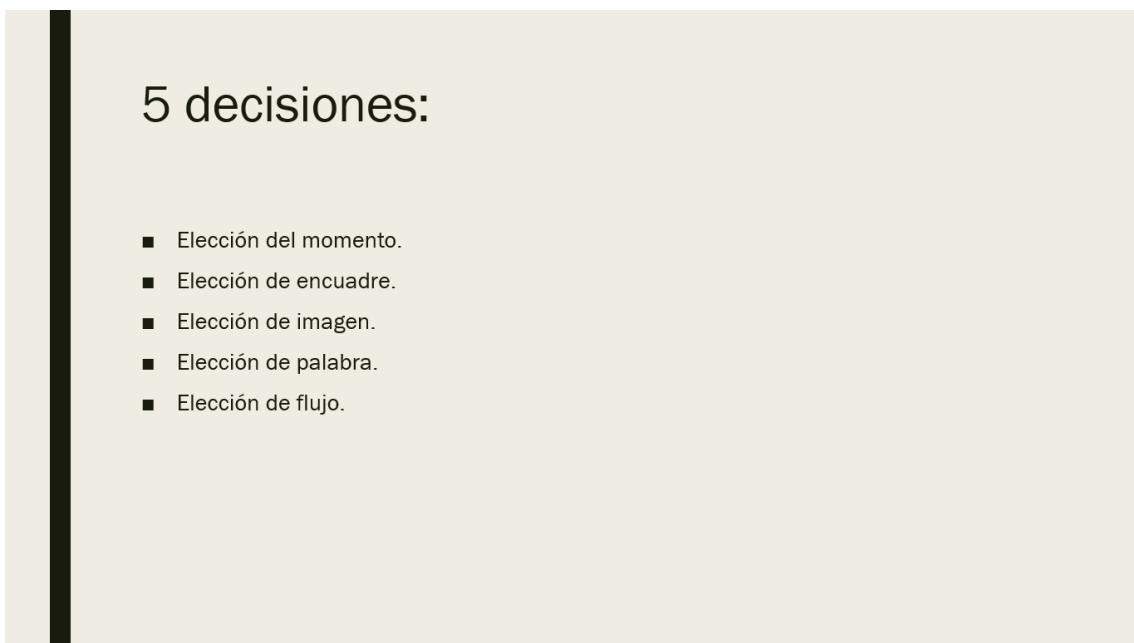
- Anexo 12: Recortes para completar.



- **Anexo 13: PowerPoint de la Unidad Didáctica de Educación Plástica.**



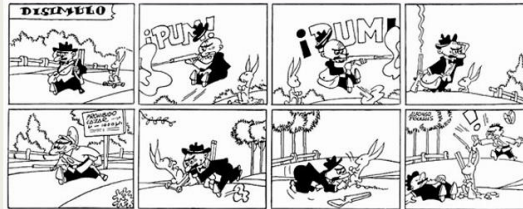
García, Iván (2021), Diapositiva 1. Fuente: Elaboración propia.



García, Iván (2021), Diapositiva 2. Fuente: Elaboración propia.

Elección de momento

- Decidir qué momentos incluir en una historia y qué momentos dejar fuera. Es el paso más difícil ya que tienes que seleccionar bien los momentos a trabajar.

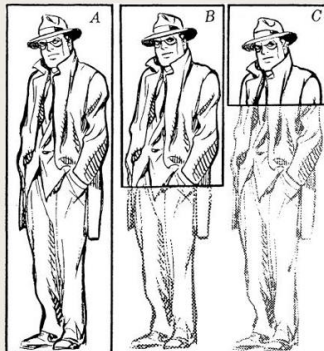


Alfons Figueras (1949) Gummo.

García, Iván (2021), Diapositiva 3. Fuente: Elaboración propia.

Elección de encuadre

- Elegir la distancia y el ángulo correctos para ver esos momentos y donde cortarlos. Es fundamental a la hora de transmitir.



Will Eisner (1995) El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial.

García, Iván (2021), Diapositiva 4. Fuente: Elaboración propia.

Elección de imagen

- Representar a los personajes, objetos y entornos en esos encuadres con claridad.



Ortega y Martínez (2012) Mocha Dick, la leyenda de la ballena blanca. Editorial Norma.

García, Iván (2021), Diapositiva 5. Fuente: Elaboración propia.

Elección de palabra

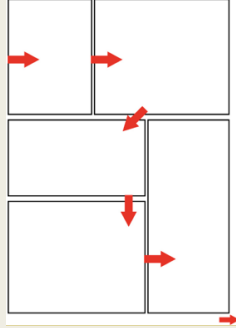
- Elegir palabras que añadan información valiosa y que funcionen bien con las imágenes que les rodean.



García, Iván (2021), Diapositiva 6. Fuente: Elaboración propia.

Elección de flujo

- Guiar a los lectores a través y entre las viñetas de una página. Es decir, el sentido que hay que seguir para entender las viñetas.



García, Iván (2021), Diapositiva 7. Fuente: Elaboración propia.