



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN (SEGOVIA)  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO: EL CÓMIC  
COMO RECURSO DIDÁCTICO EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA EN TODA SU  
EXTENSIÓN.**

JULIO 2020

**Autor:**

Daniel Bejerano Moreno

**Dirigido por:**

Roberto Bartual Moreno

## **RESUMEN**

En un aula de Educación Primaria se pueden observar infinitos tipos de recursos. Sin embargo, el cómic no está entre ellos, pues permanece como mera lectura, sin considerar que pueda aportar más. Por ello, el objetivo que fundamenta este Trabajo de Final de Grado es el análisis en profundidad de todos los aspectos del cómic para demostrar que es un recurso de gran utilidad, contando con el apoyo de diferentes estudios que han reflejado sus beneficios. Este proyecto realiza un estudio en profundidad del cómic, partiendo de un marco teórico que recorre su historia y trata los diferentes elementos que lo componen. De cara al cómic como herramienta en el aula, se establece una relación entre los tebeos y el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria, seguida tanto de los beneficios como de las desventajas que presenta.

Tras los diferentes puntos que hacen alusión a la parte teórica y didáctica del cómic, se plantean tres Unidades Didácticas para tres asignaturas diferentes, siendo dicho recurso el elemento principal. Finalmente, habiendo visto todos los puntos del trabajo, se entiende que el cómic ofrece mucho más de lo que parece, a pesar de tener ligeras desventajas, las cuales se pueden resolver de forma sencilla.

## **PALABRAS CLAVE**

Cómic, tebeo, historieta, Propuesta Didáctica, Unidad Didáctica, Educación Primaria, recurso didáctico.

## **ABSTRACT**

Primary Education is a scenario of infinite types of resources. However, the comic is not among them, as it remains a simple reading for children. It is not considered as a resource that can contribute education. Therefore, the objective that underlines this project is the in-depth comics analysis. Showing the comic as an useful resource supported by different studies and authors. This research starts with the theoretical framework covering its history and its elements. The comic as a classroom tool have a relationship with the curriculum in each educational stage, and its advantages and disadvantages.

After this first part, I present three Didactics Units, each one destined to one different subject. Finally, this paper offers different comics' aspect, and proves how it's an useful resource that should be used in Primary Education.

## **KEY WORDS**

Comic, Didactical proposal, Teaching Unit, Educational resource.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. OBJETIVOS.....	8
3. JUSTIFICACIÓN .....	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	11
4.1- ¿Qué es el cómic?.....	11
4.2- Historia del cómic .....	13
4.3- Elementos del cómic .....	14
4.3.1- La viñeta.....	14
4.3.2- Clausura.....	15
4.3.3- Encuadre.....	16
4.3.4- Los ángulos .....	20
4.3.5- Secuencias entre viñetas.....	21
4.3.6- Bocadillos.....	22
4.3.7- Signos convencionales .....	23
4.4- Relación del cómic con el currículo de Educación Primaria .....	23
4.4.1- Ciencias de la Naturaleza .....	23
4.4.2- Ciencias Sociales.....	24
4.4.3- Lengua Castellana y Literatura .....	25
4.4.4- Matemáticas .....	26
4.4.5- Primera lengua extranjera.....	26
4.4.6- Educación Artística Educación Plástica.....	27
4.4.7- Educación Artística Educación Musical .....	27
4.4.8- Segunda lengua extranjera .....	28
4.4.9- Valores sociales y cívicos .....	28
5.- EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO .....	29
6.- PROPOSICIONES DIDÁCTICAS .....	32
6.1 Unidad didáctica de Lengua y Literatura y Educación Plástica: Viajando a través del cómic .....	32
6.2 Unidad didáctica para Valores Sociales y Cívicos: Supervalores .....	36
6.3 Unidad didáctica de Ciencias Sociales: Línea temporal Volumen 1 .....	42

6.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	45
7. CONCLUSIONES .....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	48
ANEXOS .....	50

# 1.- INTRODUCCIÓN

El cómic, historieta o tebeo, desde su origen y hasta convertirse en lo que es hoy en día, ha pasado por varios procesos de evolución gracias a las invenciones con las que ha compartido época. Gracias a ello, se ha convertido en un recurso que parece ser olvidado por parte de los docentes a pesar de las numerosas cualidades que presenta. Dentro de los colegios, aunque están integrados dentro del temario de Lengua y Literatura castellana, se tratan de forma simple y rápida, desperdiciando así un potente recurso.

Por ello, la idea que fundamenta este Trabajo de Final de Grado se basa en mostrar las características que presenta el cómic a todos aquellos interesados en explotar y aprovecharse de las cualidades de dicho recurso, tras conocerlo de una forma profunda y analizada. Para lograr esto, a lo largo de este trabajo, se mostrarán los elementos internos del tebeo, su origen y evolución. Los diferentes usos que se le puede dar en el mundo de la educación son los pilares de este trabajo, apoyados por las virtudes que presenta fuera del colegio para el desarrollo personal de los niños y haciendo énfasis en la motivación a una lectura alternativa a la que no están acostumbrados, logrando encontrar placer en al leer.

Teniendo en cuenta las consignas anteriores, cabe destacar que el objetivo primero de este proyecto es examinar, comprender, aprender y trasladar a la práctica las propiedades del cómic en la etapa de Educación Primaria, pues lograr una buena comprensión de los textos y fluidez a la hora de la lectura resulta fundamental en la etapa mencionada. El cómic, gracias a sus diferentes aspectos, permite generar motivación en los más pequeños para una iniciación en la lectura, permite trabajar la creatividad y el pensamiento lógico y se muestra como un recurso novedoso con el que trabajar, saliendo de las rutinas tradicionales, logrando la atención del alumno en el aula.

Todos estos factores se podrán observar de forma clara en diferentes partes de este trabajo. En primer lugar, se observarán y analizarán las diferentes definiciones que aportan diferentes autores que han sido importantes en este campo, buscando elementos comunes en sus propias definiciones. A continuación, se narrará su historia del cómic reflejando los diversos orígenes de éste y su evolución hasta convertirse en lo que es actualmente, seguido de una explicación de todas las características que presenta el tebeo. Tras tratar estos apartados del marco teórico, se establecen relaciones con el currículo educativo y tratar las excelencias a las que se ha hecho mención previamente, poniendo

fin al proyecto con diferentes propuestas didácticas aptas para diferentes asignaturas y diferentes cursos.

Finalmente, se abordarán las conclusiones que se han obtenido tras la elaboración de este proyecto.

## **2.- OBJETIVOS**

En el presente proyecto se tratarán los siguientes objetivos:

- Analizar los cómics en todos sus aspectos y compartir la información obtenida para demostrar que puede ser de gran utilidad como recurso didáctico dentro del aula.
- Eliminar los estigmas que ha arrastrado a través de la comprensión y el trabajo con el cómic.
- Mostrar a los alumnos que existen lecturas alternativas a los libros que pueden llegar a gustarles cuando los libros tradicionales les disgustan o les parecen aburridos.
- Realizar una relación entre los cómics y el currículo de Educación Primaria.
- Proponer diversas Unidades Didácticas para diferentes asignaturas demostrando la utilidad del cómic en diferentes campos de la Educación.

### 3.- JUSTIFICACIÓN

El Decreto 26/2016 del 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, basada en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, con las modificaciones propuestas por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, las cuales determinan la existencia de seis cursos académicos durante la etapa de Primaria y el objetivo primordial de dicha etapa:

“La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria” (Ley Orgánica 2/2006, p. 23).

Este Trabajo de Final de Grado pretende demostrar que el recurso del cómic es viable en todos sus aspectos, sirviendo de apoyo a los docentes pertenecientes en esta etapa para poder alcanzar el objetivo mencionado previamente, pues se trata la historieta como una herramienta adaptable a todas las asignaturas. Debido a las diferentes formas con las que se puede llevar el cómic a un aula, lo convierte en un candidato perfecto para ayudar al profesor a abordar las asignaturas establecidas por las leyes vigentes.

El cómic aporta beneficios importantes dentro del campo educativo. Barrero (2002) considera que existen cuatro funciones pedagógicas del tebeo: fomento del aprendizaje, estimula la creatividad, ayuda en la alfabetización del lenguaje verbo-icónico y sirve como ventana al mundo real. En una misma historieta, los niños encuentran una lectura diferente a los libros que suele haber en una clase gracias al apoyo visual con el que cuentan, encuentran diversión y motivación por aprender, pueden introducirse en el mundo real viajando a otros tiempos junto a los protagonistas.

Otro factor que se debe tener en cuenta de este recurso es que dispone de numerosos personajes considerados como superhéroes. Éstos, durante la última década, han aparecido de forma continuada en el mundo cinematográfico, causando gran furor e impacto en los niños. Al haber crecido con estas películas y al aficionarse a ellas, permiten al docente usar los tebeos como herramienta motivadora e innovadora.

Los superhéroes se caracterizan por seguir y respetar unos valores positivos a la hora de hacer el bien, además de que, en la vida personal de cada uno de estos personajes, se plantean problemas comunes en la vida cotidiana, permitiendo a los alumnos identificarse con ellos.

Asimismo, además de tratar la filosofía que guía a cada uno de estos personajes, podemos introducirnos en temas que cobran gran importancia en la sociedad, como puede ser la exclusión social. A lo largo de la década de los 60, Jack Kirby y Stan Lee desarrollaban una serie de tebeos protagonizada por el grupo conocido como “Los Cuatro Fantásticos”. Es en el 1965 y 1966 cuando, en esta serie, introdujeron nuevos personajes con los que buscaban reflejar la exclusión social que existía por la diferencia de clases o de orígenes, creándose así el grupo de “Los Inhumanos” y el primer personaje negro en los cómics “Pantera Negra”. Teniendo esto en cuenta, cabe destacar que, si estos artistas pudieron introducir estos personajes para denunciar hechos de la realidad, un docente puede retomar estas intenciones para trabajar en un aula.

## **4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En este trabajo, el cómic o historieta es el pilar y el fundamento principal. Antes de utilizar un recurso dentro de un aula, o antes de proponerlo, debemos saber lo máximo posible sobre éste. Por ello, comenzaremos viendo factores claves de las novelas gráficas, su historia, su origen, su evolución y las diversas características que presentan.

### **4.1- ¿Qué es el cómic?**

Etimológicamente, la palabra cómic tiene su origen en el término griego “Κωμικός” (kōmikos), que significa “de o perteneciente a la comedia”. Este término fue utilizado por el lenguaje anglosajón para crear uno nuevo, “comic-strip”, lo que traduciremos al español como “tira cómica”. El uso de este término era recurrente pues, originalmente, todos los personajes que se creaban buscaban ser divertidos.

Actualmente podemos encontrar diversas definiciones de cómic, además de que cuenta con sinónimos como “historieta” o “tebeo” (término proveniente de la revista TBO, la cual fue muy importante en la historia del cómic en España) con las que guarda bastante relación respecto a su significado. La propia Real Academia Española (2020) define cómic de la siguiente forma: “serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia”; historieta como “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”; y tebeo como “publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos”.

Otras definiciones que podemos encontrar sobre el cómic fueron elaboradas por diferentes autores como Román Gubern (1972), Perucho Mejía García (2001), Scott McCloud (1993) o José M.<sup>a</sup> Parramón y Jesús Blasco (1966).

En primer lugar, José M.<sup>a</sup> Parramón y Jesús Blasco (1966) plantean la siguiente definen esta lectura de la siguiente forma:

“La historieta ilustrada es la narrativa gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento. Este argumento se explica mediante diálogos que son rotulados en cada cuadro, y, a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados” (1966, p. 28).

Más tarde, Román Gubern (1972, p. 35) define el cómic como “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”

Por otro lado, Scott McCloud (1993), a través de la idea que tenía Will Eisner (1985) sobre los cómic o novelas gráficas, lo define éstos de la siguiente forma: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector” (1993, p. 19). Aunque esta idea es rechazada por varios teóricos. Este hecho se debe a que las fotonovelas (narración en fotografías) se verían incluidas en la definición y se dejaría fuera de la misma el humor gráfico, que comparte una mayor relación y parecido con el cómic.

Finalmente, Mejía (2001, p.16) propone como definición “El cómic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal o fonético, a partir de sintagmas menores llamados viñetas”

Si nos enfocamos en las características que posee el cómic, se deben mencionar las definiciones presentes en el primer apartado de este marco teórico. En este punto se nombra varias veces que el cómic pertenece al género narrativo, es decir, que presenta una línea temporal, con un antes y un después marcado por los cuadros que separan las escenas, las viñetas. En lugar de ser una obra únicamente verbal, presenta una combinación con dibujos o imágenes para aportar mayor sentido y lograr una mejor comprensión de la historia que se relata.

Bartual. R (2014, p.88), en su obra, comenta lo siguiente acerca de que se ha de considerar cómic y que no:

“Parece, por tanto, que asociamos el término cómic a todas aquellas narraciones gráficas que cumplen las siguientes características:

- a) Hacer uso, total o parcialmente, de la secuencia mimética; o, dicho de otro modo, representar secuencialmente el movimiento mediante la “narración de momentos consecutivos de la acción. (García, 2010, p. 66).
- b) Que el texto esté contenido dentro de la viñeta. En un recuadro si se trata de texto narrativo, 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)”.

## **4.2- Historia del cómic**

A lo largo de la historia, la escritura y los diferentes idiomas se han ido desarrollando, y con ellos, hemos podido ver evolucionar los diseños gráficos que se han elaborado como decoración pero que siempre han significado algo.

Llegando a finales de la Edad Media, se creó lo que más tarde fue apodado como “Biblia pauperum”. La creación de esto se le atribuye a San Oscar, obispo de Bremen. No se sabe el motivo que llevó a la elaboración de tal adaptación, pero se cree que podía ser para que los pobres, quienes carecían de educación y no sabían leer, tuviesen la opción de leer la biblia combinando imágenes y texto. Estos libros contenían entre cuarenta y cincuenta páginas, las cuales se encontraban divididas en nueve partes (similar a la estructura que presenta la historieta con las viñetas). Las partes correspondientes a las esquinas mostraban breves textos explicativos de los sucesos que se podían observar en el resto de las secciones.

Sin duda, algo que debemos remarcar en la historia de los cómics es la aparición de la imprenta. Antes del gran invento de Gutenberg, a través de la técnica conocida como xilografía, existían imágenes sobre diversos materiales como la tela o el papel. Por lo general, éstas reflejaban imágenes religiosas. Con la aparición de la imprenta, se empezaron a reproducir ilustraciones que se podían insertar en los libros, adquiriendo un carácter narrativo mientras servían de apoyo en la lectura. Estos avances acabaron desarrollando algo que podríamos considerar como la fase anterior a las tiras cómicas, las tiras narrativas, que crecieron a la par que el periódico durante el siglo XVII. Estas se publicaban en los periódicos tratando temas relacionados con el crimen o las ejecuciones, pues la gente fue perdiendo el interés en otros temas como eran las catástrofes naturales o las malformaciones milagrosas. En estas tiras siempre se escondía la didáctica a través de las moralejas (Bartual, R. 2013, p. 48-58).

Es en el siglo XVIII donde presenciamos la aparición del aguafuerte, técnica de grabado que permitía remarcar líneas o surcos de un dibujo realizado en una plancha de metal, pudiendo así desarrollar un nuevo estilo para los artistas y dibujantes, la caricatura. Este paso tiene gran importancia porque, a diferencia de las tiras narrativas, en las tiras que se realizaban caricaturas se podía diferenciar las expresiones de los personajes. Y es en este momento cuando se busca incluir un tono cómico en las tiras narrativas. (Bartual, R. 2013, p. 74).

Aparte de los instrumentos que permitían un avance en los dibujos que se realizaban, el cómic presenta una importante evolución a partir del 1827, con el primer “cuento en imágenes” de Rodolphe Töpffer, publicada en 1835. Con sus obras, usando como base un libro, no tenía un límite como podían tener otros autores en los periódicos. Esto le permitió utilizar las páginas disponibles de forma libre, usando el número de hojas que él mismo considerase, realizando una única escena por página, factor que le permitió desarrollar el movimiento entre escenas.

Sin embargo, a pesar de las obras anteriores, el que es considerado como el primer cómic moderno se publicó en 1896 en el diario The World en Nueva York bajo el nombre de “The Yellow Kid”. Que a esta obra se la considere tan importante se debía a que, por primera vez, todo lo que consideramos elemento del cómic se incluía en una misma obra, incluyendo los diálogos de los personajes dentro de los globos o bocadillos.

En 1907 comenzaría a publicarse la primera tira cómica con éxito, Mutt and Jeff, a manos del americano Harry Conway Fisher, conocido como Bud Fisher. Esta obra es muy importante en la historia de las novelas gráficas y de las tiras cómicas, pues desde su comienzo en el año marcado, se publicó de forma ininterrumpida durante casi ochenta años, hasta 1982, pasando por diferentes creadores durante este tiempo.

### **4.3- Elementos del cómic**

#### **4.3.1- La viñeta**

En las viñetas se muestran escenas de la obra respetando la unidad espaciotemporal, la unidad de significación, la unidad de montaje y la unidad de percepción, es decir, las escenas que se presentan en las viñetas mantienen una secuencia temporal (de izquierda a derecha y de arriba abajo) manteniendo una lógica en el espacio que se presenta, a la

vez que presenta diferentes planos organizados acorde al discurso visual de género narrativo. Se divide en continente y contenido.

El continente se refiere a las líneas que indican el tamaño y forma de la viñeta. Por lo general, suelen ser rectangulares, aunque se pueden encontrar viñetas de forma ovalada o cuadrada, al igual que se pueden encontrar viñetas de diferentes tamaños. En ocasiones, podemos apreciar que, aunque mantengan su esencia rectangular o cuadrada, las líneas no terminan de delimitar el espacio o se superponen unas sobre otras. Por otro lado, el contenido es todo aquello que se percibe dentro de una viñeta.

#### **4.3.2- Clausura**

En nuestro día a día, realizamos la clausura completando mentalmente lo que está incompleto, basándonos en la experiencia. Este elemento llamado clausura designa el fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo (McCloud, 1993, p. 63). Refiriéndonos a los cómics, la clausura representa la acción que transcurre entre dos viñetas, donde el lector percibe el movimiento que no se refleja en ningún lado.

Como vemos en la figura 1, tenemos 5 viñetas diferentes. Al ver la primera, sabemos que el portero ha parado el balón, pero que sigue en el aire. Entre las viñetas 2 y 3 se aprecia al jugador preparándose para golpear el balón y realizando dicha acción. El lector no ve como el pie toca la bola, pero ha visto el momento preparatorio y el movimiento final. Esto permite al lector imaginar cómo, entre las viñetas 2 y 3, el jugador realiza el golpe del balón mientras que, entre las viñetas 3 y 4, se puede imaginar el recorrido del balón desde el golpeo hasta que llega al fondo de la red.

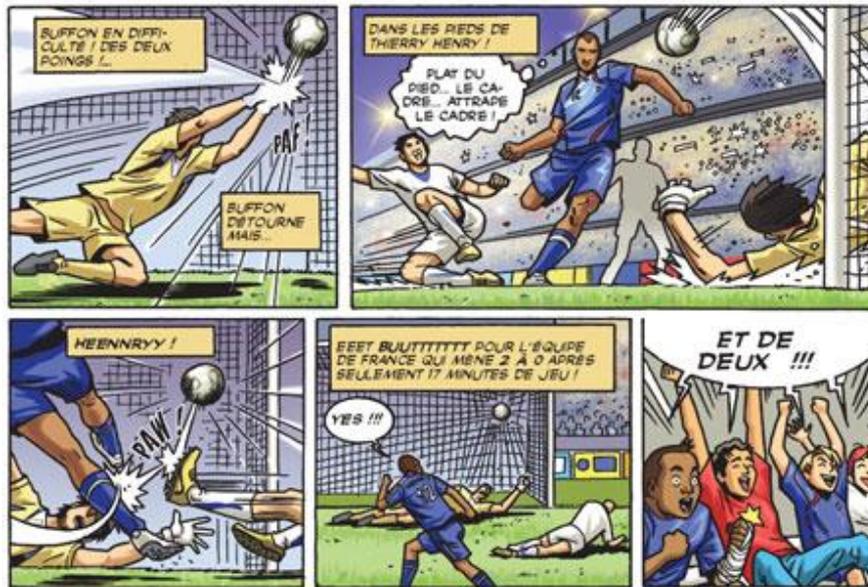


Fig. 1 – SALMON, Jean-Philippe (2008). *Au coeur des Bleus #1: Engage ! Jungle!*

#### 4.3.3- Encuadre

Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990) comentan diversos componentes del cómic, como los numerosos tipos de planos que existen. No obstante, este término es utilizado en el mundo cinematográfico, por tanto, al hablar del tebeo, se utilizará el término “encuadre”.

- *Gran encuadre general* (GEG): busca el enfoque de un paisaje en general, sin darle importancia a los personajes (pues no hay o no se aprecian bien). Sirve para presentar el contexto en el que nos encontramos.

Como podemos ver en la figura 2, la viñeta ocupa dos páginas buscando mostrar el entorno en el que se encuentran las protagonistas sin darles importancia, por eso se muestran como figuras negras. Lo importante es el espacio en el que se encuentran.



Fig. 2 – PAK, Greg & KIRKHAM, Tyler (2006). *X-Men: Phoenix Warsong #3*, Marvel Universe

- *Encuadre general (EG)*: el tamaño de la viñeta es similar al del personaje, pues con este plano se busca darle protagonismo e importancia. El personaje se ve de la cabeza a los pies, por lo que el ambiente reduce su importancia (a diferencia del plano anterior). Ofrece información sobre el contexto en el que se encuentra el personaje o los personajes.

La figura 3 muestra como el plano general adapta el tamaño de la viñeta al tamaño del personaje, no obstante, aquí podemos ver por completo no a uno, sino a dos personajes.



Fig. 3 – JENKINS, Paul & LEE, Jae (1999). *Inhumans* (1998) #8. Marvel Universe

- *Encuadre americano* (EA): se muestra a los personajes desde las rodillas. Este plano no presenta un uso específico.

En la figura 4 se muestra al personaje de rodillas a cabeza, y no se destaca nada en concreto. Se muestra reflexivo porque es su forma de ser. No se puede identificar nada sobre el contexto ni destaca el ambiente, pues es una parte de una habitación cualquiera.



Fig. 4 – JENKINS, Paul & LEE, Jae (1998). *Inhumans* (1998) #1. Marvel Universe

- *Encuadre detalle (ED)*: se aprecia una parte del protagonista, ya sea manos, piernas, ojos... Puede ocupar toda la viñeta.

En la figura 5 que se ve abajo se puede apreciar un claro plano detalle de los ojos del personaje. A través de los sombreados y el color de sus ojos, junto al diálogo que le acompaña, nos transmite determinación y empeño por lograr su cometido.



Fig. 5 – JENKINS, Paul & LEE, Jae (1999). *Inhumans* (1998) #10. Marvel Universe

- *Encuadre medio (EM)*: muestra a los personajes desde la cintura buscando destacar la acción que se realiza sobre el contexto, destacando las expresiones de estos.

La figura 6 presenta un personaje que está corriendo para salvar su vida de una explosión. Mostrando solo el tronco superior, observamos los rasgos faciales que posee. La acción que se realiza se comprende perfectamente.



Fig. 6 – JENKINS, Paul & LEE, Jae (1999). *Inhumans* (1998) #10. Marvel Universe

- *Primer plano (PP)*: se muestra, exclusivamente, la cabeza de los personajes hasta los hombros. Se utiliza para que los estados emocionales, psicológicos y expresiones destaquen sobre la acción.

La figura 7 muestra una viñeta en la que aparece la cabeza del protagonista de la historia, sin mostrarnos nada más.



Fig. 7 – JENKINS, Paul & LEE, Jae (1998). *Inhumans* (1998) #1. Marvel Universe

#### 4.3.4- Los ángulos

Igual que comentaron los diferentes tipos de encuadres, Fernández y Díaz (1990) explican los diferentes tipos de ángulos que presenta el cómic. Este elemento proporciona sensación de profundidad y volumen en las viñetas. Los tipos que podemos encontrar son los siguientes:

- Ángulo normal o medio: la acción tiene lugar a la altura de los ojos. Busca dar naturalidad a las acciones.
- Ángulo picado: la acción se visualiza por encima de los personajes o de los objetos. Se suele utilizar para transmitir sensaciones de soledad o inferioridad.
- Ángulo contrapicado: la acción se capta desde abajo. Se utiliza para causar sensación de superioridad, soberbia o poder.

#### 4.3.5- Secuencias entre viñetas

En “Entender el cómic”, Scott McCloud (1993, p. 66-72) plasma con claridad las diferentes secuencias que se pueden encontrar entre dos o más viñetas. La clasificación que explica es la siguiente:

- Momento a momento: son aquellas transiciones que requieren de una clausura muy pequeña, es decir, que las acciones que toman lugar son detalladas, sin saltos bruscos.
- Acción a acción: son las transiciones que representan un solo elemento que progresa. A diferencia del primer tipo, la secuencia es más brusca. Este tipo de secuencia es el más utilizado en los cómics europeos y americanos.
- Tema a tema: la participación del lector es importante en este tipo de transiciones. La clausura que éstos imaginan es diferente, aunque presentan una idea base aportada por la historia y la acción entre las dos viñetas.
- Escena a escena: estas transiciones se usan para transportar la historia a otro espacio y tiempo diferente.
- Aspecto a aspecto: estas transiciones se ubican en un mismo tiempo plasmando diferentes aspectos que informan sobre el entorno en el que sucede la acción.
- Non séquitur: esta transición no ofrece relaciones lógicas entre las viñetas, lo que puede llegar a confundir al lector.

No obstante, McCloud (1993, p.73) dice lo siguiente respecto a este tipo de secuencia: “Por muy dispar que sea una imagen de otra, siempre hay una suerte de alquimia obrando en el espacio entre viñetas, que puede ayudarnos a encontrar un significado o una resonancia incluso en la combinación más discordante que pueda darse”.

#### 4.3.6- Bocadillos

Los globos o bocadillos dentro del cómic son pequeños espacios donde se reflejan los diálogos de los personajes o del propio narrador. Pueden presentar diferentes formas o rasgos que permiten identificar el tono de las conversaciones o los pensamientos de los personajes.

Según la Real Academia de la Lengua, el globo presenta la siguiente definición: “En grabados, dibujos, caricaturas, chistes gráficos, tebeos... espacio circundado por una línea en el que se contienen las palabras o pensamientos de un personaje”

Quienes realizan una buena explicación de estos elementos son Curraño y Finol (2013, p. 271), que en su obra comentan y explican qué son los bocadillos o globos aportando la siguiente acepción: “Se trata de un indicador fonético con múltiples formas posibles, aunque predomina la de óvalo, y apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido fonético”.

En la figura 8 se pueden visualizar los principales bocadillos que se utilizan mientras se aprecia las diferentes formas que presentan según sus usos. Los diálogos que pertenecen al narrador se encuentran en un globo de forma cuadrículada, sin delta que indique personaje, lo que se considera como cartucho. Estas viñetas son independientes, pues no señalan a ningún personaje, a diferencia de los que vemos en el ejemplo.



Figura 8. Tipos de bocadillo. Recuperado de:  
<http://herramientascomunicaciones.blogspot.com/2018/11/la-historieta.html>

Los bocadillos, al igual que las viñetas, siguen un orden en la lectura. Cuando un personaje está hablando y hay varios seguidos, éstos se encadenan yendo de arriba abajo, acabándose esta cadena cuando otro personaje interviene.

### 4.3.7- Signos convencionales

Como se ha recalcado anteriormente, el dibujo es muy importante, por eso debemos considerar algunos de los recursos que se emplean a la hora de elaborar las acciones y los lugares donde se desarrollan las historias.

- Metáfora visual: símbolos que, previamente, han obtenido un significado a través del uso reiterado del mismo. Como dicen Cuñaro & Finol (2013, p.274): “instaurar una metáfora es un proceso de simbolización, una asignación de significación que utiliza todos los sentidos”.
- Figuras o líneas cinéticas: a través de este elemento, los dibujantes buscan producir una sensación de movimiento.

## **4.4- Relación del cómic con el currículo de Educación Primaria**

### 4.4.1- Ciencias de la Naturaleza

Tabla 1. Contenidos de Ciencias de la Naturaleza desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 2. El ser humano y la salud	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Conocimiento de sí mismo y de los demás.</li></ul>
Bloque 3. Los seres vivos	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Los reinos de los seres vivos</li><li>○ Las relaciones entre los seres vivos. Cadenas alimentarias</li></ul>
Bloque 4. Materia y energía	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Reducción, reciclaje y reutilización de materiales.</li><li>○ Uso responsable de las fuentes de energía en el planeta.</li><li>○ La materia: propiedades. Estudio y clasificación de algunos materiales por sus propiedades elementales</li><li>○ Planificación y realización de experiencias asociadas a la mezcla de materiales de uso común.</li><li>○ Cambios físicos: los cambios de estado.</li><li>○ Reacciones químicas: la combustión.</li></ul>

Bloque 5. La tecnología, objetos y máquinas	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Construcción de estructuras sencillas. Montaje y desmontaje.</li> <li>○ Identificación y descripción de profesiones en función de los materiales, herramientas y máquinas que utilizan</li> <li>○ Importantes descubrimientos e inventos</li> </ul>
---	--

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.2- Ciencias Sociales

Tabla 2. Contenidos de Ciencias Sociales desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Contenidos comunes	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas) para elaborar síntesis, comentarios, informes y otros trabajos de contenido social.</li> <li>○ Técnicas de trabajo intelectual. Elaboración de esquemas, resúmenes, memorización y estructuración de la información recibida.</li> <li>○ Fomento de técnicas de animación a la lectura de textos de divulgación de las Ciencias Sociales, de carácter social, geográfico e histórico.</li> </ul>
Bloque 3. Vivir en sociedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Las normas de convivencia y su cumplimiento.</li> <li>○ Educación Vial: conductas y hábitos viales correctos de peatones y usuarios del transporte público o privado.</li> </ul>
Bloque 4. Las huellas del tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Localización de acontecimientos en el calendario</li> <li>○ Nociones y categorías temporales básicas: antes, después, pasado, presente y futuro.</li> <li>○ Acontecimientos del pasado y del presente.</li> <li>○ Medios para reconstruir el pasado.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.3- Lengua Castellana y Literatura

Tabla 3. Contenidos de Lengua Castellana y Literatura desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales</li><li>○ Dramatizaciones de textos literarios adaptados a la edad.</li></ul>
Bloque 2. Comunicación escrita: leer	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Gusto por la lectura. Hábito lector. Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión.</li><li>○ Uso de la biblioteca como fuente de aprendizaje.</li><li>○ Selección de libros según el gusto personal</li><li>○ Plan Lector.</li><li>○ Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras en negrita. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Estructura del texto. Tipos de texto. Contexto.</li><li>○ Gusto por la lectura. Hábito lector. Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión.</li></ul>
Bloque 3. Comunicación escrita: escribir	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios. Anuncios. Tebeos.</li><li>○ Caligrafía. Orden y presentación.</li><li>○ Plan de escritura.</li></ul>
Bloque 4. Conocimiento de la lengua	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Vocabulario: Comparaciones. Sinónimos. Antónimos. Diminutivos. Aumentativos. Palabras derivadas.</li></ul>
Bloque 5. Educación Literaria	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Conocimiento de los diferentes tipos de libros.</li><li>○ Creación de cuentos, adivinanzas, canciones.</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.4- Matemáticas

Tabla 4. Contenidos de Matemáticas desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 4. Geometría	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Formas planas y espaciales: Figuras planas poligonales: elementos, relaciones y clasificación.</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.5- Primera lengua extranjera

Tabla 5. Contenidos de Primera lengua extranjera desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 3. Comprensión de textos escritos	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Lectura para la comprensión de textos narrativos o informativos, en diferentes soportes, adaptados a la competencia lingüística del alumnado.</li><li>○ Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.</li><li>○ Asociación de grafía, pronunciación y significado a partir de modelos escritos, expresiones orales conocidas y establecimiento de relaciones analíticas grafía-sonido.</li></ul>
Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Movilización y coordinación de las propias competencias generales y comunicativas con el fin de realizar eficazmente la tarea (repasar qué se sabe sobre el tema, qué se puede o se quiere decir, etcétera).</li><li>○ Localización y uso adecuado de recursos lingüísticos o temáticos (uso de un diccionario o gramática, obtención de ayuda, etcétera).</li><li>○ Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.6- Educación Artística: Educación Plástica

Tabla 6. Contenidos de Educación Artística: Educación Plástica desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Educación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Las imágenes en el contexto social y cultural. Interpretación, valoración y comentarios de la información que proporcionan. Diferenciación y clasificación de imágenes fijas y en movimiento</li><li>○ La figura humana y los animales. Posiciones estáticas y en movimiento</li><li>○ La secuenciación de imágenes fijas y en movimiento. El cómic y la animación. La fotografía y el cine.</li><li>○ La composición plástica utilizando imágenes en movimiento</li></ul>
Bloque 2. Educación artística	<ul style="list-style-type: none"><li>○ La percepción. Descripción oral y escrita de sensaciones y observaciones. Características del entorno próximo y del imaginario. Códigos artísticos. Asimilación de claves como medio de expresión de sentimientos e ideas. Criterios para el desarrollo de un pensamiento estético en la comunicación oral y escrita.</li><li>○ El dibujo de representación: elaboración de dibujos, pinturas y collages representando el entorno próximo y el imaginario; composición de piezas recreando aspectos de obras artísticas analizadas. Iniciación a la pintura abstracta.</li><li>○ La creación de una obra plástica o visual: desarrollo a partir de una idea que integre la imaginación, la fantasía, la percepción sensorial y la realidad, previendo los recursos necesarios para su elaboración.</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.7- Educación Artística: Educación Musical

Tabla 7. Contenidos de Educación Artística: Educación Musical desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Escucha	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Aproximación a la Historia de la música</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.8- Segunda lengua extranjera

Tabla 8. Contenidos de Segunda lengua extranjera desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 3. Comprensión de textos escritos	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Lectura como apoyo a la comprensión de textos narrativos e informativos, en diferentes soportes y adaptados al nivel.</li><li>○ Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.</li><li>○ Inferencia y formulación de hipótesis sobre significados a partir de la comprensión de elementos significativos, lingüísticos y paralingüísticos.</li></ul>
Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Localización y uso adecuado de recursos lingüísticos o temáticos (diccionario o gramática, obtención de ayuda, etcétera).</li><li>○ Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

#### 4.4.9- Valores sociales y cívicos

Tabla 9. Contenidos de Valores sociales y cívicos desarrollables con cómics

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. La identidad y dignidad de la persona	<ul style="list-style-type: none"><li>○ El trabajo en equipo. La responsabilidad propia y del grupo. La cooperación.</li><li>○ La motivación y la superación personal.</li><li>○ El concepto de responsabilidad. La toma de decisiones.</li><li>○ La motivación y la superación personal.</li></ul>
Bloque 2. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Los grupos sociales. El grupo clase. La familia. El grupo amigos.</li><li>○ El valor del intercambio cultural. La tolerancia, el respeto y el aprecio de otras culturas.</li><li>○ La no discriminación. Consecuencias negativas de las discriminaciones y de los prejuicios sociales.</li><li>○ El debate. La defensa de las ideas propias. Los argumentos. Respeto a las opiniones de los demás.</li><li>○ La empatía. El respeto hacia la persona que habla.</li><li>○ La escucha activa y crítica.</li></ul>

<p>Bloque 3. La convivencia y los valores sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Las relaciones sociales. La resolución de problemas en grupo.</li> <li>○ El trabajo colaborativo. Reglas y estrategias.</li> <li>○ El sentido de la responsabilidad y la justicia social.</li> <li>○ El dilema moral. Análisis y resolución de dilemas morales supuestos y reales.</li> <li>○ Los derechos humanos. Figuras destacadas.</li> <li>○ Principios de igualdad. La no discriminación y los prejuicios.</li> <li>○ Libertad de pensamiento. Libertad de expresión. Otras religiones, otras culturas. La libertad de conciencia.</li> <li>○ La igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.</li> <li>○ La democracia. Otros sistemas de gobierno. Derechos y deberes en la Constitución española. Las instituciones, organizaciones y los servicios públicos.</li> <li>○ Educación vial.</li> </ul>
--	---

Fuente: Elaboración propia a partir del Boletín Oficial de Castilla y León (2016)

## 5.- EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO

Los centros escolares cuentan con numerosos recursos tanto físicos como digitales que utilizar en la enseñanza por las ventajas que aportan. Tradicionalmente, toda clase impartida en el aula estaba basada en libros de texto, de una o de otra editorial, pero con unos contenidos y un índice similar. Con el tiempo, estos recursos adquirieron una presencia leve en el mundo digital a través de las pizarras digitales, los ordenadores y los proyectos con las tabletas. Recursos presentes en un aula también podrían ser puzles, el tangram, las figuras geométricas, etc. Se ha visto que, como recurso, cualquier cosa a disposición del profesor, puede servir para este rol, incluyendo, entre múltiples opciones, el cómic.

Dado que en la etapa de Educación Primaria trabajar la lectura es muy importante, hay que destacar algunos aspectos didácticos presentes en el cómic que pueden ayudar bastante en estas labores:

- En cada una de las lecturas que realizan los niños, tanto en voz alta como de forma interna, es esencial que comprendan aquello que leen. Por eso, los diálogos breves que aparecen en las historietas, acompañadas de imágenes, ayudan de gran manera a éstos a lograr una mayor comprensión de los textos.
- En las lecturas que se realizan en alto, es importante vocalizar bien y enfatizar el tono correcto para cada frase u oración. Por lo general, al leer un libro o texto que no contenga dibujos ni imágenes, los alumnos pueden llegar a tener problemas para realizar esta acción, no obstante, las viñetas contienen recursos que nos permiten identificar claramente el tono en el que habla un personaje. Si se aprecia una letra de pequeño tamaño en los bocadillos comprendemos que es un susurro; si observamos a los personajes, según sus expresiones, podemos identificar si están tristes o contentos, reflejando el estado correcto en la entonación.
- Los cómics, gracias al apoyo visual que presentan, pueden motivar a los alumnos a introducirse en el mundo de la lectura. Algunos niños dicen que no les gusta leer porque hay mucho texto y se aburren. Sin embargo, la historieta ofrece textos breves acompañados de imágenes y dibujos que llaman la atención de éstos.
- Teniendo en cuenta el anterior aspecto, hay que considerar que los cómics tienen una gran variedad de temas para tratar, y muchos de ellos están relacionados con películas y videojuegos que han tenido mucho impacto actualmente, como podrían ser los superhéroes de las editoriales Marvel y DC.
- Presentan diversos formatos que varían tanto en extensión como en precio. Por lo general, el valor de las historietas es bastante asequible. A pesar de esto, hay que considerar que no todas las familias se pueden permitir gastos que no sean para algo esencial, por lo que cabe destacar que existen aplicaciones, tanto para ordenador como para smartphones o tabletas, que permiten leer cómics que se pueden encontrar en páginas de internet.

- Permite el desarrollo de diferentes capacidades de los niños como pueden ser la creatividad y el pensamiento lógico.

Como consideran Rollán y Sastre (1986, p.11): “El cómic es un vehículo didáctico que se sitúa con ventaja entre la enseñanza puramente verbalista, afortunadamente superada, y la exclusivamente icónica, con carencias difíciles de superar, tomando ambas sus virtudes expresivas para obtener una equilibrada síntesis”

Cierto es que el cómic presenta, además de las anteriores posibilidades didácticas, factores que podrían llegar a considerarse desventajas. Sin embargo, considero que la solución a los mismos es sencilla. Estas desventajas son las siguientes:

- Dentro de muchos cómics, la violencia puede ser recurrente por diferentes razones. A diferencia de los libros, al presentar apoyo gráfico, la violencia es demasiado explícita. No obstante, es un problema que tiene fácil solución, ya que los profesores que utilizarían el tebeo como recurso deben escoger previamente los que quiere utilizar, por lo que quedarían excluidos aquellos que cuentan con temáticas o con presencia de elementos no aptos para niños pequeños.
- Se puede llegar a la idea de que el uso del cómic en el aula puede ser un mero entretenimiento para los alumnos, alejándolos de verlo como un recurso. No obstante, si los niños encuentran la diversión en el cómic, no habría que verlo como algo negativo, pues el niño se entretiene con lectura, y lograr esto es uno de los objetivos que se busca al emplear el cómic como recurso.

## **6.- PROPOSICIONES DIDÁCTICAS**

### **6.1 Unidad didáctica de Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica: Viajando a través del cómic**

#### **CONTEXTO**

Tras investigar en profundidad el cómic se pudo descubrir las diferentes ventajas que muestra si hablamos de didáctica en el mundo de la educación. Por ello, la unidad que se propone a continuación surge del deseo de transmitir estos conocimientos a nuevas generaciones. Tanto en el desarrollo personal como dentro del colegio, se ha demostrado que las características del cómic son realmente interesantes y dignas de tener en cuenta, por ello, esta unidad busca introducir a los alumnos en este mundo de literatura marginado y olvidado, proporcionando nuevas formas de lectura. Esta unidad didáctica inspirada en “Entender el cómic” de McCloud, buscando alcanzar una interdisciplinariedad entre las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica.

#### **OBJETIVOS**

Los objetivos que se buscan alcanzar en con esta Unidad Didáctica son los siguientes:

- Mostrar a los alumnos nuevas formas de lectura más allá de los libros.
- Conocer los elementos y las características del cómic para lograr una buena comprensión de éstos y conseguir un buen uso de este recurso.
- Trabajar competencias clave tales como aprender a aprender, comunicación lingüística, el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencias sociales y cívicas.

#### **METODOLOGÍA**

Durante las diversas sesiones que forman esta unidad, se incluyen contenidos que no son recurrentes en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, por tanto, el docente

debe avanzar con calma, aclarando todas las posibles dudas que se le planteen a los alumnos, adaptándose a los diferentes ritmos de aprendizaje. En las sesiones teóricas, los niños tomarán apuntes de aquello que consideran óptimo y necesario, siendo libres de elegir que escribir y que no, pues la teoría se imparte a través de una presentación en Power Point. (Véase **ANEXO I**)

En la elaboración de algunas actividades, se trabajará a través de una metodología cooperativa donde, los grupos que se forman deberán comunicarse y colaborar para realizar las tareas encomendadas por el profesor.

## **TEMPORALIZACIÓN**

Esta propuesta se divide en ocho sesiones que presentan la misma duración, 45 minutos. El tiempo de las actividades y de las clases serán de 40 minutos, pues los primeros 5 se utilizarán para la preparación de la sesión. Se aprovechará cada sesión de ambas asignaturas para su puesta en práctica. La realización de esta Unidad Didáctica es recomendada para finales del 2º trimestre o durante el tercero.

## **SESIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

### *Sesión 1*

Recursos necesarios: Pizarra digital para exponer la presentación. Cuadernos y material de escritura para los niños.

Para comenzar la sesión, se preguntará a los alumnos ¿qué es el cómic? Después de un breve tiempo de debate, se acudirá a la presentación previamente preparada. Entonces, a través de sus definiciones, junto a otras dichas por autores especializados en el mundo de la historieta, formar una definición entre todos que permita crear una base de conocimiento y de ideas que se irán ampliando.

Dado que los cómics se tratan antes de sexto en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, los elementos básicos del cómic se repasarán brevemente, pudiendo así entrar en detalle con características más profundas de estos elementos.

Se repasarán los elementos principales como la viñeta, los globos o bocadillos (con sus tipos, las interjecciones, las que pertenecen al narrador...) y la presencia de la secuencia narrativa (pues toda obra narrativa contiene una introducción, un nudo y un desenlace en su historia).

Una vez se ha realizado la explicación de los contenidos previos, introducimos en el aula el concepto de tira cómica, seguido de varios ejemplos.

### *Sesión 2*

Recursos necesarios: pizarra con tiza/rotuladores. Folios A4, reglas, lapicero y lápices de colores. Pizarra digital como apoyo.

Al comienzo de esta sesión, el profesor plasmará en la pizarra la presentación sobre cómics, mostrando la diapositiva que trate las tiras cómicas. Con ese apoyo visual, el profesor realiza en la pizarra una tira cómica que sirva de ejemplo a los niños para la actividad que realizarán. Mientras el profesor lleva a cabo la tira, va explicando los pasos que deben seguir los niños para lograr un resultado claro y ordenado. Se recordará que, antes de dibujar directamente, deben pensar sobre que tratará la historia y cuáles serán los diálogos.

Una vez el ejemplo ha acabado, se reparte dos folios a cada uno de los alumnos. La actividad que se quiere realizar consiste en que cada uno de ellos cree su propia tira cómica. En uno de los folios plasmarán sus ideas a sucio, pensarán en los diálogos y en los dibujos que pueden hacer. Una vez hayan hecho los pasos previos, el profesor debe supervisar que las ideas son correctas, dándoles autorización para realizar la tira cómica en el otro folio. Al final de la sesión, el profesor debe recoger todas las tiras de los alumnos.

### *Sesión 3*

Recursos necesarios: Pizarra digital para exponer la presentación. Cuadernos y material de escritura para los niños.

Durante esta sesión, el profesor se enfocará de nuevo en la parte teórica que implican los cómics. En esta ocasión, a través de la presentación en la pizarra digital, se explicarán de forma breve y concisa los diferentes enfoques y ángulos que se pueden encontrar en el interior de las viñetas. Tras esto, los alumnos harán un esquema que sirva de resumen y de apoyo teórico. Esta actividad será guiada por el profesor.

Seguidamente, se procedería a explicar de forma breve el concepto de la clausura, pues así se pueden introducir los seis tipos de secuencias de viñeta a viñeta. Las explicaciones de estas secuencias irían acompañadas de las diapositivas preparadas del profesor.

#### *Sesión 4*

Recursos necesarios: cartulinas A3, lapicero, bolígrafos, reglas, rotuladores, pizarra digital como apoyo visual.

En esta sesión, el profesor debe agrupar a los alumnos en seis grupos y se explica la actividad, asignando a cada grupo un tipo de secuencia visto anteriormente. Cada uno de los grupos, en folios/cartulinas A3, realizará una secuencia de viñetas donde tendrán que reflejar el tipo que se les haya adjudicado previamente. También deberán poner qué tipo de secuencia es y sus características, las cuales pueden copiar de las diapositivas.

El profesor realizará un ejemplo en la pizarra para mostrar diferentes formatos que pueden seguir en la elaboración del ejercicio que se les ha planteado.

Una vez hayan acabado esta actividad, el maestro podrá colgar en la clase los resultados de cada grupo, ya que más adelante servirán como apoyo para otras actividades.

#### *Sesión 5*

Recursos necesarios: pizarra digital, folios, material para escribir y reglas.

A través de la presentación, el docente mostrará a los alumnos diferentes páginas extraídas de cómics. El objetivo de esto es explicar que el número de viñetas y la forma de éstas no tienen por qué ser iguales en todas las páginas. Se preguntará a varios alumnos si sabrían decir el orden de las viñetas, el número y las formas que presentan. Cuando el docente se ha asegurado de que la clase ha comprendido el funcionamiento del orden de las viñetas, se planteará la siguiente actividad.

El profesor reparte un folio a cada niño un folio en blanco. En él, deberán elaborar individualmente una breve tira cómica semejante a las tiras semanales tratadas en clase. Para facilitar el trabajo se les dará un tema, por ejemplo: perro que ha perdido su pelota. Será necesario que los alumnos enumeren sus viñetas por orden, pues detrás de dicho folio, deberán escribir que ángulos, encuadres y secuencias han utilizado en cada una de ellas. Podrán ayudarse de los esquemas realizados en sesiones anteriores, además del trabajo previo sobre las secuencias.

El objetivo de esta sesión no es que elaboren un cómic colorido o realista. Lo fundamental es que reflejen los conocimientos teóricos que se han tratado en clase para comprobar si lo han comprendido o no.

### *Sesión 6*

Recursos necesarios: folios, apuntes, rotuladores, material para escribir y reglas.

En esta sesión, los seis grupos que se formaron en la segunda actividad se vuelven a unir. Durante los 45 minutos de esta clase, los grupos prepararán las ideas para el desarrollo de su cómic. El profesor proporcionará el material requerido por los mismos y supervisará los progresos de los grupos. Se podrán dar pequeñas ideas o pautas para seguir si se ve que algún grupo presenta dificultades.

Aquellos grupos que durante esta sesión logren tener todo planeado (duración, forma de viñetas, historia, diálogo...) avisarán al profesor. Si éste cree que es adecuado, los grupos comenzarán con su proyecto.

### *Sesiones 7 y 8*

Recursos necesarios: folios, apuntes, rotuladores, material para escribir y reglas.

Durante estas dos sesiones, los grupos seguirán con la elaboración de los cómics. El docente irá supervisando el trabajo que van elaborando los alumnos, pudiendo ayudar si los alumnos presentan complicaciones.

## **EVALUACIÓN**

Al finalizar los cómics, serán recogidos por el profesor para realizar la evaluación de la unidad didáctica. También se tendrá en cuenta su comportamiento y participación en las sesiones, además de evaluar el proyecto sobre las secuencias.

## **6.2 Unidad didáctica para Valores Sociales y Cívicos: Supervalores**

### **CONTEXTO**

Los superhéroes se caracterizan por ser los buenos en la historia, siendo personas que siguen una filosofía de vida marcada por valores y principios. Estas filosofías se asemejan a los contenidos que se reflejan en el currículo de esta asignatura de Valores Sociales y Cívicos. Por tanto, tras el análisis de diferentes cómics con presencia de superhéroes, surge la idea de emplear estas historias para trabajar en el aula con los alumnos.

## **OBJETIVOS**

Los objetivos que presenta esta unidad son los siguientes:

- Analizar y comprender junto a los alumnos los valores de los superhéroes en los cómics.
- Demostrar la utilidad del cómic de superhéroes como recurso más allá del entretenimiento.
- Trabajar la capacidad de razonamiento y de comprensión de los alumnos.

## **METODOLOGÍA**

En la unidad didáctica que se plantea para esta asignatura, se recurrirá al aprendizaje cooperativo para una mejor atención y adquisición de los contenidos. Asimismo, se trabajará con una metodología activa que fomente la participación de los niños durante las clases, la cual nace del diálogo y debate que se establece entre el profesor y el alumnado.

Y, trabajando con el cómic como pilar fundamental de las sesiones, trabajaremos a través de una metodología creativa que genere interés y motivación entre los niños.

## **TEMPORALIZACIÓN**

Como solo se dispone de una hora y media semanal para esta asignatura, contamos con dos sesiones semanales de 45 minutos cada una. El momento óptimo para la realización de esta unidad sería a finales del 2º trimestre o durante el 3º, pues al ir destinada a alumnos de 6º de Primaria, sería bastante productivo que hubiesen visto la unidad propuesta anteriormente para Lengua Castellana y Literatura.

## **SESIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

### *Sesión 1*

Recursos necesarios: pizarra y tiza o rotulador.

Al comienzo de esta sesión, el maestro comenzará preguntando a los alumnos sobre los superhéroes que conocen. Los nombres que se mencionan se irán escribiendo en la pizarra en una tabla dividida en dos partes de forma vertical: la primera para los personajes que se comenten en clase y la segunda para sus características.

Una vez se han recogido diferentes héroes, se comenzará a preguntar por las características que presentan cada uno de ellos. Es de esperar que, en un comienzo, las aportaciones se basen en aspectos físicos o referidos a sus poderes. No obstante, el profesor guiará a los alumnos a través de cuestiones que les hagan reflexionar, pues lo que define a una persona no es su ropa, ni por tener poderes eres un superhéroe. Progresivamente, a través de las interrogantes planteadas por el docente, los alumnos comenzarán a hablar de aspectos psicológicos y emocionales como la inteligencia, la bondad, la paciencia...

Cada héroe tiene sus propias peculiaridades, su propia personalidad y vida personal, por ello, no solo se busca que los alumnos comenten características de éstos, si no que sean conscientes de que existe algo más allá del personaje que siempre salva su ciudad o el mundo, que no dejan de ser personas con problemas cotidianos en su día a día.

## *Sesión 2*

Recursos necesarios: fotocopias de cómics, folios blancos y material de escritura.

Durante esta segunda sesión, la dinámica que se va a seguir es prácticamente la misma que la sesión anterior; no obstante, se incluye una introducción en el cómic y en su análisis. En dicho contacto con el cómic, los alumnos verán a un personaje bastante conocido, “Spiderman”, y dos personajes que no son tan conocidos, “Lobezna” y “Daredevil”.

Para comenzar, el maestro dividirá a los alumnos en seis grupos, procurando que sean de cuatro niños cada uno aproximadamente. Una vez llevada a cabo la división, se repartirá a cada uno de los grupos fotocopias de cómics, de partes seleccionadas previamente (Véase **ANEXO II**). Esta selección se basa en momentos de los tebeos donde, a través del diálogo, se pueden intuir valores. El objetivo de esta actividad es que cada grupo lea, analice y comparta las ideas que les aportan dichas páginas. Para ello, los alumnos, mientras leen las viñetas, irán apuntando las ideas en un folio.

Los héroes elegidos para esta sesión presentan valores bastante respetables. Spiderman, según la etapa y el guionista, puede tener más o menos edad. Generalmente suele ser un adolescente que combina los problemas de su vida personal como Peter

Parker con los problemas que se le plantean como héroe. Es una persona bastante inteligente capaz de fabricar sus propios artefactos, además de que siempre busca ayudar a los demás sin importar el problema que tengan. Lobezna, también conocida como X-23 o Laura, es la hija del famoso Lobezno. Su lucha principal consiste en frenar a aquellos que quieren usar su ADN para el mal. Es muy independiente y orgullosa, no obstante, no rechaza nunca la ayuda de sus aliados, además de que es una viva imagen del empoderamiento femenino. Daredevil es un héroe que lucha permanentemente contra aquellos que quieren abusar de los pobres. Sin vista, pues la perdió de pequeño salvando a una persona en un accidente, entrenó sus sentidos hasta llevarlos a otro nivel. Aunque le vaya mal todo, nunca se rinde, y sabe que nunca está solo.

Los principales valores que se buscan extraer son la empatía, la importancia de reconocerse a uno mismo y valorarse, la importancia de no encerrarse en uno mismo y pedir apoyo si se necesita, pero no serán los únicos contenidos del currículo que se tratarán, pues todos ellos van dados de la mano. Por ello, una vez han plasmado sus ideas en el folio, comenzarán a exponer dichos pensamientos ante sus compañeros.

Mientras tanto, el profesor irá escribiendo en la pizarra lo que sus alumnos han ido exponiendo. Cuando los grupos han acabado, el profesor comenzará a plantear cuestiones para hacer reflexionar a los niños, y a través de sus respuestas, poder determinar un término que signifique aquello que piensan y les cuesta expresar. Además, los alumnos pueden contar anécdotas personales o de alguien cercano que puedan estar relacionados con estos temas, estableciendo así una relación con la realidad.

### *Sesión 3*

Recursos necesarios: pizarra digital y presentación en Power Point.

Llegada esta tercera sesión, introduciremos en clase dos nuevos superhéroes: “Pantera Negra”, conocido por las películas, y el grupo de “Los Inhumanos”, sin aparición en el mundo cinematográfico.

Para la presentación de éstos, comenzaremos por “Pantera Negra”, pues al tener presencia en las películas de Marvel, es más fácil establecer una relación. La forma para dar a conocer este superhéroe irá acompañada de comparaciones con el grupo desconocido que pretendemos introducir, pues dentro del mundo del cómic comparten características en común.

Al igual que han conocido a algunos de los superhéroes a través de una película en la que el protagonista comienza su historia, se relatarían datos breves acerca de éstos tales

como el origen de sus poderes, información del reino/país en el que viven y explicar que utilizan barreras en sus fronteras que permiten esconderse del mundo a través de una presentación (Véase **ANEXO III**). Una vez llegados a este punto, comienzan las preguntas a los alumnos. ¿Por qué creen que se esconden? ¿No será mejor intentar encajar en el mundo? ¿De qué tienen miedo?

En la película protagonizada por T'Challa, alias Pantera Negra, se puede ver una escena en la que, el que va a ser considerado como villano del filme, pretende robar en un museo de Estados Unidos objetos pertenecientes al reino oculto, Wakanda. Este apartado de la película permite continuar con preguntas que ayudarán a los alumnos a comprender el porqué de la existencia de tales fronteras. Tras ello, se podrán comparar y encontrar similitudes entre Wakanda y el reino Inhumano dado que, en el cómic que se pretende utilizar, esta raza es atacada por los recursos que poseen.

Tras ver un poco el desarrollo, a través de la presentación, se comentarán los problemas que han tenido con el mundo exterior, comenzando una nueva sesión de reflexión con los alumnos acerca de las acciones que tomó parte de la sociedad externa a estos reinos, tratando de atacarles por ser diferentes y por intentar obtener los recursos que poseían.

Además, dentro del propio reino perteneciente a “Los Inhumanos”, la forma en la que funciona su sociedad interna permite también trabajar la exclusión social y las diferencias de clases, pues dentro de Attilan (nombre de dicho reino), la esclavitud sigue presente.

Dentro de Attilan, llegada una determinada edad, todos los habitantes deben someterse a un proceso denominado “terrigénesis”, donde algunos cambian de forma, desarrollan un poder concreto, o permanecen como meros humanos. A estos últimos, al no haber podido evolucionar, los envían a un nivel inferior de la superficie del reino, alejado de la ciudad principal, donde trabajarán para obtener recursos para ser de provecho para Attilan. Con esta explicación, los alumnos deberán analizar la situación que se les plantea y razonar si creen que está bien o mal, donde podrán argumentar sus pensamientos.

Si la clase ha avanzado de forma productiva, se podrán hacer similitudes a la vida real, poniendo ejemplos reales de donde hubo esclavitud, además de que se pueden hacer similitudes a exclusiones sociales que suceden en el día a día.

#### *Sesión 4*

Recursos necesarios: folios blancos, material de escritura.

Esta sesión que se quiere proponer se explica en dos partes, pues en cada una de ellas, los conocimientos previos sobre el cómic de los alumnos son diferentes. En un primer

momento, se comentará como se deben realizar las actividades si se trata de alumnos sin conocimientos previos del cómic. La segunda parte explicará los ejercicios adaptados al nivel de la clase que si tiene conocimientos en profundidad de éstos.

En un primer momento, para aquellos que no saben nada del cómic, el profesor explicará de forma breve qué es una tira narrativa, comentando aspectos como la secuencia narrativa, la moraleja o chiste final y la presencia de 4 viñetas.

La actividad consistirá en la elaboración, de forma individual, de una tira cómica en la que reflejen los valores que han ido aprendiendo en las sesiones anteriores. Por tanto, el profesor repartirá a los alumnos dos folios. En el primero, los alumnos elaboran un boceto con la idea que quieren seguir. En el segundo pasarán a limpio sus ideas, siendo este folio el que el profesor recogerá al acabar la sesión, y planteará un problema inicial. Un ejemplo puede ser: ha llegado un alumno nuevo y está solo.

En un segundo lugar, para aquellos que han visto previamente contenidos más específicos del cómic, como podría ser una clase con la que se haya llevado a cabo la unidad de Lengua Castellana y Literatura propuesta directamente, se recurrirá a elaborar una tira cómica más extensa. En esta situación, los alumnos presentarán como apoyo todos los apuntes que escribieron durante las sesiones de ésta.

Durante los primeros minutos, el profesor hará un breve repaso de los elementos del cómic que pueden utilizar. Después, se repartirán dos folios, repitiendo el proceso explicado antes. No obstante, al considerar que supone mayor trabajo dicha actividad, se les permitirá a los alumnos que no finalicen su ejercicio terminarlos en casa, entregándolos en la próxima sesión.

El objetivo de esta sesión no es valorar la calidad del cómic, si no el mensaje que busca transmitir. Si el alumno demuestra, a través de las viñetas, que ha comprendido los valores que se han intentado inculcar, estará logrando el fin de este ejercicio.

## **EVALUACIÓN**

Una vez se han finalizado las actividades, se podrá evaluar a los alumnos a través de las tareas que han realizado, además de tener en cuenta la participación que ha tenido en clase mediante sus aportaciones.

## **6.3 Unidad didáctica de Ciencias Sociales: Línea temporal Volumen 1**

### **CONTEXTO**

Sabiendo que a lo largo de 3° de Primaria, en esta asignatura, ven la línea temporal y la parte que hace alusión a la Historia, surgió la idea de tratar el apartado de la Prehistoria a través del cómic. Para ello, la unidad que se quiere plantear abordará los conocimientos básicos del primer período de la Prehistoria, el Paleolítico.

### **OBJETIVOS**

Los objetivos que se plantean en esta unidad son los siguientes:

- Trabajar el período del Paleolítico a través del cómic.
- Llevar a cabo sesiones amenas y novedosas.
- Lograr la participación de los alumnos durante las clases.

### **METODOLOGÍA**

Durante las sesiones que se plantean en esta unidad didáctica, se trabajará a través de la lectura y de la participación de los alumnos, llevando a cabo una metodología activa. A pesar de que el profesor realice explicaciones, son los alumnos los que deben elaborar sus propios apuntes, trabajando así la competencia de aprender a aprender y la participación continua del alumno en las clases.

Al tratar contenidos que se extraen del cómic, en ocasiones, páginas que se mencionarán más adelante pueden repetirse si presentan diversos temas.

### **TEMPORALIZACIÓN**

Esta unidad se compone de cuatro sesiones, con una duración de 45 minutos cada una. Está destinada para la tercera evaluación de 4° de Primaria, con una extensión de dos

semanas, ciñéndose así al horario estipulado de una hora y media de Ciencias Sociales por semana.

## **SESIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

### *Sesión 1.*

Recursos necesarios: pizarra y tiza. Ficha para completar. Pizarra digital para lectura.

Dado que la sección perteneciente a la Historia de la línea temporal se trabaja en 3º de Primaria, a los alumnos les resulta conocido lo que se va a impartir a continuación. El profesor dibujará una línea del tiempo en la pizarra, y marcará dos puntos en un inicio, que representarán el comienzo de la Prehistoria y su fin, donde comienza la Historia.

Haciendo hincapié en el prefijo que presenta el término, y observando la línea dibujada, se razonará con los alumnos el significado de “Prehistoria”. Tras esto, en el segmento que se ha formado, marcaremos dos puntos nuevos, generándose así tres segmentos, que son las etapas que forman la Prehistoria. El que nos importa, el primero de ellos, representa el Paleolítico, que comenzó con la aparición del primer “Homo”, que acabaría evolucionando hasta el que somos hoy.

Tras esta breve explicación, se debe repartir a los alumnos se repartirá una ficha (véase **ANEXO IV**) que se rellenará más tarde. A continuación, se preparará la pizarra digital para que los alumnos puedan ver una serie de páginas de un cómic (véase **ANEXO V**) escogidas para esta sesión. Estas páginas tratarán sobre la forma de vida en aquel momento. Cada una de ellas serán leídas por un niño, y mientras la lectura se lleva a cabo, el resto de los compañeros deberán tomar apuntes en la parte trasera de la hoja que se les ha repartido previamente. Una vez se ha finalizado la lectura, el profesor dibujará en la pizarra una tabla similar a la ficha para explicar cómo se debe completar.

Después de una puesta en común, el alumnado irá completando los espacios con lo que se les pide: nombre, el contenido de lo que se ha visto en ese día (forma de vida), vocabulario que se haya tratado, como el término nómada junto a su significado, y dibujos que les permitan recordar los contenidos.

Al final de la sesión, el profesor recogerá la ficha para comprobar que los alumnos tomaron apuntes y realizaron la labor.

### *Sesión 2.*

Recursos necesarios: pizarra digital para la lectura y ficha para completar.

Enlazando los contenidos que se vieron en la sesión anterior, se realizará una lectura de páginas seleccionadas del mismo cómic que, en lugar de tratar aspectos relacionados directamente con su forma de vida, tendrán relación con la alimentación que seguían nuestros antepasados. El orden de las páginas es importante porque plasma la evolución del sustento que obtenían, comenzando con frutos y bayas hasta llegar a la caza, viendo como descubren el fuego y comienzan a usarlo.

La actividad que se pretende realizar será la misma que en la sesión anterior, donde los alumnos van leyendo mientras toman apuntes y datos para la futura puesta en común y la realización de la ficha.

Al igual que en la sesión anterior, sus actividades serán recogidas al final de la sesión.

### *Sesión 3.*

Recursos necesarios: pizarra digital para la lectura y ficha para completar.

Imitando el proceso de las sesiones previas, los alumnos comenzarán leyendo páginas que, en esta ocasión, tratarán las herramientas y armas que utilizaban, evolucionando desde simples ramas y rocas, pasando por el uso de los huesos hasta conocer el sílex (material bastante empleado en este período), hasta la creación de armas más complejas como hachas o arcos.

Siguiendo el mismo proceso que en las sesiones anteriores, se completará la ficha que será recogida al final de la hora.

### *Sesión 4.*

Recursos necesarios: pizarra digital para la lectura y ficha para completar, papel continuo y pintura de dedos.

En esta sesión, la lectura que se realizará irá enfocada a páginas que mencionen y expliquen las primeras manifestaciones artísticas que tuvieron lugar durante este tiempo, como las primeras pinturas de animales. Durante la clase, se realizaría un inciso para explicar que, en la península Ibérica, contamos con la presencia de las cuevas de Altamira, conocidas por la presencia de numerosas pinturas rupestres.

Como en las sesiones previas, se completará la ficha con los contenidos vistos durante la sesión, siendo recogida tras su finalización.

Al ser la sesión más breve, para concluir esta unidad de una forma lúdica y dinámica, el profesor extenderá papel continuo por el suelo para que los niños, con la pintura de dedos, puedan dibujar formas de animales o dejar su huella. El resultado de esta actividad podrá ser utilizado como decoración dentro del aula.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación de los alumnos se realizará teniendo en cuenta su participación en clase, valorando las aportaciones, y a través de las fichas que se han realizado en cada una de las sesiones.

### **6.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Ofrecer a cada alumno la atención que necesita para poder avanzar es fundamental, por ello, el docente debe estar preparado y dispuesto a tomar las decisiones que sean necesarias para alcanzar tal objetivo. Calvo de Mora (2006) defiende la educación inclusiva como el derecho de los niños a recibir una educación plena a través de adaptaciones que se ajusten a su nivel.

En este punto no se debe olvidar que, para lograr una inclusión plena, se llevarán a cabo en el aula las adaptaciones que sean pertinentes (significativas o no significativas). Escribano y Martínez (2013), al hacer alusión al término de inclusión, recogen las consideraciones de Parrilla (2002) y Giné (2009) alegando que la inclusión es una reorientación de la integración escolar, siendo una ampliación de ésta, pues se encuentra en otros ámbitos como el familiar o social. Además, se recalca que para llegar a la inclusión se debe partir de una igualdad de oportunidades.

Para las propuestas didácticas que se han planteado, no se ha tenido en cuenta ninguna posible adaptación al no haberse podido llevar a la práctica. Estas unidades se componen de sesiones que se basan en el trabajo cooperativo, en las puestas en común, en el trabajo reflexivo, en actividades dinámicas y en actividades tanto colectivas como individuales, que, aun estando guiadas por el profesor en distintos grados, dan autonomía al alumnado.

## 7. CONCLUSIONES

Como se ha mencionado en el apartado anterior, las propuestas que se han expuesto en este Trabajo de Final de Grado no se han podido llevar a cabo en un aula por la aparición del virus conocido como “COVID-19”. Por tanto, las conclusiones que se van a exponer nacen tras el análisis personal del mismo trabajo y de una gran variedad de documentos con los que se ha obtenido la información reflejada.

Durante la realización del presente proyecto y la elaboración de las propuestas que se han planteado, se considera que se han cumplido los objetivos que planteaba este trabajo. A pesar de no poder demostrar todos ellos por la imposibilidad de llevarlo a la práctica, se ha logrado establecer una relación entre el currículo de Educación Primaria y las historietas en diversas asignaturas. Ciertamente es que, en algunas asignaturas, el uso del tebeo como recurso se puede complicar por escasez de recursos, como ocurre en la asignatura de Educación Musical, o porque los recursos disponibles pertenecen, en mayor parte, a otra etapa educativa, como es el caso de Matemáticas. A pesar de estas ligeras complicaciones, de cara al resto de asignaturas, se puede disponer del material suficiente para elaborar sesiones a gusto del profesorado, logrando alcanzar otro de los objetivos planteados al comienzo de este trabajo.

Asimismo, pensando en diferentes actividades que nazcan del uso de este recurso, se ha podido comprobar que ofrece una amplia gama de formas en las que trabajar. Dan la oportunidad de llevar a cabo metodologías activas que amenicen las sesiones, haciendo al alumno ser parte de la clase y no que solo la reciba. Además, las actividades que permiten plantear pueden ser tanto individuales como grupales.

El cómic empleado como recurso en el aula supone un gran elemento motivador para los alumnos. Al igual que ocurre con otros recursos como pueden ser las TIC, el tebeo es para los alumnos una nueva vía de estudio y de aprendizaje con el que también pueden divertirse.

Aunque no se ha podido comprobar, no hay duda de que este elemento alentador permite a los niños desarrollarse en diversos aspectos. A través de la lectura, podrán aumentar su capacidad de comprensión lectora, al igual que la fluidez a la hora de leer en alto. Gracias a los guiones que presentan, encerrados en cada una de las viñetas, se facilita a los niños comprender los diferentes tonos o expresiones presentadas durante las historias. El fenómeno de la clausura visto durante el apartado teórico ayuda a desarrollar la

creatividad y la lógica, pues completan en su cabeza los espacios entre viñetas como si de una película se tratase.

Por tanto, habiendo resaltado los beneficios que el cómic puede aportar a los alumnos, sabiendo que pueden ser de gran utilidad y ser un gran apoyo para el profesor en clase, y que puede estar presente en la gran mayoría de las asignaturas con facilidad, considero que, en efecto, el cómic es un recurso totalmente válido. Es una herramienta prácticamente ignorada a pesar de las ventajas que aporta, y espero que, tras este trabajo, más profesores se unan a este pensamiento dando al cómic la oportunidad que se merece.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrero, M. (2002). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. Jerez de la Frontera (Cádiz). Recuperado de: [https://www.academia.edu/3600772/Los\\_c%C3%B3mics\\_como\\_herramientas\\_pedag%C3%B3gicas\\_en\\_el\\_aula](https://www.academia.edu/3600772/Los_c%C3%B3mics_como_herramientas_pedag%C3%B3gicas_en_el_aula)

Bartual, R. (2014). *Narraciones gráficas*. Alcalá de Henares (Madrid), España: La Marmotilla.

Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Revista Signa* 22. Venezuela. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6353/6086> [Último acceso 03/07/2020]

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). Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-26-2016-21-julio-establece-curriculo-regula-implant> [Último acceso 03/07/2020]

Eisner, W. (2009). *El Comic y el arte secuencial*. Bogotá, Colombia: Norma.

Escribano González, A., & Martínez Cano, A. (2013). *Inclusión educativa y profesorado inclusivo. Aprender juntos para aprender a vivir juntos*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

Gaudin, J. C., & Barbaud, J. (2018). *La Prehistoria*. Barcelona, España: ECC.

Giné, C. G., Durán, D., Miquel, E., Duran, D., & Font, J. (2009). *La educación inclusiva. De la exclusión a la plena participación de todo el alumnado*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. Barcelona, España: Ediciones Península.

Jenkins, P., & Lee, J. (1998). *Inhumans (1998) #1*. Marvel Universe.

Jenkins, P., & Lee, J. (1999). *Inhumans (1998) #8*. Marvel Universe.

Jenkins, P., & Lee, J. (1998). *Inhumans (1998) #10*. Marvel Universe.

LA HISTORIETA. (2018). Recuperado de: <http://herramientascomunicaciones.blogspot.com/2018/11/la-historieta.html>

Marion, P. (1993) *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia.

McCloud, S., & Abulí, E. S. (2007). *Entender el cómic*. Bilbao, España: Astiberri.

Mejía, P. (2001). *Semiótica del cómic*. Santiago de Cali, Colombia: Ediciones Bellas Artes.

Pak, G. & Kirkham, T. (2006). *X-Men: Phoenix – Warsong #3*. Marvel Universe.

Parrilla Latas, M. A. (2002). *Acerca del origen y sentido de la Educación inclusiva*. *Revista de educación*. Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es>

Real Academia Española (2020). Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/bocadillo?m=form> [Último acceso 03/07/2020]

Real Academia Española (2020). Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/c%C3%B3mic> [Último acceso 03/07/2020]

Real Academia Española (2020). Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/historieta?m=form> [Último acceso 03/07/2020]

Real Academia Española (2020). Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/tebeo?m=form> [Último acceso 03/07/2020]

Rollán Méndez, M. & Sastre Zarzuela, E. (1986): *El cómic en la escuela*. Aplicaciones didácticas, Valladolid.

Salmon, J. P. (2008). *Au coeur des Bleus #1: Engage ! Jungle !*.

Slott, D. (2018). *The Amazing Spider-Man #800 « Chapter 4 : The Goblin Triumphant »*, Marvel Universe.

Slott, D., & Kuder, A. (2019). *Fantastic Four (2018) #6*, Marvel Universe.

Tamaki, M., & Olortegui, D. (2019). *X-23 (2018) #12*. Marvel Universe.

Zdarsky, C., & Checchetto, M. (2019). *Daredevil (2019) #1*. Marvel Universe.

# ANEXOS

## ANEXO 1: PRESENTACIÓN SOBRE LOS CÓMIC



Fig. 9 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 1. Fuente: elaboración propia.

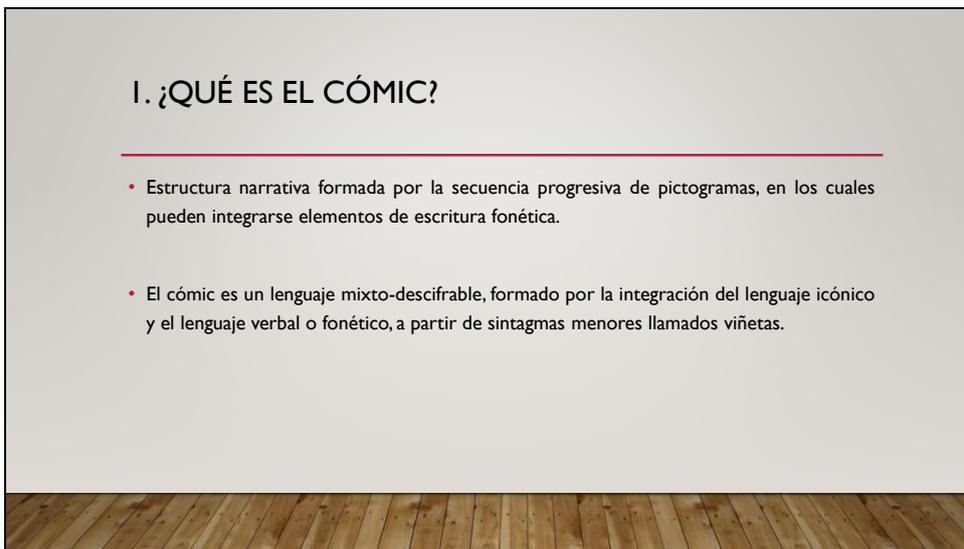


Fig. 10 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 2. Fuente: elaboración propia.

## 2.ELEMENTOS DEL CÓMIC

---

- VIÑETAS
  - CLAUSURA
  - ENFOQUES
  - ÁNGULOS
  - SECUENCIAS ENTREVIÑETAS
  - SIGNOS CONVENCIONALES
- GLOBOS O BOCADILLOS
- SECUENCIA NARRATIVA

Fig. 11 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 3. Fuente: elaboración propia.

### 2.1 VIÑETAS

---

- SE DIVIDE EN CONTINENTE Y CONTENIDO
  - CONTINENTE: se refiere a las líneas que indican el tamaño y forma de la viñeta.
  - CONTENIDO: todo aquello que se percibe dentro de una viñeta.

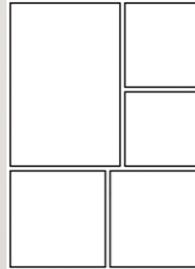


Fig. 12 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 4. Fuente: elaboración propia.

## 2.1 VIÑETAS

- LA CLAUSURA: refiriéndonos a los cómics, la clausura representa la acción que transcurre entre dos viñetas, donde el lector percibe el movimiento que no se refleja en ningún lado.

En el ejemplo, la persona pasa de estar agachado a estar de pie. La flecha indica ese vacío que llenamos con la imagen de la persona levantándose.



Fig. 13 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 5. Fuente: elaboración propia.

## 2.1 VIÑETAS

- En las viñetas, el contenido puede presentar diferentes enfoques y diferentes ángulos.
- ENFOQUES: se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad
- ÁNGULOS: ángulo de visión adoptado o al espacio que ocupe en el papel.

Fig. 14 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 6. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.1 TIPOS DE ENFOQUE

- **GRAN ENFOQUE GENERAL (GEG):** busca el enfoque de un paisaje en general, sin darle importancia a los personajes (pues no hay o no se aprecian bien). Sirve para presentar el contexto en el que nos encontramos.



Fig. 15 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 7. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.1 TIPOS DE ENFOQUE

- **ENFOQUE GENERAL (EG):** el tamaño de la viñeta es similar al del personaje, pues con este plano se busca darle protagonismo e importancia. El personaje se ve de la cabeza a los pies, por lo que el ambiente reduce su importancia (a diferencia del plano anterior). Ofrece información sobre el contexto en el que se encuentra el personaje o los personajes.



Fig. 16 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 8. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.1 TIPOS DE ENFOQUE

---

- ENFOQUE AMERICANO (EA): se muestra a los personajes desde las rodillas. Este plano no presenta un uso específico.



Esta obra de Autor desconocido está bajo licencia CC BY-NC-ND

Fig. 17 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 9. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.1 TIPOS DE ENFOQUE

---

- ENFOQUE DETALLE (ED): se aprecia una parte del protagonista, ya sea manos, piernas, ojos... Puede ocupar toda la viñeta.



Esta obra de Autor desconocido está bajo licencia CC BY-NC-ND

Fig. 18 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 10. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.1 TIPOS DE ENFOQUE

- **PRIMER PLANO (PP):** se muestra, exclusivamente, la cabeza de los personajes hasta los hombros. Se utiliza para que los estados emocionales, psicológicos y expresiones destaquen sobre la acción.



Fig. 19 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 11. Fuente: elaboración propia.



## 2.1.1 TIPOS DE ENFOQUE

Fig. 20 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 12. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.2 TIPOS DE ÁNGULO

---

- **ÁNGULO NORMAL O MEDIO:** la acción tiene lugar a la altura de los ojos. Busca dar naturalidad a las acciones.



Fig. 21 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 13. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.2 TIPOS DE ÁNGULO

---

- **ÁNGULO PICADO:** la acción se visualiza por encima de los personajes o de los objetos. Se suele utilizar para transmitir sensaciones de soledad o inferioridad.



Fig. 22 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 14. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.2 TIPOS DE ÁNGULO

- **ÁNGULO CONTRAPICADO:** la acción se capta desde abajo. Se utiliza para causar sensación de superioridad, soberbia o poder.



Fig. 23 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 15. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.2 TIPOS DE ÁNGULO

- **ÁNGULO CENITAL:** el punto de vista se encuentra encima de la zona de desarrollo de acción. Es un plano picado llevado al límite.



Fig. 24 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 16. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.2 TIPOS DE ÁNGULO

---

- **ÁNGULO NADIR:** es un ángulo contrapicado llevado al límite. El punto de visión se encuentra debajo de la acción.



Fig. 25 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 17. Fuente: elaboración propia.

## 2.1.3 TIPOS DE SECUENCIA

---

- **MOMENTO A MOMENTO:** son aquellas transiciones que requieren de una clausura muy pequeña, es decir, que las acciones que toman lugar son detalladas, sin saltos bruscos.



Fig. 26 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 18. Fuente: elaboración propia.

### 2.1.3 TIPOS DE SECUENCIA

---

- ACCIÓN A ACCIÓN: son las transiciones que representan un solo elemento que progresa. A diferencia del primer tipo, la secuencia es más brusca. Este tipo de secuencia es el más utilizado en los cómics europeos y americanos.



Fig. 27 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 19. Fuente: elaboración propia.

### 2.1.3 TIPOS DE SECUENCIA

---

- TEMA A TEMA: la participación del lector es importante en este tipo de transiciones. La clausura que éstos imaginan es diferente, aunque presentan una idea base aportada por la historia y la acción entre las dos viñetas.



Fig. 28 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 20. Fuente: elaboración propia.

### 2.1.3 TIPOS DE SECUENCIA

---

- **ESCENA A ESCENA:** estas transiciones se usan para transportar la historia a otro espacio y tiempo diferente.



Fig. 29 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 21. Fuente: elaboración propia.

### 2.1.3 TIPOS DE SECUENCIA

---

- **ASPECTO A ASPECTO:** estas transiciones se ubican en un mismo tiempo plasmando diferentes aspectos que informan sobre el entorno en el que sucede la acción.



Fig. 30 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 22. Fuente: elaboración propia.

### 2.1.3 TIPOS DE SECUENCIA

- **NON SÉQUITUR:** esta transición no ofrece relaciones lógicas entre las viñetas, lo que puede llegar a confundir al lector



Fig. 31 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 23. Fuente: elaboración propia.

### 2.2 GLOBOS O BOCADILLOS

- **LOS GLOBOS O BOCADILLOS** dentro del cómic son pequeños espacios donde se reflejan los diálogos de los personajes o del propio narrador. Pueden presentar diferentes formas o rasgos que permiten identificar el tono de las conversaciones o los pensamientos de los personajes.



Fig. 32 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 24. Fuente: elaboración propia.

## 2.3 SECUENCIA NARRATIVA

---

- Como toda obra perteneciente al género narrativo, los cómics presentan:
  - INTRODUCCIÓN: donde se presenta el problema o la situación.
  - NUDO: donde avanza y se desarrolla el problema/situación.
  - DESENLACE: se encuentra una solución para el problema que había surgido.

Fig. 33 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 25. Fuente: elaboración propia.

## 3. TIRAS CÓMICAS

---

- Son publicadas periódicamente según su tipo. Pueden ser:
  - TIRA DIARIA: en pocas viñetas que se organizan horizontalmente y suelen ser en blanco u negro.
  - TIRA DOMINICAL: con una publicación por semana, a color y ocupando una hoja.
- Como los cómics, siguen la secuencia narrativa, y en el desenlace suelen utilizar chistes o plantean una moraleja.

Fig. 34 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 26. Fuente: elaboración propia.

### 3. TIRAS CÓMICAS

---

- Ejemplo tira cómica diaria:



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia CC BY-NC-ND.

Fig. 35 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 27. Fuente: elaboración propia.

### 4. EJEMPLOS DE VIÑETAS

---



Fig. 36 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 28. Fuente: elaboración propia.



Fig. 37 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 29. Fuente: elaboración propia.

**ANEXO II: PÁGINAS DE CÓMICS CON VALORES**



Fig. 38 – SLOTT, Dan & KUDER, Aaron (2019) *Fantastic Four* (2018) #6, Marvel Universe





Fig. 40 – SLOTT, Dan (2018) *The Amazing Spider-Man #800* « Chapter 4 : The Goblin Triumphant, Marvel Universe



Fig. 41 – ZDARSKY, Chip & CHECCHETTO, Marco (2019) Daredevil (2019) #1. Marvel Universe



Fig. 42 – ZDARSKY, Chip & CHECCHETTO, Marco (2019) Daredevil (2019) #1. Marvel Universe



Fig. 43 – TAMAKI, Mariko & OLORTEGUI, Diego (2019). X-23 (2018) #12. Marvel Universe

## ANEXO III: PRESENTACIÓN PARA VALORES ÉTICOS Y SOCIALES

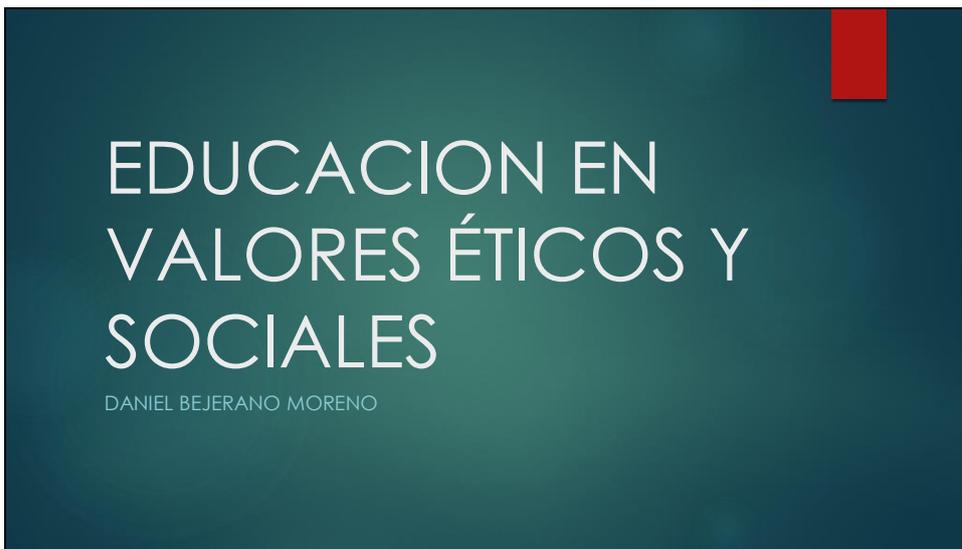


Fig. 44 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 1. Fuente: elaboración propia.

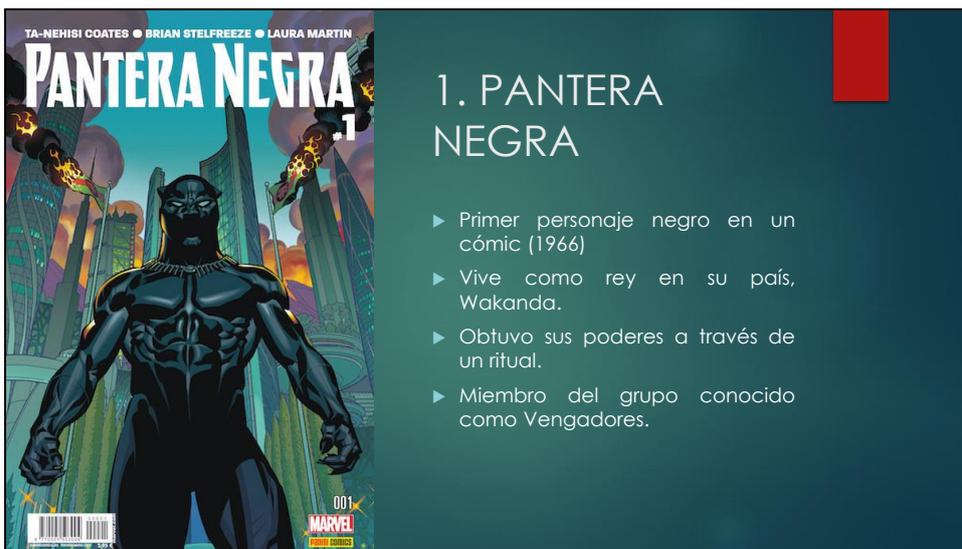


Fig. 45 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 2. Fuente: elaboración propia

## 1. PANTERA NEGRA

- ▶ En Wakanda se puede encontrar "Vibranium", un material de gran valor que se puede utilizar para diferentes funciones. Es el mineral más resistente en el mundo Marvel.
- ▶ Utiliza una barrera en sus fronteras que permite no ser vistos y permanecer ocultos.
- ▶ Presentan grandes avances tecnológicos.



Fig. 46 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 3. Fuente: elaboración propia

## 2. LOS INHUMANOS

- ▶ Grupo creado en 1965 para denunciar la exclusión social.
- ▶ Cuentan con una monarquía absoluta dirigida por Rayo Negro.
- ▶ Viven en su propio reino, Attilan.
- ▶ Obtienen su poder a través de un proceso denominado "ferrigénesis".
- ▶ Suelen permanecer separados de otros grupos de superheroes.
- ▶ En su propia Sociedad, existe la esclavitud.

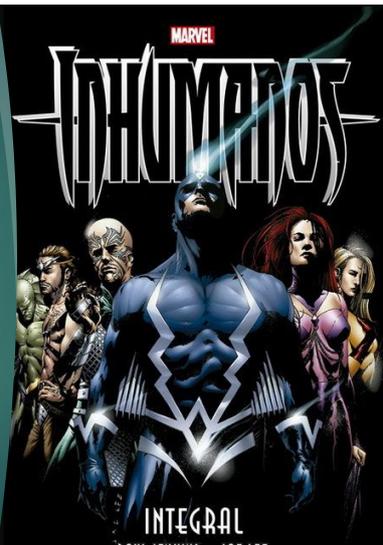


Fig. 47 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 4. Fuente: elaboración propia

## 2. LOS INHUMANOS

- ▶ Attilan se ha desplazado de lugar en diferentes ocasiones.
- ▶ Siempre que han podido, los Inhumanos se han mantenido ocultos en ubicaciones secretas o con una frontera que permitiera no verse el reino.
- ▶ Presentan una tecnología avanzada al resto de la humanidad.



Fig. 48 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 5. Fuente: elaboración propia

## 3. SIMILITUDES

- ▶ Son reinos independientes con presencia de un rey.
- ▶ Presentan grandes avances tecnológicos utilizados para esconderse.
- ▶ Desconfían del mundo externo a su reino, aunque Pantera Negra finaliza por establecer lazos más allá de sus fronteras.
- ▶ Ambas civilizaciones han sido atacadas.

Fig. 49 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 6. Fuente: elaboración propia

## 4. NOS PREGUNTAMOS...

- ▶ ¿Por qué se esconden?
- ▶ ¿Es mejor mantenerse escondido o encajar en el exterior?
- ▶ ¿De qué tienen miedo?
- ▶ ¿Cómo deberían actuar?

Fig. 50 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 7. Fuente: elaboración propia

## 5. PANTERA NEGRA: LA PELÍCULA

- ▶ “Killmonger”, villano de la película, roba objetos en un museo. Él dice que deben volver a su lugar original, Wakanda.
- ▶ ¿Está bien su pensamiento?
- ▶ ¿Debían estar en ese museo los objetos?
- ▶ ¿Cómo llegaron allí?



Fig. 51 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 8. Fuente: elaboración propia

## 6. LOS INHUMANOS: EL ATAQUE

- ▶ Un ejército dirigido por un mercenario ataca la ciudad inhumana en busca de sus recursos.
- ▶ Los Inhumanos envían un mensajero pidiendo ayuda para evitar la muerte de inocentes, pero no llegan a ningún acuerdo.
- ▶ El ejército Inhumano se defiende hasta que Rayo Negro ejecuta su plan y traslada el reino a otra ubicación.
- ▶ ¿Qué debía hacer Rayo Negro?



Fig. 52 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 9. Fuente: elaboración propia

## 7. LOS INHUMANOS: SU SOCIEDAD

- ▶ La "terrigénesis" puede darte nuevos poder o no. Aquellos que se mantienen como humanos comunes, sin evolucionar, se les considera "alfa primitivos".
- ▶ Attilan se divide en dos zonas: la parte superior, la ciudad, y la parte inferior, donde envían a los alfas primitivos a trabajar por su rey.
- ▶ ¿Está bien esta decisión?
- ▶ ¿Ocurre o ha ocurrido algo parecido alguna vez?



Fig. 53 – BEJERANO, Daniel (2020), Diapositiva 10. Fuente: elaboración propia

## **ANEXO IV: FICHA PARA CIENCIAS SOCIALES**

<b>Nombre:</b>	<b>El Paleolítico:</b>	
<b>Dibujos</b>		<b>Vocabulario</b>

*Fig. 54 – Ficha para Ciencias Sociales. Fuente: elaboración propia*

**ANEXO V: PÁGINAS SELECCIONADAS PARA LECTURA EN CIENCIAS SOCIALES**

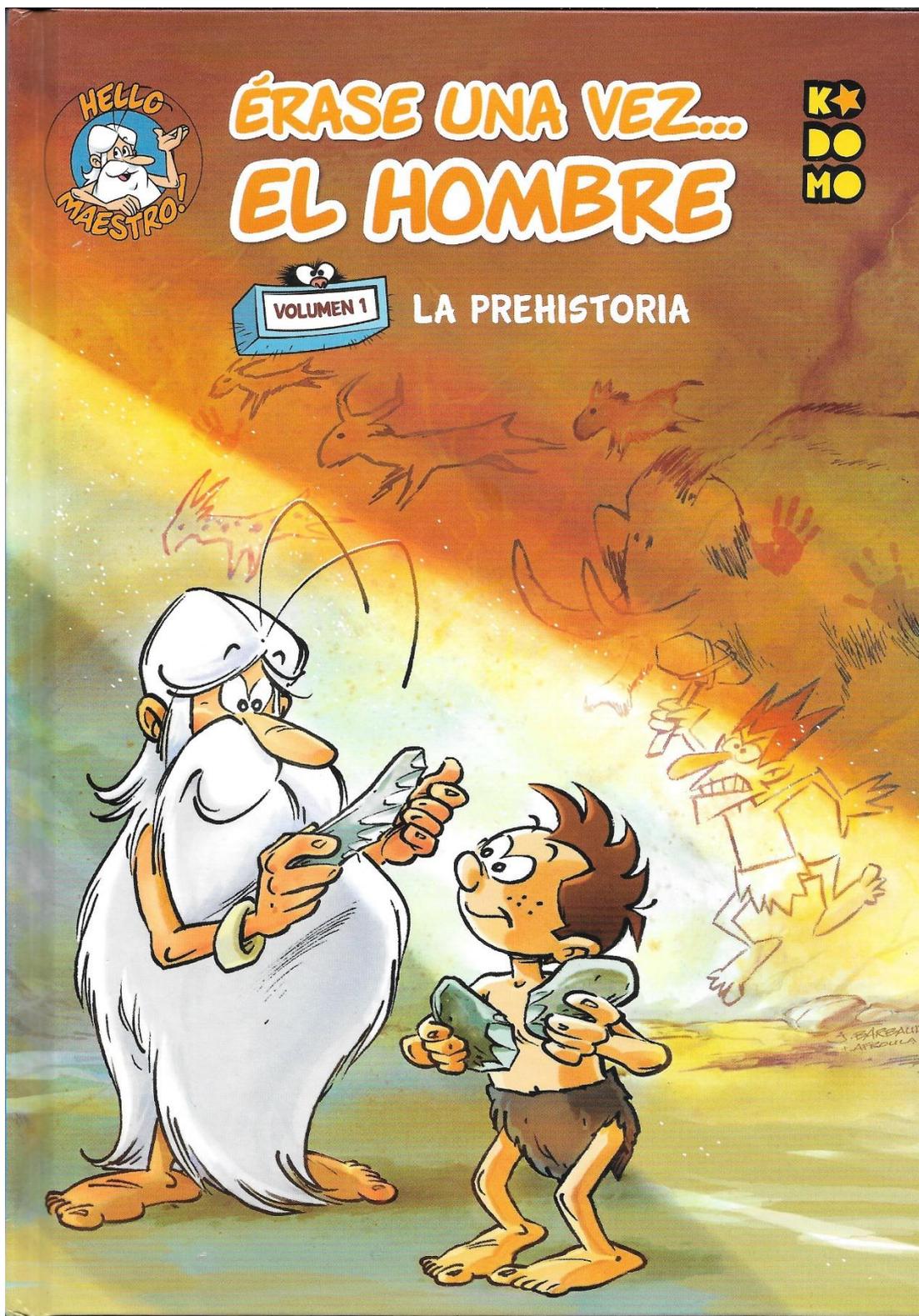


Fig. 55 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, Cubierta, ECC



Fig. 56 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 11, ECC

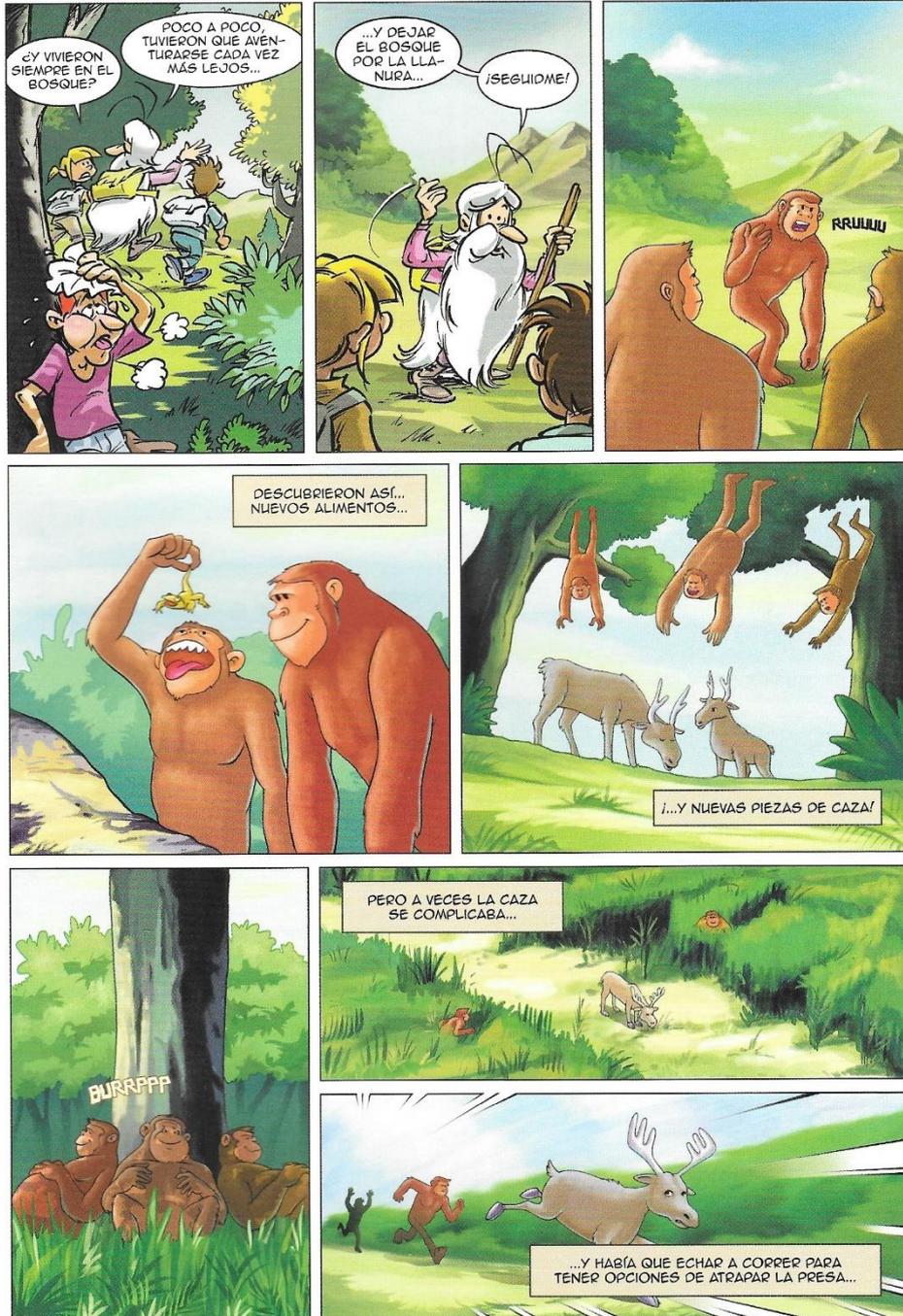


Fig. 57 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 12, ECC



Fig. 58– GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 13, ECC



Fig. 59 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 16, ECC

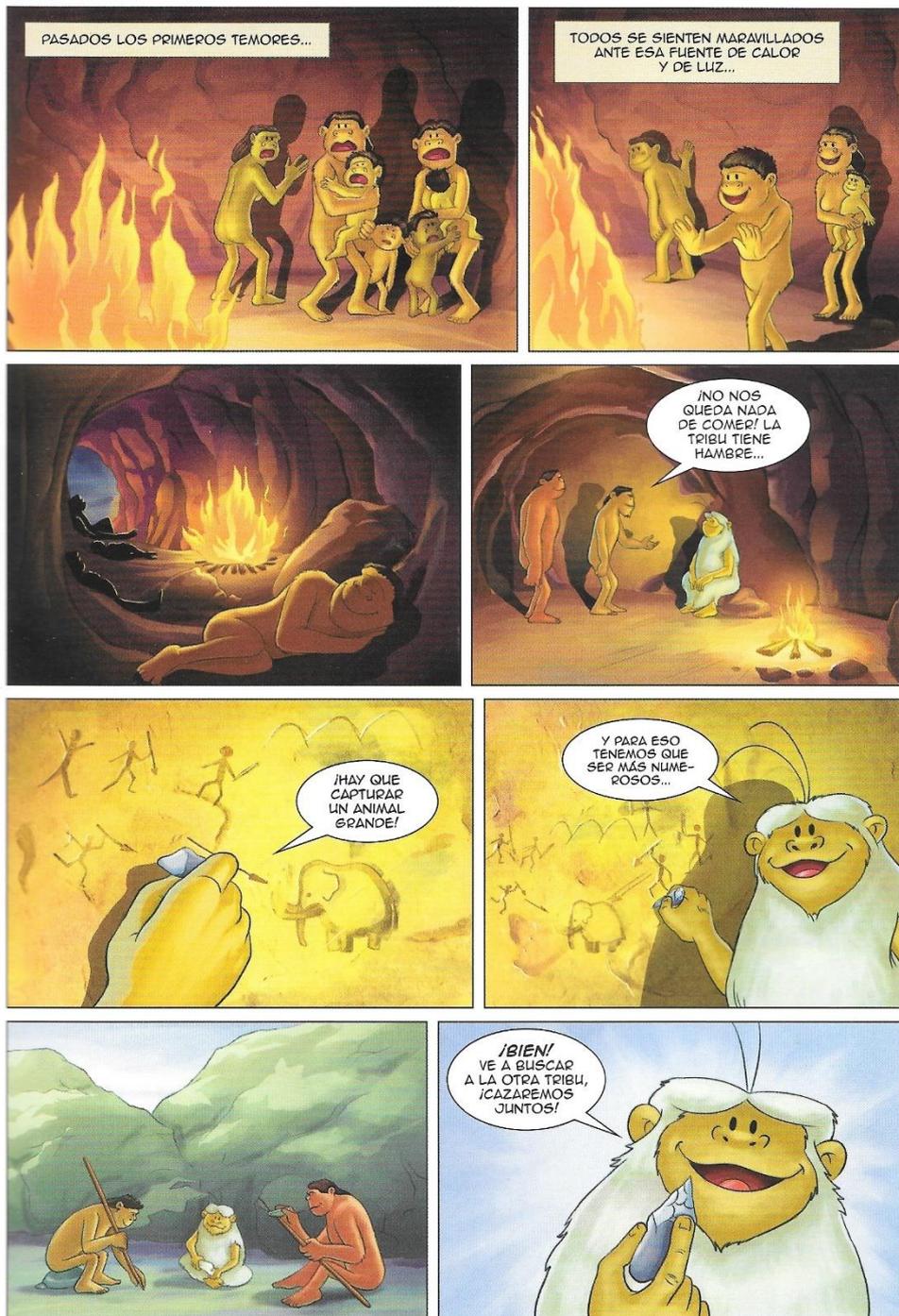


Fig. 60 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 17, ECC

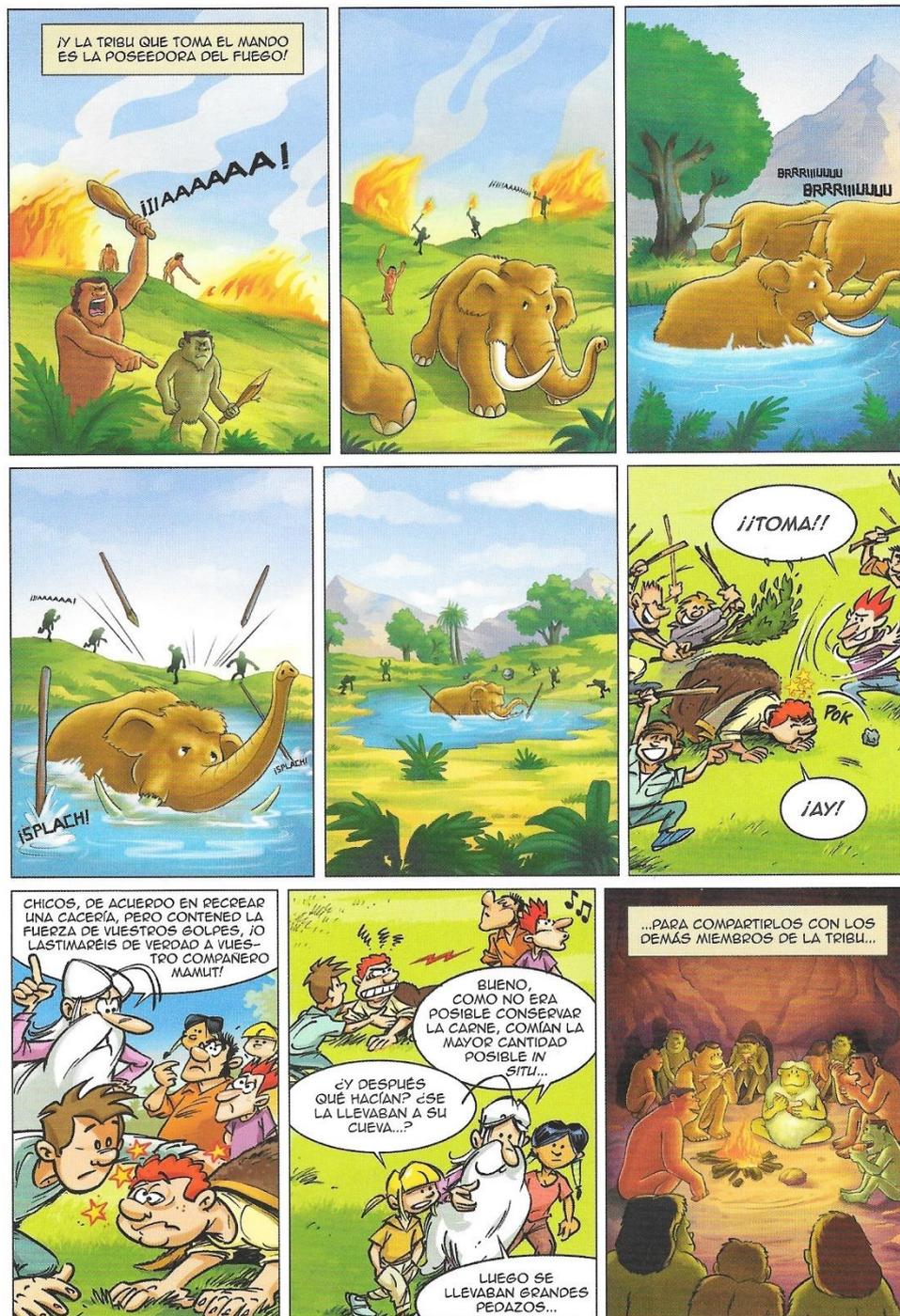


Fig. 61 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 18, ECC

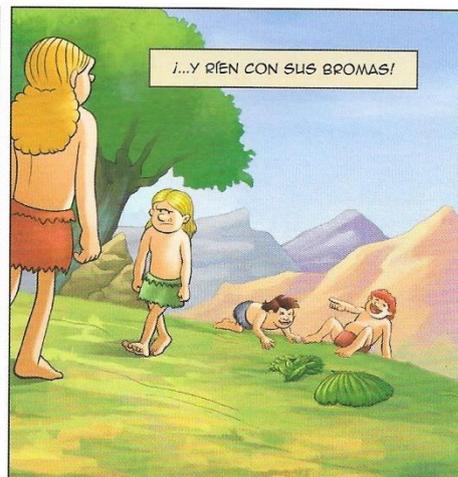
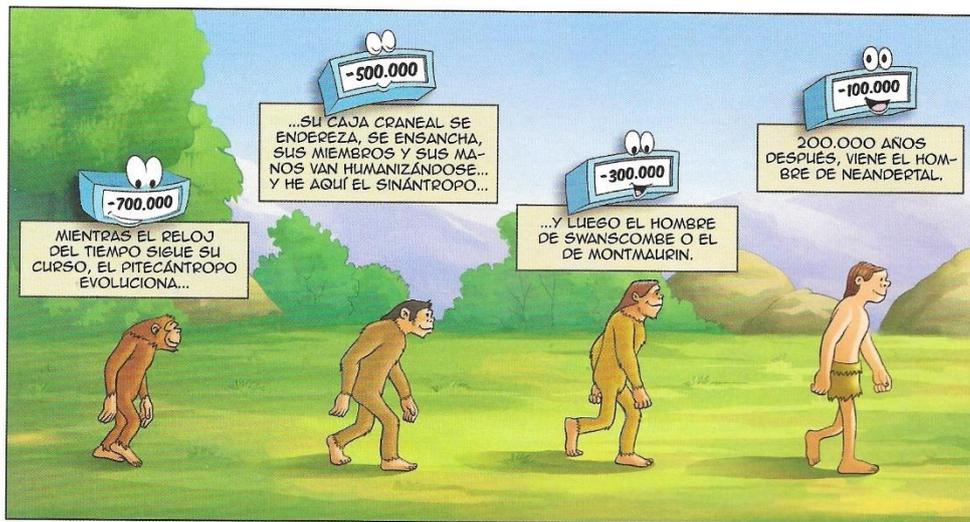


Fig. 62 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 19, ECC



Fig. 63 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 20, ECC

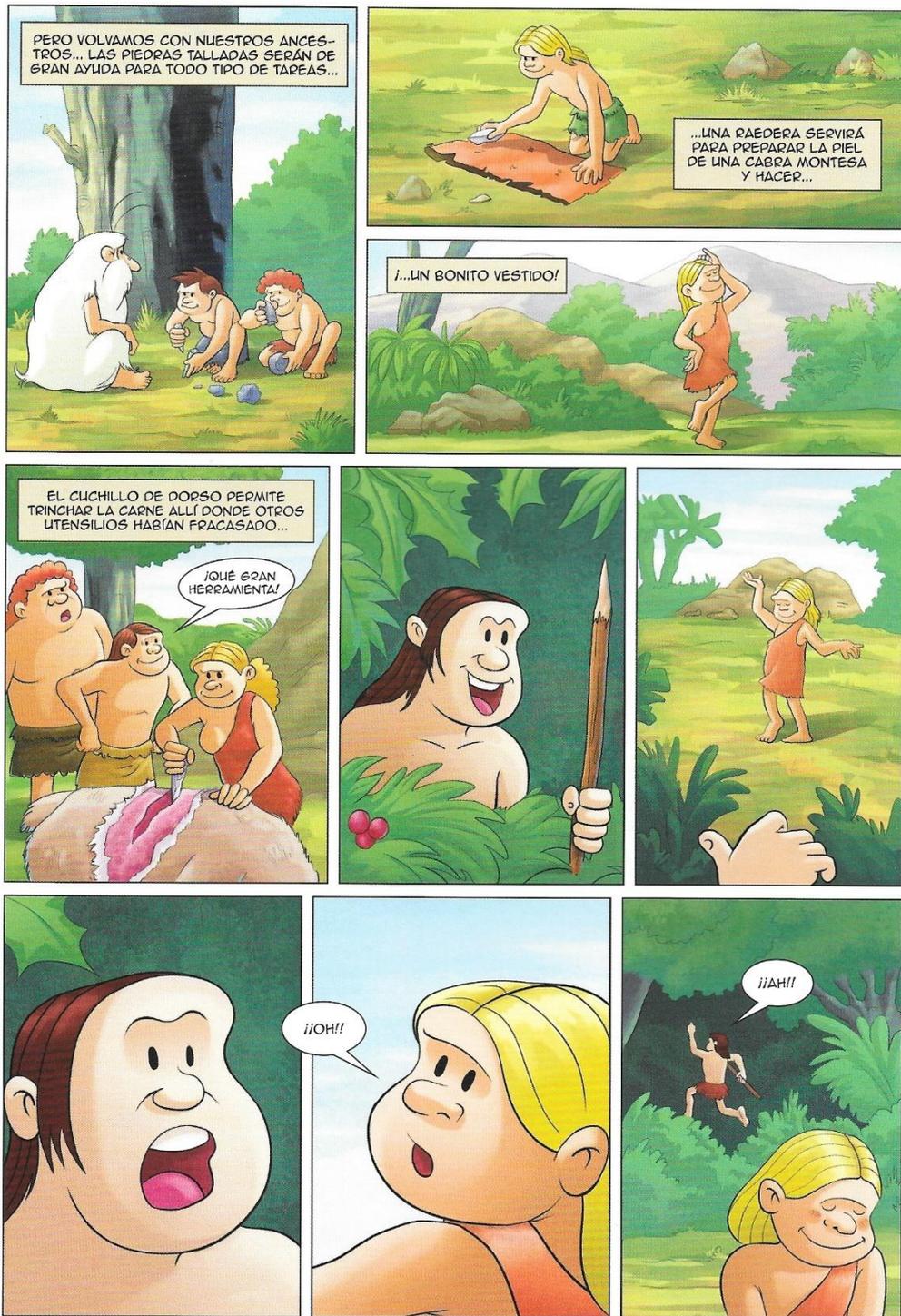


Fig. 64 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 21, ECC

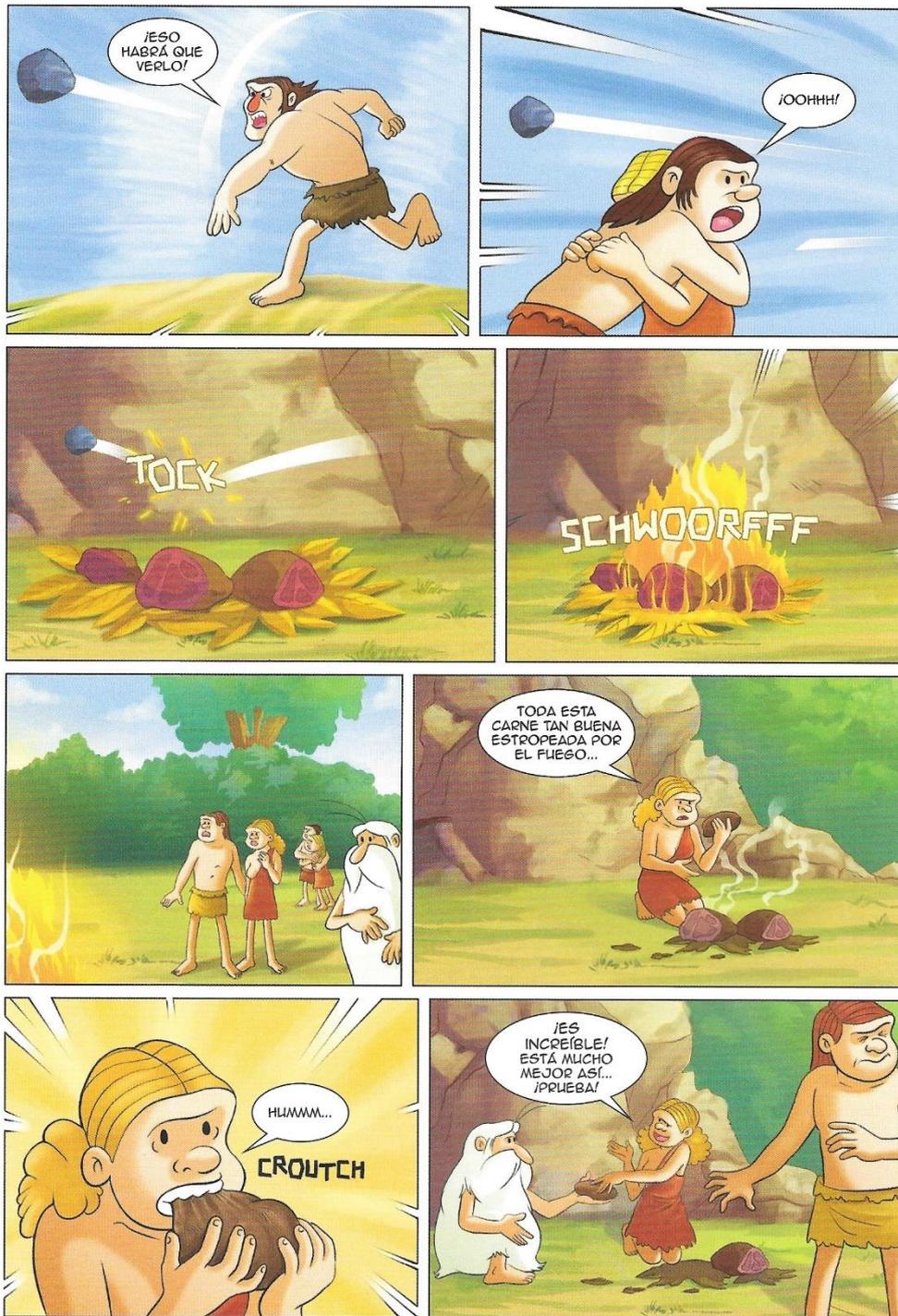


Fig. 65 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 23, ECC



Fig. 66 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 24, ECC



Fig. 67 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 27, ECC

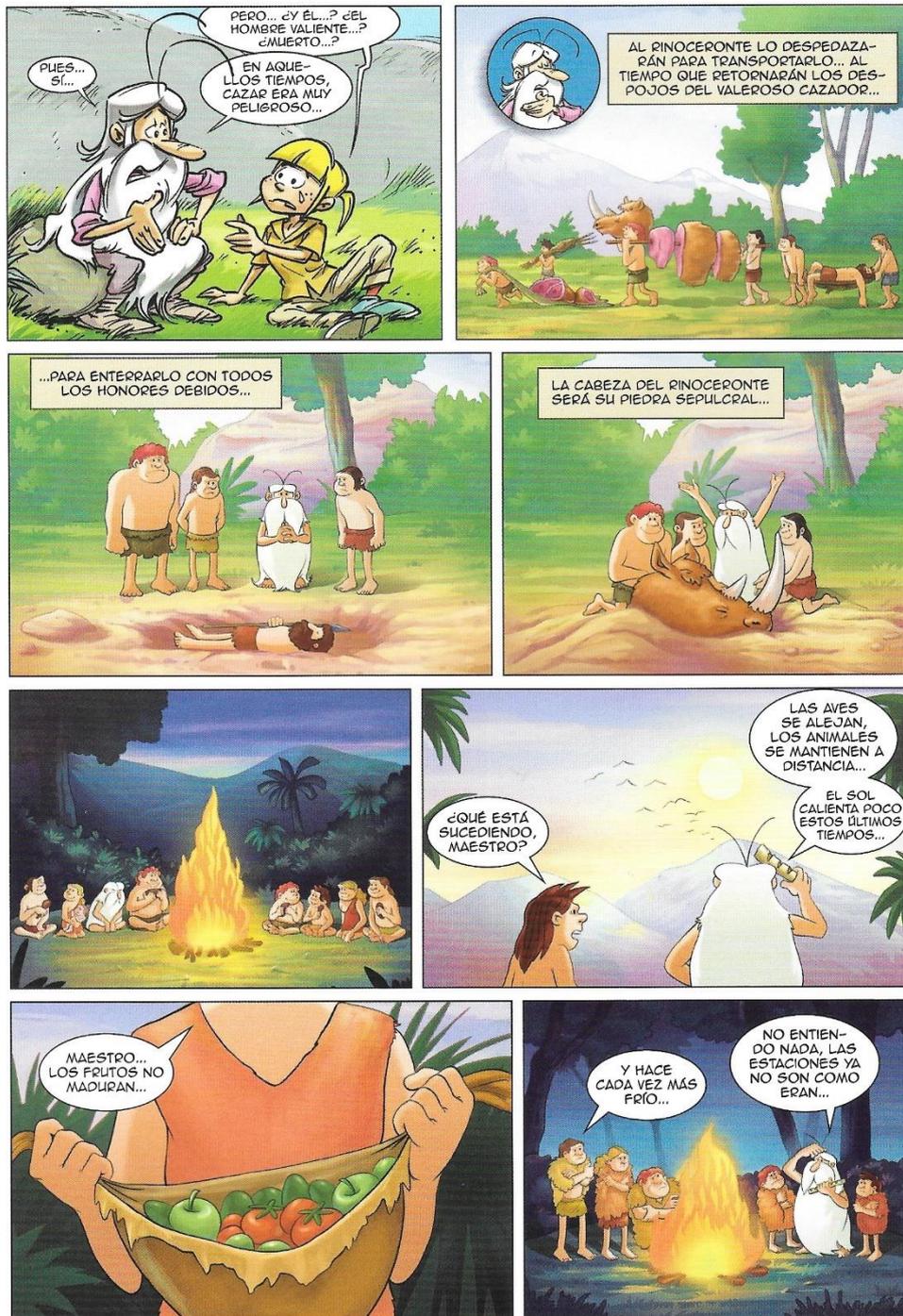


Fig. 68 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 28, ECC



Fig. 69 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 29, ECC



Fig. 70 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 30, ECC



Fig. 71 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 31, ECC

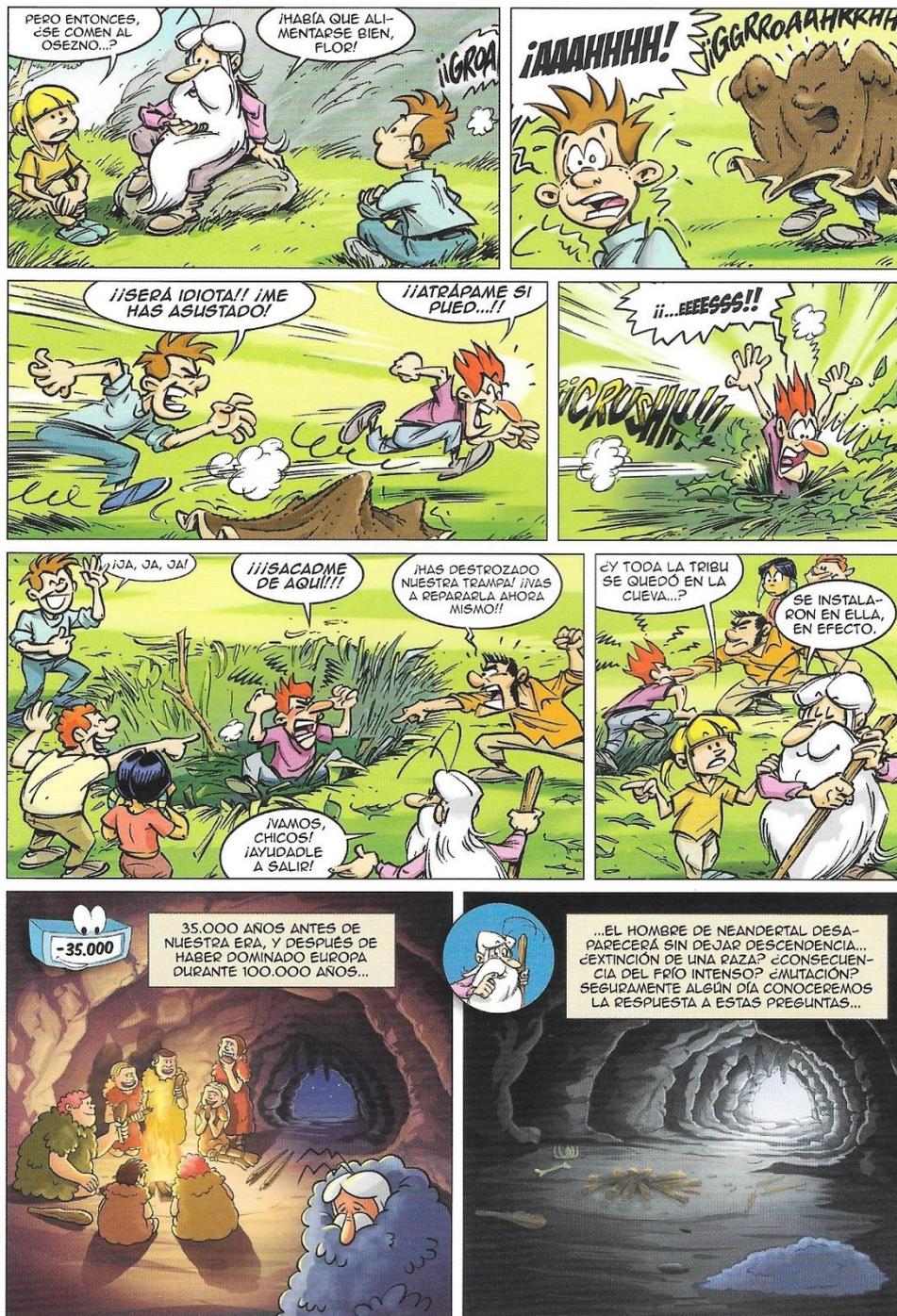


Fig. 72 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 32, ECC



Fig. 73 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 33, ECC

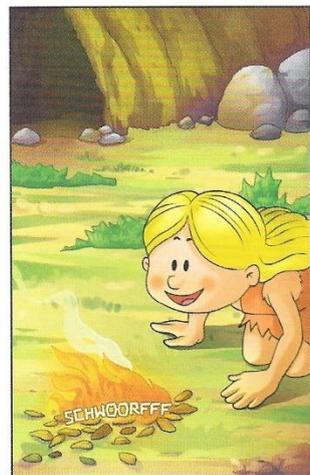
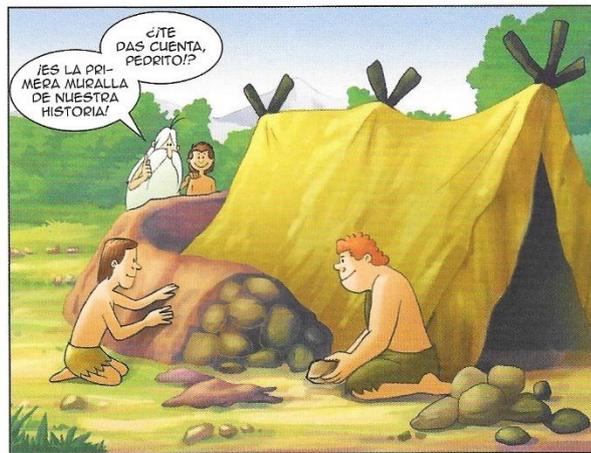
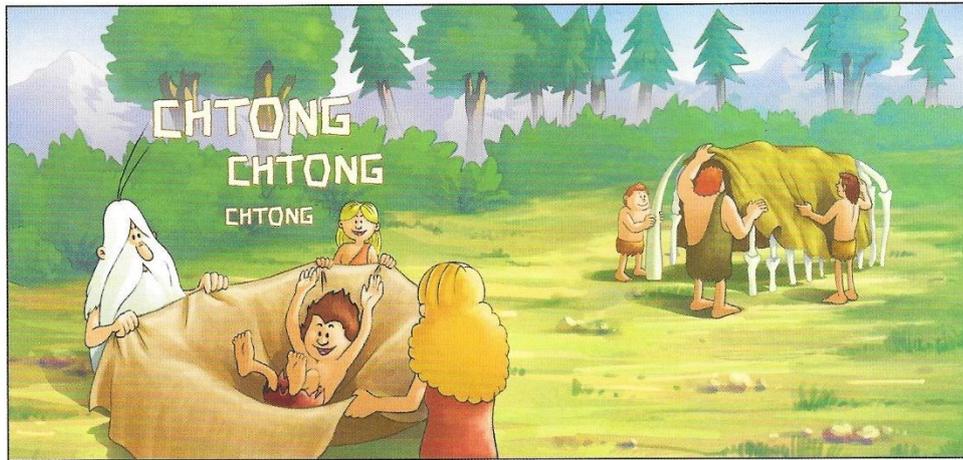


Fig. 74 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 34, ECC



Fig. 75 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 35, ECC



Fig. 76 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 36, ECC



Fig. 77 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 37, ECC

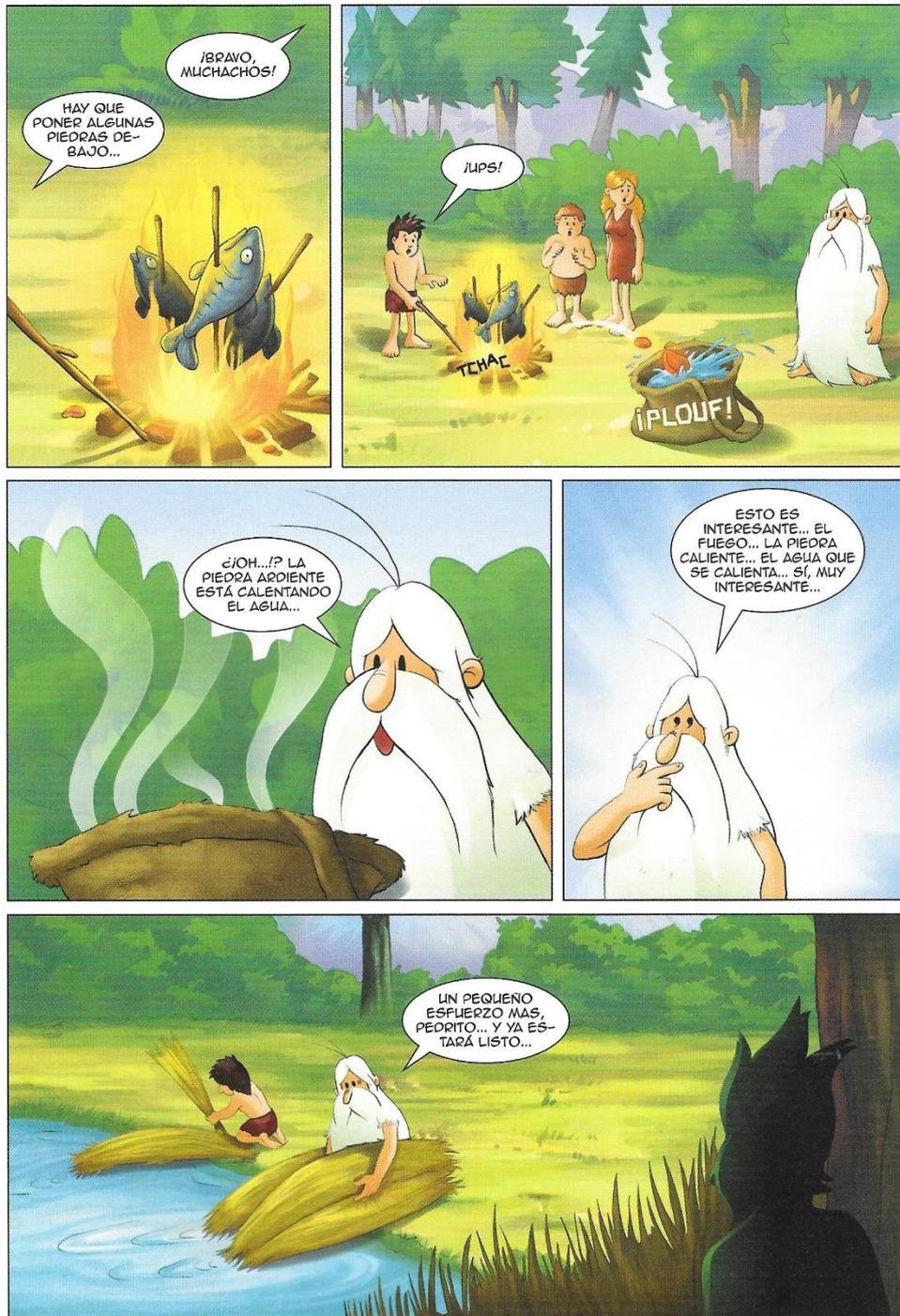


Fig. 78 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1, p. 38, ECC



Fig. 79 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 41, ECC



Fig. 80 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 42, ECC



Fig. 81 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 43, ECC

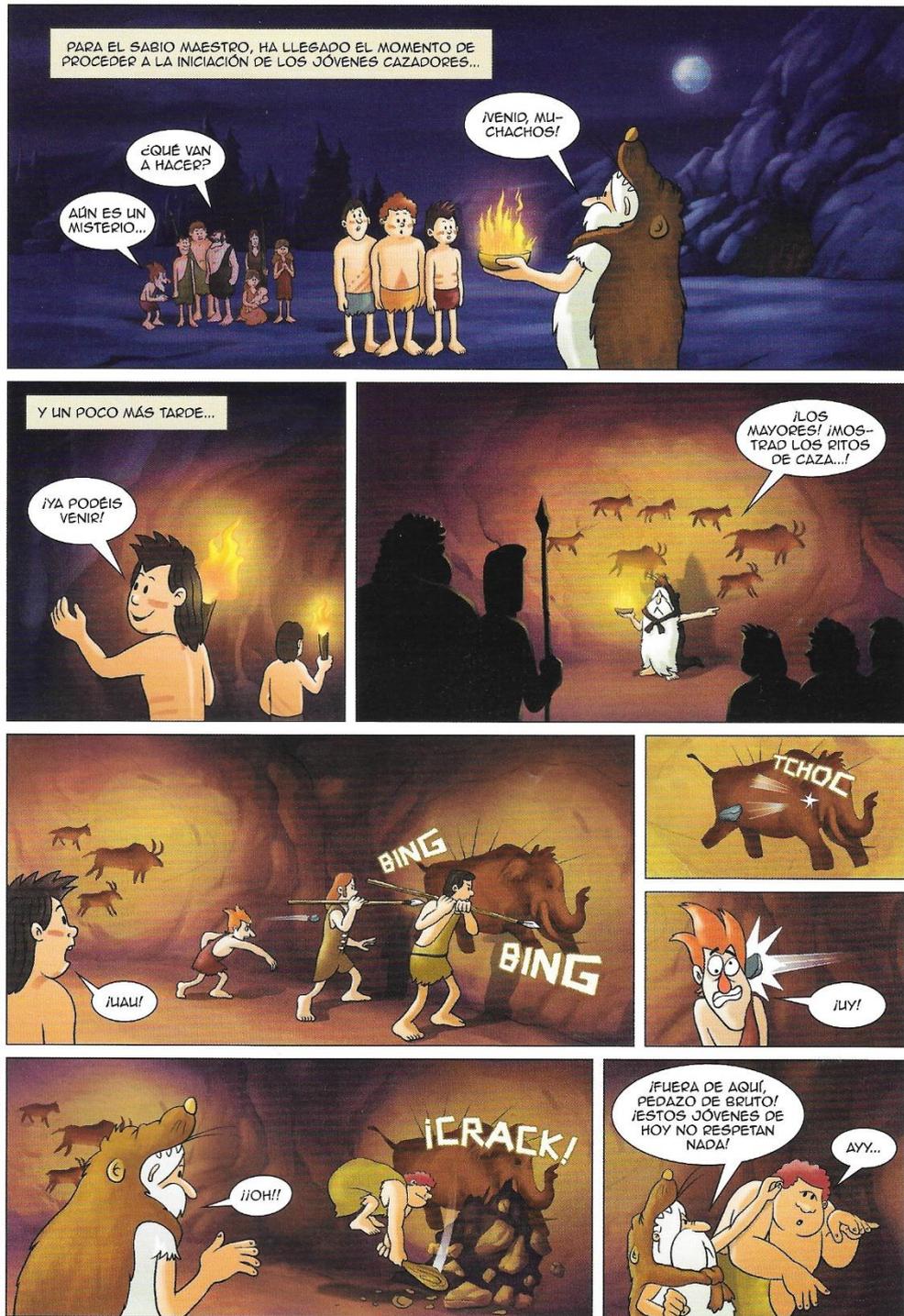


Fig. 81 – GAUDIN, Jean-Charles (2018) *Érase una vez... el hombre: La Prehistoria Vol.1*, p. 44, ECC

