

# PROFUNDIZACIÓN EN EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

## Trabajo Fin de Grado

*TRABAJO DE ANÁLISIS Y PROPUESTA DIDÁCTICA*

José Manuel Quesada Caballero  
Grado en Educación Primaria  
Junio 2015



# Resumen

## **Resumen**

En este trabajo, se muestran las ventajas que puede tener el uso del cómic en la enseñanza primaria, explicando el porqué es tan útil y efectivo en el aula. Se analiza la importancia que tienen el estímulo y la motivación, el papel que juegan en la enseñanza y la relación que tienen con el cómic.

La viñeta es un recurso novedoso y atractivo que puede hacer de nuestras sesiones, algo lúdico y divertido que despierte el entusiasmo por aprender de nuestros alumnos. Es un recurso que debe emplearse como complemento. Se muestran las claves que debemos conocer para conseguir el éxito en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los que lo utilizemos, las ventajas que presenta su uso y también se muestran errores comunes que se comenten al usarlo, así como ejemplos prácticos de su aplicación.

## **Palabras clave:**

Cómic, educación, ilustración de textos, literatura infantil, motivación.

0.Índice.....	pg.3
1.Introducción.....	pg.4
2.Justificación teórica.....	pg.5
3.Marco teórico.....	pg.7
3.1. La importancia de la lectura para el completo desarrollo del niño.....	pg.7
3.1.1. Cómo relacionar la lectura con el cómic.....	pg.9
3.2. Uso del Cómic como recurso en la escuela hoy en día.....	pg.13
3.2.1. Errores comunes al utilizar el cómic en el aula.....	pg.14
3.3. Uso de la imagen en la enseñanza (Érase una vez) .....	pg.15
4.Propuesta didáctica: El cómic como herramienta en la escuela. Ventajas de trabajar el Cómic en Educación Primaria.....	pg.17
4.1. El cómic como medio de aprendizaje lingüístico.....	pg.17
4.1.1. Análisis del cómic.....	pg.17
4.2. Aplicación a las diferentes áreas.....	pg.20
4.3. Propuestas didácticas para el uso del Cómic en Educación Primaria.....	pg.22
4.3.1. Motivación a la lectura de libros convencionales a partir de la comparación con el Cómic.....	pg.22
4.3.2. Estudio de la historia a partir del cómic.....	pg. 23
4.3.3. Elaboración de un Cómic.....	pg.27
5.Conclusiones.....	pg.30
6.Referencias bibliográficas.....	pg.32
7.Anexos.....	pg.34

## **1.INTRODUCCIÓN**

El trabajo que presentamos está justificado por la importancia que tienen los cómics en la continuidad de la lectura en los niños, una vez que comienzan a abandonar el mundo de los cuentos y la gran riqueza que presenta a la hora de utilizarlo en el aula como herramienta pedagógica. El cómic es un recurso versátil, que puede hacer de una clase corriente, una forma de aprender diferente, divertida y efectiva.

El marco teórico recoge la importancia de la lectura para el completo desarrollo del niño, hace un repaso a diferentes teorías que hablan acerca del estímulo y la motivación, factores determinantes para conseguir el éxito en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y que relacionan de manera positiva, el cómic con nuestras aulas. También el marco teórico incluye un análisis del uso que se realiza del cómic hoy en día en la enseñanza, recogiendo ejemplos de su buen uso, así como de los errores más comunes que se suelen cometer a la hora de su utilización.

Continuamos con una serie de propuestas didácticas a través de la cual pretendemos llevar el cómic, como herramienta didáctica a la escuela. En ella vamos a ver de manera clara las ventajas de trabajar con él en la escuela así como, la amplitud de campos en los que es aplicable. Las propuestas que se presentan son diversas, y se trabajan temas como el fomento de la lectura; el estudio de la historia a partir del cómic, la riqueza que puede presentar la elaboración de un cómic propio enfocado a una determinada área; y por último una breve propuesta de como podría trabajarse la comprensión lectora y fomentar el carácter crítico del alumno.

Cerramos este trabajo con las conclusiones a las que llegamos tras todo el proceso que hemos desarrollado.

Por fin, los anexos recogen algunos datos relevantes recogidos en otro formato que no sea textual, como cuadros resumen, o ilustraciones explicativas a los cuales, algún punto del trabajo hace referencia.

## 2. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

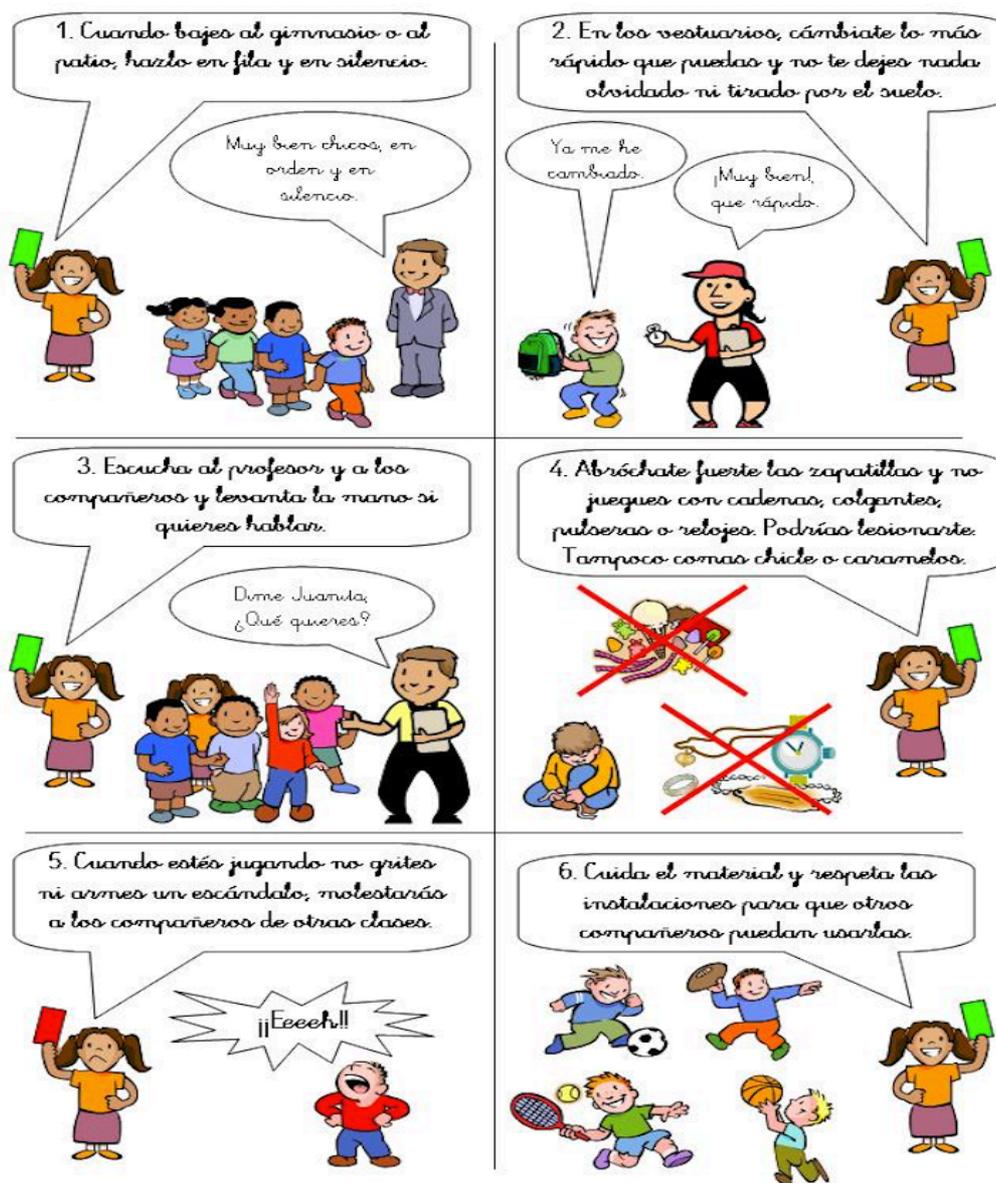
A la hora de justificar la elección del Cómic como el tema de mi trabajo, se me ocurren distintas respuestas que van por diferentes vertientes. En primer lugar, me gustaría empezar definiendo lo que es el cómic. Aparentemente parece una cuestión fácil, pero a lo largo de la historia, delimitar lo que es el cómic ha sido una tarea muy complicada, según Rodríguez Moreno (2009: 5-31), en los últimos 50 años se han dado diversas explicaciones de lo que es un cómic. Sin embargo la continua evolución artística que experimenta, los nuevos formatos existentes y la aparición de los formatos digitales han hecho que muchas de estas definiciones sean incompletas o hayan quedado totalmente obsoletas.

Una de las definiciones más prácticas, tanto por su simplicidad como por su universalidad, es la primera acepción que da la RAE: "*Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo*".

Hemos que tener en cuenta que el uso de la palabra cómic es arbitraria, ya que existen diversos nombres para designarlo según el país - *tebeo* o *historieta* en el mundo hispano, *fumetti* en Italia, *manga* en Japón, *manhwa* en Corea, etc.- En este trabajo usaré la palabra cómic, sin por ello centrarme en un solo formato ni excluir nacionalidad alguna.

En segundo lugar, creo que el cómic es una gran alternativa como herramienta pedagógica. Trabajar con él tiene varias ventajas ya que es muy llamativo y diferente a lo que solemos hacer en nuestras aulas, por lo que puede servir de herramienta motivante así como trasladar a nuestros alumnos a un mundo de fantasía al que se hace imposible acceder con los libros convencionales. Estamos demasiado acostumbrados a trabajar de manera sistemática con poca innovación y escasa creatividad a la hora de llevar a cabo nuestras sesiones. Por otro lado, he elegido este tema porque siento especial interés por los trastornos relacionados con la atención del alumno, y creo que el tratamiento y uso de este tipo de métodos son muy útiles para estos casos que a menudo son difíciles de afrontar.

# La clase de Educación Física



*Imagen 1: Aquí presento un ejemplo de como podemos enseñar de una manera diferente las normas que hay que respetar de, por ejemplo, una clase de Educación Física.*

El cómic llama la atención del alumno por ser diferente al libro de texto con el que trabajamos habitualmente, pero también debido a la atractiva combinación de imágenes y textos que emplea, (WITEK, 1989:3). Esto nos permite contar con una mayor motivación dentro del aula y, además, ofrece la posibilidad de que el cómic sea leído y utilizado fuera del ámbito escolar.

Sobre su uso general, Díaz y Fernández nos ofrecen algunas claves: son un estímulo para la creatividad, favorecen la lectura, mejoran el vocabulario tanto en el idioma nativo como en uno extranjero y reflejan una realidad social que el lector suele compartir. Además, es una herramienta que puede ser utilizada con todas las edades y en prácticamente todas las áreas, aunque, obviamente, en algunas resulta mas fácil que en otras.

### 3. MARCO TEÓRICO:

#### 3.1. La importancia de la lectura para el completo desarrollo del niño. Estímulo y motivación. Uso del cómic como recurso en la escuela hoy en día.

En este apartado del trabajo voy a mostrar y justificar la importancia que tiene la lectura para el correcto desarrollo del niño, así como el papel fundamental de la estimulación y la motivación para conseguir el éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje. También voy a hacer una revisión bibliográfica de lo que hay ya publicado sobre el cómic como recurso educativo y lo que aparece en la LOMCE acerca de la literatura en la Educación Primaria. Sobre estos cimientos basaré mis propuestas para la adaptación pedagógica que se presentará en apartados posteriores.



*Imagen 2: Las populares viñetas de Mafalda se han utilizado con fines pedagógicos, políticos y de denuncia social.*

### ***3.1.1. La importancia de la lectura para el completo desarrollo del niño.***

Al hacer referencia a la importancia de la lectura, podemos hacer mención a una famosa frase de Albert Einstein que puede ser utilizada para ilustrar el papel y la importancia que juega esta en el desarrollo de las capacidades de los seres humanos: "La imaginación es más importante que el conocimiento." A lo largo de la historia el libro ha sido sin duda un instrumento de primer orden para transmitir conocimientos, sin embargo su principal cualidad es quizás ser un promotor de la imaginación. Según Ramírez Leyva, (2003:18):

La lectura es importante no solo a la hora de estudiar, también estimula la creatividad, relaja y permite conocer realidades distintas y lejanas a las nuestras. Los especialistas señalan que para el desarrollo de los niños es una necesidad esencial, ya que ellos se encuentran en una etapa de pleno aprendizaje, pero en los adultos este hábito también es fundamental ya que los ayuda a diversificar sus puntos de vista respecto del mundo que los rodea, a ser más analíticos y a entender procesos y no sólo hechos aislados.

Una de las capacidades de los individuos que la lectura fortalece es el desarrollo de la imaginación. Ya que el hombre que no ha tenido el hábito de leer está prisionero en su mundo inmediato en cuanto a tiempo y espacio. Su vida tiende a caer dentro de una rutina establecida, se limita al contacto y la conversación con algunos amigos y conocidos, y no ve más de lo que sucede en su vecindad. De esta prisión no hay fuga posible. (*El hábito de leer*, 2003). En esta situación, el docente juega un papel vital, tiene a su disposición a 25 alumnos a quienes transmitir hábitos de vida saludables para su cerebro, para su total desarrollo; tiene en su mano la oportunidad de abrir las mentes de sus pupilos hacia un mundo lleno de posibilidades donde ellos son los más beneficiados por los motivos mencionados anteriormente. También tomamos en cuenta para la investigación la teoría de Vygotsky (1931:184), quien consideraba que el niño accede a la escritura y la lectura mucho antes de ingresar siquiera en el colegio, creía que "la enseñanza del lenguaje escrito se basaba en un aprendizaje artificial que exigía enorme atención y esfuerzo por parte del maestro y del alumno, basándose principalmente en que el aprendizaje socio cultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. Este autor considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que

se adelanta al desarrollo en el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo de una sociedad.

### 3.1.2. *Cómo relacionar la lectura con el cómic.*

#### El estímulo y la motivación.

Podemos afirmar que la **motivación** es el motor que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como en todos los aspectos de la vida. La mayoría de los expertos coinciden en definir la motivación como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta (Beltrán, 1993; Bueno, 1995; McClelland, 1989). Si, además, tenemos en cuenta que el aprendizaje se caracteriza por ser un proceso cognitivo y motivacional a la vez (G. Cabanach et al., 1996, p.9), y partiendo de esta base, trasladamos esta definición al contexto escolar y consideramos el carácter internacional de la conducta humana, parece bastante evidente y fácil de entender que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga los estudiantes de sí mismos, de las tareas que realizan y de las metas que pretenden alcanzar, constituyen factores de primer orden que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico. De aquí que la motivación tenga una gran trascendencia en el área educativa.



*Imagen 3: Los personajes de las viñetas pueden hacer sentirse a nuestros alumnos identificados con situaciones de su vida cotidiana, pudiendo crear empatía e interés por parte del alumno. Este interés debemos aprovecharlo con fines pedagógicos y educativos.*

Conociendo los cimientos en los que se sustenta la motivación, podemos cambiar nuestra metodología para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestras aulas una herramienta motivante que nos ayude a ser capaces de conseguir con éxito nuestros objetivos docentes. El papel del cómic como introductor hacia el mundo de la lectura tiene mucho que ver con los conceptos de motivación y de estímulo, que aunque a menudo se interpretan como sinónimos, son muy distintos, como veremos a continuación con diferentes ejemplos:

Laura se distraía discretamente en pintar sobre el folio el nombre del chico que le gustaba, mientras su clase seguía con la lectura introductoria del tema, que hablaba sobre la comunicación. La profesora lo advirtió y dijo: "Esta lectura representa muy bien lo que veremos en el tema, y es muy importante para los cursos venideros. Me alegra veros tan atentos, porque estoy segura de que si entendéis bien esta parte, no tendréis ningún problema para aprobar la evaluación. Me alegra veros así. Muy bien. Qué buen curso sois, un curso de listos, sí señor. Sigamos". Laura se irguió, cambió de folio y pasó discretamente también varias páginas del libro para ponerse en la que correspondía.

La motivación es el deseo de conseguir algo concreto, un motivo para actuar. Entre los motivos para conseguir aprender o hacer algo encontramos:

- Encontrar interesante o necesaria la tarea.
- Buscar exaltar el propio yo. El status, la autoestima, la adaptación y el éxito, motivan.



*Imagen 4: En esta viñeta se hace una sátira acerca de la falta de convicción ante nuestras metas y objetivos, una sátira relacionada con la motivación.*

Es en este punto donde encontramos la relación entre el cómic y la motivación. A menudo los niños no quieren leer ya que si no se les ha estimulado de la manera correcta, pero incluso haciéndolo, a veces nos cuesta hacer un hábito de una actividad que no está afianzada en ellos. Si proponemos como primera toma de contacto a la lectura un libro plagado de imágenes, divertido y que trate de algo que le guste al niño, este paso no tiene por qué ser un drama. Es más, esta transición al mundo de la lectura será todo un éxito.

Como docentes debemos utilizar más a menudo el recurso del cómic como motivación en el ámbito de la lectura ya que es un recurso muy rico, útil y versátil, que se puede adaptar a todo tipo de necesidades que pueda requerir un alumno.

Tras ver lo que es la motivación, pasemos a ver lo que es el **estímulo** con otro ejemplo práctico:

Pedro, de 10 años, estaba sin hacer nada en la clase en el taller de lectura durante la clase de lengua. "¿No te pones a leer?", le dijo el profesor. "Es que usted ha dicho que era una lectura muy fácil y hasta un niño de 8 años puede contestar las preguntas bien, le contestó Pedro".

El estímulo es realmente poco conocido. Su importancia, y los medios para conseguirlo, aún menos. Una de las claves en la vida de Albert Einstein fue el estímulo de su padre adoptivo y la motivación que encontró en él. Einstein nunca fue precisamente un estudiante modelo. En una sociedad en la que los niños acceden a todo lo que quieren con tanta facilidad cada vez son menos eficaces los premios y los castigos, y más eficaz el estímulo. Hoy en día es muy difícil conseguir que un niño se comporte, estudie, lea o se esfuerce, si decide no hacerlo. La presión del exterior tiene menos influencia cada día y es preciso sustituirla por estímulos internos, que son duraderos. Lo que un niño decida hacer depende del concepto que tenga de sí mismo, de los demás y de los medios que considera viables para encontrar su propio sitio.

Todos los niños y adolescentes experimentan la necesidad de estar convencidos de que valen, por lo que tenemos que convencerlos de una manera eficaz, de que la

lectura juega un papel fundamental en su desarrollo psíquico e intelectual, tenemos que hacerles ver que es muy importante para ellos. Cuando se emplean sistemáticamente estímulos externos, como los premios y los castigos, estos no suelen ser efectivos. En cambio, si conseguimos inculcar al niño la inquietud por la lectura y por su propio desarrollo, la estimulación vendrá de sí mismo, será una estimulación interna. Esta es la única manera posible para que se mantenga la fuerza viva y de que se mantengan las pilas cargadas por sí mismo.



*Imagen 5: En esta imagen podemos ver la falta de seguridad que suelen tener nuestros alumnos en la escuela, cuando en el aula debe reinar un ambiente de confianza, propicio a aprender de los propios errores, no con miedo a éste.*

La ley N° 2222 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria sostiene:

El área de Lengua Castellana y Literatura en la Educación Primaria tiene como finalidad el desarrollo de las destrezas básicas en el uso de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir, de forma integrada. La adquisición de estas destrezas comunicativas solo puede conseguirse a través de la lectura de distintas clases de textos, de su comprensión y de la reflexión sobre ellos, teniendo presente que esta no debe organizarse en torno a saberes disciplinares estancos y descontextualizados que prolongan la separación entre la reflexión lingüística y el uso de la lengua, o entre la reflexión literaria y el placer de leer, sino que deben ajustarse a la realidad cambiante de un individuo que vive inmerso en una sociedad digital y que es capaz de buscar información de manera inmediata a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Este fragmento nos dice de manera clara que la finalidad de la Lengua Castellana y la Literatura no es otra que el desarrollo de las destrezas para el uso de la Lengua. Y esta finalidad se consigue a través de la lectura. Los niños están acostumbrados a leer en el aula, pero a menudo siempre utilizamos el mismo tipo de textos. A consecuencia de esto, se sienten inseguros cuando tratan otro tipo de textos ajenos a los que conocen y no son capaces de aplicar lo aprendido en el colegio fuera del ámbito escolar. Cuanto más variada sea la lectura que el niño realice mayor será su grado de comprensión y de transversalidad a la hora de aplicar los conocimientos aprendidos. Con esto quiero decir que el niño conseguirá una competencia lingüística mayor si variamos nuestras lecturas con frecuencia, pudiendo incluir de esta manera el cómic como recurso.

### 3.2. Uso del cómic como recurso en la escuela hoy en día

El uso del cómic en nuestras escuelas no es algo demasiado popular, entre otros motivos, por el desconocimiento de los numerosos objetivos didácticos que se pueden perseguir utilizando este recurso. Quiero destacar los principales objetivos didácticos recogidos en éste cuadro. Mirar cuadro resumen en el Anexo, imagen uno, pg. 34.

Con esta enumeración de objetivos quiero resaltar las numerosas oportunidades que nos ofrece la utilización de este recurso en las aulas.

Pero para poder conseguirlos debemos saber cómo utilizar dicho recurso. A menudo cometemos muchos errores, que lejos de acercarnos a nuestras metas hacen que el uso del cómic sea un estorbo para conseguir el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



*Imagen 6: Manolito no ha entendido nada en los últimos meses y sigue perdido en las clases. Quizás el uso de recursos más atractivos podrían haber suplido las carencias que tiene, haciendo que se interese más por las lecciones.*

### **3.2.1. Errores comunes que se cometen al utilizar el cómic en el aula**

Siguiendo a Rodríguez Moreno (2009: 5-31), podemos decir que comúnmente se ha atribuido la lectura de cómics a la edad infantil o, a lo sumo, a la adolescencia. Esto, que ya de por sí es muy discutible en lo referente a otras épocas, es totalmente erróneo hoy en día. Los cómics no son un producto exclusivamente infantil, y eso se nota en sus (hoy día) altos precios y cada vez más cuidadas ediciones. Debemos comprender por tanto que los cómics están dirigidos a diferentes sectores de edad. Así que, antes de emplear el material del que dispongamos, deberemos comprobar si es acorde al nivel cognitivo y de madurez de nuestros alumnos.

Otro error típico es creer que el cómic siempre va a resultar atractivo a los alumnos. Actualmente existen otros medios de ocio que resultan mucho más atractivos a los jóvenes (videojuegos, televisión, Tablet...), por lo que hemos de tener en cuenta que muchos de nuestros alumnos pueden no estar familiarizados con el cómic. Por lo tanto, hemos de seleccionar obras fáciles de leer, que les permitan familiarizarse con el lenguaje gráfico-textual así como realizar una sesión previa motivadora para hacer más fácil esta adaptación. Es preferible empezar con historias breves y de narración lineal, para ir posteriormente pasando a lecturas más complejas.

Pero a veces, incluso estando acostumbrados a la lectura de los mismos, no todos van a parecerles atractivos. En primer lugar hemos de tener en cuenta la historia que se narra: así, un cómic histórico que se limite a dar datos acompañados de imágenes resultará mucho menos interesante que una narración original (con la clásica estructura de introducción, nudo y desenlace) que se desarrolle con un trasfondo histórico; cierto es que en este segundo caso se ofrecerán menos datos, pero a cambio llamará mucho más la atención del lector. En segundo lugar, también debemos tener en cuenta el estilo del dibujante, su capacidad narrativa y el uso del color.

Finalmente, hay que tener en cuenta que el cómic no es un sustituto del libro de texto sino que debe ser solo un apoyo. Y un apoyo sobre el que hay que trabajar con ejercicios, desplegando un aparato crítico acorde con la madurez del alumnado. Leer de forma reflexiva, planteándoles lo que se está leyendo y comentándolo con el grupo es

bueno para el estudiante. Creerse a pies juntillas todo lo que se lee, sin reflexionar al respecto, es indudablemente malo. (HUTCHISON, 2007:8).

### 3.3. Uso de la imagen en la enseñanza (érase una vez)

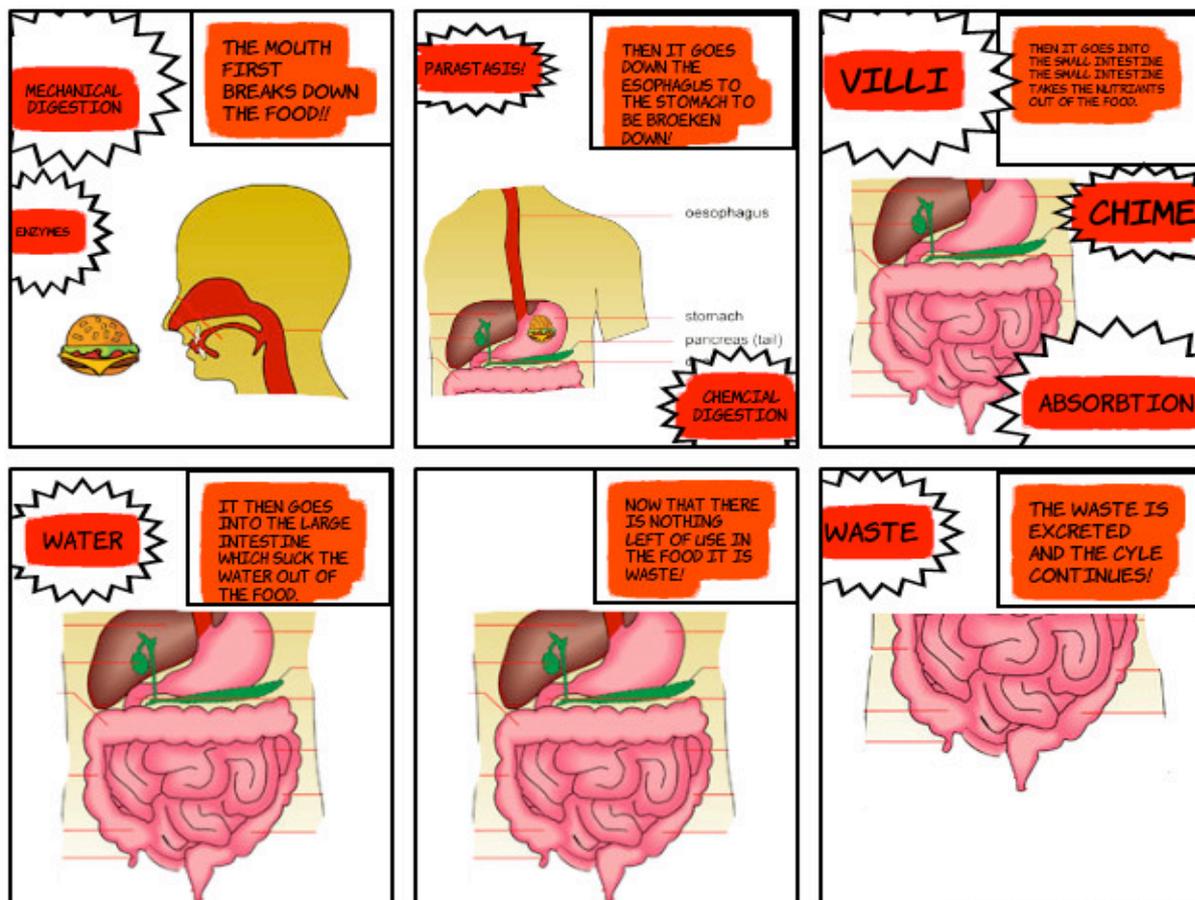
No siempre la enseñanza viene de la escuela, y el ejemplo que presento a continuación es uno de estos casos. Lo considero el ejemplo de la utilización más característico de uso de la imagen y de la viñeta que tenemos hoy en día. Me estoy refiriendo a la popular serie "Érase una vez el Hombre" (Il était une fois l'homme, 1978). Fue una importante serie infantil francesa de 26 episodios que relata la evolución de la humanidad desde la prehistoria hasta el siglo XX. Su finalidad es plenamente didáctica. Miles de niños hemos aprendido la historia de forma lúdica y divertida casi sin darnos cuenta, gracias a esta serie y a su adaptación a la viñeta. Fue creada por Albert Barillé en los estudios Procidis y difundida por la cadena France 3 a partir de 1978. También participaron en la realización de esta serie Alemania, Bélgica, Canadá, España, Israel, Italia, Japón, Noruega, Países Bajos, Suecia y Suiza. Simultáneamente apareció el cómic en que se relataban los 26 capítulos a partir de fotogramas de los mismos. Este es un interesante material educativo ilustrado para que los pequeños descubran el origen del hombre y los grandes acontecimientos históricos. Su utilización en las escuelas es muy recomendable, ya sea por su proyección, o por la utilización de sus cómics.



**Episodio 6: El Siglo de Pericles**

Por contraposición al ejemplo anterior, encontramos casos en los que el uso del cómic en la enseñanza, puede suponer más una dificultad que una ayuda, como observamos en la siguiente viñeta:

(Imagen extraída de la página <http://pixshark.com/digestive-system-comic.htm>).



En este cómic del aparato digestivo, que ateniéndonos a lo establecido en la LOMCE, se utilizaría en la asignatura de conocimiento del medio, en cuarto curso de educación primaria, en un colegio que sea bilingüe y se impartiría esta asignatura en inglés. Suponiendo que se cumpla todo esto y refiriéndonos únicamente a lo relacionado con el ámbito de la aplicación del cómic en el aula, podemos observar varios errores antes mencionados. En primer lugar considero que la elección de los dibujos, sin personajes y la escasa claridad hacen de este cómic una herramienta poco motivadora y atractiva para unos niños de 9 o 10 años. El texto incluido en las viñetas es poco explícito y no es nada en cuanto al contenido que quiere enseñar y transmitir. Considero por estas razones, que la elección de esta viñeta para explicar y tratar el sistema digestivo en educación primaria, es un completo error por parte del maestro.

## **4. PROPUESTAS DIDÁCTICA**

### **4.1. El cómic como medio de aprendizaje lingüístico**

Como hemos comentado con anterioridad, una de las ventajas de trabajar en el aula con el cómic consiste en que al utilizarlo partimos de una actitud positiva del alumnado hacia este medio. Dentro del aprendizaje lingüístico es muy útil porque desarrolla directa e indirectamente muchas áreas interesantes para esta materia.

En cuanto al contenido de las viñetas (la historia), proporciona informaciones múltiples que deben desentrañar en alumno. Es un vehículo importante en los ejercicios de comprensión lectora. Fomenta la capacidad crítica del alumno, así como el trabajo y el aprendizaje divertido.

Siguiendo a Granja Pascual, (1987, pg. 25), en la lectura de un cómic intervienen factores explícitos de imagen y grafía, e implícitos entre viñetas. El proceso del lector es tan importante por lo que ve como por lo que se debe imaginar. Para imaginar acertadamente es necesario un proceso de aprendizaje que se va adquiriendo inconscientemente. De aquí que podríamos destacar los siguientes procesos comunicativos que tienen lugar en la lectura de un cómic y de una manera inconsciente: Mirar anexo, imagen número dos, pg.35.

#### **4.1.1. Análisis del cómic**

En apartados anteriores hemos tratado lo que es el cómic. En éste, vamos a centrarnos en su análisis dentro del campo de la lingüística. Como nos presenta José Javier Granja Pascual en La utilidad didáctica del cómic, podemos distinguir que distinguir tres partes:

-Morfosintaxis, dentro de la cual hay:

1. Las acciones de mayor importancia que aparecen en la viñeta.
2. Los sucesos y acontecimientos que suceden dentro de cada acción.
3. Las funciones desempeñadas por los personajes.
4. Los personajes que desempeñan las diferentes funciones.

#### -Semántica:

Cuando profundizamos en la semántica lingüística, estudiamos el significado de las palabras. Inmersos en la semántica del cómic, estudiaremos el significado que tienen las viñetas. Dentro de este estudio no vamos a centrarnos solo en el aspecto de los signos gráficos, sino también en el de los signos icónicos. Por lo tanto, tendremos que ir descubriendo el significado parcial de cada pictograma para conseguir descubrir el significado total de la historia. De esta manera, distinguiremos rápidamente a los protagonistas dentro de alguno de los grandes grupos de significado. Esta clasificación de funciones es común a todos los cómics, puesto que existe una ideología (ya sea del autor o de la empresa editorial) que es transmitida siempre, de manera intencionada o no.

#### -Pragmática:

Dentro de la narración ilustrada, debemos hacer un análisis de:

1. El componente lingüístico contenido en el plano textual.
2. El uso de la elipsis como recurso, permitiendo así la supresión del tiempo.
3. La concomitancia espacial iconográfica. Que la viñeta incluya dos tipos diferentes de lenguaje (icónico y grafemas) lleva consigo una serie de problemas.  
Hay grandes diferencias entre los símbolos icónicos, que suelen ser íntegros, completos y hacen que el lector haga poco partícipe su capacidad creadora; y los grafemas, que tienen un significado mucho menor, que si hacen que el lector utilice su capacidad creadora y su imaginación. En el cómic, el texto escrito, suele apoyar el texto icónico, pero no es común que aporte nuevos factores que vayan más allá de su contemplación. Por lo que existe una ventaja, el cómic capta la atención del lector valiéndose de los signos icónicos.
4. La temporalidad. Existe una discordancia lingüística entre la temporalidad del diálogo y la expresión icónica, ya que es instantánea y congela el momento que ilustra.

A veces, aparece una desincronización entre la gestualidad estática y la expresión del discurso verbal. Este tipo de desigualdades no suele entorpecer la tarea del lector.

5. El encuadre. Es otro de los componentes relevante dentro de la viñeta. Existen varios tipos:

a) Primer plano: se muestra un detalle particular.

b) Plano medio: se muestra un personaje cortado por la mitad, cintura.

c) Plano tres cuartos: se muestra al personaje cortado por las rodillas aproximadamente.

d) Plano general: se muestra la figura al completo.

6. Los gestos son uno de los principales formas de expresión, ligado al diálogo. Normalmente los gestos suelen repetirse, en todos los personajes, cuando hay situaciones similares. También es normal que los gestos aparezcan evidenciados en la cara de los personajes. Así se ha creado un sistema de gestualidad facial humana, que es fácil de identificar las siguientes facciones:

- ceño fruncido = enfado, cólera.

- cejas alzadas u ojos muy abiertos = asombro, admiración.

- boca sonriente = satisfacción, agrado.

- etc.

7. La imagen metonímica es otro recurso empleados en la viñeta dirigido desde la ideología del autor. Radica en la similitud de un personaje, que puede ser un protagonista, con un personaje de la vida real que se quiera enaltecer. De este modo, por medio de lo que el protagonista haga en la ficción, el lector llevará las reacciones que le sean suscitadas al personaje de la vida real al que representa.

8. El bocadillo. Es el trazo que rodea el texto escrito que expresa lo que dice un personaje. Puede tener cualquier forma: rectangular, de cuadrado, redonda, de óvalo, etc. Siempre tiene una prolongación que indica el lugar de procedencia del bocadillo.

9. Las onomatopeyas son representaciones de un sonido con valor gráfico que sugieren al lector el ruido de hecho o una actividad: ¡Fssssh! , ¡clac! , ¡ring!, ¡swosh!, ¡crac!, ¡plac!, ¡plaf!, ¡tic tac!, ¡crash!, ¡croing!, ¡plaf!, ¡zip!, ¡blam!, ¡boing!, ¡bang!, ¡zzz!, ¡zas!, ¡boom!, etc.

Se prefiere incrementar la vivencia del dibujo por medio de una lengua en la que participan tanto la onomatopeya como los signos de carácter visual. Así, por ejemplo, si se quiere indicar una explosión, el "boom" puede ir colocado centrado ocupando gran parte de la viñeta.

10. Los rasgos cinéticos son signos gráficos que manifiesta la ilusión de desplazamiento o movimiento de los protagonistas de la viñeta que lo contienen. Es difícil mantener el aspecto estático del signo icónico y coordinarlo con la realidad representada, que suele ser siempre de carácter dinámico. Para ello se utilizan, por ejemplo, pequeñas nubes de polvo que representan a un personaje corriendo, o trazo de líneas que orientan el hacia donde se dirige el movimiento, etc.

#### **4.2. Aplicación a las diferentes áreas**

Como se ha comentado en apartados anteriores, y siguiendo la aportación de José Joaquín Moreno en la revista, *Revista de Literatura*, "*el cómic es una herramienta muy versátil que puede aplicarse para nuestra tarea docente en cualquier curso y área de la enseñanza, aunque en unas áreas será más fácil que en otras*". Generalmente esto se debe a la necesidad de encontrar materiales flexibles a las diferentes asignaturas, que sean coherentes tanto con los conocimientos aptitudinales como actitudinales que pretendemos transmitir a nuestros alumnos.

El uso más simple lo encontramos en la enseñanza de la lengua. Casi todas las lecturas nos son útiles, teniendo que cuidar solamente el nivel de dificultad del lenguaje contenido en la viñeta. Asimismo, si queremos, podemos ir más allá de lo estrictamente lingüístico, enseñar a nuestros alumnos diferentes hábitos y tradiciones por medio de las historietas que leen. De esta forma, diferentes culturas como la coreana, japonesa o

china pueden ser entendidas con mayor facilidad por medio de las imágenes. Por eso, sería perfecto utilizar siempre los cómics en su idioma original, ya que presenta gran cantidad de vocabulario y las posibilidades de enseñar serán mayores que si utilizamos textos traducidos.

También es posible su aplicación en el campo de la literatura. Podemos utilizar por ejemplo, viñetas donde haya literatos o se exponga o describa una época distinta a la actual, así se hace más fácil la comprensión de una obra o de un autor. Se pueden emplear también diferentes obras ya estudiadas adaptadas al cómic, sobre todo, si el autor no ha hecho una adaptación literal de la obra, ya que se pueden contrastar las diversas interpretaciones del mismo relato.

Existen muy pocos cómics que no que no sea aplicables de apoyo para la enseñanza de historia, la geografía, arte y filosofía. Son escasos los países que no han trasladado a la viñeta momentos célebres de su historia, ya sea de forma directa o indirecta. También el hecho de viajar, tanto de manera real como a lugares imaginarios, han sido algo habitual en los cómics a lo largo de los años; la recreación de países desconocidos para el lector son de gran riqueza, tanto por los conocimientos geográficos que aportan como por la continua alusión a estereotipos. Finalizando este tema, desde el punto de vista de la moral y la diferente visión que tienen los héroes los villanos, siendo contrarios haciendo presente la representación del bien y del mal, hacen que sea posible el tratamiento de la filosofía, pudiendo hacer un análisis crítico de los diferentes comportamientos de cada uno. Esto permite transmitir una enseñanza rica en valores.

La asignatura donde se suele encontrar con mas frecuencia el tratamiento de la viñeta, es en Educación Plástica. Podemos proponer a nuestros alumnos que elaboren un cómic con un tema tratado en el aula, una festividad, hábitos de conducta, acontecimiento histórico... O también podemos dejar un tema libre y dejar volar su creatividad e imaginación.

Aunque parece algo complejo, Las ciencias naturales y exactas, al contrario de lo que se suele pensar, permiten la utilización del cómic de diferentes formas. Hoy en día hay gran cantidad de material didáctico relacionado con la asignatura de ciencias, matemáticas o física. Pero a menudo presentan una gran cantidad de texto escrito, y

mantiene demasiado parecido con un libro de texto, perdiendo así sus virtudes de cómic. Sería interesante la elaboración de viñetas contando ciertas aspectos relacionados con la ciencia, como la evolución, o la formación del universo. También se puede utilizar para la explicación de la historia, como muestro en la propuesta didáctica número dos (pg. 25-28).

Quizás es en la Educación Física donde la aplicación del cómic está más limitada. Sin embargo, su uso es completamente posible, pudiendo retratar la historia de diferentes deportes, así como hábitos de vida saludables para nuestros alumnos. Por ejemplo, en la imagen número uno (pg.6) se muestran en forma de viñeta los comportamientos que se han de mantener en la clase de educación física. Aunque sea de una manera indirecta, se pueden trabajar todas las materias.

Para terminar, podemos utilizar los cómics para explicar de manera clara temas delicados e importantes como la dignidad, la igualdad de género, la drogadicción, educación sexual, educación vial, sus derechos y sus deberes, etc. De hecho, cualquiera de estos motivos pueden incluirse como contenido transversal en cualquier asignatura.

### **4.3. Propuestas didácticas para la utilización del Cómic en Educación Primaria**

A continuación, presento una serie de aplicaciones didácticas que podemos darle al cómic en nuestras sesiones. Algunas son a modo de actividad de clase, y otras las presento como una propuesta de Unidad Didáctica. Todas ellas vienen con un extracto de la LOMCE acorde con lo tratado en dicha actividad, para que comprobar que es fácil adaptar la viñeta a nuestras necesidades educativas y a las de nuestros alumnos.

#### ***4.3.1. Motivación a la lectura de libros convencionales a partir de la comparación con el Cómic***

El objetivo de esta actividad consiste en animar y motivar a los niños a la lectura. Los niños tienen cada vez más propuestas de ocio y entretenimiento al alcance de sus manos, pero ninguna es tan importante y enriquecedora como la lectura. Por este motivo, necesitamos agudizar nuestro ingenio para acercarlos al mundo de la lectura.

La propuesta didáctica consta de cuatro sesiones de cincuenta minutos cada una.

**-Sesión inicial motivadora:**

En esta primera sesión haremos una introducción a lo que es el cómic. Es importante para esta actividad elegir viñetas acordes con la edad del alumnado y que sean especialmente atractivas y motivantes, que contengan temas que les gusten. Podemos incluso utilizar cómics que lean algunos de ellos. Si disponemos de ella, podemos ayudarnos de una pizarra digital para poder seguir toda la clase el mismo cómic e ir comentando lo que va ocurriendo en las viñetas. El objetivo de esta sesión es conseguir que a todos los niños les gusten los cómics, y lo vean como algo divertido.

#### **-Sesión 2.**

En esta sesión, leeremos un cómic breve en clase como si se tratase de un libro convencional, siguiendo la lectura como lo hacemos habitualmente en clase. Es importante que vayamos haciendo símiles entre el cómic y los libros convencionales, ya que el objetivo final de esta actividad es que los niños asocien los rasgos positivos que atribuyen a los cómics para todo tipo de lecturas, y en especial a libros convencionales. Haremos también en esta sesión actividades de comprensión lectora del tipo oral y escrita (identificación de los personajes, que ocurre en la historia...)

#### **-Sesión 3.**

En esta sesión trabajaremos con un texto extraído de un libro de lectura (libro de lectura convencional). El texto debe estar acorde con la edad del alumnado y debe presentar un tema atractivo para ellos, ya que, como dijimos anteriormente, el objetivo es que encuentren similitudes con el cómic, estableciendo así una relación de simpatía y alejando el rechazo habitual que suelen presentar los niños a la lectura. Para conseguir este objetivo trataremos de trabajar la comprensión lectora de la misma manera que la trabajamos con el cómic.

#### **-Sesión 4.**

Esta última sesión es para reforzar las conclusiones que queremos que nuestros alumnos saquen. Elaborarán de manera grupal una representación iconográfica de la historia leída en la sesión anterior, la que pertenecía al libro convencional, para que vean con claridad que cualquier historia puede ser contada en forma de viñeta y así consigan eliminar el rechazo que se tiene a la lectura.

#### **-LOMCE**

*El área de Lengua Castellana y Literatura en la Educación Primaria tiene como finalidad el desarrollo de las destrezas básicas en el uso de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir, de forma integrada. La adquisición de estas destrezas comunicativas solo puede conseguirse a través de la lectura de distintas clases de textos, de su comprensión y de la reflexión sobre ellos, teniendo presente que esta no debe organizarse en torno a saberes disciplinares estancos y descontextualizados que prolongan la separación entre la reflexión lingüística y el uso de la lengua, o entre la reflexión literaria y el placer de leer, sino que deben ajustarse a la realidad cambiante de un individuo que vive inmerso en una sociedad digital y que es capaz de buscar información de manera inmediata a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.*

### 4.3.2. Estudio de la historia a partir del cómic

El objetivo de esta actividad consiste en la adquisición de conocimientos pertenecientes a un tema de Conocimiento del Medio en lengua extranjera (francés), utilizando el cómic como principal recurso. En este caso, el tema es "La edad antigua, la vida en los tiempos de los romanos", para cuarto curso de primaria.

La propuesta didáctica consta de cuatro sesiones de cincuenta minutos cada una. Es un tema de cuarto curso de Educación Primaria que he propuesto durante mi periodo de prácticas en el CEIP Sierra Elvira de Granada, centro plurilingüe en el que se impartían varias asignaturas en francés a mi clase. Por eso elaboré esta propuesta.

#### -Primera sesión:

En la primera sesión presentaremos a nuestros alumnos el cómic que vamos a utilizar. En este caso hemos utilizado un cómic llamado "Caius, le petit romain", que está íntegramente en francés. Podemos darle a cada alumno una copia del cómic para que pueda seguir la lectura conjuntamente a la vez que la seguimos en la pizarra digital (si disponemos de ella). Es importante pararnos en cada viñeta para observar cada detalle de lo que va ocurriendo y hacerlos partícipes y protagonistas de la actividad, siendo ellos quienes lean en francés y los que vayan preguntando dudas. En este tipo de actividades es crucial la implicación del profesor para hacer que los niños se entusiasmen, se impliquen y consigan meterse en el papel del protagonista de nuestra historia.

(Imágenes extraídas de <http://sanleane@eklablog.com>, "Caius, le petit romain").

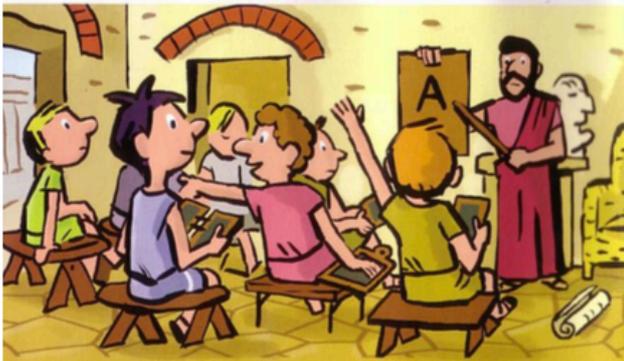


Source: Youpi, sept 2006 sanleane@eklablog.com

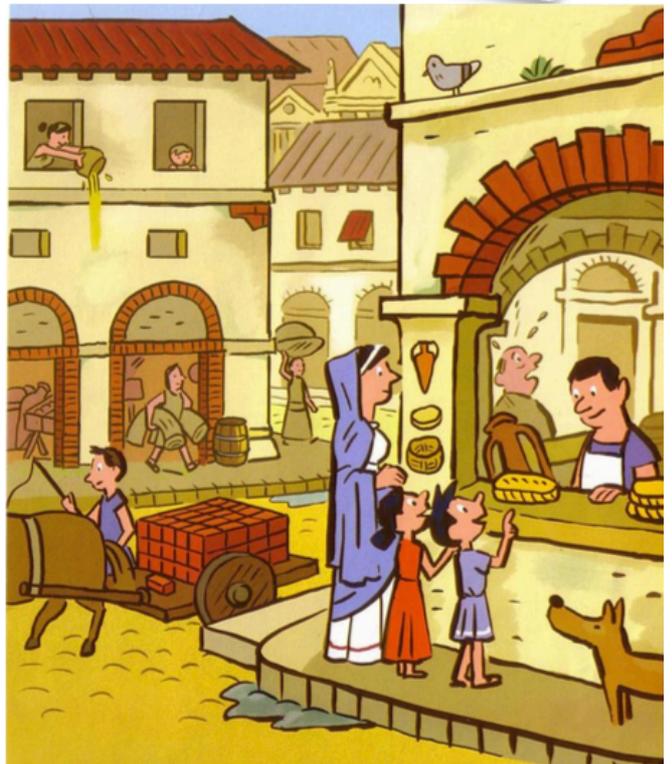
## L'Antiquité: La vie au temps des romains



Il est 7 heures. Je déjeune avec ma maman et ma sœur Livia, mange la bouillie de céréales préparée par un de nos esclaves : les esclaves, ce sont des serviteurs que mon papa a achetés...



Puis je vais en classe. À Rome, seuls les garçons vont à l'école. J'apprends à lire et à écrire en latin, la langue de mon pays. mon maître n'est pas content de nous, il nous tape avec sa baguette



Ma maman et Livia sont venues me chercher après l'école. Nous achetons une sorte de pizza à la boulangerie. L'odeur des pains chauds et des brioches parfume la boutique. Mais dans la rue, ça sent très mauvais : les gens jettent les eaux sales et les ordures par les fenêtres des immeubles ! Berk !

## L'Antiquité: La vie au temps des romains



Ensuite, comme presque tous les après-midi, nous allons aux bains publics : on les appelle les thermes. Tout le monde se retrouve ici pour se laver, se baigner et faire du sport au gymnase. Après un bain chaud, je me rafraîchis dans la piscine d'eau froide, le frigidarium !



De retour à la maison, je fais une partie d'osselets avec Livia. J'aime aussi jouer à la guerre avec mes soldats en terre cuite. Ma sœur préfère ses poupées en bois, avec leurs bras qui bouge



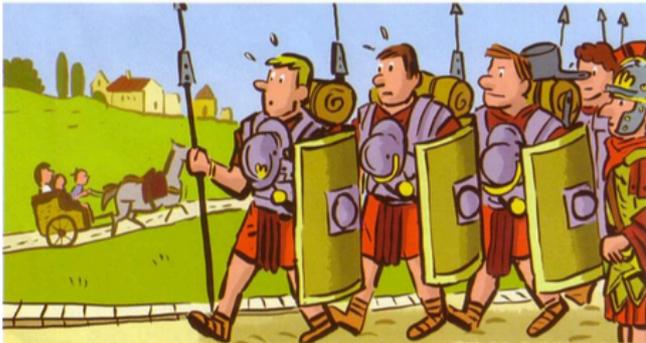
Maintenant c'est l'heure de dormir. Je partage ma chambre avec Livia. Maman éteint nos lampes. Le coffre en bois sert à ranger nos habits.

Source: Youpi, sept 2006 sanleane@ekablog.com

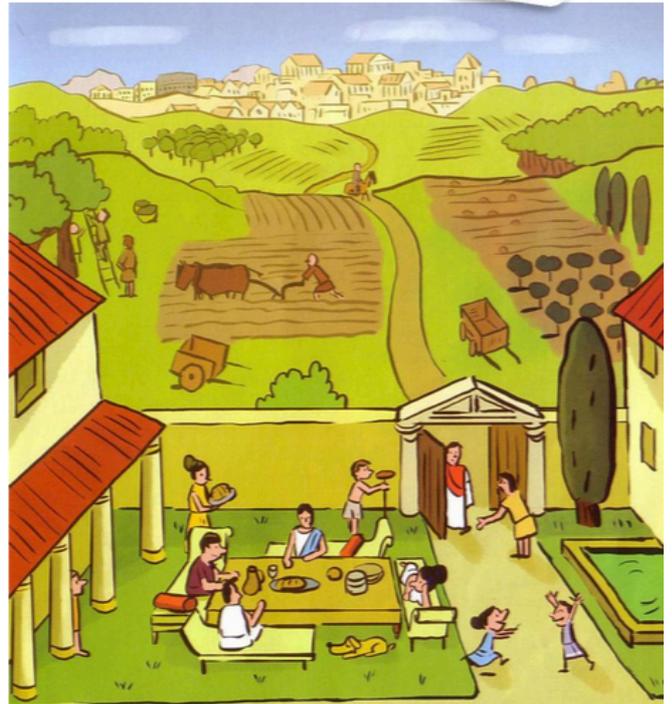
## L'Antiquité: La vie au temps des romains



Le lendemain matin, on part chez nos cousins, à la campagne. Papa me laisse tenir les rênes. Attention ! Un char nous croise à toute vitesse ! C'est un messager de l'empereur...



En chemin, nous rencontrons des légionnaires qui partent à l'entraînement. Ce sont aussi eux qui construisent les routes. Quand j'aurai dix-sept ans, je serai soldat à mon tour.



Nous voilà chez nos cousins. Il est 16 heures. C'est l'heure du repas le plus important de la journée. On l'appelle la cena. Entre chaque plat, nous nous lavons les mains avec de l'huile parfumée : ça vaut mieux, parce que tout le monde mange avec ses doigts. Même les papas et les mamans ! Mais je ne te conseille pas trop d'essayer chez toi...

## L'Antiquité: La vie au temps des romains



À Rome, il y avait beaucoup d'esclaves : c'était souvent des prisonniers qui étaient vendus au marché, comme des animaux ! Ils devenaient serviteurs chez les riches.

Les Romains portaient des surnoms rigolos, comme Flaccus qui voulait dire « oreilles pendantes », ou Cicero qui voulait dire « pois chiche » !



Il a deux mille ans, les Romains ont conquis de nombreux pays. Beaucoup de gens se sont mis à parler la langue des Romains, le latin. Des langues d'aujourd'hui comme le français, l'italien ou l'espagnol viennent du latin !

### **-Segunda sesión:**

En la segunda sesión vamos a detenernos en las dificultades que tengan nuestros alumnos a la hora de traducir el texto, y haremos un apartado de vocabulario en francés relacionado con este tema, en el que cada niño deberá apuntar las palabras que no sepa, y que después tendrá que estudiar. Dividiremos a nuestros alumnos en grupos de 5 personas y les pediremos a que representen alguna de las escenas que aparecen en el cómic en las que se vean de manera clara características de la antigua Roma.

### **-Tercera sesión:**

En la tercera sesión vamos a elaborar entre toda la clase un mapa conceptual que contenga lo más importante del tema, que deberán copiar en el cuaderno para poder estudiarlo.

### **-Cuarta sesión:**

En esta cuarta y última sesión, comprobaremos si se han alcanzado los niveles de conocimiento que queríamos acerca del tema tratado, y por lo tanto sabremos si el proceso de enseñanza-aprendizaje ha tenido éxito. La evaluación la haremos a modo de debate con los niños. Haremos dos equipos delimitados por la mitad de la clase e iremos haciendo preguntas acerca del tema, dando la palabra a alguien al azar. Si sabe la respuesta, tendrá una nota positiva y su equipo obtendrá dos puntos; si su respuesta es incorrecta, habrá rebote para el otro equipo y su nota será negativa, aunque recuperable más adelante.

### **-LOMCE**

*La finalidad de la reflexión lingüística es el conocimiento progresivo de la propia lengua, que se produce cuando el alumno percibe el uso de diferentes formas lingüísticas para diversas funciones, y cuando analiza sus propias producciones y las de los que le rodean para comprenderlas, evaluarlas y, en su caso, corregirlas. La reflexión literaria a través de la lectura, comprensión e interpretación de textos significativos favorece el conocimiento de las posibilidades expresivas de la lengua, desarrolla la capacidad crítica y creativa del alumnado, le da acceso al conocimiento de otras épocas y culturas y le enfrenta a situaciones que enriquecen su experiencia del favoreciendo el conocimiento de uno mismo.*

Exponer situaciones históricas relacionadas con el cómic con el que se trabaja como por ejemplo el contexto en que se escribió el cómic <<ejemplo; Yellow Kid a principios del S.XX>>).

### **4.3.3. Elaboración de un Cómic**

Elaboración de un cómic en el que representen acciones de su vida cotidiana / rellenar viñetas de un cómic con situaciones cotidianas/ realizar un cómic tratando algún contenido visto anteriormente en el aula para reforzarlo / hacer un cómic representando una lectura hecha en clase / explicación de vocabulario ajeno a los

alumnos por medio de viñetas, tratando ellos así sacarlas del contexto de la situación que representan...

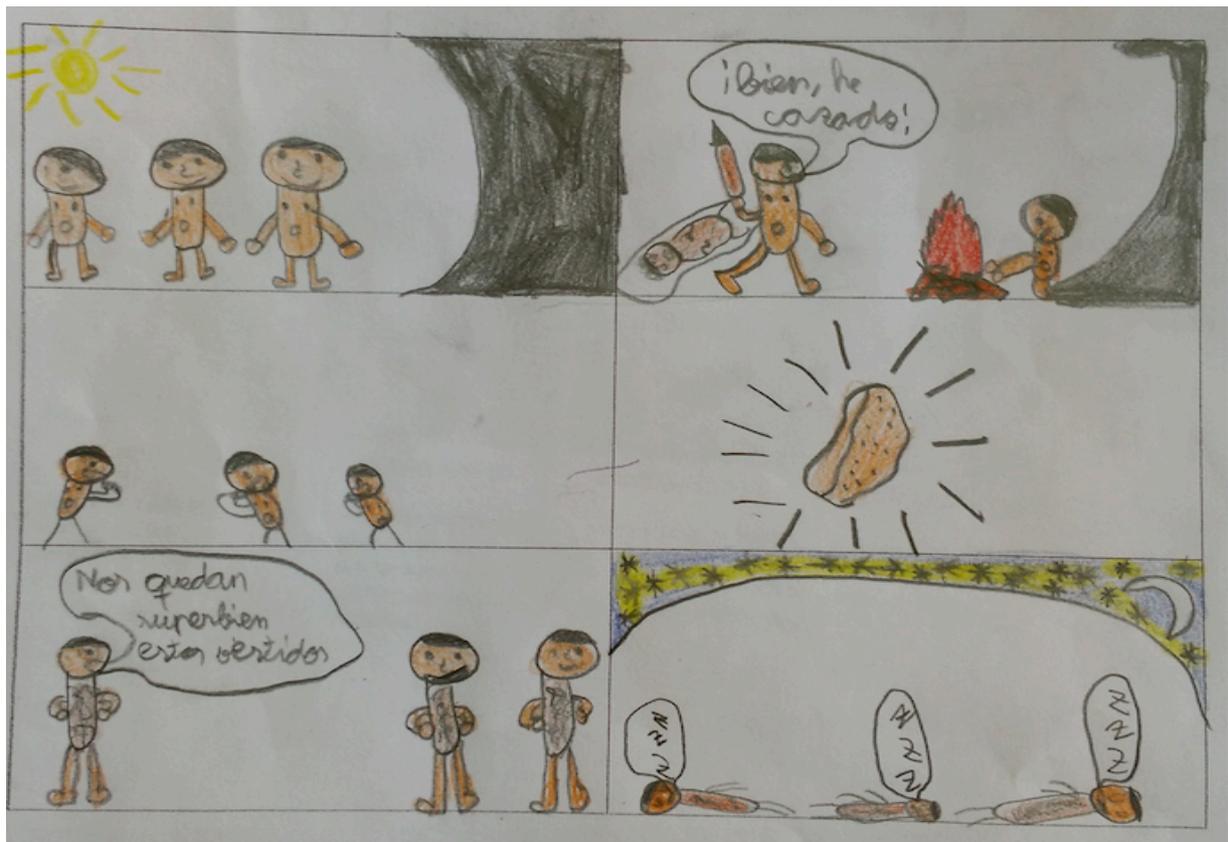
En este caso, he tenido la oportunidad de tratar con alumnos del cuarto curso de primaria el tema de las etapas de la Historia, y he podido realizar una tarea significativa referente al cómic.

Propuse realizar una historia narrada, situada en una etapa de la historia que ellos quisieran, la condición para hacerla era que debían trabajarla en equipos de cuatro personas. Posteriormente debían trasladar la historia inventada a una tira de seis viñetas en la que se contase su historia. Con esto, conseguimos reforzar conocimientos aprendidos anteriormente en clase, así como aprender a trabajar en equipo y a argumentar una historia. Algunos de los resultados que obtuvimos fueron estos:

(F., 9 años).

© Prehistoria ©

En una vez 3 trogloditas que vivían en una cueva. Uno salió a cazar y cazó un oso. Volvió a casa muy feliz. Los otros dos preparaban el fuego para el oso. Y después de comerlo quedó un trozo de piel, y con él se hicieron tres vestidos. Y uno dijo:  
— ¡No quedan super bien estos vestidos! Y al final estuvieron todo el día hablando de sus vestidos hasta que se durmieron.



(C., 9 años).

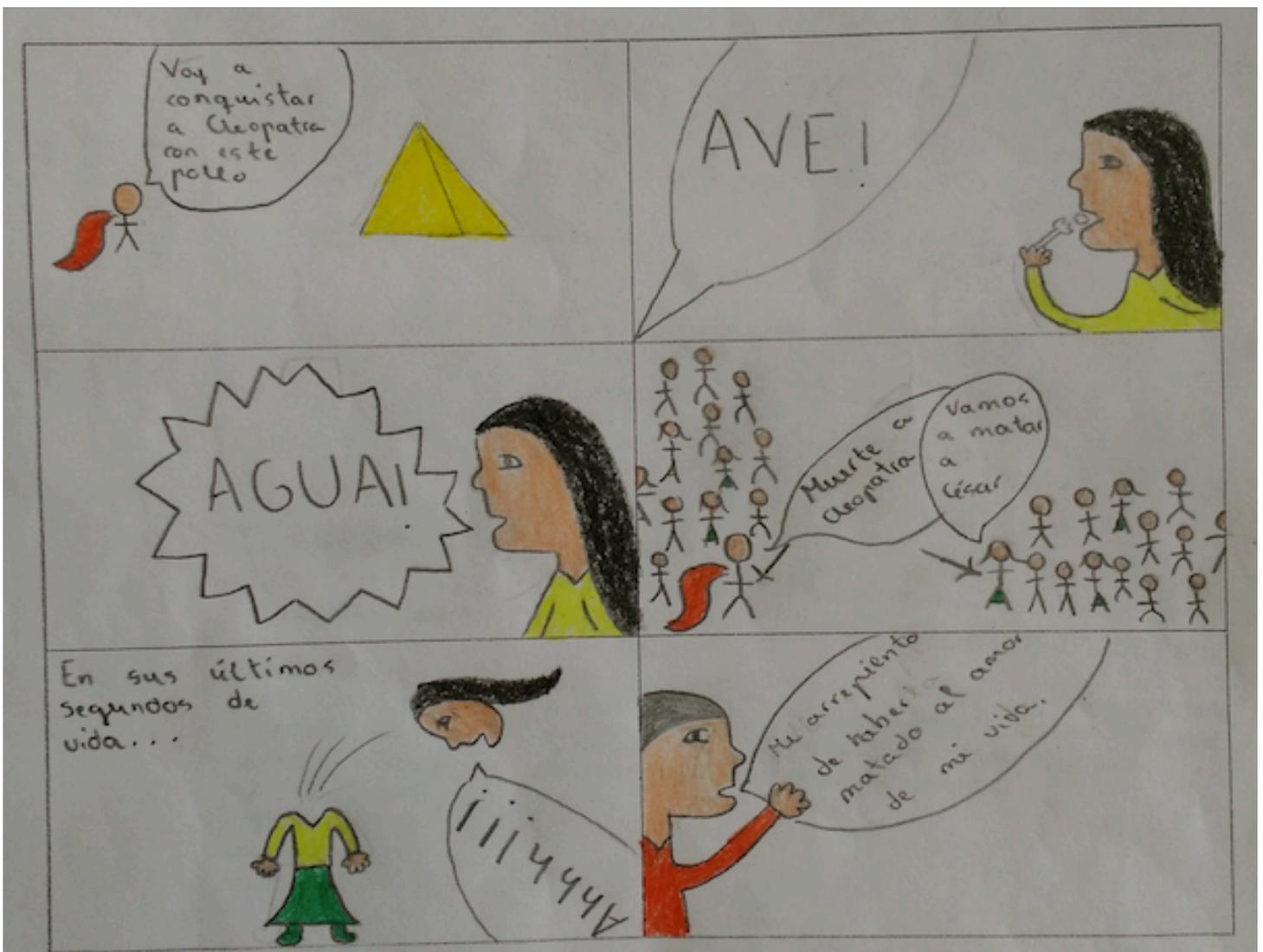
-Un día César le lleva a Cleopatra un buenísimo pollo de sus tierras, acompañado con una salsa picante. Cuando Cleopatra prueba el pollo (con la salsa) se pone roja y empieza a gritar: ¡Quiero agua!.

César no tenía agua.

Desde aquel momento surge una terrible guerra entre los egipcios y los romanos.

Al final ganan los romanos y le cortan la cabeza a Cleopatra.

Pero, César se arrepiente.



*-LOMCE*

*La enseñanza del área de Lengua Castellana y Literatura a lo largo de la etapa de la Educación Primaria tiene como objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, entendida en todas sus vertientes: pragmática, lingüística, sociolingüística y literaria. Debe también aportarle las herramientas y los conocimientos necesarios para desenvolverse satisfactoriamente en cualquier situación comunicativa de la vida familiar, social y profesional.*

## **5. CONCLUSIONES**

Durante la realización de este trabajo, he ido llegando a una serie de conclusiones que presento a continuación, estas coinciden con algunas que aparecen en otras publicaciones como en la revista para docentes "Revista de literatura", la cual he utilizado como apoyo durante el trabajo.

Tras la investigación realizada podemos afirmar que el uso del cómic como herramienta didáctica tiene importantes repercusiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos dentro del aula. Una de las más importantes contribuciones es la de fomentar la lectura entre los alumnos, asentando unos cimientos sólidos para que estos se conviertan en el futuro en lectores asiduos.

Para los niños, es más fácil entender la narración gracias al seguimiento de las imágenes, consiguiendo así que la correcta comprensión los invite a disfrutar de las historias, siendo esta la base de desarrollar el gusto y la afición por la lectura.

También podemos enumerar diferentes aportaciones que realiza el cómic al utilizarse como una herramienta pedagógica en la escuela:

Dentro de la lectura:

- Aumenta la capacidad de abstracción en los alumnos y fomenta la imaginación, muy útiles para afrontar problemas de la vida cotidiana.
- Creación de hábitos de lectura que hará a nuestros alumnos más competentes a la hora de interpretar y comprender diferentes tipologías de lenguaje presentes en su día a día, como por ejemplo los medios de comunicación e información presentes en la sociedad.
- Fomento y desarrollo de los esquemas de lateralidad y ordenación espacio- temporal.

- Desarrollo y asimilación de conceptos relacionados con el arte y la estética.
- Aprendizaje y asimilación de la ortografía.

Y fuera del ámbito de la lectura:

- Es un recurso versátil, fácil de aplicar en todas las áreas y materias de la enseñanza Primaria y Secundaria.
- Puede trabajarse con todas las edades ya que existe gran variedad de cómics para todas las edades y gustos.
- Es un recurso muy útil para alumnos que tienen trastornos relacionados con la atención.

Me gustaría señalar que considero anticuada la idea de no considerar el cómic como un género literario de primer orden en la literatura infantil y juvenil. La gran fuerza que tiene el cómic a la hora de narrar acompañando las ilustraciones, consiguen atraer la atención y el interés de nuestros alumnos. Conseguir hacer de ellos lectores de cómics es el primer paso para convertirlos en lectores asiduos y personas interesadas por la literatura.

Tomando las palabras de Francisco Ibáñez, "los tebeos son trampolín para llegar a las historias literarias", y para conseguir que este salto sea posible, los docentes, escuelas y las comunidades educativas deben remar en el mismo sentido, haciendo un esfuerzo por tomar conciencia del papel que desempeña aquí la viñeta.

Hoy en día, la imagen desempeña un papel fundamental en nuestra sociedad y cultura, y saber analizar, comprender e interpretar con una lectura ilustrada con imágenes supone una vía formativa de personas con actitud crítica y creativa con una gran virtud que escasea en nuestros días: la imaginación.

## 6. Referencias bibliográficas

### Bibliografía

- Alberca F. (2011). *Todos los niños pueden ser Einstein*. España: El toro mítico, extraído el 15 de marzo de 2015.
  
- Barrero, M. (2009), Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. *Cuaderno del maestro*, extraído el 8 de abril de 2015 desde <http://cuadernodelmaestro.blogspot.com>
  
- Doménech Betoret J. F. (2002), Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *En Revista Electrónica de Motivación y Emoción*. Volumen 1, número 6, pg. 24-25 extraído extraído el 8 de abril de 2015 desde <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>
  
- García Bacete F. (2002), Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *En Revista Electrónica de Motivación y Emoción*. Volumen 1, número 6, pg. 24-25 extraído el 8 de abril de 2015 desde <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>
  
- Granja Pascual J. (1987) La utilidad didáctica del cómic, *Ikastaria, cuadernos de educación*, pg. 25. extraído el día 25 de abril de 2015 desde <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/ikas/02/02025052.pdf>
  
- Hutchison, David (2007), *Playing to learn: Video Games in the classroom*. EE.UU. Libraries Unlimited/Teacher Ideas Press. Extraído el día 20 de marzo de 2015.
  
- LOE ,(126/2014) Real Decreto, Ley N° 2222
  
- Ramírez Leyva Elsa M, (2003) *Seminario, Lectura: pasado, presente y futuro*, pg. 18-19. Extraído el día 20 de marzo de 2015.

- Rodríguez Moreno, J. (2009) El cómic como herramienta educativa. *Revista de literatura*, pg. 5- 31. Extraído el día 20 de marzo de 2015 desde [http://www.academia.edu/2453052/El\\_c%C3%B3mic\\_como\\_herramienta\\_educativa](http://www.academia.edu/2453052/El_c%C3%B3mic_como_herramienta_educativa)
- Vygotsky, L.S. (1931) *La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito*. En Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Tomo III. Madrid, Aprendizaje Visor. Extraído el día 22 de marzo de 2015.
- WITEK, Joseph (1989). *Comic book as Histoy*. EE.UU., The John Hopkin's University Press. extraído el día 20 de marzo de 2015.

**Web grafía:**

Imágenes extraídas de las siguientes webs:

- <https://aprendiendoasercientes.wordpress.com/2014/05/>
- <http://cuadernodelmaestro.blogspot.com>
- <http://www.monografias.com/trabajos89/importancia-estrategias-lectura-y-escritura/importancia-estrategias-lectura-y-escritura.shtml>
- <http://pixshark.com/digestive-system-comic.htm>
- <http://sanleane@eklablog.com>

## 7. Anexo

Imagen 1 (pg. 13)

OBJETIVOS DIDÁCTICOS ALCANZABLES CON EL USO DEL CÓMIC
- Posibilitar y demandar la traducción de informaciones verbales a icónicas y viceversa; como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verbo-icónico a través del lenguaje verbal.
- Facilitar la capacidad analítica, por medio de la historieta global, viñeta, globo, etc.
- Llegar a la consecución de diferentes niveles de generalización, realizadas a partir de procesos particulares de inclusión.
- Favorecer la combinación de técnicas de trabajo en grupo, individualizado, crítico o creativo.
- Capacidad para la expresión oral y escrita.
- Fomentar la creatividad yendo desde la tarea colectiva hasta la elaboración propia o personal.
- Favorecer un alto nivel de tolerancia crítica, que surgiría por los coloquios que se centrarían sobre los mensajes implícitos en el tebeo como meta final.
- Dar a conocer determinados valores morales.
- Reconocer determinados prejuicios que pueden aparecer en los personajes o situaciones dadas.
- Posibilitar la capacidad de crear sus propias historietas.
- Desarrollar la capacidad de valoración crítica.
- Favorecer la aplicación de las informaciones adquiridas.
- Adquirir técnicas de trabajo intelectual y entrenamiento en el trabajo cooperativo.
- Desarrollar la capacidad de diálogo y tolerancia.
- Adquisición de técnicas de trabajo para investigar en fenómenos de base social.
- Fomentar la valoración crítica en cuanto a un personaje o situación.

Imagen 2 (pg.18)

(Viñeta extraída de [https://aprendiendoaserdocentes.wordpress.com/2014/05/ \"Mortadelo y Filemón\"](https://aprendiendoaserdocentes.wordpress.com/2014/05/ \)).

1. En la lectura de la imagen, el lector, al ver la viñeta, dirige automáticamente su mirada hacia los rasgos icónicos.

2. En la lectura se produce una conversión del significante gráfico de los textos en significados conceptuales.

Diferentes interpretaciones

Onomatopeyas

Diferentes niveles léxicos

3. Enlace lógico de la viñeta comprendida con la siguiente, a través de nuevas operaciones.

También se produce una integración del plano icónico y del plano gráfico de los textos en un plano global comprensor de la viñeta.

Desde un punto de vista estrictamente referido al componente lingüístico del cómic, analizaríamos:

- Elementos fonético-fonológicos: onomatopeyas, aliteraciones...
- Elementos morfosintácticos: estructura de oraciones, uso de sustantivos, verbos, adjetivos...
- Análisis de los niveles léxicos: nivel culto, nivel vulgar, nivel familiar...