



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

El cómic como recurso didáctico para trabajar el área de Lenguajes: comunicación y representación

Alumno/a: Laura Gordo Ayén

Tutor/a: Prof. D. Nuria López Pérez

Dpto.: Didáctica de la Expresión

Plástica

Índice

RESUMEN	Pág.3
JUSTIFICACIÓN	Pág. 4-6

CAPÍTULO I

1.1 Historia del cómic en España: Los títulos más relevantes.....	Pág. 6-7
1.2 Acercamiento al concepto de cómic.....	Pág. 7-8
1.3 Características del cómic: Viñeta y otros elementos.....	Pág. 8-18

CAPÍTULO II

2.1 El cómic como recurso didáctico: objetivos didácticos, beneficios que presenta y consideraciones por parte del docente.....	Pág. 19-23
2.2 Trabajar el área de “Lenguajes: comunicación y representación” a través del cómic.....	Pág. 23-26
2.2.1 El lenguaje audiovisual.....	Pág. 26
2.3 Recopilación de material para educación infantil.....	Pág. 27-28

CAPÍTULO III

3.1 Introducción.....	Pág. 28-29
3.2 Propuesta de actividades.....	Pág. 29-37

CONCLUSIÓN	Pág. 38
-------------------------	---------

BIBLIOGRAFÍA	Pág. 39-40
---------------------------	------------

Resumen

Este trabajo se centra en un estudio sobre el cómic, sus características y algunas de las posibilidades educativas que nos ofrece para ser aplicado como recurso didáctico en el segundo ciclo de educación infantil. Concretamente empleado, como una herramienta novedosa para el desarrollo de algunas de las competencias correspondientes a la tercera área del currículo de Educación Infantil: “Lenguajes: comunicación y representación”, la cual engloba la comunicación y representación corporal, gestual, verbal -oral y escrita-, artística -plástica y musical-, audiovisual y tecnológica.

Por consiguiente, se pretende a través de este Trabajo de Fin de Grado, ofrecer una propuesta educativa para introducir a los alumnos y alumnas de tres a seis años en un medio de comunicación de masas menos conocido, tanto para ellos como para los docentes, como es el caso del cómic, pero que puede llegar a ser altamente atractivo, didáctico y promotor de la creatividad.

Palabras clave: Cómic, Educación Infantil, Lenguajes: comunicación y representación, creatividad.

Abstract

This work focuses on a study about the comic, its features and some of the educational possibilities it offers to be used as a teaching resource in the second cycle of early childhood education. Specifically used, as an innovative tool for the development of some of the powers corresponding to the third area of the curriculum of early childhood education: "languages: communication and representation", which includes communication and body, gestural, verbal –oral, artistic - plastic and musical-, audiovisual and technologic representation. Therefore, intends through this work of end of degree, offer an educational proposal to introduce boys and girls from three to six years on a lesser-known mass medium, both for them and for the teachers, as it is the case of the comic, but which can be highly attractive, didactic and promoter of creativity.

Key words: Comic, early childhood education, languages: communication and representation, creativity.

Justificación

Hoy en día, no se puede ignorar la gran influencia que los diferentes medios de comunicación tienen sobre la sociedad. Como dijo Roberto Aparici en su libro *El cómic y la fotonovela en el aula*, “los medios audiovisuales forman parte del entorno comunicacional de todos los individuos”.

Y es por eso que la televisión, los ordenadores, las tabletas, los teléfonos móviles y todo este tipo de medios, son herramientas para nada desconocidas entre los más pequeños, razón por la que hemos podido observar que con el paso del tiempo se han ido implementando como soporte didáctico. Tampoco podemos olvidarnos, obviamente, de los medios narrativos, como es el caso de la literatura infantil y juvenil para los niños/as de primaria y el álbum ilustrado o cuentos para los niños/as de educación infantil, que son igualmente medios de comunicación de masas, y además el material didáctico por excelencia para trabajar el lenguaje, la expresión oral y escrita, la comprensión etc. Pero, si nos centramos en el recurso que en este aquí nos concierne: ¿son los cómics tan aprovechados en educación infantil como lo son los otros recursos?

Lo más probable es que si se plantea dicha cuestión aquellas personas que alguna vez han estado en un aula de educación infantil, ya sea de prácticas o ejerciendo como docentes, la respuesta sea que no, que no recuerden haber observado o empleado en muchas ocasiones un cómic para trabajar cualquier cuestión didáctica.

En resumen, se puede afirmar que el cómic se trata de un recurso desaprovechado en la práctica, pero lo cierto es que es una herramienta idónea para utilizar en educación infantil, sobre todo si se pretende despertar el interés por la literatura y por los libros entre los niños/as pertenecientes a una generación, cómo ya se ha mencionado, llena de estímulos tecnológicos a priori más atractivos, pero tal y como comenta Blas Segovia Aguilar en su artículo para revista iberoamericana de educación (2009):

El cómic es uno de los textos más accesibles y motivadores para los niños ya que desde edades tempranas, el niño utiliza el dibujo como un instrumento expresivo mediante el cual representa su rico mundo interior, convirtiéndose en una actividad necesaria y placentera. Paralelamente, el contacto con las historias de ficción va conformando el desarrollo de las

habilidades cognitivas necesarias para el dominio de la narración. Estas dos potentes herramientas: dibujo y narración, adquieren especial importancia en los primeros años de escolaridad, cuando el niño comienza a dar los primeros pasos en la alfabetización letrada, accediendo, de esta manera, al mundo de la lectura y la escritura.

Además, como ya dijo Gianni Rodari en su *Gramática de la fantasía* (1973), gracias al comic los niños y niñas entran en el mundo de la lectura no solo de manera superficial, si no que deben realizar un trabajo rico en operaciones lógicas y fantásticas, ya que ante la lectura de un cómic, su imaginación no asiste pasiva, sino que es reclamada constantemente a sintetizar, clasificar y dividir. De modo que el interés principal del niño por el cómic no estará condicionado exclusivamente por su contenido, sino por la naturaleza misma del cómic o tebeo.

Esto se traduce en que a diferencia de los típicos álbumes ilustrados infantiles, cuentos o libros infantiles, el cómic posee un “lenguaje” propio que lo diferencia del resto de los medios narrativos-visuales al incorporar ítems difíciles de encontrar en otros formatos y que reclaman constantemente la atención y concentración del lector. Algunos de los que nombra Rodari son los siguientes:

- Los personajes. El niño/a que lee un cómic debe aprender a reconocer a los personajes en las diversas situaciones y posiciones y aprender a interpretar los diálogos, distinguiendo entre las palabras que son dichas y las que son habladas y entre las que dice un personaje u otro. Por lo que debe comprender en qué orden son pronunciadas.

- El ambiente. El niño/a que lee un cómic debe aprender a reconocer y distinguir los ambientes, internos y externos, fijarse en sus modificaciones y en su influencia en los personajes, ya que en el cómic el ambiente casi nunca es decorativo sino funcional.

- La estructura. Una de las características de la estructura del cómic, es que presenta espacios en blanco entre una viñeta y otra, esto significa que en un comic la acción puede comenzar en una viñeta y acabar en la siguiente, saltándose el proceso intermedio. Esto hace necesario imaginarse lo que sucede entre medias, confiándose por tanto este trabajo a la mente del lector.

- Los sonidos. Estos se representan a través de “onomatopeyas”, es decir, palabras cuya forma escrita intenta imitar un sonido. El niño/a deberá aprender a descifrarlos y a diferenciarlos.

En definitiva, el lector de comics debe reconstruir la historia, combinando los diálogos y sonidos con las indicaciones del dibujo. También debe reunir mentalmente todos los cabos sueltos de la escenificación y la trama para dar sentido al conjunto, es decir: al carácter de los personajes, que no son descritos sino mostrados en acción; a las relaciones entre ellos, que resultan de la acción y de su desarrollo, y a la acción misma, que se releva fragmento a fragmento a través de las viñetas.

Por todas estas razones, se hace más que interesante el plantearse trabajar con este material en las aulas de educación infantil y por supuesto en cualquier otro curso. No obstante, este recurso puede resultar desconocido para la gran mayoría de docentes, por lo que a través de este trabajo se intentará acercar a las características del comic, dar a conocer algunos títulos atractivos para las edades que aquí nos atañe y plantear propuestas de actividades con el cómic como protagonista.

CAPÍTULO I

1.1 Historia del comic en España: Los títulos más relevantes

Tal y como se señala en el informe que el Ministerio de cultura realizó en 2010 y el cual lleva por título “El cómic en España”, el cómic aparece a finales del siglo XIX en Estados Unidos, cuando la prensa empezó a publicar suplementos de carácter cómico en color. El 26 de octubre de 1896, el New York Journal publicó *The Yellow Kid and His New Phonograph* de Richard Fenton Outcault, la cual es considerada la primera historieta.

En lo que a España se refiere, como en Europa, el cómic tiene sus antecedentes en el último cuarto del siglo XIX. Inicialmente estará ligada a la prensa infantil y a la satírica para adultos, aunque será en el seno de esta última donde el cómic tenga su origen. Ya entrados en el siglo XX, la revista considerada la promotora por excelencia del género en España será la llamada TBO (1917).

Tras la guerra civil, la “Editorial Brugueta”, será la que catapulte títulos tan conocidos durante generaciones como *El Capitán Trueno*, creado por Víctor Mora y Ambrós; *Mortadelo y Filemón*, de Francisco Ibáñez; *Anacleto*, de Manuel Vázquez; *Zipi y Zape*, de José Escobar; o *Superlópez*, de Jan.

A inicios del año 2000 la mayoría de la producción de cómics en España se centra en la traducción de comic-books norteamericanos e historietas de manga japonés, que coexisten con la producción autóctona.

Para concluir, tal y como recoge el “Informe Tebeosfera” realizado en 2015, en la actualidad se sigue observando en España un predominio del “comic book” estadounidense, y siendo el género de aventura el que reina sobre todos los demás, superando la mitad de los títulos publicados. Los títulos infantiles se han reducido en 2015 aún más que en 2014, al 7,8% de lo editado.

1.2 Acercamiento al concepto de cómic

Son muchos los autores que han definido a lo largo de los años el concepto de cómic. A continuación se presenta una recopilación de algunas de las definiciones que pueden considerarse más apropiadas por su simplicidad y precisión, siguiendo el orden cronológico en el que fueron publicadas. Algunas de ellas son:

“Historietas en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos”. M. Dahrendorf (1972).

“El cómic es una estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales puede integrarse elementos de escritura fonética”. Román Gubern en *Lenguaje de los cómics* (1974).

“Historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de elementos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador. Cada momento, expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades narrativas, permiten

significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan”. Antonio Martín en *Historia del cómic español* (1978).

Pero la definición más citada desde su publicación, fue la propuesta por Scott McCloud en *Understanding comics* (1993), el cual denomina los cómics como “Ilustraciones y otras imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

Sin duda, estas definiciones recogen de manera precisa y simple el significado de cómic, pudiendo observar además que aun haciendo uso de diferentes formas de expresión, mantienen entre ellas el concepto último de cómic, el cual se ha retenido a lo largo del tiempo.

En la actualidad, la RAE recoge una definición de cómic bastante más breve y concisa: “El cómic es la serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. Dicha definición nos da cuenta de que hoy en día, en mayor o menor medida, se tiene interiorizado el significado de cómic sin necesidad de ser detallado en exceso, pero si bien casi todo el mundo es capaz de entender dicho significado, son menos las personas capaces de ahondar en sus características más concretas y que son conscientes de su utilidad, no sólo como elemento de entretenimiento, si no como herramienta docente.

1.3 Características del cómic: Viñeta y otros elementos

Siguiendo las aportaciones de varios autores como es el caso de Roberto Aparici en su libro *El cómic y la fotonovela en el aula* (1978), Milagros Guzmán López en la revista *Revista Magna* (2011), Laura Ruíz Barquilla en la revista digital *Didáctica21* (2011) y Sergio García en *Sinfonía gráfica* (2000, se expondrán a continuación una recopilación de los elementos de los que se compone el cómic:

El cómic se compone de tres elementos, el código visual; el código gestual y el código verbal.

➤ El código visual

Dentro del código o lenguaje visual se encuentran la viñeta, los planos y los ángulos de visión.

- La viñeta -

La viñeta es uno de los elementos más importantes de un cómic, por lo que merece especial detenimiento en este apartado.

En primer lugar resulta interesante destacar que la mayoría de los autores han denominado a lo largo del tiempo a la viñeta como “la unidad mínima de la narración a través de la sucesión de pictogramas que se representan dentro de un marco con una forma cuadrada o rectangular”, o con otras formas según las circunstancias de la narración. Por esta razón Juan Acevedo (1987), afirma que muchas veces se da el error de definir la viñeta como “cada cuadro de la historieta” llegando así a la creencia de que se debe atender a un solo formato de viñeta, cuando en realidad existen formatos muy variables, por lo que la viñeta tiene gran importancia en la historia.

Cabe destacar además, tal y como dice Roberto Aparici (1978), que una viñeta no reproduce una acción completa desde el punto de vista espacio-temporal, si no que selecciona los momentos más significativos. Siendo por tanto el niño/a o lector el que debe rellenar esos “huecos”.



Imagen 1. Modelo tradicional de secuencia gráfica. Fuente: eduteka

Pero un autor más contemporáneo que sin duda se hace necesario destacar es Sergio García, el cual muestra una visión muy interesante y diferente en cuanto al empleo de la viñeta en el cómic, alejándose del modelo tradicional y apostando por nuevas técnicas narrativas que si bien, ya vienen proponiendo otros autores desde hace muchos años atrás, son quizás más desconocidas y menos utilizadas para la secuenciación gráfica en la historieta. Sobre este tema nos habla en sus libros *Anatomía de una historieta* (2004) y *Sinfonía Gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic* (2000).

Sergio García habla del cómic como una unidad de página y viñeta y no tanto como algo multilínea. Concretamente este autor utiliza y propone los siguientes métodos:

Viñeta soporte. En primer lugar habla de la “viñeta soporte”, que parte de la combinación de dos elementos: el espacio y la figura. En la página aparecen diversas acciones de distintos personajes en un espacio fijo, en la que en una sola imagen se pueden apreciar variaciones espaciales y temporales mediante imágenes que dan una representación multidimensionada de la realidad. De modo que con este recurso estético podemos observar el espacio como una especie de tapiz en el que se puede ver al personaje o personajes en diversas acciones simultáneamente sin salir del fondo que resulta la página.



Imagen 2. Ejemplo viñeta soporte. *The Spirit*. Will Eisner. Fuente: fugahistorietas.blogspot

En esta imagen se representa el también mencionado por Sergio García “efecto de rayos X”, para describir un fondo y un conjunto de personajes que permanecen fijos y actúan simultáneamente en distintos espacios, en el que la casa representa una “superviñeta” actuando las paredes de la casa a modo de espacio interviñetal, cumpliendo cada habitación la función de viñeta.

Si se aplica el orden de lectura habitual de izquierda a derecha y de arriba abajo se obtiene una narración coherente, sin embargo el lector puede pasearse por toda la página en cualquier orden sin perder el concepto general de la narración, aspecto que permite un juego visual entre el lector y la obra gráfica, que le ofrece una participación más activa.

La viñeta soporte puede aplicarse a bosques, edificaciones, visión submarina, visión de rayos X... y va evolucionando cuando el lector se desplaza dentro del espacio, logrando la multidimensionalidad espacial y temporal en forma simultánea, dando lugar al origen de lo que el autor denomina el “Dibujo trayecto”.

Dibujo trayecto. Profundiza aún más en la relación entre la figura y el espacio, pero en este método la figura se desplaza sobre un fondo, siendo este desplazamiento el que permite seguir el curso de la narración. Es decir, consiste en diseñar la página como unidad y desarrollar las distintas acciones de manera muy legible, pero integrada en el diseño gráfico, de modo que la narración y el dibujo quedan integrados en una única unidad. Dicho método pasa a la secuencia, técnica que recuerda al fotograma cinematográfico.



Imagen 3. Ejemplo dibujo trayecto. *Elektra lives again*. Frank Miller. Fuente: www.hobbyconsolas.com

Los caminos. Con esta propuesta va más allá de las anteriores, muestra una intención por dar con un lenguaje para el cómic que supere la limitación de la acción única. Concretamente se basa en un espacio físico cerrado y que representa un todo, en donde se desarrollan una serie de acontecimientos, pero aquí se pueden observar las evoluciones de varios personajes que transitan por caminos que pueden entrecruzarse entre sí o no.

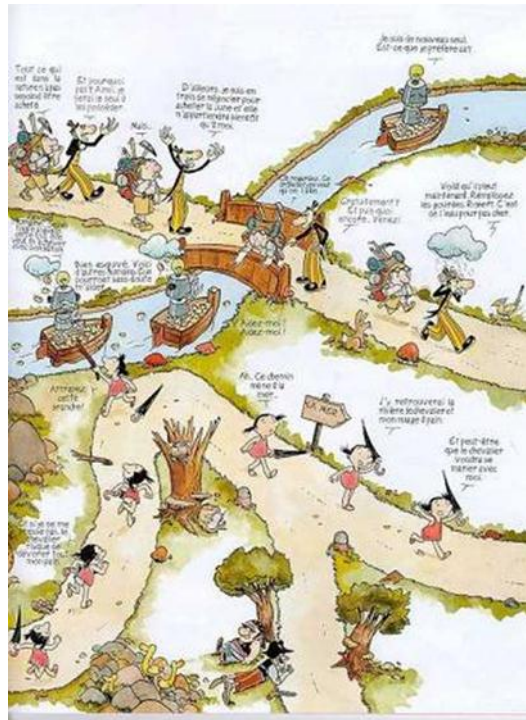


Imagen 4. Ejemplo dibujo trayecto. *Los tres caminos*, Sergio García y Lewis Trondheim (2006).
Fuente: entrecomics.com

El cómic de bandas. Este elemento integra, además de todo lo demás mencionado, el concepto de los pentagramas musicales para ordenar la temporalidad en caminos narrativos diferentes, tal como lo hacen los instrumentos musicales en una composición musical. Este método permite alterar el orden narrativo en cualquier dirección y utilizar simultáneamente el orden clásico de izquierda a derecha, es decir, permite el uso múltiple de secuencias en distinto orden. En definitiva, con el cómic de bandas las secuencias desarrolladas en los experimentos anteriores se reordenan a modo de bandas o tiras narrativas, de esta manera, en una primera banda central el autor recrea parte del ambiente de la historia mientras que en bandas o ramificaciones paralelas, se desarrollarán acciones simultaneas que complementarán, acompañarán o convergerán con la acción de la banda principal.

Esta técnica ha sido desarrollada por Sergio García en su adaptación de *Caperucita Roja*.



Para concluir, se puede afirmar que las aportaciones que Sergio García hace en cuanto al concepto de viñeta y secuencias en el cómic, son más que interesantes a tener en consideración para lograr entender un lenguaje del cómic que vaya hacia nuevos caminos, la multilinealidad de la acción y los cambios hacia una actitud más activa por parte del lector.

Otros elementos también forman parte del código visual del cómic son:

-Los tipos de plano -

El cómic utiliza una serie de planos tomados del cine. Los más generales son:

- Gran plano general: ofrece información sobre el contexto en el que transcurre la acción.
- Plano general: encuadra al personaje de la cabeza a los pies.
- Plano americano: encuadra al personaje a la altura de las rodillas.
- Plano medio: recorta el espacio a la altura de la cintura de la del personaje.
- Primer plano: selecciona desde la cabeza a los hombros.
- Plano detalle: selecciona una parte del personaje o un detalle que hubiera pasado desapercibido.



Imagen 3. Tipos de planos. Fuente: adifferentimage.wikispaces.com

-Tipos de ángulos de visión-

Al igual que ocurre con los planos, en el cómic también se hace uso de los diferentes tipos de planos, igualmente tomados del cine. Los tipos de ángulos son el normal, el picado, el contrapicado, el cenital y nadir. En referencia a los usos del plano en los cómics, hay que tener en cuenta, tal y como dice Roberto Aparici (1978), que la utilización de estos diferentes ángulos van a producir efectos expresivos determinados, ya que forman parte del conjunto y no son elementos aislados de la narración.

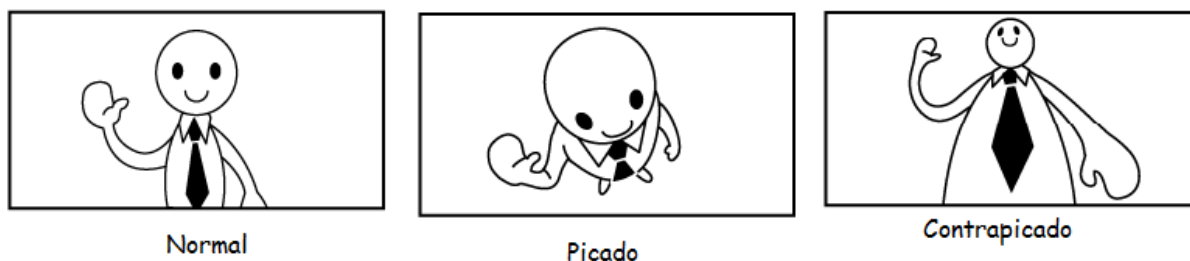


Imagen 4. Ángulos de visión. Fuente: Berntsson, Sara (2015). Create a Comic: How to Plan out and Layout your Comic

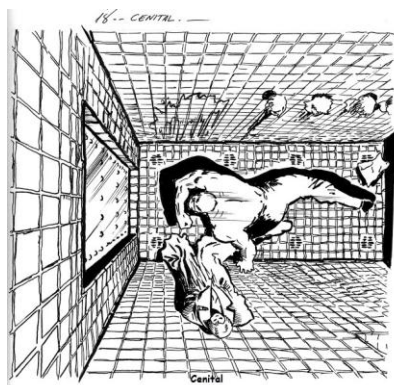


Imagen 5. Ángulo cenital.
Fuente: saelcomic.webnode

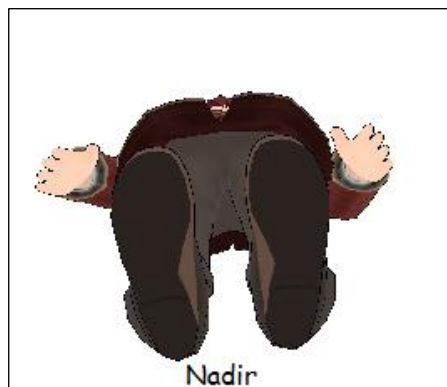


Imagen 6. Ángulo nadir.
Fuente: MangaStudio

➤ Código gestual

Dentro del código o lenguaje gestual se encuentran los gestos faciales, las figuras cinéticas y el color.

-Gestos faciales-

Los gestos faciales cobran gran importancia en los cómics, ya que a través de ellos se expresan emociones y estados de ánimo. Por ejemplo los ojos y la boca muy abiertos expresan sorpresa o las cejas fruncidas enfado. Por lo que junto al globo o bocadillo, los gestos son la herramienta primordial de expresión en el cómic.

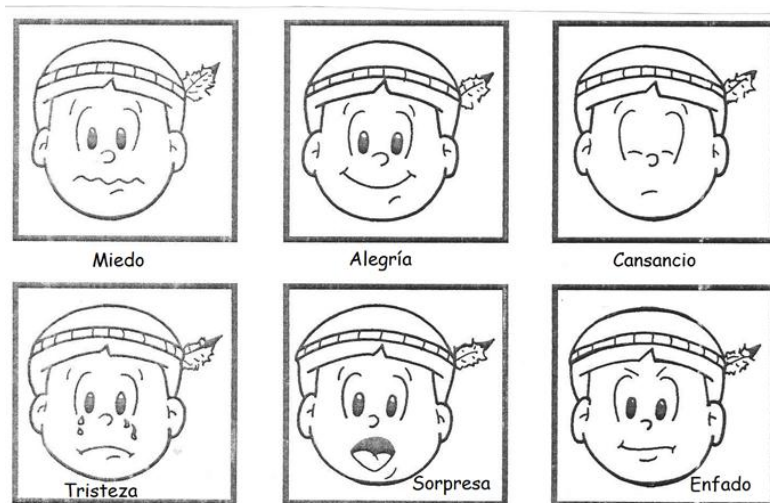


Imagen 6. Gestos faciales. Fuente: nutrasur-mirinconcito.blogspot.com

-Figuras cinéticas-

Las figuras cinéticas son los signos cinéticos, es decir las líneas que se utilizan para expresar la ilusión del movimiento o trayectoria.

Personaje
saltando



Imagen 7. Figura cinética.



Personaje corriendo

Imagen 8. Figura cinética. Fuente:

Fuente: Laboratorio pedagógico. Google Sites

-El color-

El color podría situarse dentro del código visual, ya que, valga la redundancia, se trata de un elemento visual, ya que según cómo se emplee, puede transmitir sentimientos de identidad o rechazo en el lector, no obstante hay que tener en cuenta que a través del color se refuerza las emociones que los personajes muestran a través de sus gestos o incluso el ambiente y espacios.



Imagen 9. Ejemplo de uso del color en cómics. Fuente: McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. Northampton, Mass.

➤ Código verbal

El texto, el bocadillo o globo, la cartela y el cartucho, la onomatopeya, el tipo de letra, los ideogramas y metáforas visuales.

-El texto-

El texto expresa los diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca los ruidos de la realidad a través de las onomatopeyas (más tarde se hablará de ellas).

-Bocadillo o globo-

El bocadillo o globo es el espacio en el que se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Su contorno puede variar para indicar que el personaje habla en voz baja (contorno discontinuo), que piensa (contorno en forma de nube), o que habla a gritos (contorno en forma de dientes de sierra), entre otros. El “rabito” que acompaña al globo siempre apunta hacia el personaje o personajes que hablan.



Imagen 9. Tipos de globos. Fuente: Pinterest.com

-Cartela y cartucho-

La *cartela* es la voz del narrador. Este texto no se integra a la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma suele ser rectangular. *El cartucho* es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. En este caso, el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.



Imagen 11. Ejemplo de cartela. Fuente: centros1.pntic.mec.es

-Onomatopeyas-

La onomatopeya es la imitación de un sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Las onomatopeyas pueden provenir de diferentes objetos: el sonido del teléfono, una puerta que se abre, un objeto que cae al suelo, etc. Además de imitar el sonido sugiere por el tipo de trazo, el color, tamaño... sus propias características. Las onomatopeyas provienen del inglés y las más comunes son: Bang (disparo), Crack (crujido), Splash (salpicar, chapotear).



Imagen 12. Onomatopeyas. Fuente: 123rf.com

-Letra-

El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usa tipo de letra u otro. Si habla alto se usan letras grandes, si es un tono confidencial se utilizan letras pequeñas y si se canta se ponen con un ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.



Imagen 13. Viñeta tipo de letra. Fuente: Aparici, R. (2013). El cómic y la fotonovela en el aula [Texto impreso].

-Ideograma y metáforas visuales-

Los ideogramas y metáforas visualizadas son transposiciones de enunciados verbales a imágenes, como por ejemplo: la representación de tacos como sapos, culebras y calaveras; las estrellas que giran en torno a un chichón; o la bombilla que se enciende para representar una idea genial.



Imagen 14. Metáfora visual. Fuente brentbolthousephotography.blogspot



Imagen 15. Metáfora visual. Fuente: traducircomics.blogspot

CAPÍTULO II

2.1 El cómic como recurso didáctico: objetivos didácticos, beneficios que presenta y consideraciones por parte del docente.

En el ámbito educativo, el cómic es un recurso que además de favorecer las habilidades de lectoescritura, promueve la formación de valores y actitudes entre otras muchas cosas. Y es que, tal y como afirma Baduet y Mejías (2001), el impacto de la imagen visual, por sí sola, transmite un mundo de sensaciones, sentimientos y emociones favorables para la motivación hacia el estudio en cada una de las áreas académicas, a la vez que se convierte en sí mismo en una fuente de aprendizaje.

Además, al poseer un gran número de elementos diferentes como los bocadillos, figuras cinéticas, onomatopeyas, etc., el comic permite que el estudiante desarrolle procesos de pensamiento como la observación, comparación, clasificación, análisis y síntesis; además de incrementar su capacidad de visualización de una imagen determinada para discernir todos sus elementos y prestar cuidado al todo y a los detalles (Rodríguez Diéguez, 1991).

También es importante resaltar, que la construcción de historietas o cómics por parte de los niños/as contribuye además a orientar el trabajo colaborativo, la discusión e intercambio de ideas y el fomento de su autonomía.

Algunos autores como R. Diéguez, J. Acebedo y E.K Baur a través de sus estudios han señalado una serie de objetivos didácticos que del cómic para su uso en la enseñanza, a continuación se expone una selección de aquellas consideradas más relevantes:

- Posibilitar y demandar la traducción de informaciones verbales a icónicas y viceversa.
- Facilitar la capacidad analítica por medio de la historieta, viñeta, globo etc.
- Favorecer la combinación de técnicas de trabajo en grupo, individualizado, crítico o creativo.
- Capacitar para la expresión oral y escrita.
- Dar a conocer determinados valores morales.
- Reconocer determinados prejuicios que pueden aparecer en los personajes o en las situaciones dadas.
- Fomentar la valoración crítica en cuanto a un personaje o situación.

Pero además de los objetivos didácticos que presenta, el cómic también aporta una serie de beneficios en el uso del comic como recurso didáctico. Son varios los autores que han hablado sobre este, recogiendo aquí los más destacados.

Concepción María Artacho, en su artículo *¿Deben estar los cómics en las bibliotecas?* (2002), apunta los siguientes beneficios del cómic:

- El cómic es atractivo visualmente y se disfruta leyéndolo. Destaca por sus imágenes donde se desarrolla en el lector un atractivo emocional debido al potencial que tiene la imagen, que en ocasiones describe más que una palabra.
- Los cómics son capaces de conectar con el aprendizaje visual. Los educadores están cada vez más concienciados de la importancia de obtener otros métodos dónde se mejore y se innove en el aprendizaje, y con el cómic, se perfecciona la lectura, enriquece el vocabulario, desarrolla la expresión, ayuda a retener palabras complejas por asociación. El cómic se muestra como un recurso potencial en el aprendizaje visual.
- Estimulan la creatividad, la imaginación y el interés.
- Se pueden crear mediante talleres de cómics convirtiendo esta herramienta en factible y productora de imaginación.
- Ayuda en el aprendizaje del significado de secuencias de imágenes.

Manuel Barrero en *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula* (2002), también menciona una serie de ventajas del uso didáctico del cómic:

- Fomentar la capacidad de abstracción e imaginación.
- Fomentar la capacidad compositiva.
- Adquirir conocimientos como voz en off, plano fuera de campo, perspectiva...
- Fomentar la lectura, (lo cual dista mucho de considerar el cómic como una antesala o una sustitución de la literatura).

- Conocer el manejo de la luz y del color, así como de los espacios.
- Entender diferentes modelos narrativos y diferenciar la narración audiovisual de la grafo-visual.

Por su parte, Brines Gandía en su artículo *La rentabilidad del cómic en la enseñanza* (2012), considera importantes estas ventajas del cómic:

- Constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector.
- Posee un soporte gráfico, que permite la lectura del mensaje gestual, de movimiento, de la imagen, etc.
- Facilita el desarrollo de diversas capacidades: comprensión, interpretación, síntesis, sentido temporal y espacial, indagación...
- Motiva a los alumnos por su predominio del humor.

Como síntesis de todos estos objetivos didácticos, ventajas y beneficios que supone el comic para el ámbito educativo, se podría concluir diciendo que a pesar de la creencia de que el cómic es una herramienta literaria inferior, lo cierto es que se trata de un más que válido recurso didáctico para ayudar al lector a usar su mente, a potenciar su capacidad lectora y a fomentar el uso de la imaginación y creatividad, pero además pudiendo afirmar que, bien empleado, el cómic es un recurso aplicable a casi todos los contenidos pertenecientes a cada una de las tres áreas de educación infantil, pero haciendo hincapié aquí en el área en el que se centra este trabajo: Lenguajes: comunicación y representación.

Es importante resaltar también que el profesorado de educación infantil conozca y tenga en cuenta todas estas ideas y aspectos comentados a la hora de plantearse el uso de este recurso y el cómo y para qué emplearlo, es decir, qué competencias pretende trabajar a través del cómic. Para esto se hace interesante aportar una serie de premisas que el ya citado Manuel Barrero (2002), piensa que el docente debe tener en consideración a la hora de usar el comic:

- El educador debe conocer el cómic como recurso y su condición de lenguaje verbo-icónico (secuenciación y narración).

- Se puede unir lenguaje literario y plástico para entender la sociedad y la naturaleza que nos rodea.
- Saber que la lectura de historietas en el cómic ayuda al esquema de lateralidad y lectoescritura adquiriendo un sentido de ordenación espacio temporal.
- Tener la cuenta todo lo que conlleva la estructura de un cómic.

Además, Barrero también cita ciertas formas de utilización del cómic como diferentes tipos de medio:

- Cómic como libro de texto.
- Cómic como apoyo y motivación para la realización posterior de diversas actividades.
- Cómic como medio puente en tecnología y técnicas de montaje.

Por último, mencionar también un aspecto muy relevante a considerar por el docente; la tarea de seleccionar los cómics más apropiados para trabajar en el aula en función las intenciones que se tenga y los contenidos que se pretenda trabajar. Sobre este punto ha hablado Daniel Ares López en *La lectura de cómics para aprender español como lengua extranjera*. (2012), en el que comenta una serie de criterios a tener en cuenta:

- *Selección en función del nivel de inter-lengua del estudiante y la exigencia lingüística de la actividad o tarea planteada.* Este factor debe estar conectado con la exigencia lingüística de la tarea: el tipo de comprensión y/o producción que se le va a exigir al estudiante en la actividad que desarrolle a partir del cómic.

- *Selección en función de las características lingüísticas de los textos.* Los textos deben ser adecuados al nivel de inter-lengua del estudiante en el sentido de que no posean un exceso de unidades léxicas desconocidas que imposibiliten la lectura provocando la frustración del lector. Esta consideración es especialmente importante en cómics con un largo desarrollo narrativo y aquellos cuyos textos se alejan de la norma estándar.

- *Selección en función de las características personales del estudiante y las características del cómic (en sus aspectos temáticos y de contenido).* Las principales características del estudiante o grupo a considerar deben ser: edad, nacionalidad o ámbito

cultural de procedencia, profesión, formación académica, sexo, aficiones y temas que le interesan y su relación con los medios de comunicación y los productos culturales. Tiene asimismo especial importancia el conocimiento previo que posee de los cómics y su actitud hacia el medio.

- Selección en función de la disponibilidad o accesibilidad de la materia.

2.2 Trabajar el área de “Lenguajes: comunicación y representación” a través del cómic

Cómo ya se ha podido comprobar en los temas expuestos a lo largo de este trabajo, el cómic es un formato con el que se puede trabajar de forma global e interdisciplinar, la mayoría de contenidos básicos (y otros transversales) que conforman la etapa de educación infantil. En este apartado nos centraremos concretamente en la tercera área del currículum (Lenguajes: comunicación y representación), ya que debido a los contenidos que engloba, se trata de la más propicia para incorporar el recurso del cómic.

De esta forma se hace necesario conocer, en primera instancia, los contenidos que engloba dicha área, y así relacionarlos con el cómic. Para ello, se expondrá a continuación un resumen de dichos aspectos (contenidos y objetivos) los cuales aparecen reflejados en el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

En cuanto a los contenidos, este decreto, el cual se centra en la etapa de infantil que va de los 3 a los 6 años, nos habla de que trabajar educativamente la comunicación implica potenciar las capacidades relacionadas con la recepción e interpretación de mensajes, y las dirigidas a emitirlos o producirlos, contribuyendo a mejorar la comprensión del mundo y la expresión original, imaginativa y creativa. En el uso de los distintos lenguajes, niñas y niños irán descubriendo la mejor adaptación de cada uno de ellos a la representación de las distintas realidades. De esta manera se facilitará que acomoden los códigos propios de cada lenguaje a sus intenciones comunicativas, acercándose a un uso cada vez más propio y creativo de dichos lenguajes.

Si hacemos memoria y recordamos lo anteriormente expuesto en este trabajo en relación a las características, elementos y códigos que presenta el cómic (visual, gestual,

verbal) podremos dar cuenta de la estrecha relación que se da entre el cómic y estas capacidades, ya que para que los niños y niñas sean capaces de decodificar los mensajes propios del cómic, y producirlos ellos mismos para la elaboración de historietas, deberán poner en práctica todas estas capacidades. Por lo tanto se dará un aprendizaje recíproco.

Concretamente, las diferentes formas de comunicación y representación que se integran en esta área son: El Lenguaje verbal, el lenguaje artístico, el lenguaje corporal, el lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación y el lenguaje oral, siendo este último el que cobra más relevancia en dicha etapa.

En cuanto al *lenguaje oral*, nos habla de que es el instrumento por excelencia de aprendizaje en esta etapa. La verbalización en voz alta, de lo que están aprendiendo, de lo que piensan, es un instrumento imprescindible para aprender. Con la lengua oral se irá estimulando, a través de interacciones diversas, el acceso a usos y formas cada vez más convencionales y complejas.

Por esta razón debemos tener en cuenta la importancia de incorporar el uso de la comunicación oral a la hora de plantear actividades en relación al cómic.

En cuanto a la *lectura y escritura*, se pretende que niños y niñas descubran y exploren sus usos, despertando y afianzando su interés por ellos. La utilización funcional y significativa de la lectura y la escritura en el aula, les llevará, con la intervención educativa pertinente, a iniciarse en el conocimiento de algunas de las propiedades del texto escrito y de sus características convencionales.

Es preciso también un acercamiento a la *literatura infantil*, a partir de textos comprensibles y accesibles para que esta iniciación literaria sea fuente de disfrute y de diversión. Es aquí cuando se puede observar que tiene cabida el formato del cómic, además del cuento, siendo además una apuesta innovadora que garantice ese estado de diversión por parte de los niños y niñas.

El *lenguaje artístico* hace referencia tanto al plástico como al musical. El lenguaje plástico incluye la manipulación de materiales e instrumentos, realizando producciones

plásticas con espontaneidad expresiva, para estimular la adquisición de nuevas habilidades y despertar la sensibilidad estética y la creatividad.

Llegados a este punto, se pueden considerar el amplio abanico de oportunidades que el cómic nos proporciona para estimular la expresividad y creatividad.

Por su parte, el *lenguaje musical*, entre otras cosas, pretende estimular la adquisición de nuevas habilidades que permitan la producción, uso y comprensión de sonidos de distintas características con un sentido expresivo y comunicativo.

Una posibilidad para trabajar dichos aspectos a través del cómic sería, por ejemplo, a través de las “onomatopeyas”, uno de los elementos más característicos de los cómics.

El *lenguaje corporal* tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.

Aunque la manera más habitual y conocida de trabajar dichos aspectos es a través del juego simbólico y la expresión dramática, lo cierto es que el cómic puede ser una herramienta muy interesante para trabajar el cuerpo; sus gestos y movimientos, a través de su visualización en los cómics y de las representaciones que los niños/as puedan hacer de ello en sus propias producciones.

El *lenguaje audiovisual* y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, a partir del uso apropiado, inicie a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada.

Sobre este contenido se hablará más detenidamente en el apartado siguiente, pues resulta uno de los más estrechamente relacionados con el cómic.

En cuanto a los objetivos, este Real Decreto recoge una serie de objetivos en relación a los contenidos de esta área. Estos son, de manera resumida, los siguientes:

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos.

2. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
3. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos.
4. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios.
5. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
6. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.
7. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera.

2.2.1 El lenguaje audiovisual

Mención especial requiere este contenido presente en el currículum de Educación Infantil, puesto que el cómic es considerado como estrategia visual, que permite transmitir una idea de manera entretenida y llamativa para el lector; puede contener una breve explicación textual de las ilustraciones que se presentan de manera secuencial, como también pueden ser visualizadas mediante ilustraciones fáciles de interpretar. Por ello muchos estudios de psicología y pedagogía han señalado al cómic como un interesantísimo medio de unión entre la imagen y la palabra.

En educación infantil, se considera esencial el uso de la imagen como motivación en las tareas propuestas por los docentes en el aula, Barrallo y Gómez (2009), en su artículo *La explotación de una imagen en clase de ELE*, indican que trabajar con imágenes de forma lúdica en el aula ayuda a disminuir en los alumnos la preocupación por el miedo a cometer errores. Por ello, se cree que el uso de un recurso en el que predomine la imagen a través de viñetas puede ser una buena herramienta que ayude a los alumnos a centrarse más en el proceso.

Por último, como dice Diago y Nieto (1989) en relación con el cómic, podemos observar cómo los niños de educación infantil aunque no sepan leer del todo bien, observan atentamente las imágenes y dejan volar su imaginación interpretando lo que ven, razón por la que el cómic puede llegar a cobrar gran relevancia educativa para los niños y niñas si se emplea adecuadamente.

Para concluir con este apartado y a modo de resumen es importante recalcar, como bien menciona el Real Decreto 1630/2006 sobre la tercera área de educación infantil “Lenguajes: comunicación y representación”, estos lenguajes contribuyen, de manera complementaria, al desarrollo integral de niños y niñas y se desarrollan de manera integrada con los contenidos de las dos primeras áreas. A través de los lenguajes desarrollan su imaginación y creatividad, aprenden, construyen su identidad personal, muestran sus emociones, su conocimiento del mundo, su percepción de la realidad. Son, además, instrumentos de relación, regulación, comunicación e intercambio y la herramienta más potente para expresar y gestionar sus emociones y para representarse la realidad. En cuanto a productos culturales, son instrumentos fundamentales para elaborar la propia identidad cultural y apreciar la de otros grupos sociales.

2.3 Recopilación de material para educación infantil

A continuación se expondrá una selección de algunas de las ofertas de cómics infantiles que podemos encontrar en el mercado actual, las cuales resultan un excelente material para iniciar a los niños/as en la lectura de cómics.

- *Mamut. Mi primer cómic.* Se trata de una colección de cómics que nació en 2009 y está diseñada para niños y niñas de entre los 3 y los 9 años. Estos cómics nos vienen de la mano de la editorial barcelonesa “Bang”, que nació en 2004 y la cual está especializada en cómics de autor. Algunos de los títulos nos narran historias cotidianas basadas en el entorno real de los niños/as y otros son más fantásticos. Algunos títulos que podemos encontrar:

+3 (ilustraciones sin texto)

- Manu en la playa
- Rafa y Zoe
- El zoo de Antón
- Barbosa el pirata
- Matías y la Nube

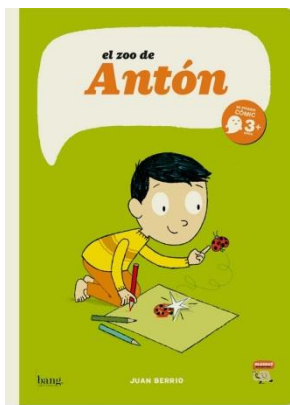


Imagen 16. *El zoo de Antón.*

Fuente: Mamutcomics.com



Imagen 17. *Barbosa el pirata.*

Fuente: Mamutcomics.com

+6 (introducen el texto)

- Super patata
- Roberto y sus amigos
- Astro ratón y Bombillita
- City Kid

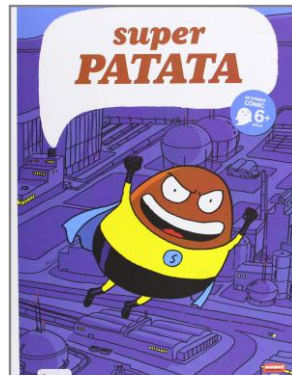


Imagen 18. Super patata.

Fuente: Mamutcomics.com

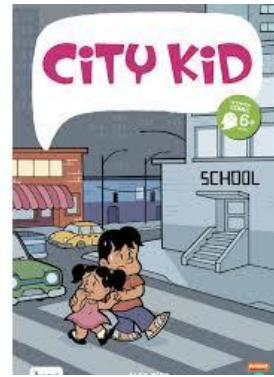


Imagen 19. City Kid.

Fuente: Mamutcomics.com

- *Las aventuras de Fede y Tomate*. Se trata de una colección de cómics diseñados para niños de más de 4 años, que fue publicada en 2014 por la editorial “Dibbuku”. Este cómic está catalogado por la prensa como “un cómic muy refrescante para niños/as que sepan leer y no tanto”. Hay publicados hasta la fecha dos títulos: “Las aventuras de Fede y tomate 1, ¡Hay que salvar a tomate!” y “Las aventuras de Fede y tomate 2. ¡Hay que salvar a Florencia!”.

- *Ana y Froga*. Se trata de una colección de cómics para niños/as a partir de 6 años, que empezó a publicarse en el año 2004 por la editorial barcelonesa “Blackie Little Books”. Hasta la fecha esta colección cuenta con 3 volúmenes: “Ana y Froga. ¿Quieres un chicle? Vol. 1”, Ana y Froga. ¿Qué hacemos ahora? Vol. 2, y “Ana y Froga. Una pandilla desastrosa. Vol. 3”. Estos cómics son ideales para primeros lectores por el tipo de letra que utiliza y por contener historias cortas que se leen con facilidad.

CAPÍTULO III

3.1 Introducción

Para trabajar algunos de los contenidos propios de la tercera área de Educación infantil: “Lenguajes: Comunicación y representación”, reflejados como ya se ha mencionado, en el REAL DECRETO 1630/2006 de 29 de diciembre, se expondrán a continuación unas sesiones de trabajo en relación al recurso del cómic destinadas a niños y niñas de cinco años.

Cabe destacar que pueden de igual forma aplicarse a niños/as de tres y cuatro años siempre y cuando se realicen las modificaciones curriculares pertinentes.

3.2 Propuesta de actividades

Actividad 1: “Descubrimos los cómics”

Desarrollo:

Esta primera actividad tendrá la finalidad de ofrecer a los alumnos y alumnas una primera toma de contacto con el cómic, de modo que se genere expectación e interés en ellos hacia esta herramienta y hacia las posteriores actividades que se realizarán.

Concretamente, esta primera sesión consistirá en colocar una caja en la zona de la asamblea la cual contendrá en su interior una serie de cómics infantiles (desde antiguas ediciones de las revistas *TBO* y *Pulgarcito* hasta títulos actuales tanto mudos como con texto). En el momento de la asamblea la maestra abrirá la caja e invitará a los niños/as a coger y manipular los libros (observar las ilustraciones, leer algunos fragmentos...). A continuación se le realizarán una serie de preguntas que propicien una lluvia de ideas o diálogo entre los alumnos/as en torno al cómic, para indagar sobre las ideas previas que tienen y planteándoles una serie de interrogantes:

“¿Sabéis cómo se llama este tipo de libros?”

“¿Habéis visto alguna vez un cómic o tenéis alguno en casa?”

“¿Os gustaría que leyéramos estos cómics en clase?”

Tras realizar la discusión la maestra o el maestro explicará brevemente, valiéndose de los ejemplos de los cómics que tienen a mano, los elementos del cómics (bocadillo, onomatopeya, planos, viñeta...) y las diferencias que este formato presenta con respecto a los cuentos a los que ellos están acostumbrados

Objetivos:

- Despertar en los niños/as el interés y el gusto por los cómics.
- Fomentar el uso de la verbalización en voz alta para expresar ideas.
- Descubrir las principales características del cómic.

Recursos:

- Personales: Maestra o maestro de educación infantil.
- Materiales: Caja de cartón y colección de cómics infantiles.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de una escala de estimación de grado.

Observación sobre: Actividad 1	Nombre:				
	1	2	3	4	5
Muestra interés por la actividad					
Manipula el material (en este caso los diferentes cómics)					
Hace uso el lenguaje oral para expresar sus ideas					
Hace uso de las normas de cortesía en la conversación (levanta la mano, respeta el turno de palabra, escucha activa...)					
1. No lo hace. 2. Empieza a hacerlo. 3. Lo está desarrollando. 4. Lo hace bien pero necesita ayuda. 5 Lo hace solo.					

Tabla 1. Escala de estimación de grado.

Actividad 2: “Aprendemos a leer e interpretar cómics”

Desarrollo:

Esta actividad puede realizarse durante el tiempo que se desee, pero lo ideal es que se lleve a cabo cuando los niños/as ya estén familiarizados con la estructura y elementos del cómic. A primera hora de la mañana tras la asamblea, en muchas aulas de cinco años en las que ya se está aprendiendo a leer (o simplemente a interpretar las ilustraciones o algunas palabras) se dedica un tiempo a de la lectura colectiva, en la que se escoge un periódico o cuento y cada niño/a lee un fragmento para a continuación hablar sobre lo que han entendido. En este caso se intentaría alternar la lectura de periódicos, cuentos o álbumes ilustrados con la lectura de cómics (siempre escogiendo material adaptado a su edad y nivel y que introduzcan más o menos texto en función de sus capacidades).

Objetivos:

- Despertar en los niños/as el interés y el gusto por los cómics como medio de disfrute.
- Considerar y utilizar el cómic como medio de comunicación e información.
- Fomentar el uso de la verbalización en voz alta para expresar ideas.
- Progresar en el uso de la lectura y en la interpretación de textos e imágenes.

Recursos:

- Personales: Maestra o maestro de educación infantil.
- Materiales: colección de cómics infantiles.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de una escala de estimación de frecuencias.

Observación sobre: Actividad 2	Nombre:			
	Siempre	A menudo	Rara vez	Nunca
Muestra una progresión en la lectura de textos sencillos				
Muestra interés por la actividad				
Es capaz de interpretar las secuencias iconográficas del cómic que reflejan una historia				
Es capaz de interpretar las características básicas del cómic (onomatopeya, orden en la lectura de izquierda a derecha, de arriba a abajo...)				
Hace un uso correcto del lenguaje oral para expresar sus ideas				

Tabla 2. Escala de estimación de frecuencias.

Actividad 3: “¡Protagonizamos nuestra propia viñeta!

Desarrollo:

Esta actividad consistirá en la representación por parte de cada niño/a de una escena de una viñeta de cómic. Para ello se realizará una foto a cada alumno/a por separado (por ejemplo; foto en primer plano, con ángulo contrapicado, con gesticulación de pensamiento para utilizar un globo o bocadillo en forma de nube, representando la acción de luchar, dormir, pensar...) a continuación, con la foto ya impresa, pondremos a disposición de los niños/as un surtido de bocadillos/globos de cartulina de diferentes formas en función de lo que queramos representar en el texto (grito, susurro, pensamiento...). El último paso consistirá en la realización de una producción escrita por parte de cada niño/a dentro del bocadillo que haya elegido. Es importante tener en cuenta que no habrá consignas para la pose que los niños/as quieran realizar para la foto ni para el mensaje que deben escribir, ya que se pretende estimular la creatividad e imaginación, además habrá que respetar la etapa de escritura en la que se encuentre cada niño/a en la producción de su mensaje escrito. Por último los niños/as pegarán el bocadillo en su foto y al final de la actividad tendrán su viñeta

personalizada en la que aparecerán representados diferentes elementos del cómic los cuales comentaremos entre todos para recordarlos.

Objetivos:

- Utilizar el lenguaje escrito para expresar ideas, pensamientos e informaciones.
- Progresar en el uso de la lectoescritura produciendo e interpretando textos.
- Identificar los diferentes elementos del cómic.
- Desarrollar la capacidad creativa a través del lenguaje corporal.

Recursos:

- Personales: Maestra o maestro de educación infantil.
- Materiales: cámara de fotos, bocadillos o globos de cartulina, lápiz y pegamento.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de la siguiente tabla de observación.

Observación sobre: Actividad 3	Nombre:		
	Conseguido	En proceso	No conseguido
Muestra interés por la actividad			
Es capaz de escribir, letras, palabras o frases cortas sin fijarse			
Es capaz de identificar los elementos básicos del cómic (bocadillos, planos...)			
Participa de forma creativa en la actividad			

Tabla 3. Tabla de observación.

Actividad 4: “Ordenamos viñetas”

Desarrollo:

Para esta actividad se les dará a cada niño/a una serie de viñetas desordenadas que forman una tira de cómic y en las que no aparece texto (una tira distinta para cada niño/a), por lo que ellos deberán interpretar lo que ocurre en las ilustraciones para ordenar correctamente las secuencias. Cuando las hayan ordenado cada niño/a procederá a contar al resto su historia.

Objetivos:

- Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación.

- Trabajar la capacidad de interpretación y análisis de imágenes.
- Potenciar la capacidad de observación y atención visual.
- Ordenar secuencias temporales.

Recursos:

- Personales: Maestra o maestro de educación infantil.
- Materiales: viñetas de cómic.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de la siguiente tabla de observación.

Observación sobre: Actividad 4	Nombre:		
	Conseguido	En proceso	No conseguido
Muestra interés por la actividad			
Es capaz de ordenar las secuencias correctamente			
Muestra una actitud de escucha activa hacia sus compañeros			
Es capaz de relatar verbalmente los acontecimientos descritos en las viñetas			

Tabla 4. Tabla de observación

Actividad 5: “Ideogramas y onomatopeyas”

Desarrollo: Agrupamos a los niños/as por mesas y se le entrega a cada grupo un TBO, la actividad consiste en que deben observar con atención cada página y viñeta para identificar los ideogramas, metáforas visuales y onomatopeyas que aparezcan. Una vez identificados deberán recortar dichas viñetas en las que aparezcan e ir a pegar el recorte a un mural que previamente habremos colocado en la pared, el cual estará dividido por apartados (ideograma que indican amor, “porrazos”, confusión, sorpresa, música..., y por otro lado las onomatopeyas.

Al finalizar observaremos entre todos el mural y comentaremos aquellas onomatopeyas, ideogramas o metáforas visuales que nos parecen más interesantes o que no comprendemos su significado.

Objetivos:

- Identificar visualmente onomatopeyas e ideogramas propios del cómic.
- Interpretar el significado de las onomatopeyas e ideogramas.
- Potenciar la capacidad de observación y atención visual.
- Trabajar la motricidad gruesa.

Recursos:

- Personajes: Maestra o maestro de educación infantil.
- Materiales: TBO que se puedan desechar, tijeras, pegamento, cartulina blanca.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de la siguiente tabla de observación.

Observación sobre: Actividad 5	Nombre:		
	Conseguido	En proceso	No conseguido
Muestra interés por la actividad			
Es capaz de identificar onomatopeyas presentes en un cómic			
Es capaz de identificar ideogramas presentes en un cómic			
Interioriza el significado de algunas de las onomatopeyas más características (BAM, BOOM, BOING...)			
Interioriza el significado de algunos de los ideogramas más característicos (enamoramiento–corazones, sueño – “z”, estrellas - golpe...)			

Tabla 5. Tabla de observación.

Actividad 6: “Los gestos faciales del cómic”

Desarrollo:

En esta actividad aprenderemos cómo se representan a través del dibujo algunas de las expresiones faciales que indican los sentimientos y emociones que muestran los personajes de los cómics. Para ello se dividirá la actividad en dos partes:

- En la primera parte se les mostrará a los niños/as ejemplos de viñetas en las que los personajes muestren claramente, a través de la expresión de su rostro, un sentimiento o emoción (alegría, tristeza, cansancio, asombro...) Entre todos los observaremos, intentaremos identificar lo que expresan y los imitaremos con nuestra propia cara.

- La segunda parte consistirá en que cada niño/a deberá coger al azar un papelito en el que aparecerá escrito un sentimiento o emoción, el cual deberán plasmar en una ficha en la que aparezca el contorno de un rostro, dibujando dentro de este cómo ellos creen que se representa dicho sentimiento (por ejemplo: tristeza con boca arqueada hacia abajo, sorpresa con ojos muy abiertos).

Objetivos:

- Identificar los gestos y expresiones faciales que representan sentimientos.
- Desarrollar la creatividad e imaginación a través de producciones plásticas.

Recursos:

- Personajes: Maestra o maestro de educación infantil.
- Materiales: Páginas de cómics, papelitos a modo de tarjetas con sentimientos escritos, ficha con el contorno de la cara dibujado.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de la siguiente tabla de observación.

Observación sobre: Actividad 6	Nombre:		
	Conseguido	En proceso	No conseguido
Muestra interés por la actividad			
Es capaz de identificar algunos gestos faciales que representan sentimientos			
Es capaz de representar algunos gestos faciales que representan sentimientos			

Tabla 6. Tabla de observación.

Actividad 7: “Creamos nuestro personaje de cómic”

Desarrollo:

Creación, por parte de cada uno de los niños/as y de forma libre y original, de un personaje de cómic (un superhéroe, un niño o niña normal, un animal, objeto...) el cual deberán dibujar en una cartulina a tamaño grande, tanto en primer plano (el rostro de cerca) como en plano entero (cuerpo al completo). Después decoraremos el pasillo del centro, a modo de galería artística, con las producciones e invitaremos a los niños/as de tres y cuatro

años a que vean las ilustraciones. Cada niño/a presentará su creación al resto explicando las características físicas y personales de sus protagonistas de cómic y por qué los han hecho así.

Objetivos:

- Desarrollar la creatividad e imaginación a través de producciones artísticas.
- Emplear el lenguaje oral para expresar ideas e informaciones.
- Despertar el gusto por el arte del cómic haciéndolos participes de su creación.
- Despertar la sensibilidad estética y expresiva.

Recursos:

- Personales: Maestra o maestro de educación infantil, alumnado que conforman el segundo ciclo de educación infantil y maestro/a de apoyo.
- Materiales: Lápiz, ceras y lápices de colores y cartulina blanca.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de la siguiente tabla de observación.

Observación sobre: Actividad 7	Nombre:		
	Conseguido	En proceso	No conseguido
Muestra interés por la actividad			
Es capaz de identificar algunos gestos faciales que representan sentimientos			
Es capaz de representar algunos gestos faciales que representan sentimientos			

Tabla 7. Tabla de observación.

Actividad 8 y 9: “Creamos nuestro propio cómic” y “Los padres vienen a visitarnos”

Desarrollo:

Esta actividad se dividirá en dos sesiones:

- La primera de ellas (creamos nuestro propio cómic), resulta conveniente realizarla en penúltimo lugar, una vez se hayan realizado las actividades propuestas anteriormente, pues se supone que a lo largo de ellas los niños/as han podido adquirir los conocimientos básicos necesarios sobre el cómic que les permita crear su propio relato. Para ello escogeremos uno de los personajes creados en la actividad 7, el cual será nuestro protagonista, y crearemos un breve guion y un boceto de las viñetas, por

último dibujaremos entre todos la versión final en papel continuo, procurando intervenir lo menos posible en la producción del texto y de las ilustraciones, ya que se persigue que sean los niños/as los que utilicen su creatividad e imaginación, siendo por tanto menos relevante la calidad de los dibujos. Cabe destacar que esta actividad debe fragmentarse en varias sesiones debido a su complejidad y duración.

- Una vez ya tengamos nuestra gran página de cómic, se realizará la última actividad (los padres vienen a visitarnos), la cual consistirá en una jornada de puertas abiertas para familiares en la que los niños/as les mostrarán y leerán nuestro cómic y todas las producciones realizadas a lo largo de las actividades relacionadas con el cómic. Además los familiares nos hablarán de los cómics de su infancia y sus personajes favoritos.

Objetivos:

- Potenciar el interés y disfrute de los niños/as por el cómic.
- Desarrollar la creatividad e imaginación con la producción de nuestro propio cómic.
- Progresar en la adquisición de la lectoescritura y comunicación oral.

Recursos:

- Personales: Maestra o maestro de educación infantil y familiares.
- Materiales: Lápiz, goma, ceras y lápices de colores, papel continuo.

Evaluación:

La evaluación de la consecución de los objetivos se realizará a través de una escala de estimación de frecuencias.

Observación sobre: Actividad 8	Nombre:			
	Siempre	A menudo	Rara vez	Nunca
Muestra interés por la actividad				
Participa de forma creativa en la creación del cómic				
Progresar en la adquisición de la lectoescritura				

Tabla 8. Escala de estimación de grado.

Conclusión

Para cerrar este trabajo fin de grado, sería positivo hacer hincapié de nuevo en la utilidad del cómic como un recurso que debería ser necesario para ciertos aspectos, como es el inicio a la lectura de los niños y niñas de infantil. Como bien sabemos, esta etapa es un periodo crítico que marca las siguientes etapas en cuanto al desarrollo lingüístico. Por tanto, parece conveniente incluir el cómic como una herramienta para lograr el gusto por la lectura, entre otras cosas.

Sin duda el cómic, y así lo han demostrado muchos autores, puede ser el nexo que logre que niños y niñas se inicien a la lectura, escritura y en el gusto por el arte y la literatura. Por otro lado puede servir para promover la transmisión de valores y actitudes, ambos elementos muy necesarios para la sociedad. Además, como afirman Baduet y Mejías (2001) con el cómic se transmiten sensaciones, sentimientos y emociones favorables, aspecto que se hace imprescindible para comprender y reconocer las emociones y para poder formar nuestra personalidad, que como sabemos empieza a formarse desde bien pequeños.

Así mismo, la facilidad con la que los cómics conectan con los niños lo convierte en un interesante instrumento motivacional para ellos y una herramienta para el desarrollo de la creatividad. Pero además de todos estos aspectos, no podemos olvidar tampoco que el cómic puede ayudar a que los niños/as descubran el lenguaje de la imagen, y no sean ciudadanos vulnerables ante el gran poder de manipulación que esta tiene sobre la sociedad. Gracias al alto esfuerzo intelectual que supone decodificar el lenguaje del cómic frente a otros soportes, los niños/as, los niños/as aprenderán a desentrañar los códigos de la imagen de forma lúdica.

Por último, y como crítica a este propio estudio, llama la atención lo poco estudiado que está el cómic a nivel científico. Esto sin duda motiva más aún el interés por comprender más en profundidad, y desde un punto de vista científico, los resultados que pudieran tener el aplicar programas donde el cómic fuese el elemento clave para el desarrollo de ciertos contenidos.

Bibliografía

- ❖ Acevedo, J. (1987). *Para hacer historietas*. Madrid: Editorial Popular.
- ❖ Aller, C. (2004). Los textos orales al alcance de los niños en educación infantil. Revista electrónica internacional Glosas Didácticas, (12), 144-153.
- ❖ Aparici, R. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- ❖ Artacho, C.M. (2002). ¿Deben estar los cómics en las bibliotecas? Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios, (69), 57-72.
- ❖ Barrallo, N. y BUSTO y Gómez, M. La explotación de una imagen en la clase de E/LE. redELE, revista electrónica de didáctica, (16).
- ❖ Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Jornadas sobre Narrativa Gráfica. Jerez de la Frontera, Cádiz
- ❖ Berntsson, S. (2015). Create a Comic: How to Plan out and Layout your Comic. Recuperado de: <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-layout-your-comic--cms-24179>
- ❖ Diago, E.M. y Nieto, M. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. Tabanque: Revista pedagógica, (5), 53-66.
- ❖ Diéguez, J.L. (1986). El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Barcelona: Gustavo Gili.
- ❖ García, S. (2000). *Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- ❖ Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- ❖ Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- ❖ Guzmán, M. (2011). El comic como recurso didáctico. Revista Pedagogía Magna, (10), 122-131.
- ❖ Herrador, J.A. (2007). Las historietas cómicas y dibujos animados como herramienta de aprendizaje en el ámbito educativo. Jornadas internacionales sobre políticas educativas para la sociedad del conocimiento. Granada: Junta de Andalucía.
- ❖ Martín, A. (1978). *Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- ❖ McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press.
- ❖ Mejías, P. (2001). *Semiótica del cómic*. Santiago de Cali, Colombia: Bellas Artes.

- ❖ Ministerio de cultura (2010). El cómic en España. *Servicio de Estudios y Documentación S.G. de Promoción del Libro, la Lectura y las Letras Españolas*. D.G. del Libro, Archivos y Bibliotecas.
- ❖ REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.
- ❖ Rodari, G., & Raschella, R. V. (1999). *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL.
- ❖ Segovia, A.B. (2009). Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic. *Revista Iberoamericana de Educación*, 51 (5), 1-11.