

Modalidades de Aprendizaje para la Innovación Educativa





Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciadore:

Edición: Lourdes Villalustre Martínez y Marisol Fernández Cueli. Universidad de Oviedo. Vicerrectorado de Políticas de Profesorado. Instituto de Investigación e Innovación Educativa. (2023).
Modalidades de aprendizaje para la innovación educativa. Universidad de Oviedo

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2023 Universidad de Oviedo

© Los autores

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.es>

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Edificio de Servicios - Campus de Humanidades

33011 Oviedo - Asturias

985 10 95 03 / 985 10 59 56

servipub@uniovi.es

www.publicaciones.uniovi.es

ISBN: 978-84-18482-94-6

Indice

DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

La necesidad de educación en bioética como competencia transversal de los futuros investigadores: una prueba de concepto en el grado de biología 13

Ana María Navarro Incio y Laura Tolvía Navarro

La historia de la educación de las mujeres como espacio de reflexión para fomentar la igualdad de género en la docencia y la investigación universitaria..... 19

Victoria E. Alvarez Jiménez

Prevención de la violencia de género en el grado en educación primaria a través de los cuentos de Emilia Pardo Bazán 25

María Luz Bort-Caballero y Manuel Gil-Mediavilla

Adopta una superficie: una aproximación visual a la geometría diferencial clásica 31

Esther Cabezas Rivas y María García Monera

Blackboard blogging in the classroom: uso de la herramienta de los blogs en asignaturas de grado 39

Lourdes Bosch Juan, Carolina Galiana Roselló, Verónica Veses Jiménez y Marta Marín Vázquez

Proyecto IMPULSO(R: orientación inicial y profesional del alumnado del Grado de Logopedia en la era digital 45

Eliseo Diez-Itza, Paz Suárez-Coalla, Maite Iglesias y Verónica Martínez

Ingeniería y filosofía (IF 5.0): hacia la hibridación disciplinaria en clave dialógica 53

Natalia Fernández Jimeno, Beatriz Rayón Viña, Pablo Revuelta Sanz, Enrique Álvarez Villanueva, Carla García Cárdenas, Jorge Coque Martínez, Marta Isabel González García y Ramón Rubio García

DESARROLLO DE LOS ODS.

La integración del aprendizaje-servicio y ODS en la formación inicial del profesorado..... 59

Eider Chaves Gallastegui y José Miguel Correa Gorospe

Salud y bienestar en los centros educativos. Propuesta de un programa de prevención de trastornos de la conducta alimentaria y obesidad 65

Beatriz Alonso-Tena, Amparo Calatayud Salom, Angel Joaquin Lucas Calatayud y Carles Ruiz-Tomás

El uso de Bancos de Tiempo como estrategia didáctica transdisciplinaria 73

Gonzalo Llamedo-Pandiella

#NOesunJUEGO. Un videojuego de novela visual sobre la problemática del trabajo infantil	81
<i>Pablo Garmen, Noemí Rodríguez, Eva García-Vázquez, Eduardo Dopico, Aida Dopico, Beatriz Cimadevilla y Carmen Blanco-Fernández.</i>	
Estereotipos en libros de L1 y L2: revisión para la mejora educativa	89
<i>María Muñoz Carrión y Jaime Puig Guisado</i>	
El proceso de inclusión de un alumno con Síndrome de Prader-Willi. Un estudio de caso.....	109
<i>Dainury Vázquez Coll, Juan Jorge Muntaner Guasp y Antonio Rodríguez Fuentes</i>	
NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES.	
La enseñanza de la filosofía mediante metodologías Activas	117
<i>Javier Suárez</i>	
Estrategias basadas en el juego y en el estudio de casos para la mejora de la comprensión de las prácticas de neuroanatomía en estudiantes del grado de psicología.....	125
<i>Patricia Sampedro Piquero y Helena González Vaquerizo</i>	
Metodología activa para mejorar la destreza de comunicación oral en inglés jurídico	133
<i>María José Álvarez Faedo, Sergio Martínez López, y Alfonso Carlos Rodríguez Fernández-Peña</i>	
Coevaluación de la escritura de noticias en el aula de educación primaria a través del uso de google forms	141
<i>Lucas Javier Santiago Barrado, Daniel Lázaro Martín y María Jesús Fernández Sánchez</i>	
Aprender a enseñar valores: preparando una unidad didáctica con contenido filosófico.....	149
<i>Guillermo Moreno Tirado, Isabel Argüelles, Belén Laspra y Javier Suárez</i>	
Innovación docente en el aprendizaje de la historia económica a través del uso de fuentes históricas	155
<i>Damián Copena Rodríguez y Gabriel Pruneda</i>	
La percepción del profesorado sobre las metodologías innovadoras en el aula	165
<i>Joseba Delgado-Parada, María-Carmen Ricoy y María del Pino Díaz-Pereira</i>	
Docencia práctica inclusiva en ciencias morfológicas: la visión del profesorado	171
<i>Eva María del Valle Suárez, Montserrat García Díaz, y Ana María Navarro Incio</i>	
“Flipped Classroom” en inglés: invirtiendo los roles estudiante-docente en un aula de Ingeniería	177
<i>María Elena de Cos Gómez y Silvia Gregorio Sainz</i>	
Investigación de problemas urbanos con alumnos de educación básica	185
<i>Solange Francieli Vieira</i>	
El uso de productos culturales audiovisuales para asimilar la asignatura de historia económica	191
<i>María Gómez Martín</i>	
Aprendizaje basado en proyectos en el ámbito universitario: geografía de los paisajes y el medio físico de España	201
<i>Salvador Beato Bergua</i>	

Edpuzzle como potenciador del aprendizaje a través de vídeos en ciencias de la salud	209
<i>María Del Mar Fernández Álvarez, Rubén Martín Payo y Judit Cachero Rodríguez</i>	
Coaprendizaje y competencia discursiva.....	217
<i>Rosabel San Segundo Cachero</i>	
Profesionales con Impacto	225
<i>Aitana Sánchez-González, Andrés Meana-Fernández, Deva Menéndez-Teleña, Luis Alfonso Díaz-Secades, Verónica Soto-López, Ramón Rubio-García, Cristina Roces y Marco Sernaglia</i>	
El aula de lengua española y su didáctica como espacio de buenas prácticas educativas para la formación de futuros docente de educación primaria	233
<i>Sabina Reyes de las Casas</i>	
Gamificación analógica vs digital en el entorno de la expresión gráfica en ingeniería	239
<i>Diego-José Guerrero-Miguel, María-Belén Prendes-Gero, Martina-Inmaculada Álvarez-Fernández, Celestino González-Nicieza</i>	
Gamificación en humanidades a través del juego <i>Timeline</i>: presentación del proyecto y primeras valoraciones.....	245
<i>Enrique Meléndez Galán, Pedro D. Conesa Navarro, Carla Fernández Martínez, Antonio Ledesma González y Fuensanta Murcia Nicolás</i>	
Empoderando a la infancia desde la Universidad. Una experiencia de aprendizaje y servicio a través de la metodología de Design for Change	253
<i>Benjamín Castro-Martín</i>	
Como actores de doblaje en educación primaria: una experiencia de doblaje para mejorar la expresión oral en inglés.....	259
<i>Leticia Álvarez santamaría</i>	
Escape Room en la asignatura de “enfermería de urgencias y cuidados críticos” en el grado de enfermería	267
<i>Andrea Rodríguez Alonso, Sofía Osorio Álvarez, José Antonio Cernuda Martínez y Eva González López</i>	
Lesson Study: aplicación del método de estudio en educación secundaria obligatoria	273
<i>Celia Márquez López y M.ª Elena Gómez Parra</i>	
De congreso en el aula sobre los últimos avances de la investigación en plantas	281
<i>José Manuel Alvarez, Candela Cuesta, Ricardo Ordás y Elena Mª Fernández</i>	
Reajuste de la metodología docente en educación superior a entornos virtuales: diseño y valoración	289
<i>Mª Isabel López Rodríguez y Maja Barac</i>	
Los videojuegos en las aulas del futuro. un enfoque pedagógico lúdico en educación superior	299
<i>María Rosa Fernández-Sánchez, Noelia Durán-Rodríguez y Mario Cerezo-Pizarro</i>	
Diseño Instruccional de sistemas gamificados en la formación inicial del profesorado. Una experiencia ambientada en el Universo Marve	307
<i>Alberto González-Fernández, Isabel Porras-Masero y Alain Presentación-Muñoz</i>	

Elementos narrativos y cómic con El hombre que mató a Lucky Luke. Una propuesta didáctica 315

Carlos Flores Martínez y Miguel López-Verdejo

Metodología de aprendizaje colaborativo y basado en proyectos orientada a la aplicación de conocimientos teórico-prácticos en el desarrollo de un prototipo de motocicleta eléctrica para una competición interuniversitaria 321

Ángel Navarro Rodríguez, Ramy Georgious Zaher, Álvaro Noriega González, Pablo García y Juan Manuel Guerrero

TRANSFERENCIA DE LA INNOVACIÓN

La Educación Inclusiva basada en los videojuegos 333

Daniel Zarzuelo Prieto y Sergio Suárez González

Nacimiento y desarrollo de un ecosistema de aprendizaje creativo, emprendedor y sostenible: despertando vocaciones 341

Emilio Álvarez-Arregui, Covadonga Rodríguez-Fernández, Lara González Díaz, María Covadonga Juez Siesto, Jesús Vera Berdasco y Tatiana Suárez Rodríguez

TUTORÍA Y SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

La tutoría como factor clave para alcanzar el incremento escolar. Caso: Universidad Politécnica de Tulancingo Hidalgo.....351

María del Rosario López Torres, Ángel Alejandro Pastrana López, Claudia Vega Hernández y Angélica Elizalde Canale

Impacto del plagio en la evaluación del trabajo del estudiantado universitarios..... 357

Laura Calzada-Infante, Jorge Coque, María A. García García y Pilar L. González-Torre

USO E INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Corrección de prácticas de laboratorio y ejercicios propuestos en tiempo real..... 365

Pelayo Nuño Huergo y Francisco González Bulnes.

Impresión 3D. Una experiencia en el aula del futuro para la formación inicial del profesorado de educación primaria. 375

Mario Cerezo-Pizarro, Jorge Guerra-Antequera, y Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez

Opinión y formación sobre las TIC por parte de docentes granadinos de educación primaria que atienden a alumnado con dificultades vinculadas al lenguaje oral y escrito..... 387

Carmen del Pilar Gallardo Montes

Exploring the potential of video for the improvement of pre-service EFL and bilingual teachers' linguistic competence 393

Francisco Javier Palacios-Hidalgo, Cristina Díaz-Martín, María Elena Gómez-Parra y Cristina A. Huertas-Abril

Estrategias para fomentar el aprendizaje ubicuo en la docencia práctica en microscopía.....401

Beatriz Caballero-García, Eva-Martínez-Pinilla, Yaiza Potes-Ochoa, Ana Coto-Montes y Ignacio Vega-Naredo

Desarrollo de una infraestructura de laboratorios informáticos multiplataforma y de bajo coste de recursos para la docencia de cursos de administración de sistemas y seguridad informática 409

José Manuel Redondo López y Enrique Juan de Andrés Galiana

Infraestructura de código abierto para el soporte de enseñanza síncrona en entornos distribuidos 419

Francisco Ortín, Jose Quiroga, Miguel Garcia, Javier Escalada y Oscar Rodriguez-Prieto

Plataforma para aprendizaje incremental en asignaturas de radar y radiodeterminación	426
<i>Yuri Álvarez López, María García Fernández y Fernando Las-Heras Andrés</i>	
I-dentus: manual digital de tratamientos y protocolos asistenciales para el estudiante de odontología.....	434
<i>Matías Ferrán Escobedo Martínez, Luis Manuel Junquera Gutiérrez, Sonsoles Olay García, Sonsoles Junquera Olay y Enrique Barbeito Castro</i>	
Innovación en la enseñanza de los sistemas digitales programables basados en microcontroladores	443
<i>Juan Carlos Álvarez Antón, David Anseán González, Cecilio Blanco Viejo y Juan C. Viera Pérez</i>	
Prácticas pedagógicas en un taller de rediseño de moda.....	453
<i>Liliane Gonzaga Sommermeyer, Joana Cunha y Maria Cecilia Loschiavo dos Santos</i>	
Diseño y resultados de un curso MOOC (UNIOVIX) para la elaboración de trabajos fin de estudios sobre adicciones	461
<i>Alba González-Roz, Gema Aonso-Diego, y Andrea Krotter</i>	
Aprendizaje del alumnado en las aulas para el uso de las tecnologías desde la perspectiva de género. La experiencia desde la narrativa de una maestra de educación primaria	469
<i>Katya Bonelo Morales y Víctor Amar Rodríguez</i>	
Realidad virtual y realidad aumentada como herramientas para la docencia	475
<i>Marco Sernaglia, Noelia Rivera-Rellán, Marlene Bartolomé-Sáez, Luis Alfonso Díaz-Secades, Verónica Soto-López, Deva Menéndez-Teleña y Aitana Sánchez-González</i>	
Evaluación del trabajo colaborativo del alumnado a través de machine learning.....	483
<i>Marina Díaz Piloñeta, Joaquín Villanueva Balsera, Gemma Martínez Huerta y Marta Terrados Cristos</i>	
Introducción del fotómetro para microplacas en prácticas de bioquímica	492
<i>Álvaro F. Fernández y María Guerra Andrés</i>	

Elementos narrativos y cómic con *El hombre que mató a Lucky Luke*. Una propuesta didáctica

Carlos Flores Martínez¹, y Miguel López-Verdejo²

¹ Colegio Virgen del Rocío (Huelva)

² Universidad de Huelva y Colegio Virgen del Rocío (Huelva)

Correspondencia: carlos.flores@colegiovirgendelrocio.es; miguel.lopez@dfesp.uhu.es

1. Introducción y objetivo de la propuesta

El reducido nivel de comprensión lectora que presentan los alumnos constituye un hecho ampliamente constatado, sobre el cual numerosos organismos e instituciones han venido alertando durante la última década. A modo de ilustración, el Instituto de Estadística de la UNESCO (2017) señala que “globalmente, seis de cada diez niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia en lectura y matemáticas”.

Por consiguiente, los docentes deben procurar soluciones a esta problemática. Una estrategia prometedora consiste en emplear recursos que incrementen la motivación del alumnado para afrontar los procesos de aprendizaje. En este sentido, el cómic desempeña un papel fundamental, habida cuenta de que diversos estudios contemporáneos apuntan a que este medio ejerce una influencia destacada y ofrece soluciones significativas para promover la comprensión lectora. Paré y Soto-Pallarés (2017) sostienen que el cómic en la educación primaria "constituye una opción idónea para esta etapa formativa, al posibilitar la realización de actividades de comprensión lectora y expresión creativa, al tiempo que fomenta la motivación por la lectura en los niños" (p. 134). Con este punto de partida, nos proponemos en este trabajo mejorar la comprensión de textos narrativos en 1º de ESO a través del cómic.

2. El Cómic y la lectura

En la actualidad, los personajes tradicionalmente asociados a los cómics son ampliamente reconocidos por la población y se encuentran presentes en numerosos productos de medios de comunicación masivos. Jesús Jiménez (2006) afirma que, en el contexto de los actuales medios interactivos, el cómic actúa principalmente como proveedor de contenidos temáticos. Los cómics ya no son considerados como un arte marginal, sino que se han erigido como un fenómeno influyente y visible. Conforme a ello, el cómic ha adquirido, por mérito propio, un estatus en el folclore contemporáneo, motivo por el cual museos y bibliotecas también han comenzado a incorporarlos en sus acervos (Carrión, p. 272). Por tanto, resulta pertinente preguntarse por qué no se hace lo propio en las instituciones educativas.

Si recurrimos a la definición de Literatura, que es relevante en este contexto, esta se entiende como una "creación artística expresada en palabras, incluso si no se ha escrito, sino transmitida oralmente" (Lapesa, 2011, p. 11). Asimismo, existen múltiples definiciones de cómic, pero una que no puede faltar es la formulada por Will Eisner, quien, además de ser uno de los primeros teóricos específicos del medio, es un reconocido artista que, tras más de 40 años trabajando como dibujante de cómic, decidió evolucionar y transformarlo en un género en sí mismo. Su influencia es tan destacada en el sector que los premios de cómic más prestigiosos de Estados Unidos llevan su nombre. Eisner definió el cómic como "arte secuencial", en el sentido de que implica "la disposición de dibujos o imágenes y palabras para narrar una historia o dramatizar una idea" (1985, p. 5). En resumen, todas las definiciones de cómic resaltan un aspecto significativo: "los cómics surgen de la combinación de las artes espaciales (principalmente pictóricas) y las artes temporales (inherentes al ritmo), y suelen ir acompañados de textos escritos que contribuyen a la creación de sentido" (Carrión, 2019, p. 275).

Por lo tanto, ambas definiciones presentan un aspecto excluyente entre sí, en términos del uso de la oralidad en la literatura y de la imagen en el cómic. Sin embargo, también existen muchas similitudes entre el ámbito escrito de la literatura y el cómic, más allá del uso de la palabra. Ambos son actos comunicativos que comparten elementos comunes, como el emisor (que coincide con el autor), el canal, el mensaje y el receptor. También coinciden en géneros, elementos narrativos, personajes, tiempo, espacio, etc. Por lo tanto, utilizar el cómic como una herramienta para facilitar la comprensión lectora puede ser acertado, siempre y cuando no se entienda como un sustituto. No ocurre lo mismo que con la música y la lírica. Hoy en día, los jóvenes escuchan más lírica de la que están dispuestos a reconocer, pero lo hacen a través de la música. Sin embargo, con el cómic y la literatura no sucede lo mismo, como hemos visto: son formas de arte diferentes.

No obstante, el cómic puede contribuir de manera significativa a que los estudiantes actuales se conviertan en lectores ágiles, ya que el acompañamiento de imágenes reduce la abstracción de la lectura y facilita la conversión simbólica en significado, dado que las ilustraciones siempre serán menos icónicas que las letras. Además, el colorido y el dinamismo propio de los cómics ayudan a mantener la atención en la lectura de manera más efectiva que una página monótona llena de letras. Por último, el grado de identificación del cómic como un elemento propio de la juventud hace que resulte más atractivo que una novela literaria.

En este último aspecto, surge una dificultad al considerar la implementación del cómic en las aulas como una herramienta de transición entre lectores principiantes y lectores competentes. La primera dificultad se presenta al seleccionar los cómics adecuados, dado que aquellos que atraen a la juventud suelen ser los mangas y los relacionados con el género de superhéroes. Estos cómics han ganado popularidad gracias a sus adaptaciones cinematográficas y su presencia en el ámbito de los videojuegos. No obstante, es importante destacar que su valor pedagógico suele ser limitado, ya que se centran predominantemente en la resolución de conflictos mediante el uso de la violencia. Por lo tanto, se requiere cautela al seleccionar este tipo de material para su inclusión en el ámbito escolar.

Es en este contexto que presentamos nuestra propuesta didáctica basada en la obra titulada *El hombre que mató a Lucky Luke*. Este cómic ofrece una interesante actualización de los personajes y sus historias, a cargo de Matthieu Bonhomme, un autor ampliamente reconocido en el mercado franco-belga. Bonhomme se declara admirador de los cómics del Oeste elaborados por Morris, el creador del personaje de Lucky Luke, y Goscinny, el prolífico escritor de la mayoría de las historias de este célebre vaquero solitario. En particular, *El hombre que mató a Lucky Luke* ha recibido múltiples reconocimientos públicos, entre ellos el Prix Saint-Michel 2016 al mejor álbum y el premio del público en el prestigioso Festival de Angulema 2017, considerado la principal convención de cómics en Europa.

Esta obra, que se destaca por su calidad artística y narrativa, resulta especialmente relevante para la propuesta educativa que nos ocupa. Lucky Luke, un personaje icónico y reconocido por generaciones anteriores, ha pasado en gran medida inadvertido para las nuevas generaciones. Mediante este cómic, Bonhomme logra revivir y reinventar al personaje, atrayendo tanto a jóvenes como a adultos con su enfoque fresco y contemporáneo. Así, *El hombre que mató a Lucky Luke* se posiciona como una opción idónea para promover la lectura comprensiva y el desarrollo de habilidades literarias en el contexto educativo.

Al ofrecer una experiencia de lectura enriquecedora y atractiva, el cómic desempeña un papel importante en la formación de lectores ágiles. La combinación de texto e imágenes permite reducir la abstracción inherente a la lectura y facilita la interpretación y comprensión de los contenidos. Los elementos visuales, menos icónicos que las letras, favorecen la creación de significado y estimulan el pensamiento crítico. Además, la viveza cromática y el dinamismo presentes en los cómics contribuyen a mantener el interés y la atención de los lectores de manera más eficaz que una página llena de texto.

En resumen, este cómic presenta un potencial significativo como herramienta para fomentar la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades literarias en el contexto educativo. A través de la combinación de texto e imágenes, el cómic facilita la interpretación y la comprensión de contenidos, al tiempo que estimula la motivación y el interés por la lectura.

3. El Cómic dentro del currículum actual

Si examinamos brevemente la inclusión del cómic en los diversos currículos educativos de la educación secundaria en España, podemos observar que no se menciona de forma explícita hasta la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. En esta ley, el cómic se presenta como un elemento evaluable en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Sin embargo, no vuelve a abordarse de manera explícita en las leyes educativas posteriores.

En el currículo actual, desarrollado por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, para la educación secundaria obligatoria, y establecido en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que establece la ordenación y los contenidos mínimos de la Educación Secundaria Obligatoria, el cómic se incluye como uno de los conocimientos fundamentales en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Se reconoce como una forma de expresión que trabaja con la imagen y la comunicación visual, junto con otras disciplinas artísticas como la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Sin embargo, en el área de Lengua y Literatura, así como en las demás lenguas cooficiales y segundas lenguas, no se menciona explícitamente el cómic como parte de los conocimientos básicos que los estudiantes deben adquirir.

No obstante, consideramos que el uso del cómic como una herramienta que promueve la comprensión lectora puede y debe ser aplicado en el contexto de la materia de Lengua y Literatura. Esto se fundamenta en la naturaleza competencial del currículo, donde el cómic desempeña un papel significativo en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes. Por lo tanto, proponemos su integración en dicha materia con el fin de potenciar el acceso a la competencia lectora por parte del alumnado. De ahí nuestra propuesta.

4. Propuesta didáctica

Nuestra propuesta se centra en la enseñanza de los elementos narrativos del texto literario, en el curso de 1º de ESO. Se trata de un contenido que suele aparecer en todos los libros de texto de este nivel educativo, cuya importancia es central en el proceso de comprensión lectora por parte de los estudiantes.

Para este fin, utilizaremos un material diferente al habitual, ya que en lugar de usar una novela o cuento emplearemos un cómic titulado *El hombre que mató a Lucky Luke* (Bonhomme, 2016). Durante la lectura, propondremos una serie de actividades con las que los alumnos se acercarán a los personajes de la obra, la estructura narrativa, el tiempo y el espacio. Tras ellas, se detalla en tablas la relación entre estas tareas y las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos del área de Lengua y Literatura Españolas propuestos para esta unidad (basándonos en la Instrucción Conjunta 1/2022, de 23 de junio, que a su vez se basa en lo dispuesto en dicho Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo) y los objetivos didácticos que se persiguen.

El desarrollo de las actividades se detalla a continuación:

4.1. Actividad 1. El protagonista

Lucky Luke llega a Froggy Town y su fama le precede; todos parecen conocerle. No hay ningún narrador que realice la descripción del personaje, pero a medida que el cómic avanza podemos conocerle.

Pregunta 1: Extrae características de Lucky Luke a partir de lo que dicen los personajes sobre él (el posadero, el camarero, Doc Wednesday, etc.)

4.2 Actividad 2. Los antagonistas

Los hermanos Bone se presentan desde el inicio como los rivales del protagonista. Son tres hermanos, cada uno con su propia personalidad.

Pregunta 2: Estos personajes, ¿mantienen su rol durante todo el cómic? ¿Cuáles son sus motivaciones para actuar de ese modo? ¿Podemos extraer alguna conclusión de este cambio?

4.3. Actividad 3. La estructura narrativa

El cómic comienza con una situación dramática: Lucky Luke ha muerto. A continuación, se produce un salto hacia atrás o flashback con el que se desarrolla toda la historia.

Pregunta 3: ¿Qué efecto produce este salto temporal? ¿Conoces novelas o series de televisión en las que también se produzcan?

4.4. Actividad 4. El tiempo y el espacio narrativos

El cómic se sitúa en el lejano Oeste, espacio en el que se ubican también muchas películas del género del Western.

Pregunta 4: Investiga cuándo y dónde se ubican estas películas y las historias de Lucky Luke. ¿Cómo eran los medios de transporte entonces? ¿Quién defendía la ley en cada pueblo? ¿A qué peligros se exponían los viajeros en los largos desplazamientos que separaban las poblaciones?

Todas las actividades se adaptan a la instrucción citada a través del siguiente cuadro:

Tabla 1

Las actividades 1, 2 y 3 en el currículum

Competencias específicas
8. Leer, interpretar y valorar obras o fragmentos literarios del patrimonio andaluz, nacional y universal, utilizando un metalenguaje específico y movilizándolo la experiencia biográfica y los conocimientos literarios y culturales que permiten establecer vínculos entre textos diversos y con otras manifestaciones artísticas, para conformar un mapa cultural, para ensanchar las posibilidades de disfrute de la literatura y para crear textos de intención literaria.
Criterios de evaluación
8.1. Leer y explicar de manera guiada la interpretación de los fragmentos literarios leídos, estableciendo algunas relaciones de sus elementos constitutivos con los principios básicos de los géneros y subgéneros literarios.
8.2. Identificar de manera guiada características literarias y culturales en los textos leídos, en función de temas, tópicos, estructuras, lenguaje y valores éticos y estéticos.
Saberes básicos
Criterios 8.1. y 8.2.
LCL.2.B.3.4. Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico.
LCL.2.C.1. Lectura autónoma

Además, la actividad 4 pide a los alumnos que realicen una pequeña investigación, que también se justifica en la instrucción:

Tabla 2

La actividad 4 en el currículum

Competencias específicas
6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento, para comunicarla desde un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
Criterios de evaluación
6.1. Localizar y seleccionar de manera dirigida información procedente de diferentes fuentes; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, atendiendo a esquemas dados.
6.3. Iniciarse en hábitos de uso seguro de las tecnologías digitales en relación a la búsqueda y la comunicación de la información, comprendiendo la necesidad de formación en el uso y manejo de Internet.
Saberes básicos
Criterios 6.1. y 6.2. LCL.2.B.3.6. Alfabetización informacional: búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

5. Conclusiones

Con estas sencillas actividades esperamos realizar nuestra modesta contribución a la solución de un problema que, obviamente, requiere de un gran esfuerzo colectivo de profesionales y actores educativos, ya que los bajos índices de comprensión lectora constituyen un problema que afecta a la totalidad de áreas y requiere de una solución transversal. Sin embargo, esta situación no implica que debamos de pensar en mejorar como un imposible: nuestra responsabilidad como docentes debe llevarnos a pensar que comenzar por nuestro entorno cercano es un principio. Quién sabe si, mientras nuestros alumnos leen a Bonhomme, no piensan en la posibilidad de ampliar sus lecturas.

Referencias bibliográficas

- Bonhomme, M. (2016). *El hombre que mató a Lucky Luke*. Kraken.
- Carrión, R. (2019). Los Comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía críticomaterial a partir del género superheróico. *Rilce*, 35.1, 271-294. <http://dx.doi.org/10.15581/008.35.1.271-94>

Eisner, W. (1985). *El comic y el arte secuencial*. Norma.

Instrucción Conjunta 1/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa y de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Secundaria Obligatoria para el curso 2022/2023. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, de 23 de junio de 2022. <https://bit.ly/3NIQwy5>

Jiménez, J. (2006). El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. *Ámbitos*, 15, 191-209.

Lapesa, R. (2012). *Introducción a los estudios literarios*. Cátedra.

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2020). *PISA 2018. Resultados de lectura en España*. <https://www.educacionyfp.gob.es/inee/evaluaciones-internacionales/pisa/pisa-2018/pisa-2018-informes-es.html>

Paré, C. y Soto-Pallares, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos*, 16(1), 134-143. http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300

UNESCO Instituto de Estadística (2017). *Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo*.