

Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**EL CÓMIC COMO MEDIO DE
APRENDIZAJE DE IDIOMAS**

TRABAJO FIN DE GRADO

**GRADO EN MAESTRO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

CARLOS MARCOS GARRIDO

Tutora: Justine Agnes Corine Scarlaken

Junio, 2024

RESUMEN

La utilización del cómic en el aula como recurso debe desempeñar un papel más importante del que tiene en la actualidad. Las ventajas que ofrece a los alumnos para su futuro académico son innumerables: desarrolla la comprensión, la expresión oral y escrita, facilita el aprendizaje de idiomas, generar hábitos de lectura... Entre otras muchas.

Centrándonos en el alumnado al que va dirigido el trabajo, el de primer ciclo, es la edad perfecta para implementar este recurso, al ser una edad ideal para adquirir hábitos, como en este caso es el de la lectura, además de una edad ideal para el aprendizaje de un nuevo idioma.

La ausencia de la utilización de este recurso en las aulas me ha llevado a plantear en el presente Trabajo de Fin de Grado una propuesta didáctica centrada en el aprendizaje de una lengua extranjera. Para ello se han diseñado una serie de actividades que ayudarán a todo el alumnado a conseguir este objetivo.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. EL CÓMIC	5
2.1 DEFINICIÓN	5
2.2 HISTORIA.....	6
2.3 Análisis de la evolución del dibujo en el cómic.	8
2.4 El cómic como recurso didáctico.....	10
2.5 Justificación de la elección del tema.	13
3. PROPUESTA DIDÁCTICA	15
3.1 Competencias que desarrollar	16
3.2 Actividades	18
4. CONCLUSIONES.....	29
5. BIBLIOGRAFÍA	30
6. ANEXOS.....	32
Anexo 1	32
Anexo 2.....	32
Anexo 3.....	32
Anexo 4.....	33
Anexo 5.....	33
Anexo 6.....	34
Anexo 7.....	34
Anexo 8.....	35
Anexo 9.....	35
Anexo 10.....	36
Anexo 11	38

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), titulado *El cómic como medio de aprendizaje de idiomas*, surge del pensamiento de querer dar visibilidad a la utilización de este recurso en el aula y mostrar las ventajas que se pueden obtener de él.

La realización de este trabajo busca posicionar al cómic dentro de la educación como una herramienta tan válida como cualquier otra herramienta de lectura. Mi experiencia previa me indica que no se tiene en cuenta este recurso lo suficiente y, como podremos ver después, aunque se haya dado un paso adelante en este aspecto, no es suficiente todavía.

Los objetivos que perseguimos con este trabajo son principalmente dos: por un lado, que los alumnos conozcan un nuevo estilo de lectura que les pueda entretener; por otro lado, que los docentes comiencen a darle al cómic el valor que merece como recurso didáctico en el aula.

Para perseguir estos objetivos hemos utilizado diferentes fuentes, siempre buscando cuáles son los beneficios de la utilización del cómic y hemos encontrado grandes resultados que se van a desarrollar en los diferentes apartados que forman este trabajo.

Este trabajo va a constar de varias fases para poder tratar el cómic de una manera correcta. Se comenzará por señalar definiciones de diferentes autores acompañadas de reflexiones propias sobre lo que uno mismo interpreta a partir de estas definiciones. El siguiente paso será realizar un breve recorrido por la historia del cómic: cuáles han sido sus inicios, cómo ha evolucionado, cómo han ido surgiendo las diferentes temáticas. Acto seguido, se realizará un análisis sobre la evolución del dibujo en el cómic durante su historia. Posteriormente, nos adentraremos en cómo debe ser la utilización del cómic como recurso didáctico, en este apartado también se incluirán reflexiones propias. Finalmente, se realizará una propuesta didáctica en la que se trabajará sobre la inclusión del cómic en el aula y su utilización para el aprendizaje de idiomas.

2. EL CÓMIC

2.1 DEFINICIÓN

La definición más básica que podemos hacer de un cómic es que es una historia en la que se utilizan dibujos y palabras. La base de estas historias son la viñeta¹ y el bocadillo². Existe una compenetración entre los dibujos y las palabras, lo que le da al cómic un gran poder de comunicación y hace que tenga un elevado interés en la sociedad. Elisabeth K. Baur habla de: «Forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen». (Baur, 1978)

M. Danhrendorf sostiene que «son historias en las que predomina la acción, contadas en una secuencia de imágenes y con un repertorio de signos». Roman Gubern, por su parte, considera que el cómic es una «Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética». (Gubern, 1972)

Milagros Arizmendi precisa sobre el cómic: «Es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista)». (Arizmendi, 1975)

Estas definiciones serían las más simples que podemos hacer sobre el cómic, pero va más allá. El cómic tiene una gran influencia en la sociedad. La sociedad utiliza el cómic como un medio de distracción, lee cómics por diversión. Se enganchan a las historias o a los personajes por varios factores, como pueden ser: evadirse de su realidad, dirigirse a una realidad paralela, verse representados en los personajes o lo que les sucede, admiración a los personajes, querer parecerse a ellos... Esto convierte al cómic en un medio de comunicación de masas.

Antonio Martín, señala que el cómic “puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos 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” (Martín, 1978)

Que el cómic sea un medio de comunicación de masas, provoca que también influya en la sociedad de otra forma. Debido al existo que tienen en la sociedad, los autores también pueden utilizarlo para generar y expandir un mensaje en la sociedad. Es decir, el autor es plenamente consciente de lo que quiere transmitir con su cómic, crea los

¹ Unidad mínima de la narración.

² El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes.

personajes y lo que estos transmiten en base a sus vivencias o sus pensamientos reales. Las personas a las que les llama la atención un cómic, es porque les gusta lo que aparece en él, la personalidad de los personajes, lo que estos dicen... Esta es una forma enmascarada de introducir un mensaje o pensamiento en la sociedad, que no tiene que ser siempre positivo, ni todos los lectores tiene que entenderlo de la misma manera. Al igual que a algunos lectores el mensaje les llega a producir una reflexión, a otros no, no todas las personas actúan o captan igual las cosas que ven o leen. Pero las personas que puedan sentirse identificados con uno o varios personajes pueden llegar a cogerlos de ejemplo para su vida cotidiana, imitar sus acciones, su forma de ser... Esto es provocado por lo que los autores quieren transmitir con sus obras.

Para Umberto Eco “La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores... Así, los cómics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funciona como refuerzo de los mitos y valores vigentes” (Eco, 1973)

Para F. Lomas “El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por otra parte, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva” (Lomas, 1976)

Manuel Fernández y Óscar Díaz lo definen como: «Una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniendo». (Fernández y Díaz, 1990)

En resumen, podemos definir el cómic como una historieta contada a través de la mezcla de dibujos y textos, que debido a su gran expansión en el mundo puede influir en la sociedad.

2.2 HISTORIA

Para tratar el cómic, vamos a comenzar por hacer un repaso sobre su historia. El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad donde se origina y para llegar a lo que hoy en día conocemos como cómic, ha habido un proceso de experimentación durante varios siglos.

El cómic se debe asociar a la cultura de masas, desde esa perspectiva, se puede considerar como antecedentes del cómic, a una litografía satírica³ de Napoleón Bonaparte realizada por James Gillray, un caricaturista inglés, publicada en torno a 1800.

En cuanto a la historieta dibujada, Gombrich sostiene que su invención corresponde al humorista y dibujante ginebrino Rodolphe Töpffer, quien dice lo siguiente sobre las

³ La sátira es un género literario que expresa indignación hacia alguien o algo, con propósito moralizador, lúdico o meramente burlesco.

formas de escribir cuentos. «Hay dos modos de escribir cuentos, uno en capítulos, líneas y palabras, y lo llamamos “literatura”, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a éste lo llamamos el “cuento en imágenes”» (R. Töpffer, 1992) Para encontrarnos con los que se consideran los dos primeros personajes de historieta, tenemos que llegar hasta el año 1865, momento en el que el caricaturista alemán Wilhelm Busch crea *Max und Moritz*.

El cómic tiene presente en su origen varias influencias, entre las que podemos destacar tres géneros: la estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico. En el caso de Europa, se suma la tradición proveniente de las aucas, conocidas como dibujos de origen pagano con una frase al pie de la imagen; las aleluyas, estampitas religiosas con la palabra «aleluya»; y el auge de las novelas por entregas.

Gracias a los sistemas de impresión modernizados, en Estados Unidos, desde 1893 en los suplementos dominicales del periódico comenzó a aparecer una página en color. En 1895, aparece en el «New York World» una viñeta del dibujante Richard F. Outcault, la cual va a sentar las bases de la historieta actual. El personaje que crea es *The Yellow Kid*.

Esta viñeta se convertirá en una tira y contiene una gran novedad. La novedad que contiene es que los textos se integraban en la viñeta como letreros, en el camisón del personaje, como inscripciones en paredes hasta llegar a incluir el texto en forma de globo.

Esto contrasta con la diferencia del cómic en Europa, del cual Antonio Martín dice lo siguiente: “El naciente cómic europeo quedará fijado en una forma poco evolucionada, según la cual, dibujo y texto se complementan narrativamente pero no se integran dentro del espacio de la viñeta como ocurre en el cómic americano, sino que los textos, generalmente descriptivos y abundantes, son situados al pie de la misma”. (Martín, 1978)

Con la publicación de *The Yellow Kid* se dan por primera vez las tres condiciones que – según R. Gubern – permiten identificar al cómic como lo conocemos en la actualidad.

Estas tres condiciones son las siguientes:

- Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie.
- Integración del texto en la imagen.

Uno de los factores importantes para que los periódicos comenzaran a incluir tiras cómicas en sus páginas fue el éxito comercial de las primeras historietas. Las perspectivas económicas que se originaron alrededor del cómic provocaron que al inicio del siglo XX surgieran las primeras grandes agencias que venderían el material dentro y fuera de Estados Unidos. Con estas grandes agencias va a existir un gran monopolio, el cual va a provocar:

- La estandarización de las historietas y la eliminación de aquellos aspectos que pudieran provocar rechazo en países con otras costumbres.
- La imposición de un modelo, de una forma sobre otras que, en ese momento, se estaban generando.

Las reglas específicas de cada género se van a establecer en las primeras décadas del siglo XX.

- Winsor McCay crea en 1904, *Little Nemo in Slumberland*, una ficción onírica⁴. Desde el punto de vista de Clemente García, esta obra podría ser importante por abrir el contenido de los comics a la ficción y la fantasía, sin embargo, ve mayor importancia en las innovaciones formales que en el contenido, ya que se muestra una preocupación central por el contenido y el movimiento.
- Joseph Herriman, con la creación de *Krazy Kat* (1910) logrará que las series de animales alcancen una de las cotas más altas de fantasía a través de una historia de amor entre la gata Krazy, el ratón Ignatz y el perro Pupp, historia realizada siempre en el mismo paisaje.
- Durante las décadas de los años 10 y 20, los comics estuvieron centrados en la exaltación de la vida cotidiana, como en «*Blondie*» de Ching Young, «*Gasoline Alley*» de Frank King, «*Smitty*» de Walter Bernd.
- En 1929, a partir de la serie sobre la novela de Edgar Rice Burroughs «*Tarzán*» con dibujos de Hal Foster, se conforma el género de aventuras. También, a través de «*Buck Rogers*» de Philip Nowlan como guionista y Dick Calkins como dibujante, surge la primera historieta de ciencia ficción.
- La primera historieta policiaca se crea en 1931, inspirada en la vida de Al Capone, «*Dick Tracy*» de Chester Gould.

La historieta norteamericana es la que ejerce un control a nivel internacional durante la primera mitad del siglo XX, pero esto cambiará a partir de los años 60 debido a la irrupción de historietas provenientes de Argentina y de países europeos como España, Italia, Francia, Alemania y Bélgica. Los temas que hablan sobre la marginalidad y sobre una sociedad deshumanizada y consumista son los que le dan vida a la historieta underground, la cual constituiría, en los años 80, el punto de atención de los nuevos lectores del cómic.

2.3 Análisis de la evolución del dibujo en el cómic.

A continuación, se va a realizar una observación sobre la evolución de los dibujos que aparecen en los cómics a lo largo de la historia. Para ello, utilizaremos imágenes de los cómics mencionados en el apartado anterior.

Como antecedente al cómic podemos encontrar la litografía satírica que se muestra en el Anexo I sobre Napoleón Bonaparte. En ella se muestran a los personajes como caricaturas, por lo que están distorsionados de la realidad y son dos personajes existentes.

⁴ Los textos de carácter onírico exponen una nueva forma de ver la realidad, y de representar algo cotidiano o real. Corresponde al sueño y en varios casos predomina el monólogo interior.

En cuanto a la primera historieta conocida, podemos hablar de *Max und Moritz*, en el Anexo 2 observamos una viñeta, en ella podemos destacar que los dibujos muestran exactamente lo que describe el texto, no invitan a ninguna reflexión.

En el Anexo 3 se muestra una viñeta de *The Yellow Kid*, esta es la primera vez que se utilizan espacios dentro del propio dibujo para poner el texto. En esta viñeta se puede observar como se utiliza el camisón del protagonista, además de utilizarse por primera vez el bocadillo.

La siguiente imagen que tenemos sobre una viñeta, se muestra en el Anexo 4 y es sobre *Little Nemo in Slumberland*. En esta viñeta nos encontramos con que el texto aparece de dos maneras: en forma de bocadillo, siendo lo que dice cada personaje; y en la parte inferior de cada viñeta, donde se realiza una pequeña descripción de lo que sucede. Podemos observar también como se juega mucho más con el movimiento que se produce dentro de cada escena. Además, se muestra un toque ficticio, ya que algunos personajes, que son animales, tienen texto.

En el Anexo 5, se muestra el cómic *Krazy Kat*, un cómic en el que todos los protagonistas son animales, no se cuenta con la presencia del ser humano. Como en el anterior, se utiliza el texto en bocadillos y en la parte inferior de cada viñeta, también se juega con el movimiento de los personajes o los objetos que aparecen. Con *Blondie*, Anexo 6, el dibujo vuelve a ser más simple, ya que como podemos observar se les da gran importancia a los personajes, dejando de lado el entorno.

El Anexo 7 pertenece a la obra *Tarzán*. Lo que observamos de esta obra, es la gran atención que se ponen en los detalles de los personajes y de los lugares donde se desarrolla la escena, algo que desde mi punto de vista nos hace involucrarnos mucho más en la historia. En cuanto al texto, desaparecen los bocadillos (no hay diálogo) y este se coloca en lugares donde no moleste a los detalles de personajes o del lugar, describiendo la escena.

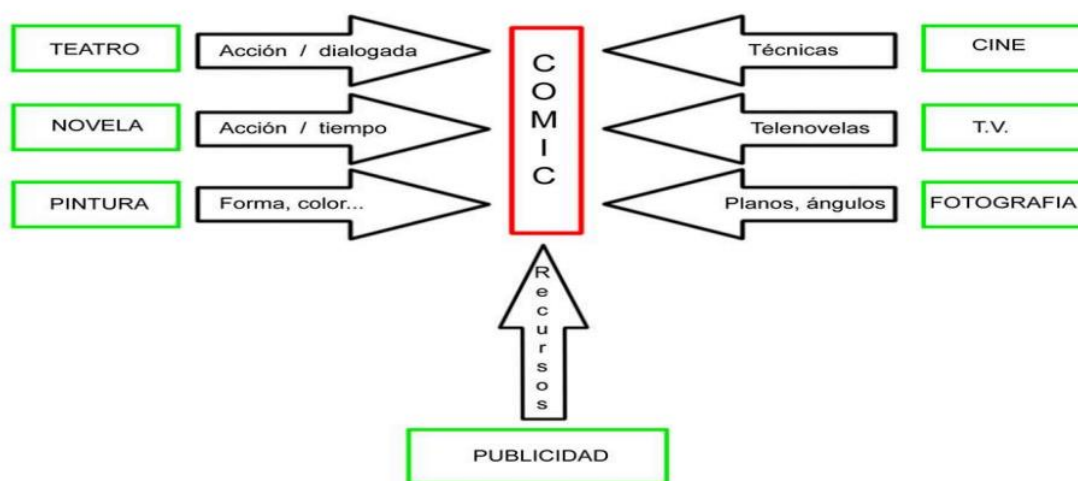
Buck Rogers, es considerada la primera historieta de ciencia ficción⁵, en el Anexo 8 podemos observar un fragmento de esta historieta. En ella se utilizan objetos o artilugios que en la realidad no existen, como el que está disparando al hombre de verde, lo que hace que sea completamente de ciencia ficción. Se utilizan escenas en las que aparecen los personajes, pero también otras en las que solo aparece el lugar donde se va a desarrollar la acción.

Dick Tracy es una historieta en la que se da otra vez un papel principal a los personajes, que resaltan mucho más que el lugar donde transcurre la acción, al que se le da menos importancia. También creo que los personajes en general se muestran más estáticos, aunque en alguna de las escenas si se muestre movimiento. Anexo 9.

⁵ La ciencia ficción es un género narrativo que sitúa la acción en unas coordenadas espacio-temporales imaginarias y diferentes a las nuestras, y que especula racionalmente sobre posibles avances científicos o sociales y su impacto en la sociedad.

2.4 El cómic como recurso didáctico.

Como exponen Mauro Rollán Méndez y Eladio Sastre Zarzuela: «El cómic es un vehículo didáctico que se sitúa con ventaja entre la enseñanza puramente verbalista, afortunadamente superada, y la exclusivamente icónica, con carencias difíciles de superar, tomando ambas sus virtudes expresivas para obtener una equilibrada síntesis». (Rollán y Sastre, 1986)



Esquema extraído de El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas (1986), de Mauro Rollán Méndez y Eladio Sastre Zarzuela.

Centrándonos en este esquema, podemos decir que el cómic recoge características de otros campos o ámbitos artísticos. Esto lo transforma en un recurso muy útil en la enseñanza porque a través de su utilización, también podemos adentrarnos un poco o mencionar de una forma más técnica el resto de los campos que se mencionan. Son campos que todos los alumnos van a conocer de una manera superficial, sin darse cuenta de las características que comparten con el cómic. La utilización del cómic sería una buena forma de relacionar todos estos ámbitos artísticos.

Las principales funciones de la imagen en la enseñanza son la de atraer y motivar al alumnado, estas funciones fueron establecidas a través de un estudio sobre la publicidad y los cómics realizados por Rodríguez (1977).

Otra función relevante de las imágenes en su relación con la enseñanza es la narrativa. Demougin (2012) la analiza como recurso didáctico idóneo por su carácter lúdico y por el placer infantil que provoca la lectura de aventuras de cómics, además de ser un transmisor de lengua y cultura importante.

Barrero (2002) enuncia cuatro funciones pedagógicas del cómic: el estímulo de la creatividad, el fomento del aprendizaje, la alfabetización del lenguaje verbo icónico y el papel de ventana al mundo.

Brines Gandía (2012) cree en la gran potencialidad de este recurso didáctico, y presenta las siguientes ventajas:

- Constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector.
- Trata de temas actuales y otros que no lo son, pero que guardan entre ellos cierta vigencia y son fácilmente tratables en el ámbito de la clase.
- 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...
- Dota a la clase de un ambiente ameno.
- Motiva a los alumnos por su fácil lectura y el humor.

Ortiz (2009), también relaciona el uso del cómic con el desarrollo de las siguientes dimensiones:

- El aprendizaje se ve favorecido a través del perfeccionamiento de la comprensión lectora y de un enriquecimiento del vocabulario.
- Desarrolla la expresión oral y escrita del estudiante, así como su capacidad de memorización.
- Facilita la concentración.
- Se adapta fácilmente al propio ritmo de lectura de los alumnos/as.
- Es ideal para trabajar la ortografía y la capacidad de síntesis.
- Facilita enormemente el aprendizaje de idiomas.
- Ayuda a contemplar e interpretar la información contenida en los medios audiovisuales.
- Contribuye a despertar en los alumnos/as una actitud crítica hacia la carga ideológica presente en los contenidos de los medios de comunicación audiovisuales.
- Facilita la comprensión de la realidad social y cultural de su entorno inmediato.
- Contribuye a desarrollar una actitud crítica acerca del entorno vital de los alumnos/as.
- Es un eficaz medio para la transmisión y educación en valores.
- Es económico y fácil de adquirir y manipular.

De otro modo, Manuel Barrero (2002) cree que el cómic puede ser útil para:

- Fomentar la capacidad de abstracción e imaginación.
- Generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental.
- Fomentar la capacidad compositiva.
- Incentivar la imaginación abstracta.
- Adquisición de conocimientos como voz en off, plano fuera de campo, perspectiva...

- Fomento de la lectura, que no antesala o sustitución de la literatura.
- Posibilitar el interés por las diferentes grafías y tipografías, juegos con textos, etc.
- Conocer el manejo de la luz y del color, así como de los espacios.
- Entender diferentes modelos narrativos.
- Diferenciar la narración audiovisual de la grafovisual.

Otros objetivos para destacar sobre la utilización del cómic como recurso didáctico dentro de la enseñanza han sido recogidos en los estudios realizados por R. Diéguez, J. Acevedo; E.K. Baur, junto con otros de elaboración propia:

- Facilitar la capacidad analítica, por medio de la historieta global, viñeta, globo, etc.
- Favorecer la combinación de técnicas de trabajo en grupo, individualizado, creativo o crítico.
- Fomentar la creatividad yendo desde la tarea colectiva hasta la elaboración propia o personal.
- Capacitar para la expresión escrita u oral.
- Posibilitar la capacidad de crear sus propias historietas.

Otro factor importante que nos hace pensar en el cómic como un recurso en el aula, es su utilidad para aprender nuevos idiomas y conocer la cultura de diferentes lugares. Esto se debe a la relación de la imagen con el texto, lo que provoca que, por ejemplo, para aprender vocabulario, les resulte más fácil relacionar una palabra del texto con una de las imágenes del cómic. Varios autores son partidarios de utilizar el cómic en el aula por estos dos motivos.

Jorge Catalá Carrasco expone que «para un estudiante norteamericano de unos 20 años que llega a España con un conocimiento previo bastante limitado de la historia y la cultura españolas, el cómic es una forma atractiva, motivadora y asequible para adentrarse en la realidad del país». (Catalá, 2007)

La competencia intercultural del alumnado se ve favorecida a través del cómic, según Villarrubia Zúñiga «en muchas ocasiones los estudiantes se refieren a los cómics de sus países de origen y lo que en ellos se transmite de su cultura, con lo que el estudiante adopta su papel de mediador intercultural». (Zúñiga, 2009)

Según Morlat y Tomimoto, “La BD est un document authentique des plus vivants et des plus motivants qui offre différents atouts⁶”. Entre estas ventajas, los autores citan primero la siguiente: “D’autres BD donnent l’occasion aux élèves de s’entraîner à préciser leur vocabulaire⁷” (Morlat y Tomimoto, 2004)

⁶ Traducimos: El cómic es uno de los documentos auténticos más vivos y motivadores que ofrece varias ventajas.

⁷ Traducimos: Otros cómics brindan a los estudiantes la oportunidad de practicar la clarificación de su vocabulario.

“Les BD “permettent d’allier apprentissage et créativité. Leur aspect ludique et leur richesse (culturelle, lexicale et gram maticale) favorisent une manière de travailler différente, en classe et avec les apprenants⁸” (Morlat y Tomimoto, 2004)

Otro autor realiza el siguiente análisis sobre el valor educativo de los cómics: “La BD est de plus en plus utilisée pour l’apprentissage des langues étrangères car qualifiée de “langage libérateur⁹” (Baron-Carvais, 1985)

Marsh apunta lo siguiente sobre la idoneidad del cómic como recurso didáctico en el aula de lengua extranjera: “It describes four major purposes for which different comics were found useful: (1) vocabulary and expressions; (2) grammar; (3) conversation and composition; (4) culture; also pronunciation, intonation and listening comprehension¹⁰” (Marsh, 1978)

Tardy (1975) realiza un análisis de las funciones de la imagen en didáctica de las lenguas, destacamos cuatro funciones:

- Función de ilustración o de designación ya que hay asociación de una representación en forma de imagen y del objeto que designa.
- Función inductora ya que la imagen va acompañada de una invitación a describir, contar.
- Función psicológica de motivación.
- Función de mediador intersemiótico –trans- semiótico según Greimas (1983)–, especie de unión entre dos sistemas lingüísticos, la lengua materna (L1) y la lengua meta (L2).

2.5 Justificación de la elección del tema.

En puntos anteriores de este trabajo hemos hablado sobre las ventajas de la utilización del cómic en el aula, entre las que podemos destacar:

- Constituye un material breve, rico lingüísticamente, con sintaxis sencilla y muy accesible para cualquier tipo de lector.
- Motiva a los alumnos por su fácil lectura y el humor.
- Desarrolla la expresión oral y escrita del estudiante, así como su capacidad de memorización.

⁸ Traducimos: Los cómics “te permiten combinar aprendizaje y creatividad. Su aspecto lúdico y su riqueza (cultural, léxica y gramatical) fomentan una forma diferente de trabajar, en clase y con los alumnos.

⁹ Traducimos: Los cómics se utilizan cada vez más para aprender idiomas extranjeros porque se los describe como “lenguaje liberador”.

¹⁰ Traducimos: Describe cuatro propósitos principales para los cuales se encontraron útiles diferentes cómics: (1) vocabulario y expresiones; (2) gramática; (3) conversación y composición; (4) cultura; también pronunciación, entonación y comprensión auditiva.

- Es ideal para trabajar la ortografía y la capacidad de síntesis.
- Facilita enormemente el aprendizaje de idiomas.
- Generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental.
- Fomentar la capacidad compositiva.
- Incentivar la imaginación abstracta.

En mi experiencia como alumno, no recuerdo haber utilizado este recurso en ningún periodo de mi etapa escolar, lo que me sorprende tras haber encontrado información tan positiva relacionada con su utilización en el aula.

Para comprobar si en la actualidad se realiza un mayor uso de este recurso, he realizado una encuesta en un colegio público de Oviedo. El objetivo de esta encuesta es la recogida de datos para llegar a conclusiones que puedan generalizarse a una muestra de profesorado más amplia. La recogida de información se ha realizado a través de un cuestionario virtual con preguntas multirrespuesta¹¹. Esta encuesta ha sido realizada a través del formulario de Google y enviada por correo electrónico al colegio para que los docentes de este puedan realizarla.

El cuestionario ha sido completado por una muestra de 10 docentes, lo que supone el 50% de la plantilla del centro, han respondido docentes de todas las áreas, por lo que en algunas preguntas han respondido menos de 10 docentes¹². El 100% de ellos posee una experiencia docente superior a los 10 años. La mayoría de los docentes ejerce su actividad profesional en aulas de más de 20 estudiantes (80%), mientras que el 20% lo hace en aulas de entre 15 y 20 estudiantes.

En cuanto al tipo de material utilizado por los docentes en el aula, el 70% utiliza únicamente el libro de texto, el 20% menciona que alterna entre libros de texto, cómics y material de elaboración propia, mientras que el 10% únicamente material de elaboración propia.

El 30% de los docentes cree que consigue un nivel de motivación elevado en sus alumnos, el 70% opina que el nivel de motivación que consigue es estándar y ninguno piensa que logra una motivación insuficiente.

En cuanto al pensamiento de si el cómic puede ayudar en el desarrollo del alumnado, el 90% de los docentes opina que sí, mientras que el 10% opinan que no ayuda en el desarrollo del alumno. Entre los docentes que creen que sí puede ayudar, se han recogido las siguientes respuestas al ser preguntados sobre las ventajas de su uso: favorece el aprendizaje; a los alumnos les gusta dibujar, contar historias y hacer guiones; combinan imagen y texto; el cómic estructura la mente del alumnado, mejora el lenguaje, conocen la importancia de los símbolos y elementos del cómic; atraen la atención de los niños; contribuye al desarrollo lingüístico, la comunicación y la expresión; fácil lectura, visualmente atractivo y motivador; economía del lenguaje, facilidad de acercamiento a la lectura por la brevedad del texto, sintetización de ideas y fomento de la expresión y la comunicación a través de las artes plásticas.

¹¹ Las preguntas del cuestionario se pueden ver en el Anexo 10.

¹² Las respuestas, con el número de personas que responden y los resultados se pueden ver en el Anexo 11.

Por otro lado, el 40% de los docentes señala que nunca utilizan este recurso en el aula, mientras que el 20% señala que lo utilizan trimestralmente, otro 20% anualmente, lo utilizan mensualmente el 10% de los docentes y semanalmente el 10% restante. Entre los docentes que no lo utilizan, las razones son dos, por un lado, el 80% señala que no se había planteado la posibilidad de usarlo en el aula, mientras que el 20% responde que es debido a que sus alumnos son de educación infantil. Finalmente, en cuanto a la manera en la que los docentes utilizan este recurso, el 71,4% lo hace mediante publicaciones reales, el 14,3% utiliza creaciones propias y el 14,3% restante indica que mediante cómics elaborados por el alumnado.

Si comparamos los resultados de la encuesta realizada con mi experiencia personal, en la que nunca había utilizado este recurso en el aula con ninguno de mis docentes, ni en educación primaria ni en educación secundaria, podemos observar como se ha producido un incremento en el número de docentes que lo utilizan. Esto nos hace pensar que el cómic es un recurso ya más implantado en la escuela, pero si nos fijamos bien, únicamente el 10%, que en este caso sería un docente, lo utiliza semanalmente. De modo que, en el fondo, aunque haya habido un crecimiento de su utilización, sigue siendo muy escasa.

¿Por qué no se utilizan los cómics al igual que los libros? Lo normal en un aula es que por lo menos una vez a la semana se realice una lectura de un libro, y siempre o casi siempre es el mismo estilo de libro, no hay variedad.

Por eso mi elección para este trabajo ha sido el cómic, un estilo menos asentado en la sociedad más superficial, debido a que no se muestra lo suficiente a las personas y estas, al no conocerlo, no pueden utilizar sus ventajas.

Como hemos visto, el cómic es una gran herramienta para acercar a los jóvenes a la lectura debido a que sus textos son simples y se relacionan con la imagen que aparece. También para el aprendizaje de otras lenguas, algo en lo que nos centramos en este trabajo, es muy importante su utilización ya que tener un apoyo visual facilita mucho la labor de aprender nuevas palabras o expresiones.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

Estas propuestas didácticas se encuentran destinadas al alumnado de primer ciclo en Educación Primaria, ya que creo que es la mejor etapa para poder desarrollar dos objetivos que perseguimos, como son el aprendizaje de vocabulario en otro idioma y el fomento de la lectura.

Breen y Candlin (1980) conciben al docente con los siguientes roles:

- Facilitador del proceso de comunicación entre todos los participantes en el aula (alumnos y profesor, alumnos entre sí, alumnos y materiales).
- Organizador de recursos y fuentes de recursos.
- Moderador de las actividades del aula.

- Analista de necesidades.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el alumnado se convierte en el elemento principal, favoreciendo su formación integral y reconociendo que existen diferentes estilos de aprendizaje y una amplia diversidad de alumnado. Siempre fomentando una enseñanza integradora, comprensiva, respetuosa, colaborativo y cooperativa.

En cuanto a los ejercicios de utilización de cómics existe una gran variedad de actividades que se pueden incorporar al aula. Jesús ángel González López (1996) propone:

- Proyección parcial en transparencias: descripción, escenificación, anticipación.
- Suprimir textos en el bocadillo: completos o parcialmente.
- Describir y ordenar viñetas: una historia o dos historias mezcladas.
- Adivinar el final.
- *Role-plays*.
- Introducción de tema a debate.
- Encontrar un título.
- Contar la historia (estilo indirecto).
- Grabación en vídeo con preguntas de comprensión.
- Lectura fuera de clase con ejercicios de comprensión y gramática.

También podríamos añadir:

- Reforzar el trabajo en el vocabulario que buscamos que aprendan los alumnos.
- Realizar ejercicios con pequeñas diferencias pero que sean repetitivos en el objetivo.

La propuesta didáctica de este trabajo busca que los alumnos conozcan un estilo nuevo de lectura que les llame la atención, para poder fomentar la lectura. También se busca el aprendizaje de vocabulario simple, como van a ser los animales en este caso. Los materiales utilizados para las actividades se basan en adaptaciones de películas de Disney al formato cómic, algo que nos parece interesante debido a que es muy posible que la mayoría de los alumnos conozcan esas películas, lo que nos facilitaría que puedan relacionar mejor las imágenes con el texto.

3.1 Competencias que desarrollar

Competencias clave:

- **Competencia en comunicación lingüística:** La Competencia en Comunicación Lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. La Competencia en Comunicación Lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto,

del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

- **Competencia plurilingüe:** la competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

Competencias específicas:

Lengua extranjera.

- Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.
 - Reconocer e interpretar palabras y expresiones habituales en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal próximos a su experiencia, expresados de forma comprensible, clara, sencilla y directa, y en lengua estándar. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.
 - Expresar oralmente frases cortas y sencillas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando de forma guiada recursos verbales y no verbales, recurriendo a modelos y estructuras previamente presentados y prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

Lengua castellana y literatura.

- Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.

- Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, e iniciando, de manera acompañada, la valoración del contenido y de los elementos no verbales más elementales. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.
 - Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales elementales. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y para disfrutar de su dimensión social.
 - Leer con progresiva autonomía textos de distintos autores y autoras acordes con sus gustos e intereses, seleccionados de manera acompañada, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la lectura. DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

3.2 Actividades

Actividad 1¹³: *Conocemos el cómic.*

Idioma: Castellano.
Nivel: A1/A2
Destinatarios: Alumnos del primer ciclo de Educación Primaria.
Tiempo: 2 sesiones de una hora.
Destrezas: - Comprensión oral.

¹³ Estas tablas se basan en el modelo de Jesús ángel López (2007).

- Comprensión escrita.
Descripción: Esta actividad consistirá en una presentación sobre lo que es el cómic. En ella trataremos las definiciones del cómic, su historia, varios ejemplos de diferentes cómics para que los alumnos vean la evolución y la estructura del cómic. Para poder realizar una buena explicación, dividiremos la actividad en dos sesiones de una hora. En la primera sesión trataremos la definición y la historia del cómic, pero siempre utilizando imágenes para que no resulte una clase pesada para los alumnos, ya que al ser de tan corta edad es más fácil perder su atención. En la segunda sesión hablaremos sobre la evolución del dibujo en el cómic y sobre su estructura, también nos apoyaremos en imágenes al igual que en la primera sesión.
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la definición de cómic. - Conocer la historia del cómic. - Conocer la estructura de un cómic. - Observar la evolución del dibujo en el cómic.
Metodología: En las dos sesiones de esta actividad, el docente será el encargado de transmitir a los alumnos la información pertinente. Los alumnos actuarán como espectadores y participarán en el caso de que el docente realice alguna pregunta. Ejemplos: ¿Sabéis lo que es un cómic?; ¿Alguna vez habéis leído uno?; ¿Tenéis cómics en casa? ...
Evaluación: Se evaluará al alumno a través de la observación. Para ello se tendrá en cuenta la atención que tengan durante las explicaciones, que respeten al docente, a los compañeros...
Valoración: Aún no se ha realizado en el aula, por lo que no se puede hacer una valoración.

Actividad 2: *Los animales nos son familiares.*

Idioma: Castellano.
Nivel: A1/A2
Destinatarios: Alumnos del primer ciclo de Educación Primaria.
Tiempo: 1 sesión de una hora.
Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión escrita. - Expresión escrita.
Descripción: Esta propuesta consta de 4 actividades, para todas ellas utilizaremos viñetas extraídas de diferentes cómics. En la primera actividad los alumnos tendrán que relacionar cada animal que aparezca con su sonido característico. En la segunda

actividad tendrán que rodear del color que se les mande cada animal que aparezca en la lista. En la tercera actividad deberán identificar los animales que aparecen y escribir correctamente su nombre en su idioma de origen, después deberán relacionarlo con su traducción al castellano. En la cuarta actividad deberán identificar los animales que aparecen y situarlos en una tabla según sean terrestres, acuáticos y voladores. Una vez terminadas las actividades se utilizarán en torno a los últimos 15 minutos de la sesión para hacer una puesta en común de los resultados y así corregir las actividades.

Objetivos:

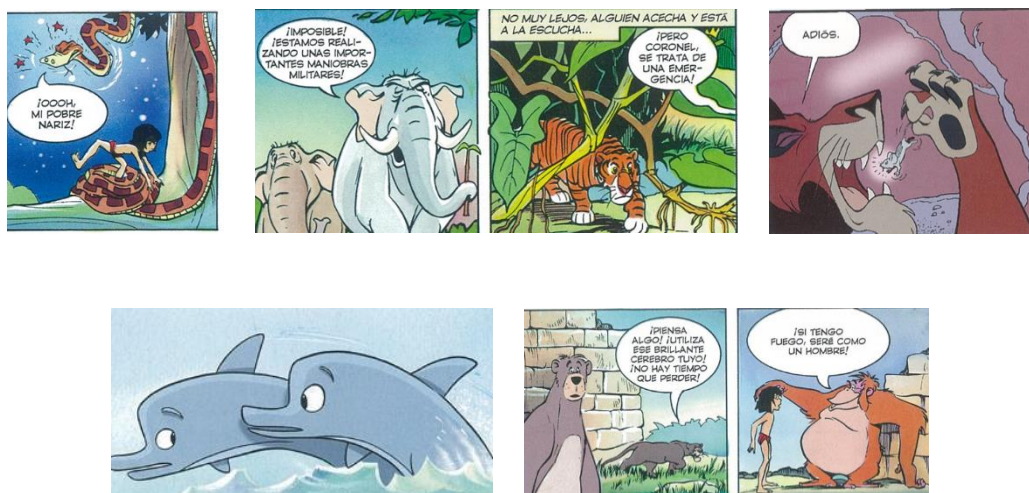
- Identificar animales.
- Relacionar cada animal con su sonido.
- Conocer de que clase es cada animal.

Metodología: Esta propuesta se desarrollará en grupo e individualmente. Las cuatro actividades se harán individualmente, cada alumno tendrá una ficha propia. Una vez finalizadas las actividades se hará una puesta en común, completando cada alumno lo que le pueda faltar (trabajo en grupo). El docente actuará como un apoyo para los alumnos en el caso de dudas.

Evaluación: Se evaluará al alumno a través de la observación y de los resultados del trabajo realizado.

Valoración: Aún no se ha realizado en el aula, por lo que no se puede hacer una valoración.

1. Relaciona los animales que aparecen en las siguientes viñetas con su sonido característico.



- Serpiente
- Elefante
- Tigre
- Ratón
- Delfín
- Oso
- Pantera

- Gruñido
- Siseo
- Chasquido
- Rugido
- Chillido
- Himpar
- Barrito

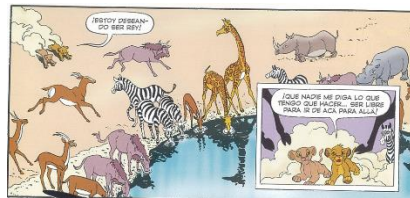
2. Rodea cada animal que aparezca en las siguientes viñetas del color que se indica.

ROJO: Mofeta, pez, cervatillo.

AMARILLO: Tortuga, pájaro y rinoceronte.

VERDE: Hipopótamo, ardilla y jirafa.

AZUL: Medusa, búho y cebra.

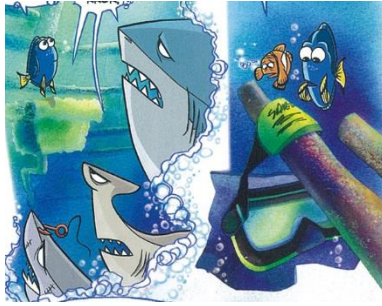


3. Identifica los animales que ves en las siguientes viñetas, después relacionalos con su nombre en castellano: Lobo, pantera, tigre, elefante, pez, tortuga, delfín, suricato, jabalí.



4. Clasifica los animales que aparecen en las viñetas en la siguiente tabla:





TERRESTRES	ACUÁTICOS	AÉREOS
-------------------	------------------	---------------

Actividad 3: *Completamos y creamos cómics.*

Idioma: Castellano.
Nivel: A1/A2
Destinatarios: Alumnos del primer ciclo de Educación Primaria.
Tiempo: 1 sesión de una hora.
Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral. - Expresión escrita.
Descripción: Esta sesión constará de dos actividades, una de ellas será individual y la otra grupal. Comenzaremos por la actividad individual, se les dará a los alumnos una ficha con varias viñetas incompletas, les faltará algún personaje, bocadillo o elemento del paisaje. Debajo de cada viñeta aparecerán varias opciones y deberán elegir la que

crean más adecuada. La segunda actividad es grupal, grupos de cuatro personas, se darán recortados a los alumnos personajes. Los alumnos deberán crear una serie de viñetas formando un pequeño cómic, utilizando estos personajes y creando ellos mismos el texto. Posteriormente deberán leerlo a la clase.

Objetivos:

- Crear un cómic.
- Desarrollar la imaginación.
- Trabajar en equipo.

Metodología: Esta propuesta se desarrollará en grupo e individualmente.

Evaluación: Se evaluará al alumno a través de la observación y de los resultados del trabajo realizado. Primeramente, los alumnos realizarán de forma individual la actividad en la que deben completar las viñetas con los elementos que faltan. Posteriormente, los alumnos realizarán grupos de 4 miembros y tendrán que crear un pequeño cómic a partir de los recortes que se les ofrecen. El docente actuará como apoyo y guía de la actividad.

Valoración: Aún no se ha realizado en el aula, por lo que no se puede hacer una valoración.

1. Completa las viñetas, para ello rodea uno de las cuatro posibilidades que se muestran debajo.

a.





b.



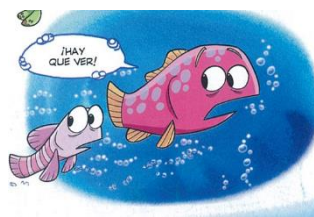


c.

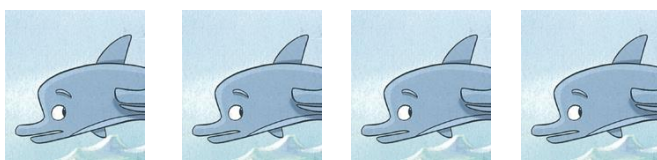
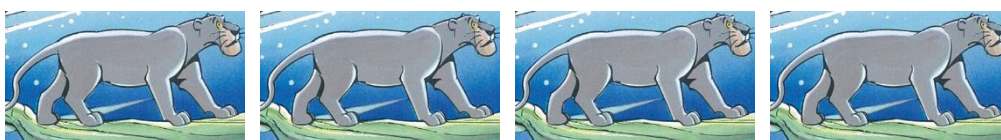
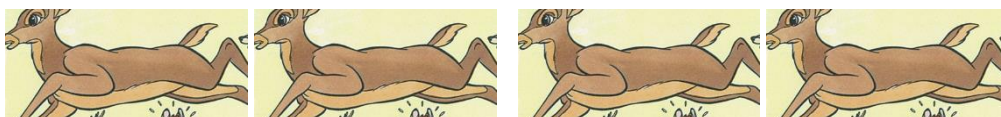




d.



2. Utilizad los siguientes personajes para crear 4 viñetas, debéis crear el texto.



4. CONCLUSIONES

Tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado, me reafirmo en mi pensamiento previo antes de iniciar su desarrollo. El cómic, que siempre me ha parecido interesante, lo cual me ha llevado durante mi vida a preguntarme el por qué no se utiliza en la escuela, es una herramienta muy interesante para utilizar en el aula.

Investigar más profundamente sobre él: su historia, su evolución, las definiciones de autores, su uso didáctico... Me ha hecho ver que es mucho más importante de lo que, yo, una persona apasionada por ellos creía que era.

Las búsquedas realizadas muestran una serie de grandes beneficios que podemos obtener del cómic. Destacando dos: el fomento de la lectura y la facilidad de aprendizaje de otros idiomas.

Estos dos beneficios son los que, desde mi opinión, más hay que perseguir en caso de utilizar el cómic, ya que detrás de ellos se encuentran una infinidad de futuros beneficios a largo plazo.

Como punto negativo, quería destacar que, como imaginaba, sigue siendo un recurso que no se utiliza con frecuencia en el aula, o que son muy pocos los docentes que lo utilizan con frecuencia, esto ha sido reflejado en el cuestionario realizado a los docentes de un Centro.

A modo de conclusión, hacer hincapié en que es un recurso muy aprovechable dentro del aula, lo cual queda demostrado en este trabajo. Un recurso del que todos los docentes deberían recibir al menos una pequeña formación para poder aprovecharlo y expresarlo.

5. BIBLIOGRAFÍA

Aparici, R. (1989). *El comic y la fotonovela en el aula*.

Bedoya, M. N., & Egaña, E. M. D. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: revista pedagógica*, (5), 53-66.

DECRETO 57/2022, de 5 de agosto, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para el Principado de Asturias la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

del Rey Cabero, E. (2013). El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Revista española de lingüística aplicada*, (26), 177-196.

García Martínez, I. (2013). El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Miravalles, L. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, (13).

RD157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Paré, C., & Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 134-143.

Villanueva, J., & de Cervantes, C. M. (2000). El cómic como recurso en la clase de español. *Actas del VIII Seminario de dificultades específicas de la enseñanza del español a lusohablantes*, 44-48.

CÓMICS UTILIZADOS

Colección grandes éxitos del cine Disney. (2006). *Bambi*.

Colección grandes éxitos del cine Disney. (2006). *El libro de la selva*.

Colección grandes éxitos del cine Disney. (2006). *El Rey León*.

Colección grandes éxitos del cine Disney. (2006). *Nemo*.

6. ANEXOS

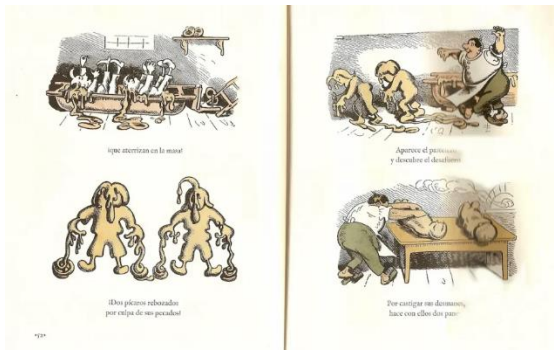
Anexo 1

Litografía satírica de Napoleón Bonaparte.



Anexo 2

Viñetas del cómic *Max und Moritz*.



Anexo 3

Viñetas del cómic *The Yellow Kid*.



Anexo 4

Viñetas del cómic *Little Nemo in Slumberland*.



Anexo 5

Viñetas del cómic *Krazy Kat*.



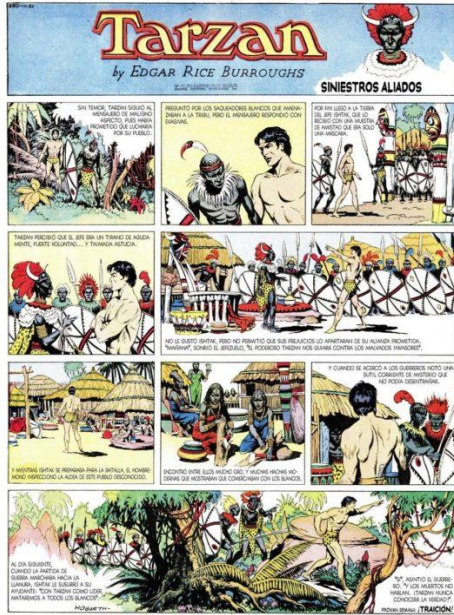
Anexo 6

Viñetas del cómic *Blondie*.



Anexo 7

Viñetas del cómic *Tarzán*.



Anexo 8

Viñetas del cómic *Buck Rogers*.



Anexo 9

Viñetas del cómic *Dick Tracy*.



Anexo 10

El cómic en la escuela.

Cuestionario para docentes.

¿Cuántos años lleva ejerciendo como docente? *

- Menos de 1 año.
- Entre 1 y 5 años.
- Entre 5 y 10 años.
- Más de 10 años.

¿Cuántos alumnos tiene en el aula? *

- Menos de 10.
- Entre 10 y 15.
- Entre 15 y 20.
- Más de 20.



¿Qué tipo de material utiliza o utilizaría? *

- Elaboración propia.
- Libro de texto.
- Cómic
- Otra...

¿Qu motivación cree que consigue en sus alumnos? *

- Alta.
- Normal.
- Baja.

¿Cree que el cómic puede ayudar en el desarrollo del alumno? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido que sí, diga cuáles cree que son las ventajas de su utilización.

Texto de respuesta larga

¿Utiliza en el aula este recurso? *

- Semanalmente.
- Mensualmente.
- Trimestralmente.
- Anualmente.
- Nunca.

En caso de no utilizarlo, ¿A qué se debe?

- No me lo había planteado.
- Debido al desconocimiento sobre este tema.
- Otra...

En caso de utilizarlo, ¿Cuál de estas opciones utiliza?

- Publicaciones reales.
- Creaciones propias.
- Extraídos de libros de texto.
- Otra...

En esta última pregunta puede dejar cualquier comentario sobre que le ha parecido la encuesta o sobre el tema del cómic en el aula. ¡Muchas gracias!

*

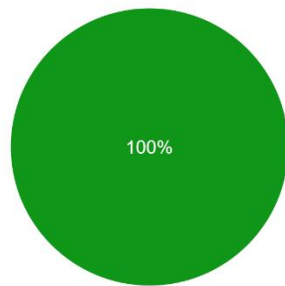
Texto de respuesta larga

Anexo 11

Resultados del cuestionario.

¿Cuántos años lleva ejerciendo como docente?

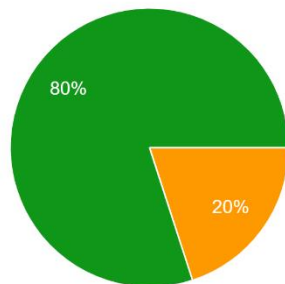
10 respuestas



- Menos de 1 año.
- Entre 1 y 5 años.
- Entre 5 y 10 años.
- Más de 10 años.

¿Cuántos alumnos tiene en el aula?

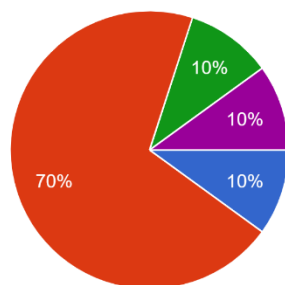
10 respuestas



- Menos de 10.
- Entre 10 y 15.
- Entre 15 y 20.
- Más de 20.

¿Qué tipo de material utiliza o utilizaría?

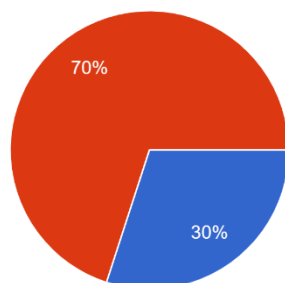
10 respuestas



- Elaboración propia.
- Libro de texto.
- Cómics
- Elaboración propia y libros de texto.
- Elaboración propia y libros

¿Qu motivación cree que consigue en sus alumnos?

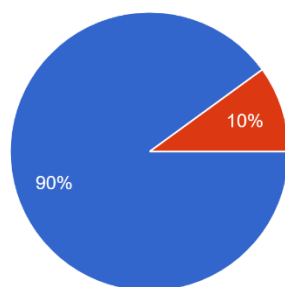
10 respuestas



- Alta.
- Normal.
- Baja.

¿Cree que el cómic puede ayudar en el desarrollo del alumno?

10 respuestas



- Sí
- No

En caso de haber respondido que sí, diga cuáles cree que son las ventajas de su utilización.

8 respuestas

Creo que son atractivos y de interés para el alumnado y su contenido puede favorecer el aprendizaje

Les gusta dibujar, contar historias y hacer guiones

Combina imagen y texto

El cómic estructura la mente del alumnado, mejora el lenguaje, conocen la importancia de los símbolos y elementos del cómic.

Atrae la atención de los niños..

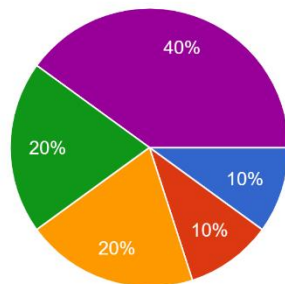
contribuye al desarrollo lingüístico, la comunicación y la expresión

Economía del lenguaje, facilidad de acercamiento a la lectura por la brevedad de texto, sintetización de ideas y fomento de la expresión y la comunicación a través de las artes plásticas

Fácil lectura , visualmente atractivo y motivador...

¿Utiliza en el aula este recurso?

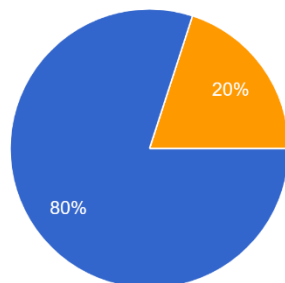
10 respuestas



- Semanalmente.
- Mensualmente.
- Trimestralmente.
- Anualmente.
- Nunca.

En caso de no utilizarlo, ¿A qué se debe?

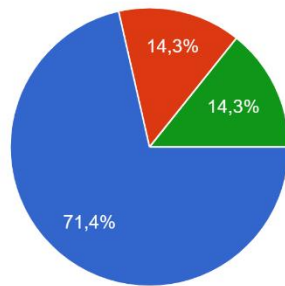
5 respuestas



- No me lo había planteado.
- Debido al desconocimiento sobre este tema.
- Mis alumnos son de infantil

En caso de utilizarlo, ¿Cuál de estas opciones utiliza?

7 respuestas



- Publicaciones reales.
- Creaciones propias.
- Extraídos de libros de texto.
- Cómics elaborados por el alumnado.

En esta última pregunta puede dejar cualquier comentario sobre que le ha parecido la encuesta o sobre el tema del cómic en el aula. ¡Muchas gracias!

10 respuestas

Soy especialista de la Unidad de Orientación y en el aula realizo docencia compartida por lo que muchas de las preguntas no las puedo contestar

Existía en el Calatrava un servicio de la Consejería de Educación donde prestaban 25 o mas comics iguales para poder llevarlos al aula y trabajar con el mismo ejemplar toda la clase. Al cerrar el Calatrava no sé si sigue estando allí o lo trasladaron pero estaba muy bien.

Me parece interesante llegar a trabajar el cómic en el aula

El cómic es un recurso pedagógico muy interesante y que ofrece muchas posibilidades.

correcta

.

-

lo veo interesante como recurso

No tengo ninguna aportación

Me ha parecido interesante