

EL COMICS EN PRIMARIA

AUTORIA LAURA RUIZ BARQUILLA
TEMÁTICA DIDÁCTICA DE LAS AREAS CURRICULARES
ETAPA EDUCACION PRIMARIA

RESUMEN: EL FOMENTO DE LA LECTURA SE INCLUYE EN PRIMARIA COMO OBJETIVO PRINCIPAL QUE SE MANIFIESTA EN TODA LA ETAPA. CON ACTIVIDADES DE CÓMICS TRATO DE ALCANZAR DICHO OBJETIVO Y AL MISMO TIEMPO PRESENTAR A LOS ALUMNOS/AS LA LECTURA COMO UNA HERRAMIENTA DIVERTIDA Y MOTIVADORA.

PALABRAS CLAVES:

Lectura, cómics, actividades.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

EL CÓMICS EN PRIMARIA

1. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD

Los alumnos/as de estas edades ya han tomado contacto con las historias de cómics e incluso la mayoría han descubierto adaptaciones de cuentos tradicionales a este género.

Además, el cómics, por lo general tiene una buena aceptación por parte de los jóvenes lectores y eso permite que sea motivador para trabajar en el aula este tipo de relatos. Para ello hemos de reflexionar y valorar que los gestos o el movimiento son en el cómics instrumentos artísticos de expresión y comunicación.

Al mismo tiempo este género se presta a tratarlo globalmente e interdisciplinariamente en primaria. En primer lugar se complementa con otros géneros literarios como es la descripción y la narración y en segundo lugar, permite acercar al alumnado al conocimiento de valores relacionados con la Educación Ambiental, la Educación Vial, Educación para el consumo, la convivencia entre iguales, la no discriminación, etc. a través del dibujo, las viñetas y la expresión de los personajes.

2. ¿ QUÉ ES EL CÓMICS?

Formalmente puedo considerar el cómic o historieta como aquella "serie de dibujos que constituye un relato", "con texto o sin él" así como al medio de comunicación en su conjunto. Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica, como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector». Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.

3. HISTORIA DEL CÓMICS

Los cómics y las revistas de historietas nacen por el año 1865 con la publicación dedicada a la sátira política llamada "Caricatura". Luego se publicaron numerosas revistas, como "La gaceta de los niños", "El monitor infantil"... Las publicaciones en la prensa madrileña se inician en 1880 sobre todo con "Madrid Cómic". Figuras importantes de los primeros tiempos fueron Apeles Mestres (con sus cuadernos de historietas) y Joaquín Xaudaró.



Recién en 1915 aparece la primera colección de cómics que se publica como una revista de aparición regular y continuada: "Dominguín". Pero es a partir de 1917 cuando el comic cobra más importancia, gracias a los dibujos de gran calidad de la revista infantil "TBO" (de ahí el término "tebeos" para los cómics en España); allí aparecerían, entre otros, El profesor Franz (de Copenhague) y La familia Ulises (de Benejam). En 1921 se publicó en la revista "Pulgarcito" personajes como los gemelos Zipi y Zape (1948, de Escobar), Las hermanas Gilda (1949, de Vázquez), El reporter Tribulete (1951, de Cifré), y los aún vigentes "superagentes secretos de la T.I.A" Mortadelo y Filemón (1958, de Francisco Ibáñez). Posteriormente llegaron las revistas "Pinocho" (1925), "Pocholo" (1931) y "Chicos" (1938). En esta última se destacaron los dibujantes Freixas y Blasco. Otras revistas que vale la pena mencionar son "Jaimito" (1945), "DDT" (1951), y la aún vigente "Jueves" (1977). Con el tiempo se perfeccionó el formato apaisado con personajes como El Guerrero del Antifaz (1944, de Gago) y El Capitán Trueno (1956, de Mora y Ambrós). Otros personajes de aventura fueron El Jabato (1958, de Mora y Darnís), el Corsario de Hierro (de Ambrós), Roberto Alcázar y Pedrín (1940, de Vañó) y Diego Valor (1954, de Jarber).

En cuanto a los personajes cómicos destacados, también hay que mencionar a **Pepe**

Gotera y Otilio, Rompetechos, el botones **Sacarino** (todos de Ibáñez), **Carpanta** (de Escobar), **Macaco** (de "K-Hito"), **Anacleto** (de Vázquez), **Rigoberto Picaporte** (de Seg), etc. Entre los personajes más nuevos se encuentran "**SuperLópez**" (de Jan), etc.

7. EL CÓMICS EN PRIMARIA

He considerado oportuno trabajar este género literario en el aula de 3º de Primaria por varias razones que lo justifican:

- En principio atiende a una razón de obligado cumplimiento puesto que como docentes hemos de ofrecer a nuestros alumnos/as la oportunidad de conocer todos los géneros literarios.
- En segundo lugar, es un género que fomenta la motivación de los alumnos/as ante su conocimiento e incluso la posibilidad de realizar sus propias producciones.
- En tercer lugar, considero que hemos de fomentar el conocimiento de los cómics y dar a conocer a nuestros alumnos/as personajes importantes que han pasado a la historia.
- En quinto lugar, los alumnos/as de este ciclo ya han tenido un primer acercamiento al mundo del tebeo y es ahora cuando deben profundizar contenidos que les ayuden a distinguir las características del género.
- Y en sexto lugar, trabajo los cómics siempre pensando que los alumnos/as sientan la necesidad de leer y conocer nuevos ámbitos de la lectura, por tanto, el fomentar la lectura desde el centro y extenderlo a otros contextos.

8. ELEMENTOS CURRICULARES PARA TRABAJAR EL CÓMICS EN PRIMARIA

Para llevar al aula el conocimiento de estas obras voy a plantear trabajar actividades que me permitan alcanzar aquello que me prepongo que no es más que conseguir acercar a mis alumnos/as al conocimiento de estos textos, realizar sus propias creaciones y al mismo tiempo fomentar la lectura.

Como bien sabemos toda actividad llevada al aula debe estar previamente programada y planificada, pues "*Quien no programa, programa su propio fracaso*, como decía Víctor García Hoz.". De ahí que me propongo para ello los siguientes elementos.

a. OBJETIVOS

- i. Conocer el cómics como género literario.
- ii. Acercar al alumno/a al conocimiento de las características del cómics.
- iii. Presentar las principales producciones de cómics en España y los personajes más conocidos.
- iv. Elaborar sencillas historias de cómics.
- v. Valorar la presentación de las historias elaboradas.
- vi. Fomentar la lectura en el aula.

b. CONTENIDOS

i. Conceptuales

- La expresión escrita: el cómics.
- Características del cómics

- Códigos visuales
- Códigos verbales

ii. Procedimentales

- Elaboración de esquemas en los que se trabajen diferentes bocadillos y encuadres.
- Escritura de textos en diferentes viñetas.
- Identificación y composición de metáforas visuales, figuras cinéticas y onomatopeyas.
- Elaboración de viñetas y cómics.

iii. Actitudinales

- Sensibilidad estética en la realización de sus actividades
- Actitud de respeto hacia los trabajos realizados por otros compañeros.

Los alumnos/as han de conocer los siguientes contenidos referentes al mundo de los cómics para que sepan identificar las características que los diferencia de otros géneros narrativos. Estudiamos las características a partir de la siguiente clasificación.

➤ CODIGO VISUAL.

- Viñeta: Es la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada...

El contorno suele ser rectilíneo y cerrado, aunque se reconoce el carácter altamente convencional de dicha línea, incluso a veces, puede aparecer interrumpida u ondulada, como en el caso de vuelta atrás (FLASH_ BACKS) o en el sueño.

- Los Planos: El cómic utiliza una serie de encuadres o planos tomados del cine como son el gran plano general (ofrece información sobre el contexto donde transcurre la acción), plano general (dimensiones semejantes a la figura humana, lo encuadra de la cabeza a los pies), plano americano (encuadra la figura humana a la altura de las rodillas) , primer plano (selecciona desde la cabeza a los hombros), plano medio (recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje), plano detalle (selecciona una parte de la figura o un detalle que hubiera pasado desapercibido).

- Código gestual: Los gestos constituyen para los personajes del cómic, junto con los diálogos, el modo primordial de expresión y admite muchas variantes.

Elementos de dicho código pueden ser los siguientes:

o Cabello erizado: terror, cólera.

o Cejas altas: sorpresa.

o Cejas fruncidas: enfado.

o Mirada ladeada: maquinación.

o Ojos muy abiertos: sorpresa.

o Ojos cerrados: sueño, confianza.

o Ojos desorbitados: cólera, terror.

o Nariz oscura: borrachera, frío.

o Boca muy abierta: sorpresa.

o Boca sonriente: complacencia, confianza.

o Comisura de labios hacia abajo: pesadumbre.

o Comisura de labios hacia abajo mostrando dientes: cólera.

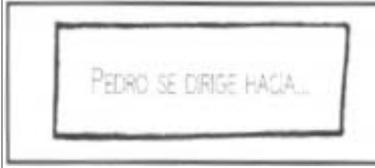
- Figuras cinéticas: Los signos cinéticos expresan la ilusión del movimiento. Su representación puede ser muy variada: líneas próximas y paralelas, más o menos densas,

que indican la dirección de un cuerpo , espada, brazos...Las nubecillas detrás de un coche o alguien que corre, las líneas que marcan la solución a una acción violenta, los trazos cortos que rodean a un personaje que corre, se cae o tambalea. Su lectura siempre es obvia.

- Color: Es un elemento que juega un papel muy importante en la composición de la viñeta de la página... En cuanto a la función psicológica, el color puede servir para reforzar los caracteres de los personajes y ambientes, para conocer de manera más profunda al emisor del mensaje o para provocar un sentimiento de identidad o de rechazo en el receptor. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas diferentes.

➤ CODIGO VERBAL.

- El texto cumple la función de expresar lo diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.
- El bocadillo: Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o globo, y el rabito o delta que señala al personaje que está hablando.

		
Un personaje está hablando.	Hablan varios personajes.	Un personaje piensa.
		
Alguien habla en voz baja.	Alguien grita.	Escribe el narrador.

- El globo se puede dibujar de forma continua y se llama contorno normal, puede delinearse con formas temblorosas y significa debilidad, temblor, frío o puede dibujarse en forma de dientes de serrucho, y significa una vibración de la voz como un grito, irritación, voz desencajada, o procedente de un altavoz, de un teléfono...Si las líneas son discontinuas significan que hablan bajito (para expresar secretos, confidencias...). El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza un personaje en su conversación.

- La cartela y el cartucho: La cartela es la voz del narrador. Este texto se coloca en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.

- La onomatopeya: Es la imitación de sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Las más comunes son:

Crack: quebrar, crujir.

Splash: salpicar, chapotear.

Click: sonar con uno o más golpes.

Sniff: olfatear.

Glup: engullir, tragar.

Además de su sonido tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición, tamaño...

- Letras. 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. Si habla alto se usarán letras grandes, si es tono confidencial serán letras pequeñas, si se canta se pondrán con ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.

- Ideogramas y metáforas visualizadas: Son transposiciones de enunciados verbales a imágenes. Como ejemplos apuntamos los tacos son sustituidos por sapos, culebras, calaveras; la bombilla se usa para señalar una idea genial; las estrellas que se ven alrededor de un porrazo; la interrogación cuando el personaje está confundido o la admiración cuando está sorprendido.

c. COMPETENCIAS BÁSICAS

No cabe duda alguna que la realización de las actividades que propongo con este género permite trabajar directa e indirectamente prácticamente todas las competencias básicas planteadas por la Unión Europea. Según Escamillas, Lagares y García Fraile entendemos por competencias básicas las capacidades relacionadas de manera prioritaria con el saber hacer con carácter teórico- práctico. Además, son consideradas como aprendizajes que deben adquirir nuestros alumnos/as para formarse como personas competentes para la vida.

Ahora bien fomentaré la adquisición de las siguientes competencias con estas actividades:

- Competencia Lingüística, no existe duda alguna que se trata de alcanzar conocimientos que mejoren la capacidad lingüística en lo referente a la adquisición de vocabulario, lectura comprensiva, comprensión lectora, producción escrita,...

- Competencia Cultural y Artística, contribuimos a la consecución de la misma a través de la creación de los personajes e historias propias haciendo uso de los contenidos y elementos plásticos.

- Competencia en Aprender a Aprender, cada alumno/a será capaz de valorar su aprendizaje y corregirlo cuando sea necesario.

- Competencia en Autonomía e iniciativa personal, a partir de la producción y participación en actividades serán capaces de aprender a dirigir su aprendizaje de forma autónoma.

- Competencia Social y Ciudadana, desarrollarán capacidades relacionadas con esta competencia a partir de la valoración y el resto por los trabajos realizados por sí mismos y por los demás compañeros, el trabajo en grupo,...

Estas son las principales competencias en las cuáles se denota la contribución de la actividad. Con el resto, la Matemática, la de Interacción en el medio físico, la competencia digital y la competencia

d. ACTIVIDADES

Comenzamos a trabajar esta temática en el aula a partir de las siguientes actividades propuestas a continuación.

Revista Digital:

Reflexiones y Experiencias Innovadoras en el Aula.

ISSN 1989-2152 DEP. LEGAL: GR 2327/2008 N°- 29 – FEBRERO DE 2011

ACTIVIDAD 1

Recopilación de textos de cómics aportados por los alumnos/as. Serán colocados en el aula en el rincón de la biblioteca de aula destinado para ellos.

Comenzaremos a familiarizarnos con el género a través de la presentación de los principales personajes de los cómics y la observación y breve lectura de algunos de ellos.

ACTIVIDAD 2

Una vez conocidos personajes principales del mundo de los cómics nos centraremos en algunos de ellos preferentemente en aquellos que coincidan con algunos de los textos de los que se disponen en el aula con la finalidad de visualizar el personaje. Después realizamos una descripción oral de esos personajes.

ACTIVIDAD 3

Es el momento de estudiar los componentes del cómic: lenguaje visual, lenguaje verbal y los signos convencionales a través de ejemplos visuales.

- Dibujamos en el cuaderno distintas formas de las viñetas que nos encontramos.
- Buscamos en los libros de cómics distintos planos (gran plano, plano general, plano americano, primer plano, plano medio y plano detalle.
- Tras conocer las características del código gestual, cada alumno/a saldrá a realizar un gesto y el resto deberán de adivinar qué les ha querido comunicar.

ACTIVIDAD 4

En el cuaderno han de dibujar un personaje que represente los siguientes gestos:

- Terror (cabello erizado, ojos desorbitados)
- Sorpresas (cejas altas)
- Enfado (cejas fruncidas)
- Pensamiento (mirada de lado)
- Sorpresa (ojos muy abiertos, boca abierta)
- Sueño (ojos cerrados)
- Frío (nariz oscura)
- Confianza (boca sonriente)
- Tristeza (labios hacia abajo)
- Rabia (mostrar los dientes)

ACTIVIDAD 5

Explicar en el cuaderno los tipos de bocadillos que nos podemos encontrar y qué representa cada uno de ellos. Después dibuja cada tipo de bocadillo.

ACTIVIDAD 6

Recortar de un cómic algunas viñetas y señalar los siguientes elementos: cartuchos (de color azul), contorno de globos (en rojo) y onomatopeyas (de color verde).



ACTIVIDAD 7

Elaborar una colección de onomatopeyas clasificadas en dos grupos: aquellas que tengan sonido fuerte y aquellas que tengan sonido débil.

ACTIVIDAD 8

Inventa una historia haciendo uso de los elementos estudiados del cómic para cada viñeta.





ACTIVIDAD 9

Escribe un título para esta historia y dibuja los elementos necesarios para que sea considerado unos cómics.



ACTIVIDAD 10

Crea un cómic de 6 viñetas cuyo tema tenga relación con la Educación Vial (por ejemplo, un señor cruzando un semáforo, un atasco,...). En la historia deben aparecer: distintos tipos de bocadillos, onomatopeyas, gestos, cartuchos,...

ACTIVIDAD 11

A partir de los siguientes personajes elabora un pequeño cómic en pareja utilizando como soporte el papel continuo o la cartulina.





e. METODOLOGÍA

La metodología es un elemento curricular para llevar al aula con carácter prescriptivo. El tema de los cómics se presta en Primaria, como hemos visto en las actividades, a ser tratado de forma globalizada y al mismo tiempo interdisciplinar. Voy a tener en cuenta esta particularidad como elemento peculiar, dado que a través de las historias que combinas palabras, imágenes y gestos voy a trabajar distintos temas en Primaria (Educación ambiental, Vial, historias cómicas,...). Para tratar esta temática voy a considerar, además, aspectos que provienen de la Pedagogía como ciencia entre otros:

- Favorecer la adquisición de aprendizajes nuevos basados a partir de los conocimientos que ya tienen adquiridos mis alumnos/as. De ahí que los nuevos contenidos van a gozar de significado y significatividad.
- Le transmito aprendizajes que sean funcionales.
- Tomo en cuenta el planteamiento de actividades que se pueden adaptar a la diversidad.
- En todo momento trato de favorecer el fomento a la lectura como uno de los principios importantes recogidos en las normativas de Educación.
- La temática del cómics va a favorecer que los alumnos/as se sientan atraídos y motivados por el aprendizaje del tema y por consiguiente, la producción de cómics.
- Las actividades propuestas además favorecen la realización de actividades grupales entre alumnos/as tomando como espacio el aula escolar.
- Trabajar la elaboración de cómics permite al niño conocer los distintos materiales que puede utilizar para trabajarlos, por ejemplo, elaborarlos en folio, en cartón, en papel continuo, utilizar colores de distintos tipos, témperas,...

f. EVALUACIÓN

La evaluación del alumnos/a en esta actividad está orientada a conocer si han captado qué es el cómics y qué características le peculiarizan. Como instrumento principal de evaluación voy a considerar la Observación Directa de las actividades desarrolladas y el registro de las producciones que se han elaborado.

○ **BIBLIOGRAFIA**

- APARICI, Roberto (1992): El cómic y la fotonovela en el aula. Madrid. Ediciones de la Torre.
- COROMINAS, Agustí (1994): La comunicación audiovisual y su integración en el currículum. Barcelona. Editorial Graó.
- GUBERN, R. (1988): El discurso del cómic. Madrid. Editorial Cátedra.
- RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L. (1988): El cómic y su utilización didáctica. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, S.A.