



**Facultad de
Educación**

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Curso 2016/17

CREACIÓN DE CÓMICS EN UNA CLASE DE SEXTO
DE PRIMARIA, A PARTIR DEL ANÁLISIS DE
“BONE” DE JEFF SMITH.

CREATING COMICS WITH SIXTH GRADE CHILDREN, THROUGH
THE ANALYSIS OF “BONE” BY JEFF SMITH.

Autor: Nicolás Díaz García

Directora: Laura Mier Pérez

24 de junio de 2017

1. Índice

1. Índice	2
2. Resumen:	3
3. Abstract:	3
4. Estado de la cuestión:	4
4.1 Antecedentes del cómic:	4
4.2 Leer imágenes:	7
4.3 Crear experiencias de lectura:	8
4.4 El cómic en el currículo de primaria.	10
4.5 Proyecto multidisciplinar:	13
4.6 Revalorizar el cómic:	15
5. Intervención didáctica:	16
5.1 Introducción:.....	16
5.2 1ª Fase: comenzamos a leer cómics.	17
5.3 2ª Fase: Creación del cómic.	31
5.4 Ideas adicionales y atención a la diversidad:.....	35
6. Conclusión:	40
7. Bibliografía:	41
Anexo I: Material didáctico:	42

2. Resumen:

Este trabajo es una intervención didáctica cuyo principal propósito es fomentar la lectura, la creatividad y la capacidad narrativa del alumnado. El elemento central es el cómic y en concreto *Bone* de Jeff Smith. Es una obra de aventuras, que muchos han tildado como una versión infantil del *Señor de los Anillos* de Tolkien. Ha obtenido multitud de premios a nivel internacional y ha sido seleccionada entre las diez mejores novelas gráficas de la historia por la revista *Times*.

Para estos fines dividimos el trabajo en dos etapas. La primera de análisis y lectura del cómic citado. Donde abordaremos detalladamente todos los elementos propios del cómic. De esta manera, dotaremos al alumnado de un abanico de recursos para la segunda fase de creación, donde deberán producir su propio cómic.

3. Abstract:

This work is a didactic intervention which main purpose is to encourage reading, creativity and narrative competence of the students. We focus our work in comics and particularly in *Bone* by Jeff Smith. This adventure book makes many people to remind *Lord Of The Rings* by Tolkien. "Bone" has won many different prizes, it has been selected one of the ten most valued graphic novels of the history by the magazine "Times".

To reach these aims we have divided this work in two stages. The first one consists in analysing *Bone*. In this stage, our students are going to learn all the basic elements of comic books. The following stage is going to be aimed in creation. Students should create their own comic book.

4. Estado de la cuestión:

4.1 Antecedentes del cómic:

Parece que las novelas gráficas es algo novedoso que no tiene historia. Al pensar en los cómics no recordamos ninguna obra clásica de este género literario. Si hacemos el mismo ejercicio de reflexión en el terreno de la novela, en seguida se nos vendrán a la cabeza obras como El Quijote, Guerra y Paz o La Metamorfosis. ¿Pero no cuenta el cómic con ningún antecedente histórico? Claro que sí, pero lo solemos desconocer. Para abordar un género literario nuevo es importante conocer de sus orígenes. Por ello creo conveniente comenzar este trabajo fin de grado con una justificación histórica de los cómics y las viñetas.

Tomamos el cómic como elemento central para nuestra intervención didáctica. Solemos pensar, que la historia del cómic empezó a escribirse muy recientemente, pero tiene muchos antepasados. Jan Amos Komenský, en latín Comenius, publicó en 1658 un libro de texto para niños: *El mundo en imágenes* Orbis Pictus.

El famoso pedagogo checo ya remarcó en el siglo XVII el poder de enseñar a través de las imágenes. Fue un libro pensado para el aprendizaje del latín a través de las lenguas vernáculas. Pero por lo que sorprendió fue por una particularidad novedosa, la propuesta de usar las imágenes con fines didácticos. Esto es por lo que nos interesa la obra de Comenio. La idea de usar la imagen para apelar a los sentidos ya la había



¹ Figura 1: Orbis Pictus, extraída de <https://es.pinterest.com/pin/380906080961661232/>

adoptado Aristóteles en los inicios del empirismo. Pero es Comenio quien le da un enfoque más pedagógico.

Las imágenes de su obra nos pueden evocar a las viñetas de un cómic.

En este caso, todavía no existían los bocadillos ni el lenguaje propio de las historietas, pero podemos ver una escena que tiene mucho trasfondo y que puede ser interesante de analizar. Vemos como el maestro está atravesado por los rayos de sol que inciden sobre el alumno. Se podría intuir que el maestro es una autoridad moral entre el Dios – Sol y el niño.

Recurrir a las imágenes como recurso en las escuelas no es tan novedoso, es una práctica que hemos heredado y que se ha construido a lo largo del tiempo. Pero no nos quedamos en Comenio como único antepasado. Ha habido durante toda nuestra historia distintas épocas donde el ser humano se ha apoyado en las imágenes para instruir y comunicar. Esto nos lleva a hablar de historias gráficas escritas en jeroglífico egipcio durante la Edad Antigua. Por ejemplo, en “El Libro de los Muertos” que podemos contemplar a continuación, nos intentaban narrar la escena de un juicio del dios Osiris.



Figura 1: “Libro de los Muertos” Juicio de Osiris.

También los romanos nos relataron gráficamente en el bajorrelieve de la Columna Trajana, las victorias bélicas del reinado del emperador Trajano. En la Edad Media se produjeron numerosos retablos en las iglesias. Nos contaban

² Figura 2: “Libro de los Muertos” Juicio de Osiris. Extraída de <http://www.thelightingmind.com/el-libro-de-los-muertos/>

pasajes de la Biblia con una gran carga narrativa serializada a través de imágenes.

Por último, quizás el antecedente más próximo a nuestro cómic habitual y elemento central de mi trabajo, son las *Aleluyas*. Durante el siglo XVIII el analfabetismo en nuestro país era apabullante, por lo que eran muy populares estas historias gráficas. Con los dibujos se trataba de facilitar la cultura al pueblo, que todos pudiesen acceder a ella, tenían una función didáctica. Posiblemente fue el primer acercamiento a la lectura a través de imagen con texto que han tenido los niños españoles. En el recorte que adjunto podemos ver un fragmento de una “Aleluya” que populariza la historia de Montserrat.



Todos estos antecedentes, nos hacen pensar en el potencial que tienen las imágenes para narrar historias. Creo que es un hecho que debemos aprovechar con fines didácticos. Por este motivo voy a fundamentar el uso del cómic como recurso en nuestras aulas con multitud de beneficios para el desarrollo de nuestro alumnado.

Aguirre, E. (2001). Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio. *Revista electrónica de investigación educativa*.

Champdor, A. (1982). *El libro de los Muertos*. París. Arca de Sabiduría.

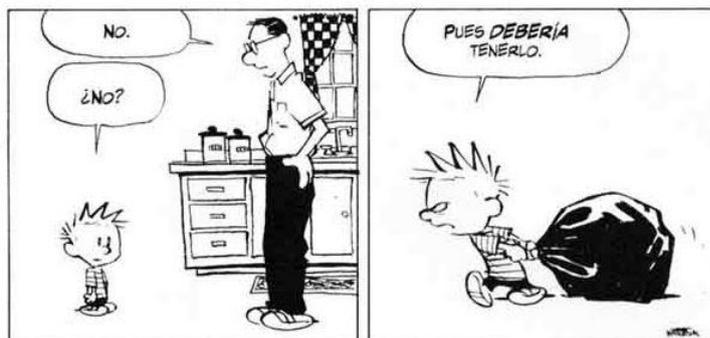
³ Figura 3: “Auca de Montserrat” Extraída de <http://www.todocoleccion.net/carteles/auca-montserrat-imprensa-sabate-barcelona-fotos-adicionales~x47379261>

4.2 Leer imágenes:

Durante la revisión bibliográfica que se ha llevado a cabo, me he dado cuenta que muchos autores convergen en un mismo asunto. Defienden que, durante la estancia de un estudiante en las etapas de primaria y secundaria, apenas tiene oportunidades para trabajar la narración a partir de los elementos gráficos. Este apartado versará sobre la importancia de trabajar esta competencia con nuestro alumnado, sobre todo teniendo en cuenta el mundo en el que vivimos en el que reina lo visual por encima de lo escrito. Y como dice el famoso refrán: “Una imagen vale más que mil palabras”.

En muchas ocasiones cercamos el aprendizaje de la lectura a la decodificación y comprensión de la lengua escrita materna. Pero debemos ir más allá, sobrepasar esos límites y vincular la lectura con otros signos que al igual que la lengua nos muestran representaciones. Es por ello que la lectura de una imagen o la de un símbolo o gesto nos genera información que hemos de ser capaces de entender. Por ello, el cómic es un buen recurso para trabajar en este sentido, alejándonos del único foco hacia la enseñanza de la lectura del propio sistema alfabético.

¡ME NIEGO A SACAR LA BASURA!
¡TENGO DERECHO A HACER LO
QUE QUIERA Y CUANDO
QUIERA!



4

Figura 4: Calvin y Hobbes.

⁴ Figura 4: “Calvin y Hobbes”. Extraída de : <https://tiracomica.wordpress.com/category/calvin-y-hobbes/>

Como ejemplo de lo dicho en la página anterior, para entender esta tira cómica de Calvin Y Hobbes, no sólo deberemos decodificar el texto, sino que también la imagen. Para ello, tenemos que fijarnos en los gestos de los personajes y en sus posturas, para poder entender sus emociones y sentimientos. En un cuento, nos relataría el narrador: Calvin gritó enfadado: "¡Me niego a sacar la basura!". En este cómic, no contamos con esa información escrita, sino que debemos de extraerla de las ilustraciones.

En nuestra era, cobra un papel trascendental el saber cómo "leer imágenes". Debemos familiarizarnos con lo audiovisual ya que en la actualidad la palabra impresa ha quedado relegada a un segundo plano y cada vez estamos más sometidos a contenido visual. Además, en el mundo globalizado en el que vivimos una imagen es la misma para cualquier lengua y solo se necesita del sentido de la vista para poder interpretarla. Por el contrario, en épocas pasadas, el acto comunicativo dependía de si dominábamos el lenguaje en el que nos venía escrito el mensaje.

Creo en la importancia del uso del cómic como recurso didáctico en primaria ya que desde las escuelas se suele obviar esto de lo que venimos hablando de "la lectura de las imágenes". En nuestros libros de textos aparecen numerosas imágenes que los docentes solemos tratar como algo anecdótico y puramente decorativo. No nos solemos detener a analizar los diferentes dibujos y fotografías, nos centramos en el lenguaje escrito. Desde mi propuesta didáctica potenciaré la lectura de los elementos pictóricos para dotar a los alumnos de herramientas suficientes y puedan ser capaces en cursos superiores de leer imágenes como gráficas, obras de arte o diagramas. No debemos ver la imagen como un mero pasatiempo.

4.3 Crear experiencias de lectura:

Por supuesto uno de los grandes objetivos en el área de lengua castellana y literatura y uno de los objetivos de la etapa de educación primaria en general ha de ser el de fomentar los hábitos lectores y dotar al alumnado de experiencias que les permitan disfrutar de la lectura. En este aspecto, el cómic nos da diversas

oportunidades para lograr este objetivo y luchar contra la desafección que muestran las nuevas generaciones hacia la lectura.

El cómic afecta a la formación lectora de cada estudiante. Tiene diversas características narrativas que hacen que sea inevitable incluirlo en el currículo de primaria. Desde las aulas de primaria se suele cometer el error de ver el cómic como un contenido más, estudiamos las partes que lo componen, los recursos que se emplean, las particularidades del lenguaje cómico, las onomatopeyas... pero nos quedamos ahí, en la mera descodificación de lo que vemos. Tal y como decía Paulo Freire (1991):

Leer no consiste solamente en codificar la palabra o el lenguaje escrito; antes bien, es un acto precedido por el conocimiento de la realidad. El lenguaje y la realidad están interconectados dinámicamente. La comprensión que se alcanza a través de la lectura crítica de un texto implica percibir la relación que existe entre el texto y el contexto.

Nuestra misión ha de ser la de garantizar una experiencia grata a los alumnos en la lectura de los cómics, para ello han de construir sentido de lo que leen. No podemos permitir que se estanquen en el desciframiento, han de indagar en el momento histórico, en el contexto social, interesarse por el autor, relacionar los contenidos con el presente y el pasado, etc. A fin de cuentas, establecer una relación con el texto que nos permita comprender su significado. Nuestra intención es inmiscuirnos dentro del cómic, no mantenernos al margen de él. Por ello, como docentes debemos avivar estas actitudes para que los alumnos puedan transgredir los textos.

En la actualidad la novela genera rechazo hacia una parte de los estudiantes y por qué no presentar a los alumnos otros géneros literarios. El cómic les puede servir a muchos como iniciación a la lectura. Para otros lectores ya formados puede ser útil como pasarela a otras novelas más complejas.

4.4 El cómic en el currículo de primaria.

Ya dijimos previamente que la mayoría de los cómics son narraciones. Y como tal, creo que ha de formar parte del currículo de primaria. Pese a mi creencia, los contextos literarios y comunicativos basados en la imagen se encuentran excluidos de los currículos educativos. Basta con observar las últimas leyes educativas con sus contenidos para darnos cuenta. Al buscar la palabra cómic en los boletines oficiales de la LOMCE (2013), nos topamos con que sólo aparece en un estándar de aprendizaje de las lenguas extranjeras y en un pequeño punto en educación artística.

Lengua extranjera:

2.6 Comprende lo esencial de historias breves y bien estructuradas e identifica a los personajes principales, siempre y cuando la imagen y la acción conduzcan gran parte del argumento (lecturas adaptadas, cómics, etc.)

Artística

1.3. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.

Sin embargo, en cualquier propuesta educativa, se recoge la importancia de las habilidades de expresión con lenguajes icónicos. En este sentido el cómic sí que tiene un sustento curricular ya que, según Jerome Bruner (2006) p.376, “la forma de expresión que mejor comprenden los niños es la narración con imágenes ya que simplifica la comprensión de la realidad”. Esto es parte de la educación mediática: “el aprender a narrar con imágenes”. Para ser capaz de hacerlo, el alumno necesita conocer cómo construir una buena estructura temporal y convertir su relato al formato del cómic. Pero estos procesos de producción de narraciones son complejos, por ello necesitan de un tratamiento pedagógico concreto.

A la hora de producir narraciones ha habido dos tendencias en las últimas décadas, una liderada por Mandler y Jhonson (1977) que es simplista y

argumenta que son los sujetos quienes imponen en el texto su propia gramática mental. Y otra, encabezada por Bruner (2006) que defiende que el texto mantiene una relación bilateral con el contexto en el que se produce. Teniendo en cuenta ambas teorías para trabajar con los alumnos, hemos de saber que en el acto de la narración imperan diversos tipos de conocimientos, unos de carácter cognitivo, propios del sujeto que narra. Y otros, que tienen que ver con la historia vivida por el narrador, en relación con su entorno y con las habilidades lingüísticas que ha adquirido.

Para fomentar la narrativa distinguiremos cuatro tipos de conocimiento, siguiendo con la clasificación aportada por Segovia. B (2012) que seguidamente procedo a resumir.

En primer lugar, el escolar ha de dominar el contenido de lo que se pretende narrar. Tiene que manejar dos ejes para que la narración tenga sentido. El primero el eje espacio-temporal y el segundo las relaciones entre los personajes, las acciones, los escenarios, etc. Para ello debe estructurar los contenidos del argumento, organizar sus conocimientos y adaptarlos al modelo de narración. Como maestros debemos ser conscientes de que es mucho más complejo el argumento de una historia de ficción al de una historia vivida. Esto nos puede ayudar a indicar a los alumnos según su nivel cual ha de ser el tema de su historia. Para favorecer el proceso de narración, es imprescindible que desde los primeros cursos se trabaje con imágenes y dibujos relacionándolos con textos; analizando los personajes, los sucesos y las acciones. En el nivel al que se refiere este trabajo es conveniente incluir elementos más complejos como el narrador. Además, hemos de prestar atención adicional en que las historias tengan un final adecuado, ya que los niños suelen tener dificultades en el cierre de sus narraciones.

Seguidamente ha de ser capaz de conseguir una buena estructura narrativa. Su historia debe tener el orden y la coherencia necesaria para que los lectores encuentren el sentido del argumento, es necesario trabajar con la estructura del cómic: comienzo formal, inicio de los acontecimientos, problema, resolución y final. Según el estudio que el mismo Segovia hizo en el año 2009 en el que se analizaron cómics elaborados por alumnado de sexto de primaria,

la mayor parte de ellos carecían de alguna de las partes de la estructura de la narración. Por ello es importante reforzarla. Dotar al alumnado desde pequeños de estrategias que les permitan relacionar eventos y personajes adaptándolos a una organizada estructura espacio-temporal.

Es importante saber organizar el argumento teniendo en cuenta el código y el género literario, es decir, dominar la comunicación lingüística. En nuestro caso de los cómics, tenemos textos escritos e imágenes que juntos forman la narración. Hemos de saber que entre palabra e imagen se complementan. Además, el cómic tiene una serie de particularidades que entran dentro de las competencias lingüísticas necesarias para elaborar nuestro relato. Entre las generales: la riqueza léxica, el dominio de los tiempos verbales, los conectores y las estructuras dialogales. Por otro lado, entre las particulares del cómic podríamos señalar: expresiones de los personajes en globos, al narrador en cartelas, ajustes entre imagen y sonido, onomatopeyas, etc.

Hasta ahora sólo hemos destacado competencias del lenguaje escrito, sin embargo, antes comentábamos que las palabras se entrelazan con las imágenes. Por este motivo, también debemos prestar atención al lenguaje gráfico: representación de la figura humana, el espacio, la tridimensionalidad, la luz o el color. También caben características del cómic, los personajes han de transmitir estados de ánimo y emociones. O los ideogramas que se utilizan para expresar distintos sentimientos, como los corazones que añade Uderzo encima de la cabeza de Obélix para expresar su enamoramiento. Por último, tenemos que hablar de los aspectos formales que tienen que ver con el tamaño y la forma de las viñetas, o los distintos globos y deltas que existen.

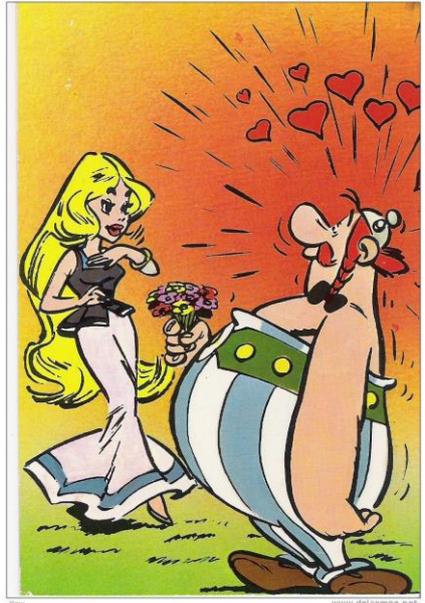


Figura 5: Obélix enamorado.

Por último hemos de reforzar los contenidos contextuales. El productor de la narración ha de saber adaptar su obra al público al que va dirigido, a sus futuros lectores. Muchas veces los alumnos se toman a sí mismos como únicos receptores de sus creaciones. Esto tiene como resultado la omisión de elementos necesarios para comprender la historia. Ellos dan por hecho cosas que son sabidas por ellos, pero no son compartidas con los demás. Es un factor al que debemos de prestar verdadera atención si queremos que los estudiantes tengan buenos resultados.

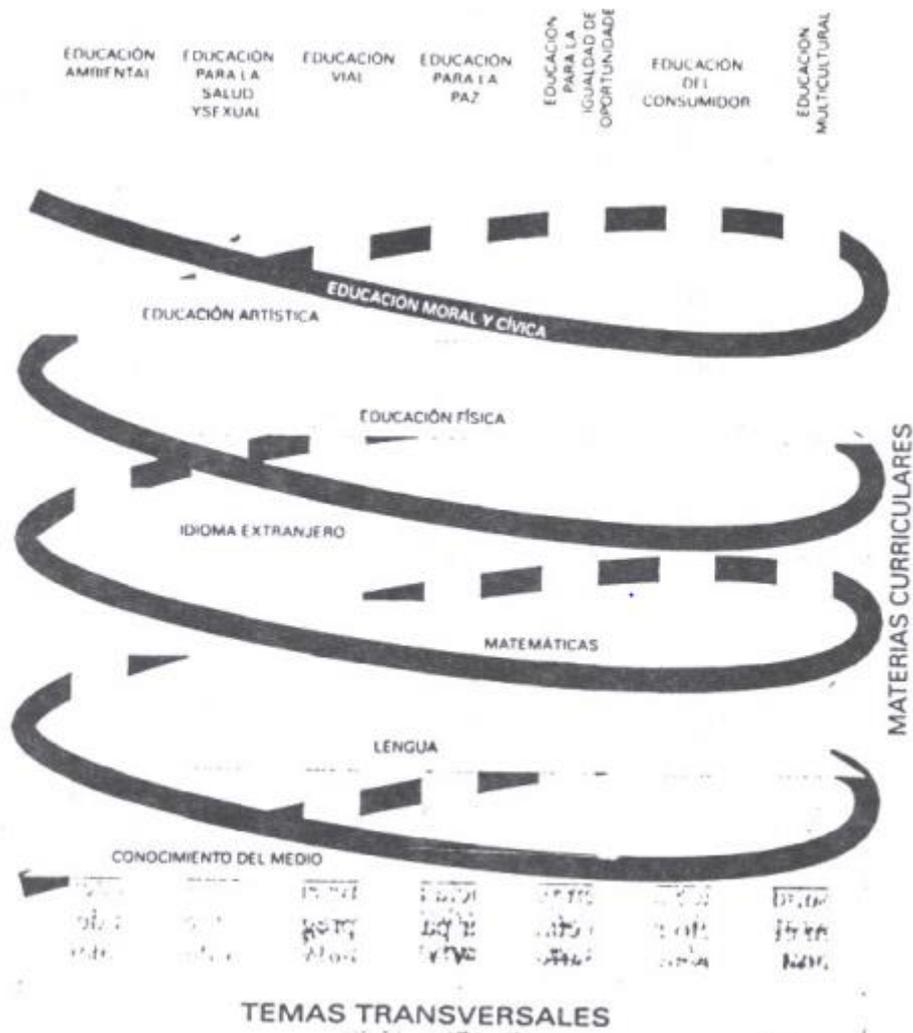
4.5 Proyecto multidisciplinar:

Al diseñar una intervención didáctica no tenemos que ceñirnos a una única área del conocimiento. Tras todo lo dicho en páginas anteriores acerca del cómic, podría imaginarse que mi propuesta está enmarcada dentro de la asignatura de “Lengua Castellana y Literatura”. No es así, trataré de que sea un proyecto transversal, que trabaje contenidos de lengua y literatura, pero también de nuevas tecnologías o de expresión plástica. Tampoco podemos olvidarnos

⁵ Figura 5: Obélix enamorado. Extraída de: <http://www.soloimagen.net/dibujos-animados/Asterix-Obelix-ver.asp?PicID=41>

durante el transcurso del proyecto, de inculcar e instruir valores y actitudes que sirvan a nuestro alumnado para su vida dentro de la sociedad. Así lo explica Camps, V (1993) p.74: “Hay que quitarse de la cabeza que la educación puede ser neutra en cuanto a valores. Educar no es sólo instruir, sino transmitir unas certezas, unas ideas o unas maneras de ser.” Nuestro último fin es contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas aquellas capacidades que se consideran necesarias para desenvolverse como ciudadanos con plenos derechos y deberes en la sociedad en la que viven.

De nada sirve cercar el conocimiento en áreas pequeñas, tratamos de saltarnos las barreras de las asignaturas y trabajar contenidos de manera holística como nos resumen en la siguiente figura (Moreno, M. 1993, 13):



4.6 Revalorizar el cómic:

Es importante enriquecer la infancia con lecturas que estimulen su creatividad, imaginación, inteligencia y capacidad verbal. Por ello el cómic es un género idóneo como estrategia didáctica pues aglutina textos, palabras e ilustraciones que recrean situaciones motivadoras y atractivas. En ocasiones el cómic ha sido degradado como medio de distracción de masas y ha sido tratado como género literario "de segunda". Desde este trabajo, trataré de revalorizarlo y de aprovechar sus contenidos presentados de manera atractiva para cautivar a los jóvenes con fines educativos.

Siguiendo con la defensa del cómic y puesta en valor como un recurso didáctico beneficioso para el desarrollo del alumnado de primaria, nos apoyaremos en lo argumentado por Umberto Eco en una de sus conferencias. El escritor del conocidísimo "El nombre de la rosa" defiende que el cómic procede de la "anticultura". Y representa los aspectos sociales, económicos y culturales de una sociedad. Forma parte de la "cultura de masas" y está al alcance de todo el pueblo. Defiende que además de tener características narrativas (que veremos a continuación), permite que el lector construya modelos de valores y refuerce mitos culturales donde suelen primar historias de héroes populares y anónimos. Por tanto, el cómic tiene un valor cultural en nuestra sociedad que requiere de atención y estudio. Así lo defiende Eco. U (1965, 385)

Las narraciones desempeñan un importante papel en el acceso de los niños a la cultura popular, principalmente a través de viejas y nuevas formas narrativas como los cuentos populares, las historietas, las películas, los dibujos animados y las series de televisión".

5. Intervención didáctica:

5.1 Introducción:

Esta propuesta tiene como objetivo final fomentar los hábitos lectores de los alumnos. Para ello trabajaremos con los cómics como recurso central. Comenzaremos con una fase analítica que nos lleve a familiarizarnos con este tipo de lectura, seguidamente pasaremos a una segunda etapa de creación. En esta fase pretendemos crear un cómic. Aplicaremos todos los elementos que hemos aprendido al leer y estudiar los cómics que hemos tratado en clase y en casa. El producto del trabajo puede servirnos como recurso para una evaluación de la actividad y del alumnado.

En la primera fase, seleccionaré varios fragmentos de cómics que nos permitan entender lo que es un cómic, cuáles son sus características, su lenguaje y su estilo. Además, trataré de que nos sirva para reflexionar sobre la importancia de las imágenes, las expresiones de los personajes, las emociones, la distribución de las viñetas, etc. Como toda lectura nos permitirá hablar sobre la propia historia que nos están contando, los personajes, los escenarios, los temas a los que el autor da importancia y pueden dar lugar a debate, etc.

Cuando todo esto haya quedado afianzado, y los alumnos se hayan convertido en unos buenos conocedores del “mundo cómic”, muchos de ellos estarán entusiasmados con el tema y les daremos una buena noticia cuando les contemos que van a tener la oportunidad de crear su propio cómic. Esperemos despertar en ellos esa creatividad que tanto se persigue en las escuelas y en los últimos años ha estado a la baja. Trabajaremos en pequeños grupos, cada uno de ellos contará su propia historia aplicando lo aprendido en la primera fase. Ellos serán los encargados de gestionar el grupo, de distribuir los roles y las tareas, deberán cooperar para que el resultado sea el propuesto. Los cómics podrán ser impresos y publicados en el colegio.

Las sesiones serán de hora y media, en el horario de jornada continua podemos usar las dos últimas sesiones de cuarenta y cinco minutos para unificarlas y dedicarle tiempo suficiente a esta intervención didáctica. Como

material necesitaremos disponer en la biblioteca de centro con un ejemplar por cada alumno del libro: *Bone: Lejos de Boneville* de Jeff Smith.

5.2 1ª Fase: comenzamos a leer cómics.

Empezamos a relacionarnos con los cómics y todos sus elementos. Los primeros pasos serán de lectura, de comprensión y de estudio. Basaré mi intervención didáctica en esta primera fase en lo recogido por Giovannini et al. (1996, 11,12) sobre la comprensión lectora. Siguiendo las fases que distingue en sus teorías diseñaré mis actividades.

1. Actividades de pre-lectura: éstas tienen como fin activar los conocimientos previos para situar al alumno y motivarlo. Dicho fin se puede conseguir de varias maneras (discutiendo sobre el tema, comentando las imágenes, escuchando un comentario sobre el mismo tema...)

2. Fase de lectura: en ella es fundamental fijar los objetivos de la tarea. Si el estudiante no sabe qué tiene que hacer la comprensión no se llevará a cabo. Una vez fijados los objetivos, el profesor debe dejar tiempo para una lectura silenciosa, que en una segunda fase se puede dirigir hacia los puntos clave del texto. Para facilitar la comprensión del texto en su totalidad, se puede fomentar el trabajo en grupos, tanto para aclarar aspectos del contenido como aspectos más formales.

3. Fase de post-lectura: En esta fase se utilizará el texto para dar pie a otras actividades o tareas en las que se integrarán los contenidos presentados en la fase anterior en actividades diferente tipo (juegos, debates, reflexión sobre estrategias o reglas gramaticales...) en las que se integrarán diferentes destrezas que pretenden reflejar el uso que los hablantes nativos hacen de su lengua.

4. Fase de evaluación: en esta fase el estudiante hará una evaluación de la actividad propuesta, así como de sus dificultades y de las estrategias empleadas a la hora de realizarla.

A través de la lectura de distintos fragmentos de cómics nos surgirán oportunidades para explicar elementos característicos del cómic e ir adquiriendo más recursos para la creación de nuestros propios cómics en la última fase de la intervención didáctica.

Trataré que todos los procesos de enseñanza creen aprendizajes significativos para el alumnado. Ausbel (1968) fue quien fundó el concepto de aprendizaje significativo. Lo explica de la siguiente manera: *“El aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos”*:

En otras palabras, el alumno crea nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este proceso puede darse por descubrimiento o receptivamente. Es importante para que se den aprendizajes significativos que el alumnado esté interesado en lo que está viendo. También es imprescindible que las tareas estén relacionadas entre sí de una manera coherente. El alumno ha de ser el protagonista de su aprendizaje y el proceso de enseñanza involucrará al alumnado haciéndolo lo más participe posible.

Presentaré la secuencia didáctica de la siguiente manera. Adjuntaré el material diseñado para cada sesión en los anexos de este trabajo. Cada sesión cuenta además con una guía didáctica donde explico aspectos como la metodología con la que enfocaré cada clase, los agrupamientos que se puedan dar, la justificación de por qué lo hago así, los tiempos, los contenidos y los objetivos que se persiguen.

1ª Sesión: Guía didáctica.	
Material	Lo ideal sería proyectarlo en la pizarra digital del aula. Si no contamos con un proyector, podemos imprimir los fragmentos y repartirlos entre nuestros alumnos. Pero es una opción menos ecológica.
Tiempo:	Una sesión de una hora.
Agrupamientos:	Gran grupo, individual.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Activar conocimientos previos. • Motivar al alumnado con el nuevo tema. • Educación en valores. • Familiarizarnos con el cómic. • Expresión oral.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario: Estereotipos, parodiar. • Cultura general: Personajes de cómic. Cine. • Educación en valores: Prejuicios, estereotipos. • Lectura en voz alta, lectura individual, comprensión y análisis de un texto.

Esta sesión está enfocada a ser una primera toma de contacto con el mundo cómic. En primer lugar, les mostraremos las imágenes de los personajes más míticos de este género literario. Esto nos dará pie a establecer una gran charla sobre los cómics que han leído, los que conocen y los que tienen pendientes de leer. Además, les preguntaremos qué personajes son sus favoritos. Seguro que muchos no aparecen entre los que he seleccionado, podemos buscarlos en "Google imágenes" y mostrárselos al resto del alumnado. Al descubrir distintas obras, seguro que algún alumno se interesa por alguna de ellas y puede comenzar a leerla. Debemos fomentar estas ganas de leer. Seguidamente reflexionaremos sobre las preguntas que aparecen en la primera página. Todas tienen respuesta abierta.

Tras ello, pincharemos en el enlace de “Youtube” y les mostraremos el tráiler de *Astérix y Obélix*. Les descubriremos la cantidad de cómics que han sido llevados al cine. Esto les aumentará la motivación.

También veremos lo que son las parodias. Hay que hacer hincapié en que tener buen sentido del humor y saber reírse de uno mismo es sano. Pero no debemos extralimitarnos. Un ejemplo son los estereotipos y las etiquetas. Aquí tenemos una oportunidad para dotar a los alumnos de actitudes críticas y que sepan que los prejuicios suelen ser erróneos.

Para finalizar la sesión, leeremos de forma individual dos fragmentos seleccionados por nosotros del cómic *Astérix El Galo* y los analizaremos para trabajar lo visto en clase y completar la tabla de los estereotipos. Es una tarea que pueden hacer individualmente.

2ª Sesión: Guía didáctica.	
Material	Material fotocopiado. Les servirá como apoyo para repasar los contenidos en un futuro. Además, cuentan con actividades que tendrán que hacer en las mismas hojas. Un libro de "Bone: Lejos de Boneville" por alumno.
Tiempo:	Una sesión de una hora y media.
Agrupamientos:	Gran grupo, individual.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar y conocer elementos básicos del cómic. • Saber leer expresiones faciales de unos personajes y poder reproducirlas. • Promover la lectura entre el alumnado. • Leer en voz alta. • Conocer historias narradas sin texto. • La expresión oral.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Los gestos, las emociones. • Expresar movimiento a partir de imágenes. • Vocabulario: Cómic, viñeta. • Educación en valores: Saber leer emociones. • Comprensión y análisis de un texto sin imágenes. • Expresión artística: dibujar emociones.

Comenzamos la sesión hablando sobre la definición de cómic y viñeta. Posteriormente haremos ver al alumnado que el cómic es un género literario diferente, ya que combina imagen y texto. Es importante saber leer los dos lenguajes. Como la comprensión visual no la tenemos muy trabajada y la solemos descuidar durante toda la primaria, empezaremos por aquí.

Mandaremos una actividad de "lectura" de una historieta de Garfield que carece de palabras. Los alumnos han de fijarse en los gestos de los personajes y sus "movimientos" para comprender lo que pasa. La expresión facial es una de las claves, la posición de los ojos, la orientación de las cejas, el tamaño de la boca. Hablaremos sobre ello en clase. Ligado a esto, aparece la actividad de la página siguiente, donde deberán representar distintas emociones creando su

propio personaje. Cada uno hará su trabajo, podrá fijarse en los que les adjuntamos nosotros para tomar ideas, pero buscamos que sean creativos. Si nos sobrara tiempo podríamos pedirles que representasen más emociones que se les ocurriesen, para no limitarnos a las ocho que hemos añadido nosotros.

Para finalizar la sesión, presentaremos *Bone* de Jeff Smith. Será el libro central de nuestra intervención didáctica, por lo que debemos generar expectativa entre el alumnado. Comenzaremos a leer el primer capítulo hasta la página 14 de manera grupal y después hablaremos sobre lo leído. Es importante hacer hincapié en la manera de leer el cómic. Cada uno tendrá un ejemplar, pero asignaremos tres lectores, cada uno de ellos interpretará a un personaje. En otras sesiones los alumnos elegidos serán otros. Como es la primera vez que hacemos lectura de un cómic en clase, tenemos que hacer muchas pausas para darles las indicaciones pertinentes y puedan seguir la lectura. No se puede leer muy rápido, ya que también hay que fijarse en las imágenes. Además, habrá ciertas apreciaciones que no entiendan como es el caso de algún bocadillo con un formato diferente, podemos parar y explicar de qué se trata. Durante la sesión hemos estado trabajando sobre las expresiones faciales, es buen momento la lectura del cómic para reforzar estos elementos. Podemos lanzar preguntas al alumnado del tipo: ¿Qué expresa Phoney en esta viñeta?

Cuando hayamos finalizado la sesión y hablado del cómic conforme a las preguntas del material didáctico, les propondremos que finalicen con la lectura del capítulo en casa.

.3ª Sesión: Guía didáctica.	
Material	Material fotocopiado. (Hoja de las posturas y los bocadillos) tienen actividades y contenidos. Un libro de <i>Bone: Lejos de Boneville</i> por alumno para la lectura grupal. *Para ampliar: Cámara de fotos.
Tiempo:	Una sesión de una hora y media.
Agrupamientos:	Gran grupo: Leer y comentar el cómic. Individual: actividad sobre los gestos y lo que expresamos con nuestro cuerpo. (Podrá hacerse por parejas).
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Crear experiencias lectoras y promover hábitos de lectura. Disfrutar leyendo. • Analizar y conocer elementos básicos del cómic: el bocadillo y sus elementos. • Interpretar expresiones corporales de los personajes. • Mejorar la comprensión lectora. • Expresión oral. <p>*Ampliación: Expresarse con gestos y posturas. Uso de la cámara de fotos digital. Capacidad dramática. La creatividad.</p>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Los bocadillos en el cómic. Distintos tipos. • Educación en valores: Saber leer emociones y gestos. • Leer en voz alta: entonación, pausas, dicción. <p>*Ampliación: Creación de contenido multimedia.</p>

Para abrir la sesión preguntaremos a los alumnos qué les ha parecido el final del capítulo que tenían pendiente de leer en sus casas; comentaremos alguna viñeta y les ofreceremos la oportunidad de contarnos lo que más les ha gustado.

Tras la charla sobre *Bone: lejos de Boneville*, procederemos a explicar nuevos elementos del cómic, en este caso el bocadillo. Ya saben lo que es y cómo se utiliza, por lo que será un mero recordatorio. Tras la breve explicación comenzaremos a analizar las viñetas seleccionadas, donde podemos distinguir distintos tipos de bocadillo. Serán capaces entre ellos de descubrir lo que representa cada uno de ellos si les guiamos adecuadamente. El primero se usa para gritar, el segundo para susurrar, el tercero expresa un pensamiento y el último para mensajes que dicen grupos de personas a la vez.

La siguiente actividad versará sobre la gestualidad corporal. Recordaremos aquello que hicimos en la sesión anterior sobre la expresión facial y lo enlazaremos. Mostraremos la historieta seleccionada con espacios en blanco que tendrán que rellenar según la expresión que reconozcan. Podrán hacer esta actividad de lectura y comprensión de manera individual o por parejas.

Por último, haremos como en la sesión anterior, haremos la lectura colectiva del principio del segundo capítulo de Bone: "Thorn". En este habrá varios personajes que tendremos que repartir: Fone Bone, la zarigüella, los hijos de la zarigüella, la monstrorrata y el dragón. Cuando hayamos finalizado la lectura y respondido a las dudas que surjan, haremos las actividades del material didáctico. Tratarán sobre el contenido visto durante la sesión: los bocadillos.

Al igual que en la segunda sesión, quedará pendiente de terminar de leer el capítulo. Lo podrán hacer en su casa dedicándole 10-15 minutos.

*Si nos sobrase tiempo, o los alumnos mostrasen un interés especial hacia el tema de las emociones, podremos realizar la actividad de ampliación que aparece en el material didáctico. Fomenta la creatividad y la capacidad dramática de nuestros alumnos. Con cámaras digitales o con las cámaras de los móviles nos será suficiente para llevar a cabo el proyecto. Simplemente tenemos que seguir las instrucciones descritas en el material.

4ª Sesión: Guía didáctica.	
Material	Material fotocopiado. (Hoja de las onomatopeyas). Un libro de <i>Bone: Lejos de Boneville</i> por alumno para la lectura grupal.
Tiempo:	Una sesión de una hora y media.
Agrupamientos:	Gran grupo: Leer y comentar el cómic, resolver las preguntas, explicar los contenidos Individual: actividad sobre las onomatopeyas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Crear experiencias lectoras y promover hábitos de lectura. Disfrutar leyendo. • Conocer y dominar elementos básicos del cómic: las onomatopeyas. • Diferenciar entre imágenes en movimiento e imágenes estáticas. • Saber dotar de movimiento a sus dibujos. • Mejorar la comprensión lectora. • Expresión oral. Lectura en voz alta. • Conocer cómo se hacen los dibujos animados, relacionándolos con el mundo cómic.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Las onomatopeyas. • Educación en valores: Roles de género. • Elementos para dar movimiento a las imágenes: Líneas cinéticas, repeticiones de dibujos, nubes, impactos... • Leer en voz alta: entonación, pausas, dicción.

Al inicio de la sesión, pondremos énfasis en cómo hacen los ilustradores de los cómics para representar movimiento en los cómics. Para que se entiendan mejor las acciones de las viñetas, no podemos dibujar todos los objetos y personajes como si estuviesen estáticos. Contamos con recursos que dotan de movimiento a las imágenes. A través de ejemplos de cómics de éxito, mostraremos los distintos elementos: líneas de movimiento, oscilaciones, impactos, nubes, etc. Como tarea para casa, les podemos mandar buscar otros ejemplos de éstos recursos en cómics que tengan en su biblioteca personal, en la municipal, o en

internet y que los traigan al día siguiente a clase para mostrárselos a sus compañeros. A colación de las imágenes en movimiento, podemos mostrarles el vídeo que viene en el material didáctico a modo de enlace a [youtube.com](https://www.youtube.com) que les explicará cómo se hacen los dibujos animados.

En segundo lugar, vamos a ver un contenido muy característico de los cómics: las onomatopeyas. Es un contenido que se encuentra dentro del currículo de primaria. Vamos a abordarlo estableciendo conexiones con el cómic que estamos leyendo. Buscaremos en las viñetas y trataremos que los alumnos lleguen al significado de las distintas onomatopeyas por ellos mismos. Para seguir trabajando en esta dirección tendrán que completar las actividades propuestas de manera autónoma.

Nuestro final de sesión será similar al de sesiones anteriores. Haremos distintas preguntas para confirmar que se ha comprendido el texto del capítulo anterior. Tras ello pasaremos a la lectura colectiva del siguiente capítulo 3, desde la página 55 hasta la 69. Como siempre leeremos de manera grupal, asignando los personajes entre los alumnos. Para finalizar la cuarta sesión, nos apoyaremos en el material didáctico y en gran grupo responderemos a las actividades de comprensión del texto. Como tarea para casa deberán leer lo que resta de capítulo, al igual que llevamos haciendo en sesiones previas.

5ª Sesión: Guía didáctica.	
Material	Material fotocopiado. (Hoja del resumen). Un libro de <i>Bone: Lejos de Boneville</i> por alumno para la lectura grupal.
Tiempo:	Una sesión de una hora
Agrupamientos:	Gran grupo: Explicar los nuevos contenidos. Hablar sobre el capítulo que teníamos pendiente. Individual: Elaborar el resumen del tema.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y dominar elementos básicos del cómic: las metáforas visuales. • Sintetizar un tema concreto: el cómic. • Buscar información en los apuntes de otras sesiones. • Motivar para la creación sus propios cómics. • Fomentar la creatividad en base a pensar ideas sobre un cómic que van a empezar a elaborar.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Las metáforas visuales. • Qué es una metáfora. • Brainstorming: ideas para el cómic que van a crear. • Cultura general: <i>El Quijote de la Mancha</i>.

Va a ser una sesión más breve en cuanto a tiempo dedicado a explicar nuevos contenidos; ya que durante esta sesión haremos el paso a la segunda fase de nuestra intervención educativa: la producción del cómic.

Al comenzar la clase refrescaremos el capítulo anterior de *Bone* que tenían que traer leído de casa. Cuando finalicemos de comprobar que todos siguen la historia adecuadamente, pasaremos a explicar el último contenido sobre los cómics: las metáforas visuales. Nos podremos apoyar en el material didáctico para la explicación. Es sencillo, si sabemos lo que es una metáfora. Para ello podremos preguntar al alumnado lo que recuerdan sobre este recurso literario, ya que todos lo habrán visto en cursos anteriores. Si no se acuerdan, podemos

usar las metáforas que empleó Cervantes para describir a Dulcinea como eje de nuestras explicaciones.

Para poner colofón a los contenidos, haremos un trabajo de síntesis en el que revisaremos todo lo trabajado durante las cinco sesiones. Los alumnos tendrán que completar de manera individual el resumen propuesto en el material didáctico. Si no se acuerdan de algún elemento podrán releer los apuntes de las sesiones anteriores.

Vamos a remarcar a los alumnos el hecho de que ya son verdaderos expertos en el mundo del cómic y tienen todas las herramientas necesarias para ponerse a construir su propio cómic. En primer lugar, vamos a distribuir los equipos, hemos de conocer a nuestra clase para hacer grupos de trabajo lo más heterogéneos posibles. Una vez establecidos los equipos durante esta sesión tendrán la oportunidad de pensar la idea central de su cómic. Cada miembro del grupo podrá lanzar sus propias ideas y al final de la hora tendrán que tener el tema de su cómic bien pensado y consensuado ya que en las siguientes sesiones van a ponerse a crear.

Nos queda terminar el cómic de *Bone*, concretamente los tres últimos capítulos. Será un trabajo que tendrán que hacer en casa, como disfrute personal, sin ninguna actividad de aula. Les dejaremos el tiempo que veamos nosotros pertinentes según el calendario escolar. Conocer cómo acaba la historia les intrigará y motivará para seguir leyendo. Como producto final de su trabajo de lectura y como medio que nos sirva para la evaluación deberán elaborar la actividad final que se pide a continuación.

Será un trabajo de lectura activa con una cámara de fotos. La realidad de hoy en día es que muchos de los niños de sexto de primaria tienen teléfono móvil con cámara incorporada, si no podrán usar el de sus padres o tomar una cámara de fotos digital. La actividad en sí consiste en ir leyendo mientras capturan con las cámaras distintos elementos del cómic. Lo que tendrán que fotografiar viene descrito en el material que se les entregará. (Está adjunto a continuación).

Actividad final: Guía didáctica.	
Material	Dispositivo con cámara de fotos. Ordenadores: Sala de informática / personales / PCs de aula. Un libro de <i>Bone: Lejos de Boneville</i> por alumno para la lectura grupal. Software: PowerPoint.
Tiempo:	Dos sesiones de una hora. Podemos usar las de informática.
Agrupamientos:	Gran grupo: Explicar los procedimientos. Hablar sobre las dificultades. Pequeño grupo: Los alumnos pueden cooperar entre ellos si se atascan en una de las instrucciones. Individual: El objetivo es que cada niño haga su propio trabajo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y dominar todos los elementos básicos del cómic. • Competencia tecnológica. Saber crear carpetas, copiar y pegar, pasar fotografías de una carpeta a otra, manejo del PowerPoint. • Buscar por el cómic cualquier elemento explicado en casa y explicarlo. • Fomentar la lectura activa. • Promover la ayuda y la cooperación entre el alumnado. • Expresión oral.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del PowerPoint y Windows. • Todos los contenidos del tema: "El cómic"

Podremos poner una fecha límite que sea un tanto flexible para traer las fotografías a clase. Cada uno tiene su propio ritmo de lectura. Cuando todos hayan terminado el libro, podremos comentarlo en clase en gran grupo: qué opinan sobre el final de la historia, qué creen que pasará en el siguiente cómic de Jeff Smith, quién les ha parecido el personaje más carismático, qué escenas les han impresionado.

Una vez que cada alumno tenga su trabajo hecho podremos ir todos juntos al aula de informática para comenzar con el trabajo final de análisis del cómic. Cada alumno tendrá su propia guía de cómo llevar a cabo la tarea propuesta. No obstante, nosotros como maestros tendremos que estar continuamente solventando dudas pues cada alumno tiene un distinto grado de dominio tecnológico. Hemos de permitir que cooperen entre ellos para poder avanzar por ellos mismos.

*Otra manera de llevar a cabo esta sesión sería hacer nosotros los mismos pasos que tienen que hacer ellos y proyectarlo en la pizarra de clase. Ellos sólo tendrán que imitar lo que hacemos nosotros.

La segunda parte de la actividad será más autónoma y creativa, pues cada uno creará su álbum sobre el cómic de manera distinta, con sus propias fotos y a su gusto. Aproximadamente en dos sesiones de una hora en la clase de informática podrán haber completado la actividad. Para trabajar la expresión oral, podríamos proponer que los alumnos voluntarios proyectasen sus trabajos a sus compañeros y diesen una breve explicación de lo que han hecho.

5.3 2ª Fase: Creación del cómic.

Ya habíamos anticipado al alumnado que iban a escribir y dibujar su propio cómic. Les dijimos que fuesen pensando posibles temas para construir su historia, pero todavía desconocen cómo lo van a realizar. Tras explorar las distintas herramientas y softwares libres que hay en la red para la creación de cómics, he decidido optar por una manera más tradicional. Los programas online no te permiten dibujar los personajes de manera sencilla, habría que explorar opciones más complejas de diseño gráfica. La mayoría de ellos como www.pixton.com o www.fotojet.com te dan ya hechos los personajes y los escenarios, el alumno sólo tendría que seleccionarlos y escribir en los bocadillos su argumento.

Esta intervención didáctica persigue fomentar la expresión narrativa del alumnado mediante dos vías el dibujo y la palabra escrita. Creo que haciendo su trabajo a mano podrán desarrollar mejor estas competencias ya que tendrán total libertad a la hora de crear viñetas, escenas, personajes o bocadillos. Si bien es cierto que actualmente ningún autor trabaja de esta manera, los primeros cómics se hacían así.

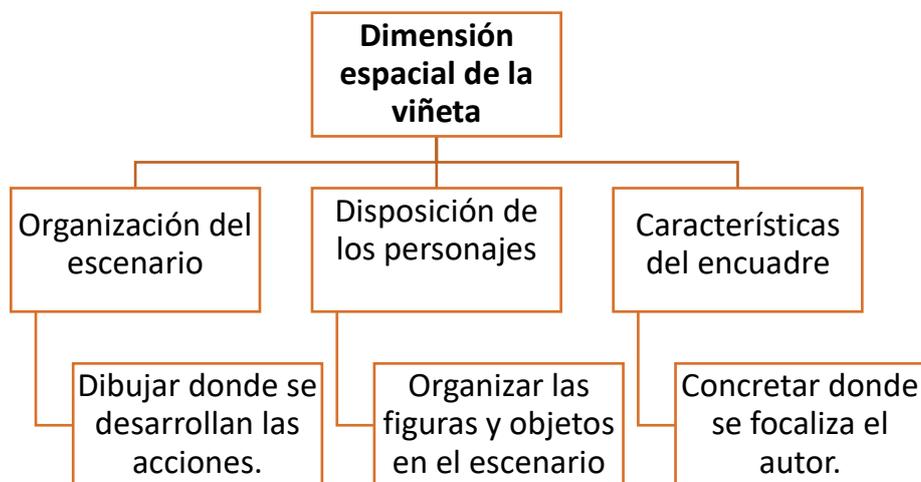
Debemos ser conscientes de distintas facetas que requieren una atención especial pues son complejas. Por ello tenemos que prestarles mayor atención. La primera de ellas es la construcción de la temporalidad: Está relacionada con el orden de los sucesos de la historia. Surge un problema añadido, los hechos vividos pertenecen al presente, pero al narrarlos se requieren otros tiempos verbales como pretéritos o futuros. El alumnado tendrá que ser capaz de seleccionar y ordenar las unidades nucleares de la historia, sin las cuales la historia se desarticularía.

En primer lugar, han de establecer la secuencia de hechos en un argumento o guion del cómic. Una vez hecho esto podrán plasmarlos en sus viñetas con cierto orden. Podrán apoyarse en elementos propios del cómic como la cartela para construir la temporalización. Por ejemplo, una viñeta en la que aparezca: *“Al año después de haber encontrado el tesoro...”*

Segovia (2009) en su trabajo: *La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic* señala que para trabajar la temporalidad con el alumnado los docentes debemos incidir en:

- Utilización de las marcas temporales: “En tiempos de...”
- Presentación de los personajes y sus relaciones.
- Aparición del problema que genera la acción dramática.
- Resolución del problema
- Clausura de la narración

Por otro lado, es necesario poner el foco en la creación del espacio: “*La dimensión espacial en un cómic depende del lenguaje gráfico, instrumento indispensable para dibujar la viñeta*”. Sáinz, A (2006). Y aquí como docentes tendremos que hacer énfasis en los siguientes aspectos del esquema



Abordaremos estos contenidos de forma gradual. Empezaremos con actividades sencillas y nuestra producción final será la producción del cómic. Todo ello queda reflejado en el material didáctico diseñado. Siempre trataremos de apoyarnos en la lectura de *Bone* para tener una referencia de cómo hacer las cosas.

Actividad final: Guía didáctica.	
Material	Material didáctico de la sesión fotocopiado. Una copia por grupo de trabajo.
Tiempo:	Una sesión de una hora.
Agrupamientos:	Pequeños grupos: Para completar la tabla y trabajar colaborativamente en la creación de sus cómics.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y dominar todos los elementos básicos para crear un cómic. • Anticipación de una historia. Qué tengo que pensar antes de escribir. • La expresión escrita. • Promover la ayuda y la cooperación entre el alumnado.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los contenidos del tema: "El cómic"

El objetivo de esta sesión es ir dando estructura a las historias de cada equipo de trabajo, para ello tendrán que completar la tabla de manera grupal. Los equipos tendrán que ir ya tomando decisiones acerca de cómo va a ser su trabajo. Los cómics van tomando forma y ya tenemos las ideas previas necesarias para empezar a escribir nuestros argumentos.

Pongo de ejemplo la misma tabla, pero con la información de "Bone" para tenerlo como referencia y poder establecer una relación entre la primera y la segunda fase de esta intervención didáctica.

La segunda parte de la sesión se podrá dedicar para que los grupos se reúnan y se pongan a escribir el argumento de sus obras. En sesiones posteriores seguirán con el proceso de escritura, nosotros supervisaremos sus historias e iremos dando los consejos pertinentes en cada momento para que su aprendizaje pueda ser el mejor posible y el producto del trabajo sea el adecuado.

Cuando vayan finalizando sus historias y ya tengan un final podremos ver si cumplen con los objetivos o necesitan de alguna corrección. Así podremos dar el visto bueno para que pasen a la siguiente fase.

¿Cómo seguiremos con la construcción del cómic? Cada miembro del grupo hará un boceto en el que traspase el argumento a formato cómic. Será el dibujo de alguna viñeta a modo rápido donde se atisben los rasgos de los personajes y el desarrollo de las acciones.

Los miembros de los grupos pondrán en común sus bocetos y entre todos decidirán cual es el que más les convence. A partir de ése podrán crear su versión final. Debe haber especialistas para la producción del cómic, hemos de garantizar un reparto equitativo de las tareas. Uno puede ser el ilustrador, otro dar formato a las viñetas, otro puede ser el rotulador, otro puede dedicarse a hacer una portada atractiva, dar color a las ilustraciones... Nosotros como docentes debemos supervisar la actividad y garantizar que todo el alumnado se sienta partícipe de la producción del cómic. Podrán reunirse fuera del horario de clase, pero durante alguna sesión sí que podremos animar a que todos tomen parte de alguna de las tareas. Además, podremos aportar ideas sin coartar su libertad de creación. Podemos ayudarles a usar la escuadra y el cartabón para diseñar las viñetas, corregirles faltas ortográficas o de expresión, mostrarles ejemplos de diferentes cómics para que les sirvan de inspiración, indicarles qué instrumentos de dibujo pueden ser los más adecuados, etc.

Cuando el cómic esté finalizado trataremos de publicarlo en los medios con los que se cuente en el colegio. Si el colegio cuenta con una revista escolar, podremos adjuntar allí alguna copia. También los podremos colocar en un estante en la biblioteca de centro, escanearlos y subirlos a la web escolar, exponerlos en los pasillos... Este resultado de un largo proceso de trabajo ha de ser puesto en valor.

5.4 Ideas adicionales y atención a la diversidad:

Además del bloque de recursos que he presentado como eje principal de la intervención didáctica, he diseñado una serie de actividades opcionales que podremos usar durante el transcurso del proyecto. Nos servirán para incidir en otros aspectos y moldear nuestras clases en torno a las necesidades de nuestro alumnado. Nos permiten garantizar una adecuada atención a la diversidad, ya que tienen grados distintos de dificultad, accesibles a cualquier capacidad. Por ejemplo, en la cómic-teca que propongo hay obras más sencillas que no necesitan de una comprensión lectora tan madura. En la fase de creación, la cual considero la más compleja, tenemos una actividad más fácil que la de crear un cómic desde cero. Consistirá en escribir una historia a través de los bocadillos de una historieta ya dibujada. Pero también tenemos material de ampliación, como el análisis de la repercusión de nuestro cómic en los medios.

Indistintamente, creo que se puede garantizar una buena atención a la diversidad creando grupos de trabajo heterogéneos donde los alumnos cooperen y las dificultades de unos se vean reforzadas por la ayuda de un compañero. Cada miembro del grupo tendrá un punto fuerte y entre todos lograrán sacar adelante el trabajo. Además, la mayoría de las actividades de aula se realizan en gran grupo, por lo que podremos detenernos en las posibles preguntas que vayan surgiendo a cada uno y así ir incidiendo en aquellos contenidos que resulten más complejos de adquirir.

Son distintas actividades que no tienen una secuencialidad especificada, sino que pueden tomar parte en cualquier momento del proceso educativo. Si por ejemplo estamos trabajando en clase de lengua las biografías, podremos enlazarlo con la actividad sobre la vida de Jeff Smith. O al revés, podemos usar esta actividad para introducir las biografías. De esta manera estaremos impulsando los aprendizajes significativos ya que para ellos la vida de este historietista tiene un sentido. Entrelazar contenidos y establecer interconexiones entre lo que se aprende ha de ser uno de nuestros objetivos.

Actividad opcional: Cómicteca	
Material	Colecciones de cómics. Se pueden pedir préstamos provisionales a las bibliotecas.
Tiempo:	Indefinido
Agrupamientos:	Cada alumno cogerá los cómics que más le llamen la atención.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura y crear experiencias lectoras. • Dar accesibilidad a una gran oferta de cómics a todo el alumnado gratuitamente.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • "El cómic"

Esperamos con esta intervención didáctica crear un gusto por esta forma narrativa. Para que el proyecto sea continuado en el tiempo y aficionar al mayor número de alumnos a la lectura de cómics han de tener una oferta variada. Por ello creo que es buena idea que tengan a su vista en el día a día distintas colecciones atractivas que puedan traer y llevar a casa y emplear tiempo de su ocio leyendo estas obras.

Si no ofrecemos más cómics pronto la pasión que pueden haber adquirido gracias a la lectura de "Bone" se apagará. También les podemos informar de las bibliotecas cercanas donde hay oferta de cómics o incluso tiendas especializadas.

Actividad opcional: Biografía de Jeff Smith.	
Material	Material fotocopiado: Biografía y preguntas.
Tiempo:	Una sesión de una hora
Agrupamientos:	Gran grupo: Las actividades se realizarán de manera oral y la lectura es colectiva. Individual: a la hora de investigar.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura activa • Mejorar la expresión oral • Comprensión lectora • Uso de las TIC y búsqueda de información. • Crear aprendizajes significativos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • La biografía. • El spin-off

Durante esta sesión podemos proponer a los alumnos una lectura colectiva para realizar en gran grupo. Nos servirá para presentar el concepto de “Biografía” y diferenciar sus elementos característicos. Además, conoceremos más acerca de la vida del creador de “Bone”. Por otra parte, veremos que es eso del “Spin-Off” y aprovecharemos para mostrarles más contenidos del universo “Bone” de los cuales pueden disfrutar.

Además, creo que la vida y obra de Jeff Smith es un ejemplo alentador para el alumnado. Él comenzó a dibujar estos cómics con 10 años y ha triunfado. Quizás las creaciones que ellos están haciendo en clase en estos momentos les puedan servir como una buena inspiración en un futuro.

También podemos comentar con el alumnado la diferencia entre inspirarse y copiar. Aprovechando el ejemplo de cómo Jeff Smith se inspiró en el cómic de “Pogo”.

Actividad opcional: Bone en los medios.	
Material	Recorte de noticia de revista online. Ordenador con acceso a internet.
Tiempo:	Una sesión de una hora.
Agrupamientos:	Gran grupo o individual. Podemos resolver las preguntas de manera oral entre todos, o bien cada uno en su cuaderno.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura y crear experiencias lectoras. • Trabajar con la prensa. • Análisis de una noticia y comprensión lectora. • Expresión oral y escrita.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • "El cómic" • Las noticias

Al igual que como hicimos con la biografía, con nuestro cómic también podremos trabajar las noticias. Hemos adjuntado en nuestro material didáctico un fragmento de una revista online donde el tema principal es una adaptación cinematográfica de *Bone*. La idea es hacer una lectura de la noticia y proceder al análisis. ¿Qué nos dice el periodista? ¿Cuándo ha sido redactada la noticia? Y demás preguntas del estilo serán a las que se tenga que enfrentar el alumnado.

Actividad opcional: Dictado de onomatopeyas	
Material	Colecciones de cómics. Se pueden pedir préstamos provisionales a las bibliotecas.
Tiempo:	Media hora
Agrupamientos:	Individual
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la lectura y crear experiencias lectoras. • Dar accesibilidad a una gran oferta de cómics a todo el alumnado gratuitamente.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • "El cómic"

Es una actividad para realizar en media sesión. Es bastante sencilla y divertida. Se puede presentar al alumnado como si fuese un juego. Repasaremos lo que son onomatopeyas y a continuación reproduciremos el audio adjuntado. Ellos deberán de relacionar el sonido con una onomatopeya y explicar qué es lo que emite ese sonido.

Seguro que hay respuestas diversas, las onomatopeyas pueden cambiar. Aquí tenemos la oportunidad de explicar cómo se diferencian las onomatopeyas en los distintos idiomas: Todos los gallos del mundo cantan por la mañana de la misma manera, pero los ingleses lo interpretan como un "cock-a-doodle-doo", los franceses como "Kokoriko" y nosotros como "kikiriki"

6. Conclusión:

Con este trabajo se ha pretendido diseñar una intervención didáctica que supliera la poca atención que se le da a la narrativa a través de las imágenes en la escuela de hoy en día. Además, trata de continuar con los proyectos de fomento de la literatura y el plan lector. Busca conseguir nuevos lectores y crear experiencias de lectura agradables a todos los estudiantes. El último de los objetivos que se ha perseguido es el de la mejora expresión escrita y plástica.

Los currículos cerrados basados en los libros de texto hacen poco por fomentar las actitudes y competencias del párrafo anterior. Por ello, invitamos a cualquier docente a diseñar o llevar a cabo con sus alumnos experiencias como ésta. Debemos abandonar esa cierta obsesión por los contenidos memorísticos y apostar por trabajar las actitudes, las competencias, el saber hacer, la cooperación, la creatividad, etc.

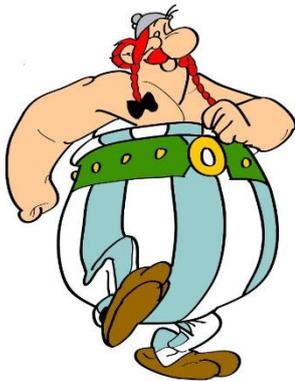
Se pretende llevar a cabo esta intervención en cursos futuros con el fin de evaluarla y ver en qué aspectos se puede mejorar o qué detalles se pueden abordar de otra manera. Los resultados nos permitirán reflexionar y modificar los materiales didácticos. Así que el trabajo no está cerrado, sino que es un documento abierto a cambios y mejoras. De la misma manera es flexible, pues cada maestro podrá emplear la metodología que considere, aquí se han esbozado una serie de ideas que se han considerado las más adecuadas en cada caso.

7. Bibliografía:

- Aguirre, E. (2001). Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio. *Revista electrónica de investigación educativa*.
- Ángeles. (2003). *Enfoques y modelos educativos centrados en el aprendizaje: Estado del arte y propuestas para su operativización en las Instituciones de Educación*. ANUIES.
- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York: Holt.
- Camps. V. (1993), Los valores de la educación. Milagros de Frutos Martín.
- Champdor, A. (1982). El libro de los Muertos. París. Arca de Sabiduría.
- Barbieri, D. (1993). *Los Lenguajes del Cómic*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (2006). *Actos del significado: Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados, estudio sobre la cultura popular y los medios de comunicación*. Barcelona: Lumen.
- Freire, P. (1991). *La importancia del acto de leer y el proceso de liberación*. México: Siglo XXI Editores.
- Giovannini, A. e. (1996). *Profesor en acción*. Madrid: Edelsa.
- Mandler, J. M., & Johnson, N. S. (1977). *Remembrance of things parsed. Cognitive Psychology*.
- Moreno, M. (1993): "Los temas transversales: Una enseñanza mirando hacia adelante", en *Busquets y otros (1993)*.
- Reyábal, M.V. y Sanz, A. I. (1995). "La transversalidad y la educación integral", en Los ejes transversales, aprendizaje para la vida. Madrid: Escuela Española.
- Sainz, A. (2006). *El arte infantil: conocer al niño a través de sus dibujos*. . Madrid: Eneida.
- Segovia, B. (2012). *La adquisición de la competencia narrativa a través*. Córdoba: Universidad
- Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). Boletín Oficial del Estado, nº 295, 2013, 10 diciembre. de Córdoba.

Anexo I: Material didáctico:

Hablamos en grupo:



1. ¿Conoces a los personajes de las imágenes?
2. Todos son personajes de cómic. ¿Conoces a alguno más?
3. Algunos de ellos tienen adaptaciones cinematográficas. ¿Os acordáis de cuáles? ¿Pensáis que es más difícil llevar un cómic al cine o una novela? ¿Por qué?
4. Buscad en el navegador: www.youtube.com/watch?v=6c6TkK8fO0o

Astérix y Obélix trata las disputas entre romanos y galos en forma de parodia ¿Crees que es importante el humor en los cómics?

La **parodia** es una obra satírica que interpreta humorísticamente otra obra de arte, un autor o un tema, mediante la ironía. La parodia no implica necesariamente la burla del texto parodiado.

En concreto, en *Astérix y Obélix* se parodian los estereotipos del pueblo galo y del pueblo romano.

Un **estereotipo** es una imagen asociado a un grupo social, que es atribuido por sus conductas, cualidades o habilidades. Por ejemplo:

“Todos los políticos son corruptos”.

Pero generalmente **son erróneos**. Se exageran, de manera muy simple los rasgos que se atribuyen a los grupos. ¿De verdad creéis que todas las personas que se dedican a la política roban dinero?

Trabajamos con dos fragmentos del cómic: Lee las historietas de Astérix y Obélix que ha seleccionado el profesor/a y extrae los estereotipos que observes de galos y romanos.

Estereotipos

Galos:

-
-
-
-

Romanos:

-
-
-
-

Otro ejemplo donde se parodian los estereotipos es la película más taquillera de la historia de nuestro cine: **“Ocho apellidos vascos”**:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=YfopzNHLp4o

En este caso, nos reímos de las características exageradas de vascos y andaluces.

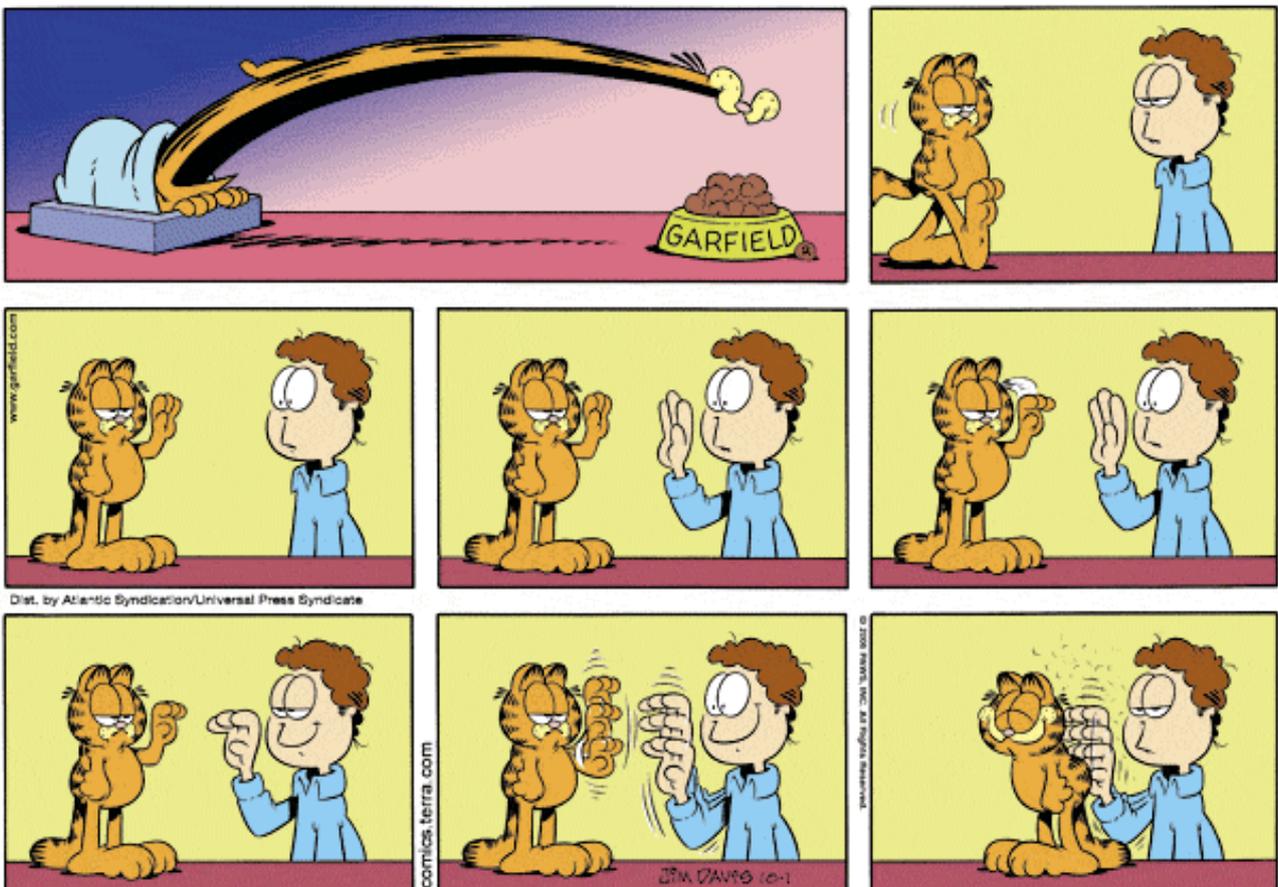


¿Qué es un cómic?

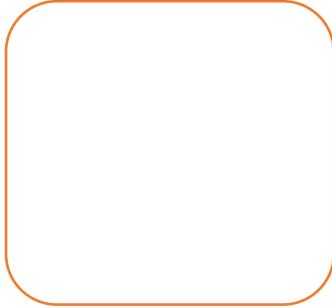
Una serie narrativa de imágenes dibujadas que pueden estar acompañadas de texto. A cada uno de los recuadros que contienen uno de los dibujos de la serie que forman el cómic, lo llamamos viñeta.

El cómic combina lenguaje verbal, la palabra, con lenguaje visual, la imagen.

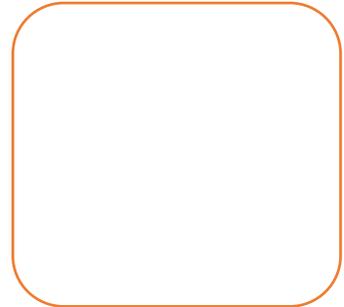
Pero hay tiras cómicas que narran historias sin usar la palabra. Observad la tira de Garfield y comentad qué es importante para transmitir historias sólo con imágenes.



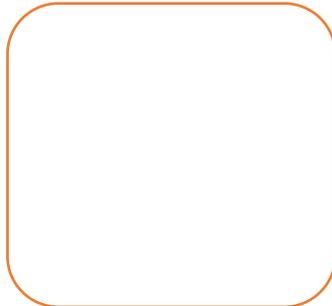
Aprendiendo a dibujar emociones: mira la emoción representada y dibuja al lado la misma emoción, pero con tu propio personaje. ¿No os recuerda a los emoticonos?



Felicidad



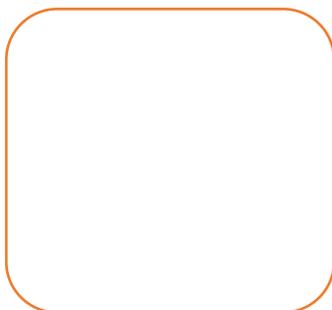
Malicia



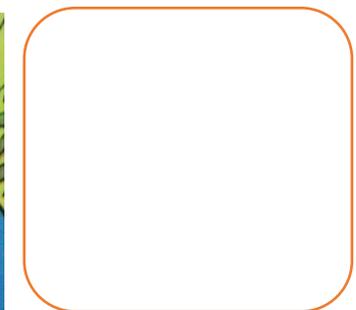
Sorpresa



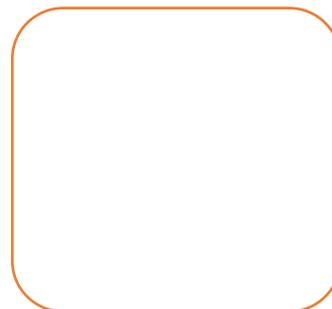
Asco



Miedo



Enfado

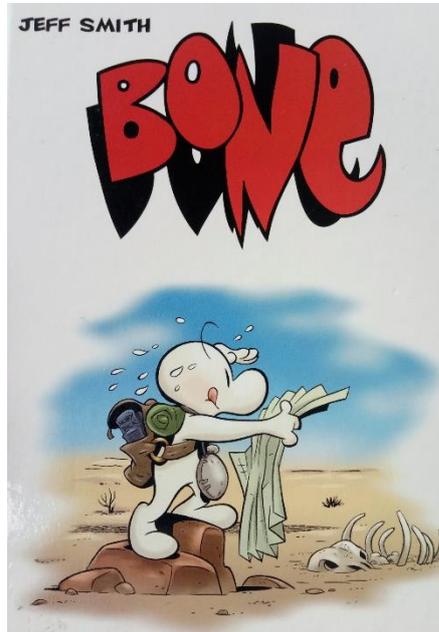


Dolorido



Cansancio

Ya sabemos algunas cosas sobre el cómic, ¡es hora de comenzar a leer!
Lectura en grupo del capítulo 1 de *Bone: Lejos de Boneville* de Jeff Smith. Páginas 5-14.



Hablemos de lo que hemos leído:

- 1 En estas primeras páginas se nos presentan los personajes, ¿Cómo son cada uno de los tres primos? ¿Bone? ¿Smiley? ¿Phone?
- 2 Hablemos de las expresiones faciales: ¿qué expresan las caras de los personajes en la primera viñeta del cómic? Buscad otros ejemplos.
- 3 ¿Con la arena y la plaga de langostas, dónde creéis que están los tres primos?
- 4 ¿Por qué crees que han desterrado a Phoney de la ciudad?
- 5 Parece que Fone se ha perdido, sigue leyendo hasta el final del capítulo para averiguar si encuentra a sus primos o continua la aventura en solitario. ¿Tú que crees que pasará?

Los bocadillos: Los textos en los cómics aparecen en globos, a los que llamamos, bocadillos. Nos señalan quien está diciendo las palabras gracias a su “rabillo”.



Hay muchos tipos de bocadillos y cada uno tiene un uso diferente:



Grito



Susurro



Pensamiento que se expresa hacia nuestros adentros



Cartela: se usa como voz de narrador, nos suele dar información sobre dónde o cuando suceden los hechos

Expresión visual: Ya vimos que fijándonos en las caras de los personajes podemos saber si están tristes, enfadados, tienen miedo, sienten sorpresa o alegría. Pero las personas no sólo nos expresamos con nuestro rostro. También usamos nuestro cuerpo, fíjate en el siguiente fragmento y completa los cuadros en blanco con emociones o sentimientos:



Vamos a ver cómo le va a Fone Bone. Abrimos el libro por la página 31 y empezamos el segundo capítulo, leeremos hasta la página 45.



Fone expresa con su postura:

Comprendemos lo que leemos

- 1 Identifica los distintos tipos de bocadillo. ¿Por qué los globos de las monstrorratas son distintos?
- 2 Fíjate en el bocadillo de la esquina superior derecha, su “rabo” apunta hacia fuera de la imagen. ¿Quién dice “Atrápanos si puedes”? →
- 3 ¿Por qué sabe el dragón que Fone Bone estaba cuidando a los hijos de la zarigüella? ¿Tú que crees?
- 4 ¿Cómo se siente Fone cuando el erizo y la zarigüella no creen su historia?
- 5 Para descubrir de dónde viene el último ruido que ha escuchado nuestro protagonista, has de continuar leyendo hasta acabar el capítulo. ¿Conocerá Fone a alguien nuevo?



Crea tu propio álbum de emociones:

Esta propuesta la podréis realizar por parejas o grupos más amplios. Cada grupo ha de tener una cámara de fotos.

1. En primer lugar, tenéis que hacer un listado con todas las emociones que queréis representar.
2. Podéis investigar en vuestro navegador de internet para completar vuestras ideas.
3. Trabajad con un espejo vuestras expresiones faciales y corporales. Tenéis que ser buenos actores.
4. Fotografiad las expresiones.
5. Con una conexión USB podréis pasar las fotos a un ordenador y crear con él un álbum de expresiones.

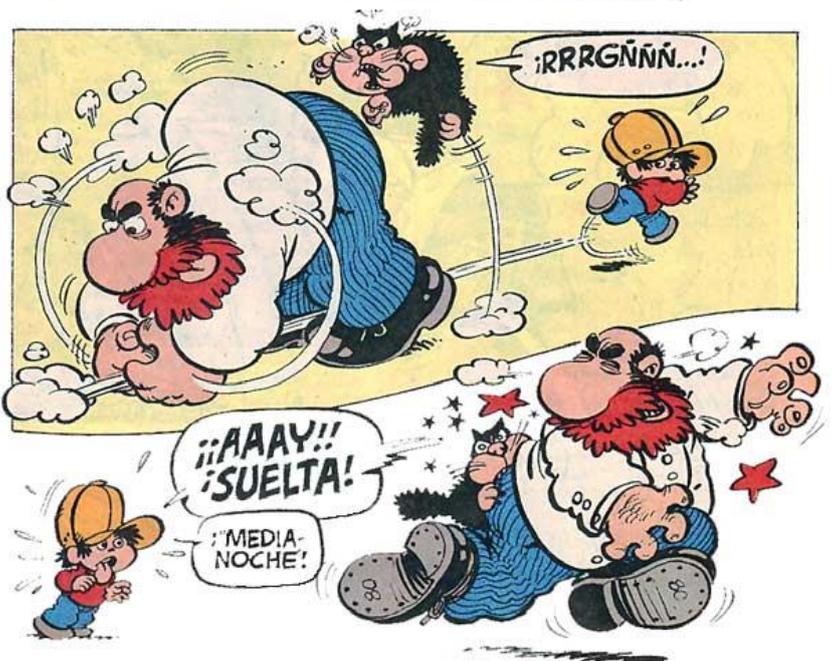
Podéis usar la web: myalbum.com o el programa PowerPoint. También podéis explorar otras herramientas como Prezi.



¡Tenemos un problema!: las imágenes de un cómic no tienen movimiento como en los dibujos animados o las películas. Pero los ilustradores cuentan con convenciones gráficas, para transmitir sensación de movimiento.



Estas tres viñetas tienen mucho movimiento. ¿Qué recursos han usado para representar las acciones?



Curiosidad



https://www.youtube.com/watch?v=G9m1Aku_bPk

Así se hacían los primeros dibujos animados.

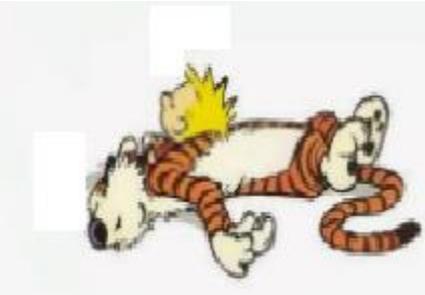
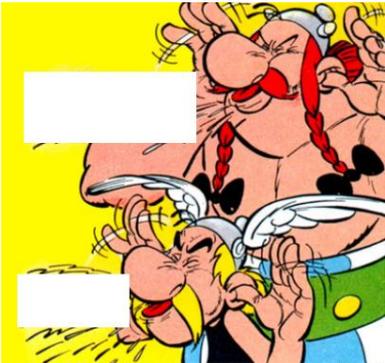
Durante nuestra lectura de Bone, nos hemos encontrado viñetas como estas:



¿Qué tipo de palabras son “SSSSSSSS” “CRACK!” o “FOOMP”? ¿A qué imitan?

Efectivamente, son onomatopeyas e imitan distintos sonidos. El “SSSSSSSS” se asemeja al sonido de un cuerpo deslizándose por la nieve.

Ahora es vuestro turno, rellenad los espacios en blanco con onomatopeyas:



Comprendemos lo que leemos:

- 1 **Los roles de género:** Vamos a comentar las viñetas de la derecha. ¿Hay trabajos que dependen de si somos chicos o chicas? ¿Qué le pasa a Fone Bone cuando corta la leña? ¿Quién podría haberlo hecho mejor?
- 2 **El gruñón Phoney Boney** vuelve a aparecer en nuestro cómic. ¿Cómo es su actitud? ¿Te parece que es educado? ¿Cómo te comportarías tú en una situación así, en la que te encuentras perdido, sin comida y solo?
- 3 Hay dos personajes con los que se había encontrado Fone Bone y ahora Phoney Bone se ha topado con ellos. ¿Quiénes son?
- 4 ¿Dónde crees que está Smiley? No aparece desde el primer capítulo.
- 5 Vamos a buscar las **onomatopeyas** que han aparecido para comentar a qué ruido hacen referencia.

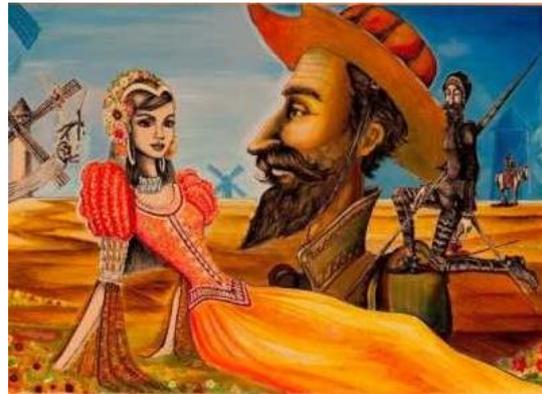


Las metáforas visuales:

¿Recuerdas qué era una metáfora?

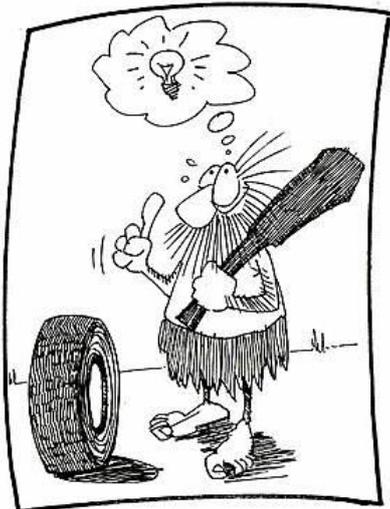
Miguel de Cervantes en “**El Quijote de la Mancha**” escribía: “*Que sus cabellos son de oro, su frente de campos elíseos, sus cejas arcos del cielo, sus ojos soles, sus mejillas rosas, sus labios corales, perlas sus dientes, alabastro su cuello, mármol su pecho, marfil sus manos, su blancura nieve*”.

Con esta sucesión de metáforas definía a Dulcinea. No son más que comparaciones. Sus cabellos le recuerdan al oro, los ojos a unos soles, las mejillas a unas rosas, los dientes le parecen dientes...



En los cómics se usan **metáforas visuales**. Consiste en representar a través de dibujos, distintos estados de ánimo

Estas son las más comunes:



¡Con un poco de imaginación podrás averiguar lo que representan!

Durante todas estas sesiones hemos analizado todos los elementos de un cómic. Vamos a hacer un pequeño resumen para acordarnos de todo.

Los cómics son historias que combinan _____ y _____, es decir, combinan el lenguaje verbal con el visual. Están formados por una sucesión de _____, cada una de ellas representa una escena.

Dentro del lenguaje verbal: Son características del cómic las _____ que representan distintos ruidos. Las palabras vienen englobadas en _____ que según su forma pueden cambiar el sentido del mensaje. Por ejemplo, si tienen forma de zig-zag nos señalan que el personaje está _____.

Con respecto al lenguaje visual: es importante dotar de movimiento a nuestros dibujos para ello contamos con distintos recursos como _____, _____ o _____. Además, debemos saber cómo representar sentimientos de los personajes a través de su expresión _____ y de su _____. Por último, a veces usamos _____ que son dibujos que representan distintos estados de ánimo. Por ejemplo, una sierra y un tronco representan que un personaje está _____.

CON TODO LO QUE HEMOS APRENDIDO, CREO QUE ES HORA DE ELABORAR NUESTRO PROPIO CÓMIC. VAMOS A HACER PEQUEÑOS GRUPOS PARA TRABAJAR CONJUNTAMENTE Y PODER SACAR ESTE APASIONANTE PROYECTO ADELANTE ¿QUÉ IDEAS SE TE OCURREN?



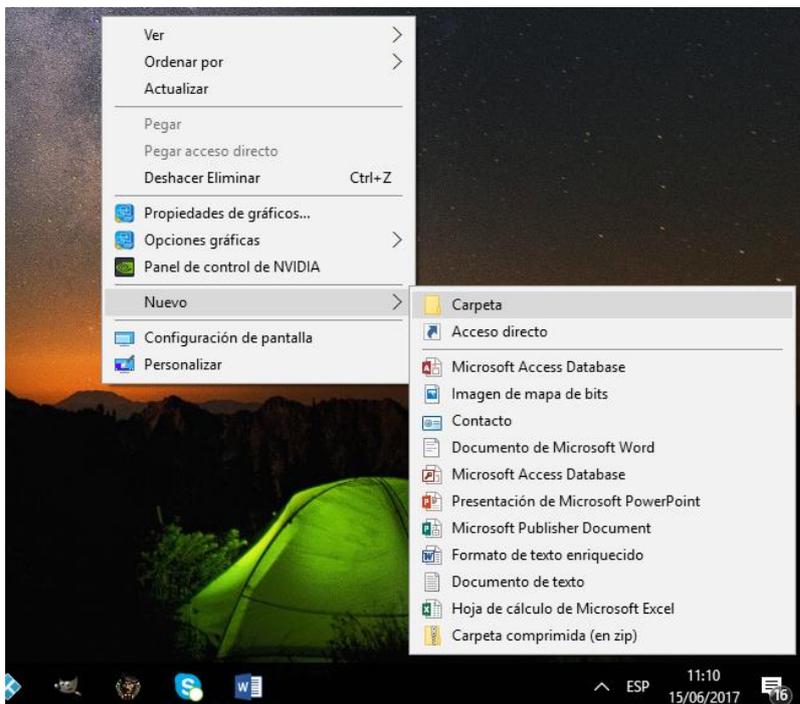
Álbum de viñetas

Nos queda averiguar **cómo termina el embrollo** en el que andan metidos los tres primos **Bone**. Nos queda poco para conocer el final, para eso vamos a seguir leyendo. Al mismo tiempo vamos a realizar una actividad para comprobar que hemos entendido todos los contenidos del tema.

Durante estos tres últimos capítulos has de fotografiar viñetas con:

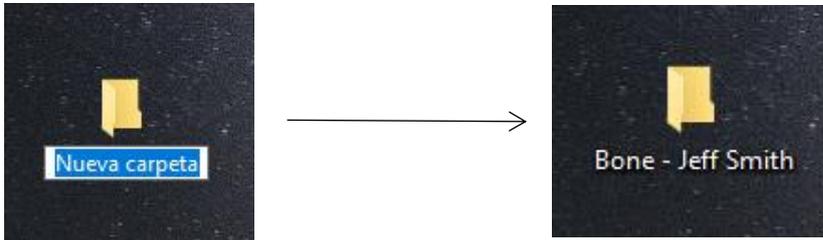
- Tres viñetas con distintos tipos de bocadillos distintos:
- Tres viñetas donde aparezcan onomatopeyas diferentes:
- Tres viñetas con distintas metáforas visuales:
- Tres viñetas donde observes personajes que expresen emociones que reconozcas.
- Tres viñetas donde reconozcas movimiento
- Cuatro personajes diferentes.

Cuando hayas finalizado el cómic, es hora de pasar todas tus fotografías al ordenador. Sigue los siguientes pasos:

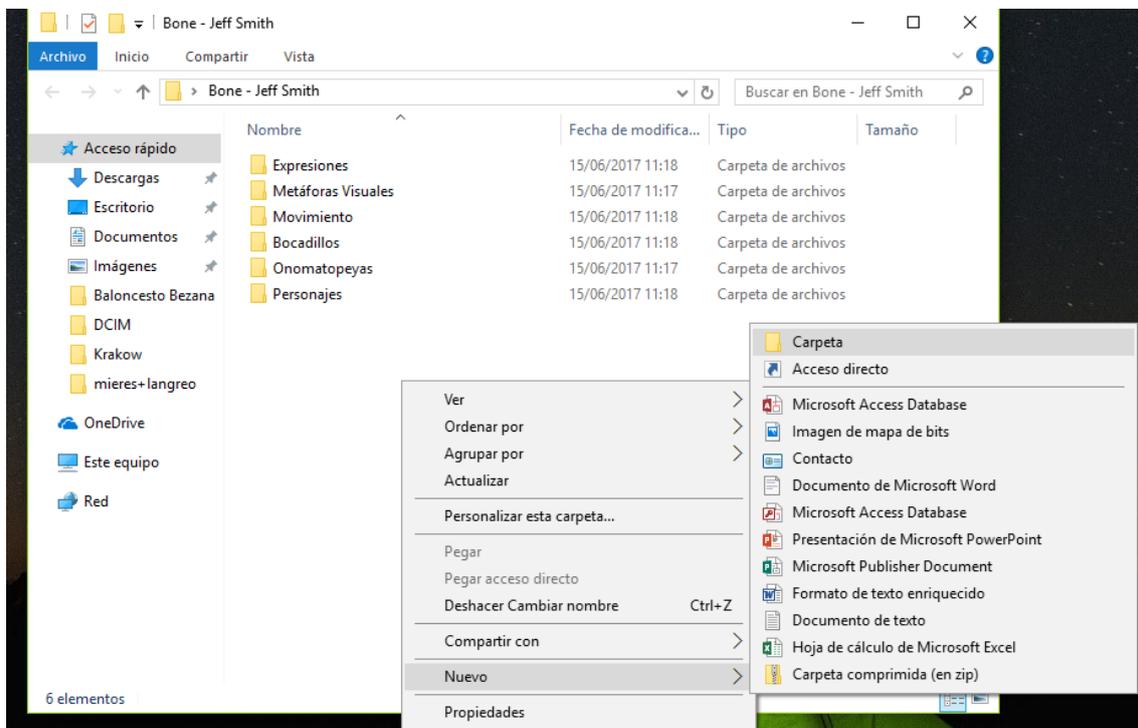


1. En tu escritorio, pulsa el **botón derecho del ratón**.
2. Haz clic en **“nuevo”**
3. Selecciona **“carpeta”,**

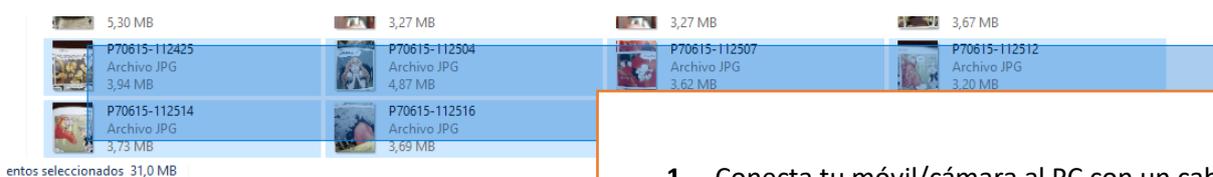
Ponle nombre a tu nueva carpeta:



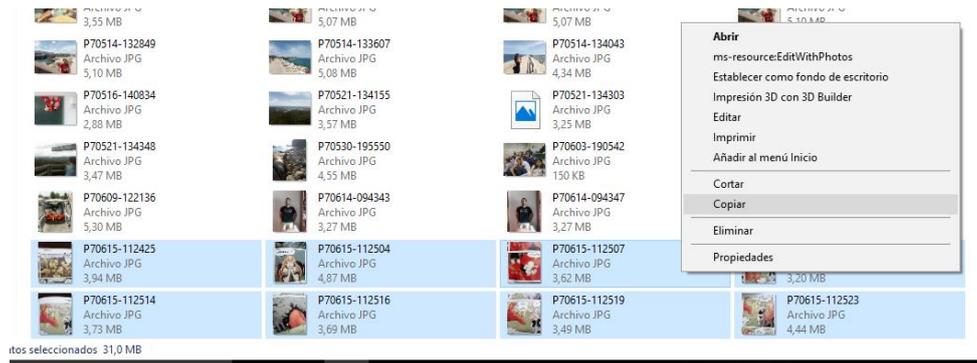
Dentro de esta, crea las siguientes carpetas. Tendrás que volver a hacer lo mismo: **Botón derecho – Nuevo – Carpeta -> Poner nombre.**



Pasa las fotos de tu **móvil / cámara** a la carpeta que hemos creado. Puedes pedir la ayuda de un adulto para hacer este paso.

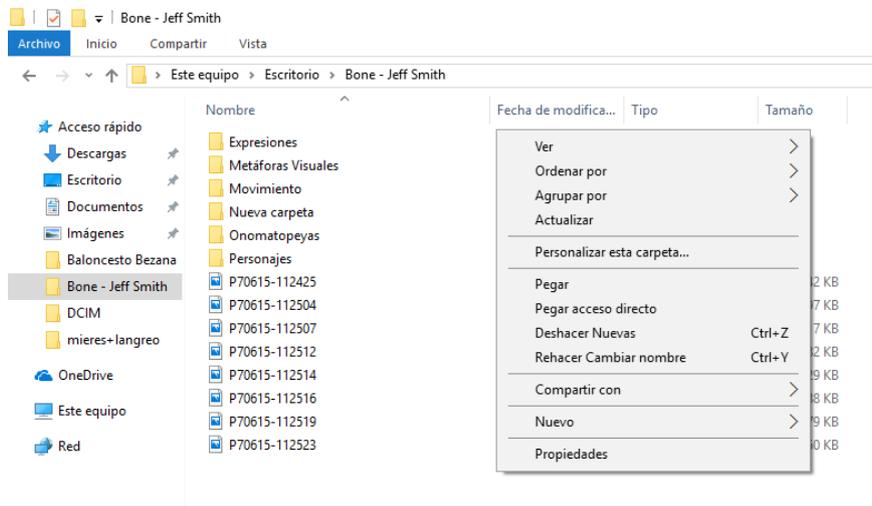


1. Conecta tu móvil/cámara al PC con un cable USB
2. Entra en la **carpeta de tu móvil**
3. Con el botón izquierdo pincha y **arrastra** sobre



Pulsa el botón derecho sobre las fotos seleccionadas y haz clic en “Copiar”.

Cuando lo hayas hecho, ve a la carpeta que creamos en nuestro escritorio:

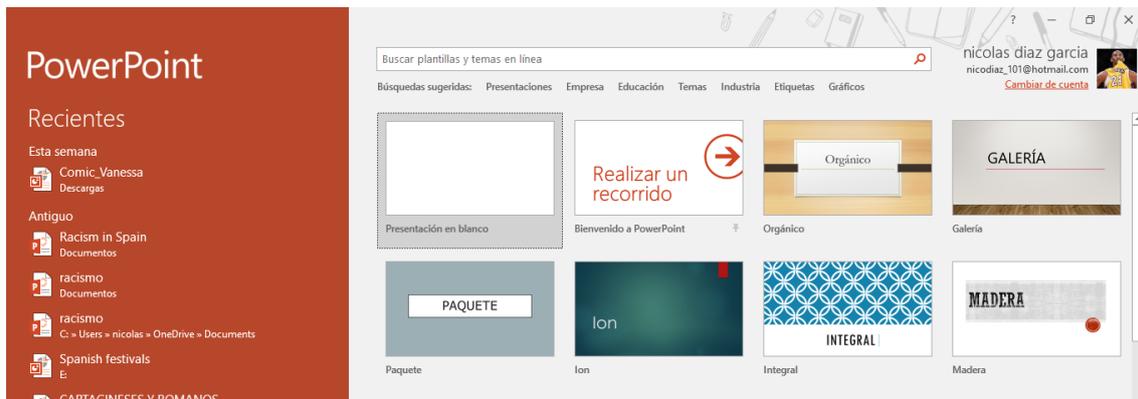


- Pulsa el botón derecho en esta carpeta y haz clic en “Pegar”.
- Ya tenemos las imágenes donde queremos, ahora solo nos falta **clasificarlas**: Vete arrastrando cada imagen a su carpeta correspondiente. **Clic izquierdo+ arrastrar**

Una vez lo tengamos todo en su sitio, vamos a elaborar el documento final. Usaremos el programa **Power Point**. Aquí reflejaremos todo lo que hemos aprendido durante estas sesiones.

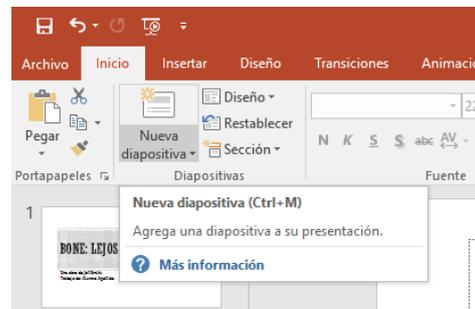


1. Abre Power Point y selecciona una de las plantillas que ofrece:



En la primera diapositiva, pon un título a tu trabajo e incluye tu nombre.

Crema una **nueva diapositiva** en el menú de inicio



Tendrás que crear:

- **Diapositiva 1:** Pegar las imágenes de las Onomatopeyas que has elegido y explicar a qué sonido hacer referencia.
- **Diapositiva 2:** Para mostrar los personajes que fotografiaste y explicar sus características
- **Diapositiva 3:** Explicar las imágenes en movimiento que has seleccionado.
- **Diapositiva 4:** Pegar las metáforas visuales y explicar qué significan.
- **Diapositiva 5:** Mostrar las expresiones de los personajes que has elegido: alegría, tristeza, miedo...



Una idea de cómo puede ser cada una de las diapositivas de tu trabajo.

Escribimos el guion:

El primer paso es idear una historia. Antes de empezar, hay que tomar una serie de decisiones:

	“Bone: Lejos de Boneville”	Mi cómic
Destinatario, ¿A quién va dirigido?	Va enfocado a un público infantil y juvenil. Pero también los adultos disfrutan con él.	
Finalidad, ¿Qué objetivos se persiguen?	El principal objetivo es entretener leyendo. También se busca generar tensión e intriga. Además de empatizar con unos personajes carismáticos	
Personajes: ¿Quiénes son? ¿Cómo son? ¿Protagonistas, antagonistas?	<p>Los protagonistas son los tres primos “Bone”. Uno siempre sonriente y algo ingenuo, otro tacaño y enojado y el tercero enamorado y aventurero.</p> <p>Les ayudan una serie de personajes misteriosos a lo largo de su aventura como Thorn, Ted y la abuela de Thorn.</p> <p>El principal antagonista es el hombre encapuchado con la guadaña y sus súbditos, las monstrorratas.</p>	
Espacios: ¿Dónde transcurre la historia?	Hay diversos escenarios: El bosque, el lago, la casa de la abuela, el desierto, la taberna, etc.	
Época: ¿Cuándo pasan los hechos? ¿Cuánto dura la historia en el tiempo?	No está especificado. La historia dura unos cuantos días.	

¡Coged papel y lápiz y escribid vuestra historia!

Cómicteca:

Es común tener en el aula una biblioteca particular, además en los centros se suele contar con una biblioteca. Para completar este proyecto podemos adquirir diversos ejemplares para crear una sección llamada “Cómicteca”. Aquí van algunas obras que he seleccionado como posibles adquisiciones para nuestra colección.

Bone de Jeff Smith: Adquirir la colección completa de cómics no sería una mala idea, seguro que tenemos algún alumno al que le gustaría seguir indagando en la historia de los tres primos

#	Título	Publicación
1	<i>Lejos de Boneville (Out from Boneville)</i>	Abril de 2010
2	<i>La gran carrera de vacas (The Great Cow Race)</i>	Mayo de 2010
3	<i>Los ojos de la tormenta (Eyes of the Storm)</i>	Julio de 2010
4	<i>El matadragones (The Dragonslayer)</i>	Septiembre de 2010
5	<i>Rock Jaw: Señor de la frontera oriental (Rock Jaw: Master of the Eastern Border)</i>	Noviembre de 2010
6	<i>La cueva del anciano (Old Man's Cave)</i>	Enero de 2011
7	<i>Círculos fantasma (Ghost Circles)</i>	Marzo de 2011
8	<i>Buscadores de tesoros (Treasure Hunters)</i>	Mayo de 2011
9	<i>La corona de cuernos (Crown of Horns)</i>	Julio de 2011

Recorte de fotografía de Wikipedia.org

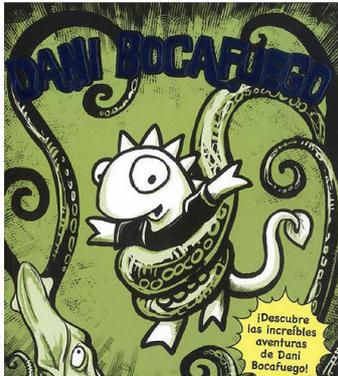
Torni Yo de Carlos Trillo-Eduardo Maicas (guion) y Gustavo Sala (dibujos):

Una historia de acción, aventuras y humor. Muy en la línea de “Bone”.

“El robot Torni fue creado por un inventor loco con la intención de dominar el mundo. Tras escapar de las garras de su creador, Torni buscó refugio en un negocio haciéndose pasar por un juguete. Y allí lo encontró Lucio. ¡Así nació esta gran amistad, llena de emoción, aventura y humor!”



Dani Bocafuego de Úrsula Vernon: Sigue el estilo de los dos anteriores pero es un poco más infantil, está destinado a lectores más jóvenes, de 7 a 10 años.



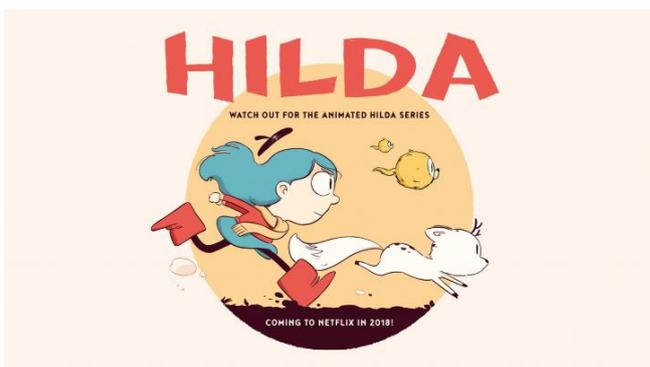
“Si crees que tu vida es dura, es que no conoces a Dani Bocafuego. Es la única criatura mítica en una escuela de reptiles y anfibios. No puede echar fuego por la boca como un dragón normal. Y el matón del cole siempre le está robando el almuerzo. Dani acaba de sacar un cate en un trabajo sobre el mar, y le han hecho repetirlo, pero esta vez buscando información de verdad. Su leal y empollón mejor amigo, Vicente, sugiere una visita a la biblioteca. Pero Dani tiene un plan mucho mejor...”

Yo, Elvis Riboldi de Bono Bidari: Un cómic divertido de las desventuras de un niño muy, muy travieso. Para un público de nueve a once años. Combina el cómic con la novela gráfica.

“Hay quien dice que es el diablo en persona; unos pocos dicen que es adorable. Y Elvis lo cuenta todo por sí mismo, con todo lujo de detalles. Elvis provoca tantos desastres como carcajadas en sus lectores. En esta primera entrega, repasa sus recuerdos más queridos. Tres páginas más tarde se le acaban los más queridos y empieza con los más odiosos... y nos hace reír aún más.”

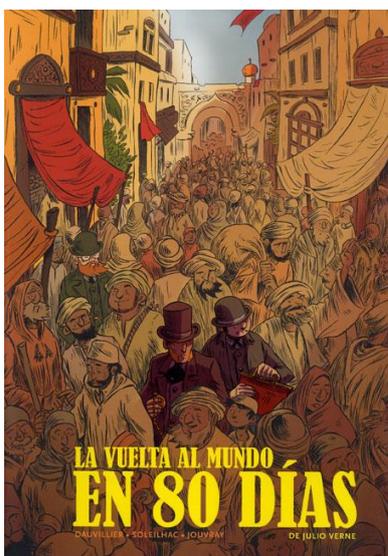


Hilda de Bárbara Fiore: La colección de gilda se asemeja a Bone pero va dirigida a niños y niñas de menor edad. Hilda es una niña que vive multitud de aventuras y se encuentra con personajes de lo más variopintos.



“Espíritus del mar, gigantes, extraños hombres de madera y trolls. Las excursiones de Hilda nunca se limitan al reino de lo ordinario. Esta depara unas cuantas sorpresas, aunque, como bien dice Hilda: «así es la vida del aventurero”.

También contamos con una amplia oferta de **novelas adaptadas al cómic**. Entre las que puedo destacar las siguientes: *El Principito*, *Memorias de Idhún*, *Gerónimo Stilton*, *El Mago de Oz*, *Moby Dick* (La novela preferida de nuestro personaje Fone Bone), *El Quijote*, o una novedosa colección que adapta las novelas de Julio Verne.



Y por supuesto no podemos olvidarnos de los **clásicos del cómic**: *Astérix*, *Tintín*, las colecciones de *Ibáñez* y *Escobar*, las grandes publicaciones de cómic de Superhéroes como son *Marvel* y *DC Comics*, *Calvin y Hobbes*, *Garfield*, *Snoopy*, *Mafalda*, el *TBO*, *Conan el Bárbaro*, *Lucky Lucke*...



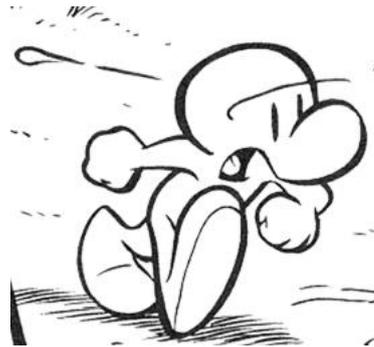
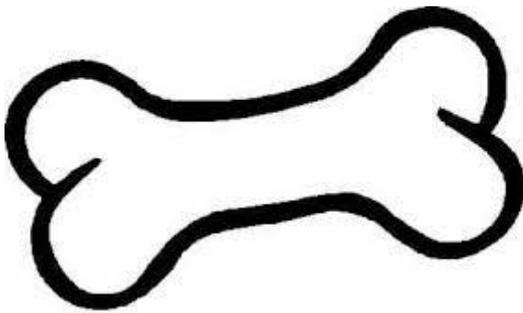
Jeff Smith

Jeff Smith nació en Pensilvania (EEUU) un 27 de febrero de 1960. Es un historietista norteamericano cuya obra más conocida es *Bone*.



¿El personaje de Pogo, te recuerda a alguien?

Efectivamente, Jeff Smith se inspiró en estos cómics para crear a nuestros compañeros los primos Bone. Un compañero del colegio trajo "Pogo" a clase y así fue como Jeff Smith se enamoró de sus historietas.



¿Por qué crees que les puso "Bone" como apellido a sus personajes?

Como ves el parecido a un hueso es palpable. Bone en inglés significa hueso. Comenzó a dibujar estos personajes en 1970, cuando apenas Jeff Smith tenía 10 años.

¿Crees que pudo publicar Bone a tan temprana edad?



Claro que no, a los diez años no tenía los medios suficientes para poder publicar *Bone*.

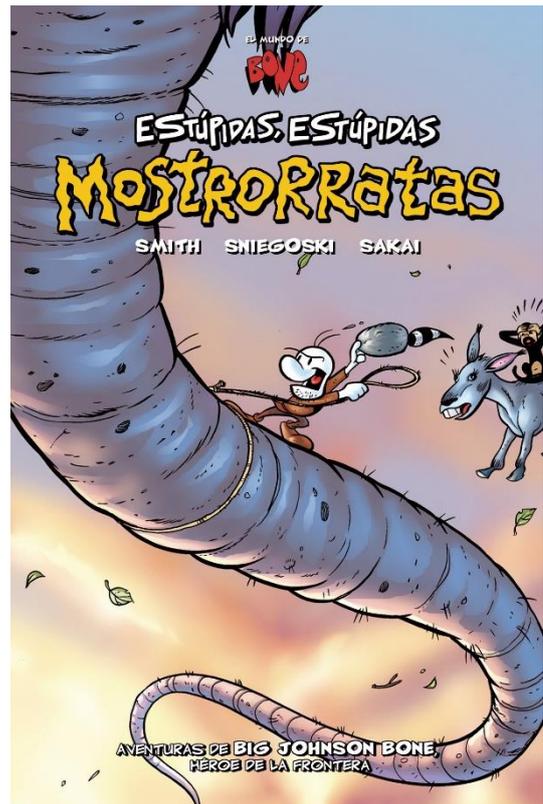
Jeff Smith lanzó en 1991, con 31 años, su propia compañía, Cartoon Books, para autopublicar *Bone*. Imaginaos cuanto trabajo lleva detrás este cómic.



¿Qué es un spin off?

Es una secuela creada a partir de otra obra existente o alrededor de un personaje que ya existía.

Tras el éxito de *Bone*, Jeff Smith creó otra obra en torno a **las mostrorratas**. Fíjate en las imágenes, el título del “**Spin Off**”, coincide con una viñeta que hemos leído, en la página 39 de nuestro libro.



Por la obra de *Bone* ha recibido multitud de premios.

. Uno de ellos es el **premio Eisner**:

Mejor Publicación de Humor:

- 1992 *Groo the Wanderer* by Mark Evanier and Sergio Aragonés (Marvel/Epic)
- 1993 *Bone* por Jeff Smith (Cartoon Press)
- 1994 *Bone* por Jeff Smith (Cartoon Books)
- 1995 *Bone* por Jeff Smith (Cartoon Books)
- 1996 *Milk & Cheese* #666 by Evan Dorkin (Slave Labor)
- 1997 *Sergio Aragonés Destroys DC* (DC) y *Sergio Aragonés Massacres Marvel* (Marvel) por Mark Evanier and Sergio Aragonés

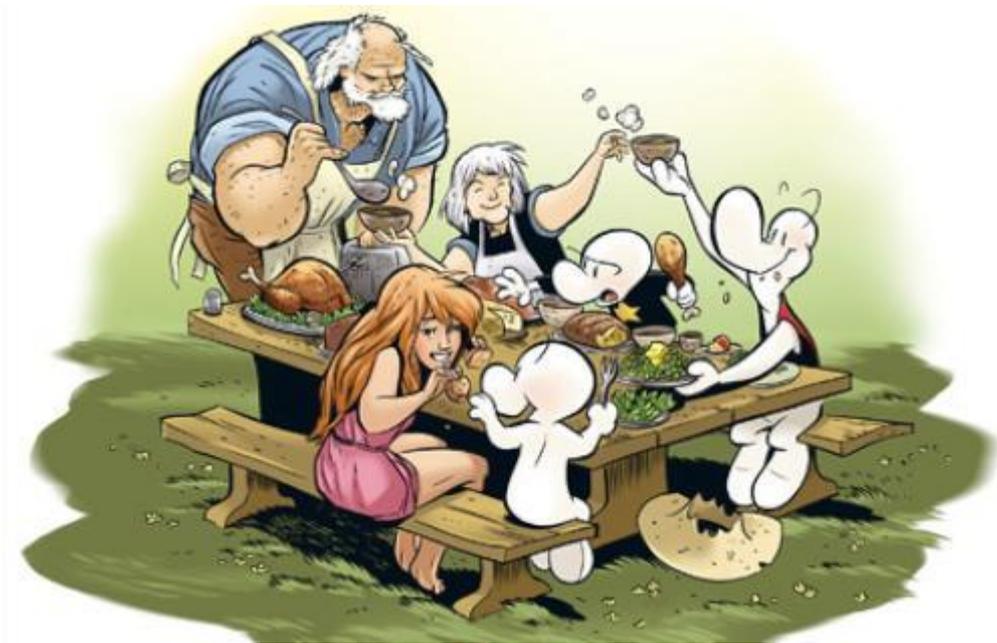
Usa tu ordenador e investiga qué más premios ha ganado.

Bone en los medios:

Vamos a ver una noticia que se ha publicado recientemente sobre la obra que hemos leído:

La adaptación de 'Bone' al cine comienza a dar miedo

Por Roberto Jimenez el 23 de Diciembre de 2009



'Bone' es una obra demasiado especial como para tratarla sin cuidado. El cómic de Jeff Smith consigue una sutil mezcla entre épica fantástica y humor blanco, algo bastante más difícil de hacer que de leer y no parece sencillo reproducirlo en cine. Pese a todo, la película ya está en marcha, supervisada hasta cierto punto por el creador de la serie, que hasta ahora estaba contento.

Eso debería ser suficiente para el resto de nosotros, pero, claro, llega entonces el momento en que los productores de cine comienzan a hablar de lo que quieren hacer con su película... y hay que echarse a temblar. Esto es lo que cuenta Dan Lin respecto a la película que produce:

“Es una mezcla entre ‘Shrek’ y ‘El Señor de los Anillos’. Muy fantástica pero con mucha comedia entre los personajes de Bone.”

Primero habría que preguntarle a Lin a cual de todas las películas de ‘Shrek’ se refiere, pero aunque hablase de la primera (la mejor, ¿no?), no me parece la referencia más acertada para el humor de ‘Bone’.

Dan Lin avanza que para el primer trimestre del año (posiblemente en enero) conoceremos el director encargado del film y que su nombre nos dará bastantes pistas de por dónde se quiere llevar la historia. Eso sí, aún no está claro hasta qué parte de la historia de ‘Bone’ se contará en este film.

No sé, quizás mi miedo sea sólo por lo mucho que me gusta Bone.



Trabajamos sobre la noticia:

1. ¿Qué pretende hacer Dan Lin con el cómic de Bone?
2. ¿Por qué le da miedo al autor de la noticia?
3. ¿A qué otras películas le recuerdan “Bone” al productor Dan Lin?
4. ¿Te gustaría poder ver “Bone” en el cine?
5. ¿Qué parte del cómic te resultaría más impactante de ver en la gran pantalla?
6. La noticia es de 2009, ¿te suena que a día de hoy este proyecto se haya podido llevar a cabo?

<https://codigoespaguetei.com/noticias/cultura/bone-al-cine/> Aquí puedes encontrar noticias más actuales sobre la película “Bone”

