

TRABAJO FIN DE GRADO



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA
COMUNICACIÓN

Grado Educación Infantil

“El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil”

Autor:

Dña. María Martínez Guirao

Director

Dra. Dña. Carmen María Martínez Morales

Murcia, junio de 2015

TRABAJO FIN DE GRADO



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA
COMUNICACIÓN

Grado Educación Infantil

“El cómic como recurso para el conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil”

Autor:

Dña. María Martínez Guirao

Director

Dra. Dña. Carmen María Martínez Morales

Murcia, junio de 2015



UCAM

DEFENSA TRABAJOS

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
SAN ANTONIO**

FIN DE GRADO

ANEXO V

DATOS DEL ALUMNO	
Apellidos: Martínez Guirao	Nombre: María
DNI: 77724868-W	Grado: Educación Infantil
Departamento Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Empresa	
Título del trabajo: " El cómic como conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil"	

La Dra. Dña. Carmen María Martínez Morales como Tutor⁽¹⁾ del trabajo reseñado arriba, acredito su idoneidad y otorgo el V.º B.º a su contenido para ir a Tribunal de Trabajo Fin de Grado

En Murcia a 22 de junio de 2015

Fdo.: Dra. Dña.

(1) Si el trabajo está dirigido por más de un Director tienen que constar y firmar ambos.



Vicerrectorado de Investigación
Campus de Los Jerónimos. 30107 Guadalupe (Murcia)
Tel. (+34) 968 27 88 22 • Fax (+34) 968 27 85 78 - C. e.: tercerciclo@pdi.ucam.edu

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradezco a mi familia y a mis amigos por demostrarme cada día el amor que me tienen y creer en mí. Agradezco a mi madre Jose, que en vida me enseñó a ser la mujer que soy ahora y a la que dedico todos mis logros. A Javier, le agradezco su afecto incondicional que me han servido para coger fuerzas, confiar en mí y no ser tan insegura. A mi hermana Noemí, su entrega y su ayuda en mis estudios. Y por último, pero no menos importante, agradezco a Dña. Carmen María Martínez Morales por ayudarme tanto en esta última etapa universitaria.

“El cómic como conocimiento de sí mismo y autonomía personal en educación infantil”

ÍNDICE

1.	JUSTIFICACIÓN.....	13
2.	MARCO TEÓRICO.....	18
2.1	Introducción al marco teórico.....	18
2.2	Definición, elementos y características del cómic.....	19
2.3	Historia del cómic.....	22
2.4	La comicteca: los prejuicios y los beneficios del cómic.....	24
2.5	El uso educativo del cómic.....	27
2.6	El cómic en educación infantil.....	31
3.	OBJETIVOS.....	33
4.	METODOLOGÍA.....	34
4.1	Contenidos.....	36
4.2	Actividades.....	37
4.3	Recursos y Materiales.....	47
4.4	Evaluación.....	48
5.	REFLEXIÓN Y VALORACIÓN PERSONAL.....	52
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	53
7.	ANEXOS.....	56

1. JUSTIFICACIÓN

En este proyecto de innovación educativa, se plantea el cómic como fuente principal de aprendizaje para una de las áreas que compete la educación en este país. El cómic, adaptado a la etapa de educación infantil, trasladaría al aula historias en las que los niños se puedan sentir identificados y trabajar con ellos la verbalización de sus sentimientos ayudando así a mejorar en el primer área de “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal”.

En el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, de Educación (BOE núm. 4, Jueves 4 enero 2007) por el que se establece las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de infantil, se recoge las tres áreas en las que se organiza la etapa educativa infantil:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- Conocimiento del entorno
- Lenguajes: comunicación y representación

Realicé mis prácticas escolares en un colegio público de la región de Murcia, en una clase con 23 alumnos en edades comprendidas entre 4-5 años. Tras mi experiencia durante este periodo de prácticas, creí necesario diseñar un proyecto que no obviara la realidad de los alumnos. Es decir, existe la necesidad de trabajar situaciones reales que pasan desapercibidas en clase de infantil, sin embargo, se consideran acontecimientos importantes en la vida de un niño. Por ejemplo, la llegada de un hermano pequeño o el miedo a la oscuridad y a dormir solos, son algunos de los temas que se han vivido en clase como situaciones novedosas entre los alumnos.

En el aula, no había espacios en los que se abordaran temas vividos o reflexiones conjuntas. En la rutina de entrada, antes de comenzar la asamblea inicial, era cuando los niños me hacían llegar sus historias y veían en mí la profesora amiga a la que se le puede hablar y explicar sin ataduras las historias tan peculiares y reales que ellos tenían necesidad de explicar. Con todo esto, pensaba cómo el dejar hablar o la libertad de expresión en los alumnos, ayudaba no sólo a la adquisición de léxico y a la fluidez del habla, sino que

ayuda a algo que yo considero primordial para una verdadera educación integral; conocerse a sí mismo y tener autonomía e iniciativa personal.

Desde mi punto de vista, la realidad de la etapa de educación infantil está innecesariamente desequilibrada hacia un tema: la lectoescritura. Hay que encontrar un interés auténtico para dominar este lenguaje, y este interés no puede provenir sino es de la necesidad que tiene el alumno de conocerse a sí mismo y expresar lo que él piensa. Además, no podemos olvidar que los niños primero hablan y después escriben, por lo que si no se potencia el habla no esperemos que desarrollen de forma adecuada el lenguaje escrito.

Asimismo, experimenté durante mis prácticas en el colegio, que en infantil puede darse una metodología rutinaria y monótona como la realización de fichas, que dirigidas, lleva a los alumnos a no desarrollar su personalidad. Esta metodología impide a los alumnos la posibilidad de crear o expresar sus gustos, preferencias y opiniones. Por ello, consideré importante la realización de un proyecto que propusiera cambiar el día a día en el aula, y trasladara a clase mediante un proyecto innovador y de mejora en la calidad educativa, historias que potencien el desarrollo personal de los niños.

Observé en el aula, que se suele dar al alumno diversas pautas en la realización de sus actividades que en ciertas ocasiones benefician al alumno, pero también creo necesario dejar que el alumno tenga libertad de expresión y de decisión. Por ejemplo, hay diversas fichas en las que los niños relacionando número y color deben pintar un paisaje. Con esto, relacionan conceptos, ayuda a la memorización y a la percepción, no considerándolo perjudicial para los alumnos. Pero, cuando el trabajo de clase se convierte todos los días en algo dirigido sin dejar que los alumnos piensen o decidan, no encuentro nada positivo en ello.

Por todo esto, se fomentará en este proyecto la expresión verbal del niño y se dará pie a que el alumno exprese sus gustos y preferencias para así desarrollar la autonomía personal y la autoestima en los niños. Descubrí

durante mis prácticas escolares, lo importante que es en infantil dejar hacer, dejar descubrir, dejar expresar y dejar crear.

Durante la semana cultural en el colegio, los alumnos de infantil debían hacer un libro del Quijote y viví dos maneras de hacer aquello. Un método era el de la realización de un libro completamente dirigido por la profesora. Los niños pintaban los dibujos como la profesora indicaba. Y en el otro método, con la guía de la profesora los niños podían hacer su libro a su gusto. Y yo me preguntaba, ¿no se trabajará una educación más integral, en la que los niños pintan el libro a su gusto y no en la que los niños pintan el libro cómo desea la profesora? Así que mi objetivo es mejorar en el primer área de educación infantil, dónde los niños se conozcan, sean autónomos, tengan autoestima, teniendo una educación integral relacionado con el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal, utilizando como recurso el cómic adaptado a niños de cuatro años.

En esta clase de cuatro años del colegio donde yo he realizado las prácticas escolares, se obviaron por completo situaciones reales que podemos usar para trabajar los objetivos uno y tres del primer área de educación infantil del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, de Educación (BOE núm. 4, Jueves 4 enero 2007):

- Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.

Este proyecto queda al amparo de la normativa vigente y de los objetivos que pretende nuestra Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE

núm. 106, Jueves 4 mayo 2006). En su artículo dos, nos indican de los fines educativos, que se pretende un desarrollo integral en educación infantil. Y en este proyecto se contribuye tanto al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual. Físico con la puesta en marcha de las actividades prácticas que manualmente desarrollaremos. Afectivo y social con el trabajo y traslado a clase de historias que acercan al niño al mundo real. Por último, intelectualmente ya que se trabaja con los recursos que avivan el pensamiento e imaginación del alumno.

Cabe destacar la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE núm. 295 Martes 10 de diciembre de 2013) cuya ley no se vería incumplida. La LOE (Ley Orgánica de Educación) no se entiende sin la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), y viceversa. Actualmente, ambas leyes son necesarias para que haya cierta actualización legal en las escuelas infantiles. En nuestro caso, la LOMCE no modifica a la LOE en los objetivos y en las tres áreas curriculares de educación infantil que también están reflejadas en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, de Educación (BOE núm. 4, Jueves 4 enero 2007).

Durante mi periodo de prácticas, me pareció interesante realizar un proyecto en el que se usara el cómic como recurso en la etapa de educación infantil. Me satisface como futura docente trabajar en el aula a través de este recurso que puede ayudar a muchos niños a hablar. Que los niños hablen es muy positivo, frente a lo que se venía pensando, donde el orden y el silencio eran elogiados dentro del aula, un hablar ordenado, que se consigue a través de la metodología que propondré, es un hablar constructivo, que ayuda al niño a manifestar sus emociones, y por lo tanto a entenderlas y ser capaz de manejarlas.

Es importante que se ayude a comprender determinadas situaciones en sus vidas, a la vez que trabajar otros aspectos como la imaginación, la verbalización y la escucha activa de historias. Además, trabajar con imágenes, por lo experimentado en mis prácticas, ayuda a aterrizar en la realidad de lo

que se pretende inculcar cubriendo así la diversidad en el aula como por ejemplo en niños con TGD (Trastorno General del Desarrollo).

En el artículo 6, en las Enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, de Educación (BOE núm. 4, Jueves 4 enero 2007), nos explica que las tres áreas de educación infantil deben entenderse como ámbitos de actuación, y que propician la interpretación al mundo real facilitando su participación activa en él. Por ello, se quiere trasladar al aula historias no imaginarias, en la que los niños se sientan identificados y trabajar en ello como método de enriquecimiento personal del alumnado y desarrollo de su autonomía personal en muchos sentidos; la verbalización de sus sentimientos y la opinión o duda que les suscite la historia, la imaginación y la enseñanza que consigo llevan las actividades diseñadas para clase.

Hay niños que no son capaces de decir lo que sienten y es importante que cada niño se sienta cómodo para manifestar sus emociones. Si como maestras no incidimos en ello, estamos olvidando la individualidad del niño y por consiguiente, no favorecemos su integración en el aula y su motivación por el aprendizaje y el saber, si un niño no se siente integrado no se logrará una motivación duradera por el conocimiento.

En la asignatura de *“Diversidad, Interculturalidad y Educación Inclusiva”*, estudiábamos que cada uno de nosotros tiene su historia, características, ritmos y por consiguiente, todos somos diversos. Una buena atención a la diversidad ha de pasar indudablemente por conocer a cada uno de los niños que se encuentra dentro del aula, y para conocerlo es importante que tenga la oportunidad de hablar.

Por último, este proyecto abarca objetivos importantes en la educación de un alumno, cubre las necesidades personales de un niño al darles un tiempo en el que ellos puedan expresarse, plantea actividades novedosas e infantiles que ayudan al conocimiento de ellos mismos y a su autonomía, ayudando a

afianzar su personalidad y la diversidad de opiniones. Además, el cómic es un medio de comunicación que puede llevar a un aula beneficios educativos valiosos. Se considera primordial mejorar día a día en la puesta en marcha de proyectos educativos que ayuden a nuestros alumnos a crecer no sólo en sus conocimientos sino personalmente.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Introducción al marco teórico

Este trabajo fin de grado tiene como meta la mejora en la enseñanza educativa, es decir, en resolver un problema que se viene detectando en el aula de infantil.

En este caso, se intenta resolver la monotonía de la metodología utilizada (utilización de fichas dirigidas) que además generan una desmotivación por el saber, tanto a corto como a largo plazo. Y por otro lado, que pasen desapercibidos en clase acontecimientos reales que pueden servirnos de ayuda para contar historias que enriquezcan al alumnado en el conocimiento de sí mismo y autonomía personal. Para ello, se plantea un proyecto de innovación, que a través de historias reales y sencillas con el cómic adaptado a niños de infantil, se mejore en la práctica educativa y en el día a día del aula.

Nuestro objetivo es utilizar el cómic adaptado para el beneficio de los alumnos de cuatro años como recurso en el aula de infantil, permitiendo así que progresen en el conocimiento de sí mismo y en la autonomía personal como primer área del curriculum de infantil con actividades que fomenten la libre decisión de los alumnos de crear y pensar cómo hacerlo.

Asimismo, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm. 106, Jueves 4 mayo 2006) indica una serie de objetivos (en este caso son tres los objetivos adecuados para este proyecto) que le permiten al alumno desarrollar ciertas capacidades:

1. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social

2. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión

3. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo

Además, no se desatiende a la diversidad en el aula con este proyecto porque además se tiene en cuenta las necesidades del Decreto 359/2009, de 30 de octubre (BOE núm. 254, Martes, 3 de noviembre de 2009) que regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Región de Murcia.

Se considera tan necesario plasmar las pretensiones de este proyecto como la teoría en lo que se refiere a este trabajo. Por ello, se pretende una fundamentación teórica del plan propuesto en este proyecto de innovación y se hace en este apartado un recorrido por los autores que explican lo que es el cómic, su utilidad y potencialidades a través de diversos ámbitos (histórico, educativo etc.).

2.2 Definición, elementos y características del cómic

La Real Academia Española (2001), define el cómic como “serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. En principio, esta herramienta es lo que se necesita. Se aspira a secuencias de imágenes que desarrollen historias reales sencillas, adaptadas y comprensivas. Según Sánchez (2009), trabajar con imágenes en el aula conseguiría una comunicación real con los alumnos ya que la imagen atrae y motiva. Además, mejora las destrezas orales y estimulan la imaginación y la creatividad.

Se podría pensar que el cuento en sí cumple las necesidades de las que hablamos, sin embargo, el cómic reúne ciertas características visibles que el cuento no tiene:

- La escenificación específica de la historia que se cuenta
- La secuenciación temporal de las imágenes




- La imagen sobresale por encima del texto
- Con los bocadillos los niños interpretan lo que piensan o dicen los personajes




Por otro lado, Rodríguez (1988), menciona cinco características que posee el cómic en *"El Cómic y su utilización didáctica: los Tebeos de la enseñanza"*:

1. Carácter narrativo y cronológico del mensaje (se muestra el presente, pasado y futuro a través de las viñetas)
2. Integra elementos verbales e icónicos
3. Utiliza códigos específicos como viñetas o globos
4. Su utilización como medio de comunicación en masas
5. Su finalidad es predominantemente distractiva

Estas características que establece Rodríguez (1988), llevan consigo una estructura definida con una secuencia clara que adquiere una gran utilidad en el uso con niños de infantil.

Los autores Aros, Díaz, Naranjo, Riveros y Toledo (2013), describen los elementos del cómic que hacen eficaz su uso en el aula y se pueden definir de la siguiente manera:

Viñetas: Mínima unidad de significación del cómic	
Globos: Contienen y/o acogen el texto en el cómic	
Planos: Usados para representar las acciones dando sensación de movimiento	

<p>Ángulos: Es el punto de vista desde el cual se observa dando a entender el contexto de la escena</p>	
<p>Líneas cinéticas: Las líneas dan movimiento a los personajes en las viñetas</p>	
<p>Onomatopeyas: Simbolizan un sonido en específico</p>	

Es importante diferenciar la finalidad de los elementos del cómic en este proyecto para hacer un buen uso de aquellos que nos permitan alcanzar el resultado educativo deseado. Por ejemplo:

- No se puede abusar de las viñetas en nuestro plan educativo propuesto para infantil debido al nivel evolutivo (cuatro años) podrían saturarse.
- Los globos como elemento del cómic que se utiliza para englobar el texto, se adaptará a nuestros alumnos como elemento del cómic que indica expresión verbal.
- Los planos, los ángulos y las líneas cinéticas son un buen método visual para captar la atención de los infantes a través de los dibujos en las viñetas.
- Las onomatopeyas resultan un buen elemento descriptor de situaciones.

Una vez desarrollado el cómic, sus características y sus elementos, cabe pronunciar a Pons (2003), que define historieta, cómic y tebeo según la RAE (Real Academia Española), términos que resultan interesantes definir para comparar y mostrar la diferencia entre ellos:

- Historieta: “Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático o fantástico, policíaco, de aventuras. etcétera, con texto o sin él. Puede ser una simple tira de prensa, una página completa o un libro” (p.66).
- Cómic: “Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo” (p.66).

- Tebeo: “Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos. Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase” (p.66).

Como vemos existen diferencias entre estos tres términos y no debemos dar lugar a error. García (2010), indica que al igual que en España le llamamos tebeo, en los países anglosajones se les denomina cómic. García explica el tebeo como una historia narrada en imágenes representadas y secuenciadas, que según la historia que se cuente podemos encontrar un conjunto de signos.

Por su parte, Enoc Maza (2012) apunta que varios autores explican que el cómic, acuñado por muchos profesionales, adopta diversos términos como *bandes dessinés* en Francia, *fumettis* en Italia, *quadrinhos* en Portugal, *historietas* en América Latina, *mangas* en Japón y *tebeos* en España.

2.3 Historia del cómic

Podemos recorrer con Enoc Maza (2012), la historia del cómic, su origen, desarrollo y potencial para nuestro proyecto innovador.

La interpretación del mundo a través de imágenes se desarrolla por primera vez en con el hombre primitivo. Ya ellos reflejaban con pinturas rupestres en cuevas sus acontecimientos más característicos. Ellos no difieren de lo que nosotros queremos mostrar con las ilustraciones; manifestar los acontecimientos reales en la vida de un niño a través de imágenes.

Dando un paso más en el tiempo, los inicios de las historias narradas con imágenes ya se trasladan al siglo XV con la invención de la imprenta. Pero, el cómic que es lo que nos compete, acontece por primera vez en 1894. En 1896 aparece “*The Yellow Kid*” en el diario New York World, primera tira cómica regular. Con la aparición del cómic se refleja la continuidad o el manejo del espacio-tiempo o como apunta Alan McKenzie, en *Cómo dibujar y vender Comics Strips*, con la tira con continuidad se añadió una nueva dimensión al mundo de la ilustración: el tiempo. El concepto abstracto del tiempo es difícil de ser identificado por los niños en etapa de infantil, por lo que este recurso nos

puede ser muy útil para que el niño (a través de la experiencia) entienda el concepto de tiempo y lo integre en su aprendizaje.

Siguiendo con Enoc Maza (2012), el cómic se caracteriza por plasmar una historia de principio a fin con una secuencia temporal. Es un medio masivo de información que narra una historia con símbolos, palabras, planos, ángulos e imágenes mediante viñetas y globos de diálogo. Este recurso llega a ser famoso y a tener su reconocimiento con los premios Eisner en la San Diego Con, un evento anual de cómics, animación y cine. *La Will Eisner Comic Industry Awards* son considerados por su parte, los Óscar de la industria del cómic.

Por último, Enoc Maza apunta que si en México, el cómic o historieta ha destacado sobre todo por tratar temas políticos y sociales por su parte, Japón es famosa por la industrialización millonaria del manga considerada no sólo como un negocio sino como una peculiaridad del japonés con autores muy valorados y considerados grandes maestros del dibujo.

Adentrándonos más en lo que se refiere a nuestro país, encabezado bajo el título *Las Delicias de la Torre*, el artista Padró es el culpable de establecer en España la primera historieta en 1886 que se publicó en *Lo Noy de la Mare*, y se convierte en un acontecimiento importante que marca la historia de este país. Asimismo, en 1915, ya empiezan a aparecer las primeras revistas infantiles españolas (Bullón, 2003).

Con Pons (2003), podemos decir que la historieta, llamada después tebeo por identificarse con la revista TBO, junto con el catalán Patufet fueron pioneros en la narrativa gráfica. Se utilizó como medio de expresión público y popular que pasó por diferentes situaciones, es decir, iba destinado a según a qué público en diferentes momentos. En los años cuarenta, se condicionan las temáticas a desarrollar.

Chaves (2008), añade que aunque existan pocos estudios sobre los cómics o bibliografía de ello, indudablemente existe una cualidad en el cómic en su

modo de expresión transmitiendo mensajes. Este recurso tiene una serie de elementos y/o mecanismos propios que en su conjunto hacen este medio asimilable y comprensivo por diferentes públicos. Esta propuesta de Chaves sería la clave en el uso del cómic con niños, ya que es fácilmente comprendido por todo el público.

Por último, Sáez de Adana (2014), muestra en su artículo la importancia histórica de las tiras de prensa norteamericana que reflejaba la realidad social de la época y hace un recorrido de los años 30 y 40, época dorada en el cómic según este autor. Ligado al periódico, el cómic, se convierte un medio de comunicación cotidiano que llegaba a millones de lectores. Por tanto, la posibilidad del cómic como medio de comunicación de fácil acceso a los hogares no nos compete en nuestro proyecto, pero no podemos obviar que es un recurso que conocemos en nuestra vida cotidiana y por lo tanto su utilización no requiere una formación especial para el maestro.

A continuación, se expondrá un apartado que explica un proyecto educativo del cómic en la región de Murcia y que afianza nuestra idea de que este recurso es en sí mismo beneficioso para educación y no sólo como un libro de ocio.

2.4 La comicteca: los prejuicios y los beneficios del cómic

Según Artacho (2002) la importancia del cómic como herramientas para niños y adultos que están en pobre desarrollo de la lectura, su conexión con el aprendizaje visual, la estimulación de la creatividad y capacidad del lenguaje artístico, despertar a lectores dormidos y desmotivados, el atractivo que tienen los cómics y su papel como literatura visual hacen necesario su acercamiento a las bibliotecas. Este acercamiento se puede realizar a través de las comictecas. Es por ello que surgen proyectos como el de la Comicteca de la Biblioteca Regional de Murcia, pionera en España.

Las comitecas pueden ser implementadas como una sección más dentro de las bibliotecas o corresponder a un tipo especializado de una colección. Existe un desinterés o abandono biblioteconómico y documental y se intenta con este proyecto resolver el problema introduciendo el cómic en los servicios de información. Además, aspiran a trabajar clasificando y organizando la colección de cómic para que se propague y asuma el papel que le atañe con respecto a la educación, al entretenimiento y a la trasmisión de los medios culturales del país.

Del mismo modo, Artacho (2002), nos expone a lo largo de su artículo ciertos beneficios que cabe definir:

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

A pesar de estos aspectos positivos, en el artículo *“El cómic en las bibliotecas públicas”*, Aros et al. (2013), explican que existen diversos prejuicios con la utilización de los cómics. Este documento nos servirá como

apoyo para exponer y matizar las características que el cómic puede aportarnos en nuestro proyecto

Con respecto a los prejuicios, estos autores explican cómo el cómic es considerado una herramienta inferior a otras menospreciando el valor de éste recurso. Según Jaime Correa, con su libro *“El cómic, invitado a la biblioteca pública”*, donde se explica que el cómic sí que implica un desafío mental aunque no se obtenga la lectura común de un texto. Denuncia que hay diversos estudios que revelan que la lectura de las imágenes, y en especial la de los cómics, no es un acto pasivo sino que la mente une los conocimientos previos y experiencias para entender lo que está leyendo (citado en Aros et al. 2013).

Esta característica es la clave para que los alumnos de infantil aprendan con este proyecto a través de la lectura de las imágenes, las historias que se pretenden contar. Los niños a estas edades interpretan las imágenes del cómic y con su lectura proyectan la realidad y el contexto de lo que se está contando. El proceso intelectual para decodificar las letras, no sería utilizado por los alumnos, pero si interpretado, donde la imaginación jugaría un papel importante cuando se recurra a los bocadillos de los personajes del cómic. Y con respecto a las imágenes que son un signo icónico, los niños aprenderían de forma activa la lectura de los relatos impresos en el cómic.

Toda esta utilidad que el cómic tiene en las bibliotecas y como recurso lector, nos sirven para exponer los aspectos más positivos del cómic en cuanto a recurso educativo, como dice en el artículo *“El cómic en las bibliotecas públicas”*, el cómic sí implica una lectura con procesos mentales cuyo fin es leer las historias marcadas por unas imágenes (Aros et al. 2013).

Para concluir, cabe destacar, que si se recomienda el uso del cómic en las bibliotecas, es porque aunque infravalorado o poco aprovechado en el ámbito educativo, el cómic es una buena herramienta didáctica y educativa que ayuda al lector a avivar su mente, su capacidad lectora y su imaginación.

2.5 El uso educativo del cómic

En educación infantil, se considera esencial el uso de la imagen como motivación en las tareas propuestas por los docentes en el aula. Barrallo y Gómez (2009) indican que trabajar con imágenes de forma lúdica en el aula ayuda a disminuir en los alumnos la preocupación por el miedo a cometer errores (citado en Alonso, 2012). Por ello, se cree que el uso de un recurso en el que predomine la imagen a través de viñetas puede ser una buena herramienta que ayude a los alumnos a centrarse más en el proceso que en el resultado dejándose llevar por el proyecto cometido.

Barrero (2002), en su conferencia, apuesta por el cómic como herramienta pedagógica en el aula. Expone la necesidad de educar con la imagen ya que esta refleja la realidad de lo que se pretende mostrar con el dibujo. Es necesario, según este autor, que se interpreten las imágenes y apuesta por el cómic como recurso en el aula pero no como puente hacia el aprendizaje, sino como un fin en sí mismo. Y esto es lo que se pretende en este trabajo: aprender con el cómic como recurso eficaz.

A continuación, Barrero (2002) nos ofrece unas premisas necesarias en el cómic para tener en cuenta el profesorado:

- El educador debe conocer el cómic como recurso y su condición de lenguaje verboicónico (secuenciación y narración). No es bueno dejar el cómic de lado, pertenece a la cultura y transmite valores con las historias.
- Se puede unir lenguaje literario y plástico para entender la sociedad y la naturaleza que nos rodea. Este punto es el que se pretende cumplir con nuestro proyecto. Se considera importante que los alumnos de infantil comprendan toda aquella realidad que les rodee y la lectura de cuentos con el cómic les ayuda a interpretar y a conocer no sólo el contexto escolar o familiar, sino conocerse a sí mismos, su personalidad o

preferencias y sus posibilidades y limitaciones con el empleo de actividades que fomenten la creatividad.

- Saber que la lectura de historietas en el cómic ayuda al esquema de lateralidad y lectoescritura adquiriendo un sentido de ordenación espacio temporal. Por tanto, el cómic también ayuda a afianzar aquellos puntos que aunque no se planteen como objetivo principal a mejorar en este trabajo, como la lateralidad, resulta positivo para los niños.
- Tener la cuenta todo lo que conlleva la estructura de un cómic, sobre todo en este proyecto cuyo recurso se adapta, para conseguir el objetivo propuesto: fijarse en el interés de la historia del cómic y si se entiende y saber contarla, fijarse en los personajes y en los elementos de humor y emotivos, si se entiende la distribución temporal. En nuestro trabajo de mejora en la educación infantil se apuesta por un recurso más propio de primaria y se tiene en cuenta este punto que es lo que hace que nuestra propuesta cobre valor y eficacia.

Basándonos en Oscar Díaz se puede decir del cómic, que narra historias que transmiten valores con dibujos expresivos facilitando una lectura entretenida y amena. Él apoya lo expuesto en este marco teórico. Para Díaz, existen ciertas funciones pedagógicas del cómic en el que se promueve una lectura crítica hacia la realidad. Oscar Díaz descubre que el cómic entretiene y motiva por la relación que éste ofrece del lenguaje y la imagen sujeta a un determinado contexto. El contexto utilizado en este proyecto se origina con tres argumentos infantiles ocurridos en las prácticas: la rutina, el nacimiento de un hermano y el miedo a la oscuridad y a dormir solos, para promover valores y ser críticos con la realidad. Esto apoya nuestro plan educativo de trabajar con historias reales y sencillas a través del cómic. Además, indica que en niños de 3 a 5 años, que es lo que nos compete, el beneficio del cómic como elemento que estimula la creatividad, favorecería el aprendizaje de la secuenciación de las imágenes (citado en Barrero, 2002).

Este recurso, ayudaría al aprendizaje, a la lectura y a enriquecer el vocabulario. Con capacidad de síntesis, el cómic ayuda a retener palabras complejas por asociación. Permite que se conozca el sistema de códigos de la imagen. Además, el cómic es económico y fácil de conseguir. Es maleable, se puede copiar y fotocopiar y comparte estrategias narrativas con otros medios. El cómic, que junta imágenes narrativas que reflejan una realidad social y es una herramienta, que adaptada, resulta beneficiosa, es la clave que apunta Oscar Díaz para este proyecto (citado en Barrero, 2002).

Barrero (2002), presenta los beneficios del uso del cómic como recurso educativo. Tal vez se centre más en la etapa de primaria, pero su artículo no perjudica en nada a este proyecto, al revés, expone que los cómics estimulan la creatividad, tan necesaria para los niños que tendrán que inventar su propio trabajo cuando sean adultos. La creatividad es algo que se adquiere con el hacer, por lo que a ser creativos se aprende haciendo actividades creativas y fomentan el deseo de crear junto con la imaginación en edades infantiles.

Concluyo con este autor, Barrero, citando ciertas formas utilización cuyo medio es el cómic para favorecer los objetivos deseados como por ejemplo:

1. Cómic como libro de texto, aunque con pocas editoriales en este ámbito, sirve para la asimilación de ciertas partes de una asignatura
2. Cómic como apoyo y motivación para la realización posterior de diversas actividades
3. Cómic como medio puente en tecnología y técnicas de montaje
4. Cómic como proceso en diversos ejercicios cuyo recurso principal sería para esta herramienta

A partir de estas cuatro propuestas, este proyecto se acercaría al cómic como motivación y como proceso, en el que sería la herramienta perfecta para estimularlos en las posteriores actividades creativas e innovadoras planteadas para infantil con niños de cuatro años.

Vázquez (2002), es una autora que descarta la idea de que el cómic sea sólo una herramienta de ocio y no un instrumento educativo. Para ella, el cómic fomenta la lectura, motiva y favorece el funcionamiento de la clase. La lectura del cómic para Vázquez sería visual y auditiva, donde la imaginación juega un papel importante. En ocasiones, explica Amparo Vázquez, la relación entre la palabra y el dibujo puede quedar cubierto solamente por lo que ella denomina historia muda, que sería solamente el dibujo junto con onomatopeyas que los lectores leen a través de la imaginación. Esta es una de las claves para este proyecto de innovación educativo en infantil.

En la actualidad, el cómic ha sido objeto de estudio. Existen diversas propuestas educativas recientes cuyo recurso principal es el cómic. Se nombran a continuación algunas de ellas para que se reflejen las actuales propuestas innovadoras con respecto a la utilidad del cómic en la educación.

De la Jara (2013), en su máster nos habla de la integración del cómic en clase de ELE (enseñanza de la lengua extranjera), propone este recurso como motivador y eficaz. Pero, no sólo ella apuesta por esta herramienta en clase de ELE, podemos encontrar a varios proyectos que apuestan por el cómic en el ámbito educativo, los más recientes pueden ser:

- Leyre Palau Irisarri (2014), *“La animación a la lectura en educación infantil: algunas experiencias y una posible propuesta”*
- Natalia Jiménez Urbano (2014), *“El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria. Una propuesta didáctica”*.
- Marta Jiménez García (2013), *“Los roles de género a través del análisis de imágenes en cómic”*.
- Isabel García Martínez (2013), *“El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera”*
- Marina Alonso (2012), en su proyecto *“El cómic en la clase de ELE. Una propuesta didáctica”*

Por su parte, De la Jara (2013) nos cita algunas propuestas didácticas cuyo medio para introducir el léxico es el cómic. Podemos encontrar tres propuestas: la de Carmen Rojas Gordillo para consolidar el vocabulario de las profesiones y la ropa a través de un juego cuyo protagonista es Mortadelo, La segunda propuesta de Aurora Duque de la Torre para aprender las onomatopeyas y la última propuesta de Lola García Granados se relacionada con la interculturalidad y el cómic se usa como medio para introducir la cultura.

Hemos expuesto el cómic en varios ámbitos y basándonos en las propuestas mostradas recientes podemos sacar en claro que el cómic se considera:

1. Un elemento motivador, educativo y capta la atención
2. El cómic es un recurso innovador
3. Apuesta por la creatividad y la imaginación
4. Fomenta la lectura siendo propulsor de enseñanza de la gramática y de léxico
5. Accesible, barato, maleable y conocido

Por último, como dice Diago y Nieto (1989), en relación con el cómic, podemos observar cómo los niños de educación infantil aunque no sepan leer del todo bien, observan atentamente las imágenes y dejan volar su imaginación interpretando incluso lo que ven.

2.6 El cómic en educación infantil

En realidad, escasean los proyectos que dispongan del cómic como recurso en infantil, de ahí el carácter innovador de este proyecto. Pero, sí encontramos que las veces que se ha implantado la utilización de este recurso ha sido obteniendo unos resultados muy provechosos.

Enoc Maza (2012) explica que si un cómic se hace con una meta específica (en este caso para alumnos de infantil cuyas historias reales, sencillas y adaptadas beneficiarían su conocimiento y autoestima), seguro que

dará el resultado deseado porque el cómic tiene la capacidad de adecuar su lenguaje dentro de sus propios medios y recursos específicos. Establece en el alumno una historia narrada con secuencias gráficas y texto y donde por medio de historias el público infantil sobre todo, aprende.

¿Y por qué se hace uso en este proyecto educativo del cómic como herramienta? Principalmente en el cómic, la utilización del lenguaje visual (viñetas y dibujos) lo hace completamente adaptable a los niños de infantil, donde se une el cuento (narrativa, secuencia etc.) con la imagen, código apto para todos los niños (es en sí una adaptación a la diversidad), sólo habría que utilizar más descripciones para aquellos niños con discapacidad visual si los hubiera en clase.

Apoyándonos en Aller (2004), la utilización de recursos modernos como el cómic o el tebeo, cuya diferencia radica según él, en el nombre de “tebeo” que es el que utilizamos en España para los cómics infantiles, el tebeo o el cómic, resultarían beneficiosos en educación infantil si tenemos en cuenta los tres puntos que Escudero (1992) indica:

-Que sea un buen medio; en este caso se adaptaría el cómic al nivel evolutivo de los niños a los que nos dirigimos (4-5 años). El cómic, enriquece al alumno con el cuento con viñetas secuenciadas que aporta un lenguaje visual rico en estímulos.

-Que se utilice de forma apropiada; que en nuestro caso, se utiliza para el bien común de los alumnos de infantil y cuya metodología y organización de la puesta en marcha de las actividades se estructuraría de forma adecuada.

-Que se adecue a las situaciones didácticas del contexto escolar; en este caso, este proyecto apuesta por situaciones que pasan a menudo entre los niños de infantil, y de hecho pasaron en un contexto escolar determinado (citado en Aller, 2004)

Por tanto, en este proyecto se apuesta por el cómic como herramienta y como término. El cómic, según Aller (2004), contiene la expresión lingüística y la expresión plástica. En nuestro caso, se adaptarían las dos, no sólo la

expresión lingüística, también la expresión plástica. Como dice este autor, lo más importante de este género es que el maestro emplee el cómic para un fin reflexivo y crítico y planifique bien su uso para que los niños enriquezcan su vocabulario y se acerquen así al texto escrito y gráfico, entre otros.

Además, se asocian en el cómic los textos con un personaje lo que permite al niño establecer relaciones y poder conectar ideas e imaginen lo que dicen.

Asimismo, el cómic, después de todo lo expuesto uniría las potencialidades de un cuento secuenciado a modo de historieta. Cómic es un término comúnmente utilizado y ofrecería el desarrollo y la ilustración de historias reales y sencillas a través de imágenes y cuyas viñetas muestran el paso del tiempo, que nos sirve para alcanzar el objetivo del proyecto de mejorar en el primer área de educación infantil. Además, la parte textual del cómic, aunque adaptada no es un impedimento si la acomodamos a nuestro propósito.

Como vemos, son muchos los autores que abogan por la utilidad y aspectos beneficiosos del cómic como proceso de enseñanza-aprendizaje, y por esa razón planteamos en los siguientes apartados los objetivos de este proyecto y la propuesta de acción pedagógica par el cumplimiento de los mismos.

3. OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto es mejorar el primer área de educación infantil de conocimiento de sí mismo y autonomía personal utilizando como recurso innovador el comic.

De este objetivo general se dividen varios objetivos específicos:

- Desarrollar la autonomía personal y la autoestima de los niños con la puesta en marcha del cómic en infantil

- Fomentar el desarrollo verbal de los alumnos con el léxico de las historias del comic y la flexibilidad de la metodología

-Potenciar su imaginación y personalidad mediante actividades que le permitan al niño poner en práctica sus decisiones y opiniones

-Comprender episodios que acontecen en sus vidas en el traslado a clase de historias reales sencillas

4. METODOLOGÍA

A continuación, se expondrán con la metodología los estilos y métodos educativos propuestos para una buena puesta en marcha del proyecto mediante las actividades. Es muy importante recordar y tener en cuenta los dos problemas de los que partimos:

1. No había un espacio en el aula que llevara a los alumnos a verbalizar sus situaciones o sus historias, ni hablar o expresar sus pensamientos, opiniones, inquietudes o gustos sobre algo vivido.
2. La metodología era demasiado dirigida, lo que hacía que se les impusiese a los alumnos cómo hacer una tarea sin dejarlos desarrollarse personalmente y en el conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

¿Cómo proponemos mejorar estos dos problemas?:

1. Con una metodología flexible y abierta que lleve a los alumnos a sentirse en un clima agradable y lleno de historias reales y cuestiones sobre las que hablar u opinar. Para ello utilizaremos el cómic.
2. Con actividades en la que se les de voto a los alumnos; se diviertan aprendiendo, aprendan escogiendo y descubran jugando.

Para ello, en este proyecto el rincón de la biblioteca será muy importante. Es esencial que se tenga acceso a este nuevo recurso siempre que los alumnos quieran.

Esta metodología es abierta a todo tipo de centro, y para aquellos que por falta de recursos o porque el colegio no tenga implementado los rincones en el aula de infantil, se puede utilizar un espacio en el aula para dejar todas

las proyecciones infantiles realizadas en las actividades y que los niños puedan hacer uso de ella.

Los rincones junto con un aprendizaje significativo será la base de nuestra metodología.

Según Ausubel (1983): "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente" (p.1). El aprendizaje significativo es la base metodológica idónea para nuestro proyecto. Se parte de los intereses de los alumnos para conectar sus intereses e ideas con los conceptos nuevos a enseñar convirtiéndose así en un aprendizaje significativo.

Además, el profesor será el encargado de llevar a las aulas actividades infantiles innovadoras y significativas. Basándonos en Ausubel (1983), es importante que el recurso que se vaya a utilizar sea significativo y relacione de forma intencionada y no arbitraria las ideas de las que se parten para que haya una construcción en el aprendizaje de los alumnos. ¿Cómo se conseguirá esto? Llevando el cómic al aula como recurso innovador y eficaz que ofrezca la oportunidad de transmitir historias reales que parten de los intereses de los alumnos.

Según la Real Academia Española (2001), la personalidad es "un conjunto de características o cualidades originales que destacan en alguna persona". Y estas cualidades deben salir a la luz en el aula con frases dirigidas a los alumnos como *"píntala a tu gusto o tú cómo lo harías"*.

De este proyecto los alumnos aprenderán significativamente ya que se pretende que el plan educativo propuesto no busque el aprendizaje, sino que con él se propicie el propio aprendizaje, dando a los alumnos la oportunidad de experimentar, crear y pensar. Los niños formarán parte importante en la metodología educativa ya que sus opiniones sí valen. Se trabaja a partir de sus intereses con cuentos reales y significativos. Esto se va a llevar a cabo en las actividades. Con ellas, se pretende que en algo tan insignificante como usar rotulador o cera para pintar, sean ellos los que tengan decisión.

Con Luis *“El cuentacómics”*, el personaje con el que se identificarían y el autor de los cómics del aula, se trasladan cuentos e historias reales que junto con actividades, la concepción inicial del tema a desarrollar se verá modificada por la enseñanza que requieren la metodología y las actividades de este proyecto. Por ejemplo, cuando damos la oportunidad en las actividades que se propicie el ensayo y error al utilizar determinado material en los dibujos, dando lugar a que se equivoquen o que piensen que la siguiente vez lo harán de otra manera. También, a la hora de contar las historias la concepción inicial que puedan tener del nacimiento de un hermano, puede verse reconstruida con el cuento a través del cómic.

4.1. Contenidos

La metodología expuesta anteriormente permite que se consigan los siguientes contenidos que se relacionarían con el bloque 3: actividad y vida cotidiana, del primer área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Reconocimiento de historias cotidianas de la vida a través de historias del cómic
- Conocimiento de sí mismo, de sus limitaciones y posibilidades de acción
- Hábitos en el aula de iniciativa, esfuerzo y creatividad
- Valoración por el trabajo hecho de uno mismo y de los demás
- Actitud positiva para las habilidades de interacción y colaboración con sus iguales
- Regulación en la expresión de sus sentimientos y emociones

Estos contenidos se conseguirán a través de la realización de determinadas actividades que se explicarán en el siguiente apartado. Es importante que las actividades sean individuales y también grupales para que se fomente la verbalización de sus sentimientos hacia sus iguales, la escucha activa y el respeto a sus compañeros, el trabajo cooperativo y la sociabilización a través de trabajos educativos.

4.2. Actividades

Si se cree innovador y educativo la introducción de un nuevo recurso material al aula, en las actividades la aplicabilidad de ésta debe ser estructurada y organizada.

Asimismo, existe una organización de las actividades por temas. Las quince actividades propuestas a continuación se estructuran en cuatro partes con tres temas principales:

- La rutina
- El miedo a la oscuridad y a dormir solos
- El nacimiento de un hermano

La primera parte son tres actividades de iniciación a este nuevo recurso (el cómic) que se pretende implantar en educación infantil. Las siguientes tres partes, tendrán cada una cuatro actividades y girarán en torno a tres temas vividos en una clase de infantil como situaciones reales que sirven para trabajar con ellos el conocimiento de sí mismos y autonomía personal con el cómic.

Ej., la Tabla 1 muestra la distribución de las actividades

Tabla 1. *Partes y número de actividades del proyecto*

Partes	Número de actividades
Actividades de iniciación	Actividad número 1,2 y 3
La rutina	Actividad número 4,5,6 y 7
El miedo a la oscuridad y a dormir solos	Actividad número 8,9,10 y 11
El nacimiento de un hermano	Actividad número 12,13,14 y 15

Para iniciar las actividades, es importante que la profesora haga una asamblea de preparación (que nos servirá como evaluación inicial) a este

nuevo material. En esta asamblea les presentaremos el cómic como nuevo recurso del aula. Para ello, unos días antes se les avisará a los padres con una nota informativa para que aporten dicho material si disponen de él. Además, se buscará en la biblioteca del colegio.

Por mesas se repartirá una o dos revistas de cómics (según el número de revistas que se hayan conseguido). A continuación, dejaremos un tiempo para que hablen entre ellos de lo que ven, y observen y manipulen el material. Después de ese tiempo, por grupos de trabajo, deberán exponer lo que han visto para que, con las ideas previas y con la orientación de la profesora lleguemos a una puesta en común de qué es, para qué sirve y cómo se llaman las partes de este nuevo recurso llamado cómic. Se hará especial hincapié en el significado de los diferentes formatos de los bocadillos (nos servirá para una posterior actividad).

Una vez expuesto el cómic en clase, introduciremos estas revistas como nuevo material en el rincón de la biblioteca, para que los alumnos tengan acceso a los cómics infantiles siempre que quieran.

Primera parte: Actividades de iniciación al cómic

Actividad 1: ¡Bienvenido a clase!

Materiales: viñetas recortadas en una caja, cuentos de Luis y el personaje de Luis “*El cuentacómics*”

Descripción de la actividad:

Es el momento de presentar de Luis “*El cuentacómics*”. Para ello, la maestra comenzará, con una introducción del estilo de la que se expone a continuación:

Luis “*El cuentacómics*” es nuestro nuevo amigo de clase. Él es un niño peculiar que le encanta contar historias que le han pasado en su vida y compartirlas con otros niños del mundo. Luis tiene cuatro años, le encanta dibujar sus historias a través de cómics ¿os

acordáis que eran los cómics? ¡Él ha decidido dibujar historias que le han pasado en su vida a través de viñetas! ¿Os acordáis que son las viñetas? Y, ¿dónde están metidas las palabras de Luis, os acordáis cómo se llaman? ¿Os acordáis de los diferentes bocadillos? Al igual que Luis ha compartido sus historias por todos los colegios del mundo, nosotros cuando contemos una historia y trabajemos ese cuento con proyecciones en dibujos, lo meteremos en una carpeta que, mientras estemos en la etapa de infantil se guardará en el rincón de la biblioteca de clase pero, al finalizar esta etapa, regalaremos este cuaderno titulado “*Comparto mi vida*” a otros niños de esta escuela o de otras, y además en el día del libro se expondrán en el colegio como material.

Cabe destacar que en los trabajos que salgan fotos de los alumnos, se protegerá la privacidad de los niños.

En el rincón de la biblioteca, Luis estará presente como decoración y apoyo en este proyecto. En el mural donde esté Luis, habrá fotos de nuestros alumnos y en cada foto un hueco donde los alumnos pondrán cada viernes su viñeta favorita y deberán explicar por qué la han elegido, en qué se identifican con esa viñeta o que les gusta de ella. La maestra meterá en una caja viñetas elegidas estratégicamente según los temas o acontecimientos que hayan surgido durante esa semana. Empezaremos ese mismo día.

Actividad 2: ¡Me expreso con los globos!

Materiales: globos (también llamados bocadillos) en cartulina.

Descripción de la actividad: Una vez explicado las partes del cómic, entre ellas los globos o bocadillos, utilizaremos este recurso y haremos una actividad grupal en el que la profesora irá sacando ciertos bocadillos con los nombres de los alumnos y tres onomatopeyas (*Grrrr, arggg y uuhhh*) y los alumnos deberán responder a lo que la profesora les pide que hagan (hablar,

susurrar, gritar, pensar y hablar a la vez). Luego serán ellos los que escojan y jueguen con dicho material. Utilizaremos esos bocadillos para pegar las nuevas normas de clase que se repartirán por todo el aula.

Actividad 3: Cómicviértete en realidad

Materiales: Cámara de fotos, cartulina, tijeras, pegamento y velcro.

Descripción de la actividad: Haremos un cómic para clase para decorar el rincón de la biblioteca. Para ello, inventaremos un cuento o contaremos una historia que nos haya pasado en el colegio mediante fotos, a elección de los alumnos. Los niños protagonizarán las escenas por todo el colegio y echaremos fotos de las mismas. A continuación, se imprimirán esas fotos, se ordenarán y se pegarán en una cartulina grande. Se plastificará y decoraremos el rincón. A parte, lo tendremos a tamaño folio para que sea más maleable para ellos con velcro y bocadillos despegables.

Segunda parte: La rutina

Actividad 4: “¡Luis ha llegado a clase!”

Materiales: lápiz, folio, rotuladores y ceras de colores.

Descripción de la actividad: En esta actividad la profesora irá contando la primera historia de Luis que se titula “Me gustaría...” (Ver anexo 1). Este cuento estará incompleto y a medida que la profesora vaya contando el cuento tendrá que completar las viñetas incompletas. Al terminar la historia, los niños deberán por mesas ordenar las viñetas de la historia que estarán desordenadas en una caja. Al hacer una puesta en común de cómo es la historia ordenada de Luis, los niños deben en tres viñetas dibujar su rutina de cada mañana y contar en la asamblea lo que ha dibujado y qué es lo que más le gusta y lo que menos. Para ello la profesora le ayudará en todo momento diciendo “*Al igual que Luis no le gustaba cuando no estaba su papá en casa,*

¿a vosotros que no os gusta?, puede ser tomarme la leche, lavarme los dientes...”

Actividad 5: ¡El colegio de mis sueños!

Materiales: lápices, cartulina, palillos, pagamentos, rotuladores, ceras de colores, pintura y pinceles.

Descripción de la actividad: En esta actividad los niños deben dibujar y pintar un colegio en una cartulina blanca pequeña bajo el lema “*El colegio de mis sueños*”. Se les pedirá que los niños tienen que explicar su dibujo en el que se reflejará cómo les gustaría que fuese su colegio. Después saldrían a explicar por qué lo han dibujado así en la cartulina. El colegio lo pueden dibujar o construir el edificio con palillos pintados de marrón, a elección suya.

Actividad 6: ¡Mi rutina preferida!

Materiales: fotos, cartulina y pegamento.

Descripción de la actividad: En esta actividad los padres recibirán una nota informativa en la que tendrán que traer una foto de sus hijos haciendo alguna rutina de antes de venir al colegio. Puede ser yendo al colegio, tomando la leche, peinándose, lavándose los dientes, cogiendo el ascensor, bajando las escaleras de casa u otras rutinas parecidas. Las fotos las juntaremos y se harán diversos cómics con pocas viñetas y un libro con el título “*Mi rutina preferida*” juntando las viñetas de todos los alumnos. Además, cada niño en asamblea explicará su foto y su rutina.

Actividad 7: ¡Qué desastre!

Materiales: viñetas de cómics recortadas

Descripción de la actividad: Se les presentará a los alumnos diversas viñetas recortadas. Cada uno tendrá una cartulina con tres cuadrados en blanco donde deberán pegar tres viñetas y pensar en una historia. A continuación, en una asamblea, cada uno saldrá con su historia, se hablará sobre qué ha podido pasar en esa historieta y se pondrá entre todos un título.

Tercera parte: El miedo a la oscuridad y a dormir solos

Actividad 8: “Mi monstruo es pequeño y peludo”

Materiales: cómic de “*Mi monstruo es pequeño y peludo*”

Descripción de la actividad: Se les presentará a los niños la historia de Luis pero la profesora no la contará, serán ellos los que expliquen lo que Luis quiere contarle. Para ello, cada mesa tendrá el cómic de “*Mi monstruo es pequeño y peludo*” y deben hablar sobre él. Por orden, en la asamblea, explicarán qué creen que Luis quiere contarles. A continuación, la profesora contará esta nueva aventura de Luis a los alumnos (ver anexo 2).

Actividad 9: Expreso mi miedo

Materiales: bocadillos en cartulina

Descripción de la actividad: Una vez terminada la historia se hablará sobre el miedo. Explicar que es un sentimiento normal y conversar sobre ello. A continuación, los niños deben escoger un bocadillo de los que hay en clase con las normas y deben decir su miedo del modo que indique el bocadillo (susurrando, gritando...).

Actividad 10: Termino la historia

Materiales: Lápiz, rotuladores, ceras de colores, pintura y pinceles.

Descripción de la actividad: En esta parte les presentaremos a los niños un cómic con los bocadillos en blanco y deberán decir qué creen que pasa en la historia. Para ello, deben fijarse en cómo son los bocadillos, la expresión de la cara, las posturas corporales de los personajes del cómic, dónde suceden los acontecimientos y cuántas personas hay en las viñetas.

A continuación, deben completar en las viñetas del cómic aquellas cosas que están en blanco y negro pintarlo con el material que quieran y dibujar cómo terminaría la historia completando la última viñeta en blanco. Al finalizar, en la asamblea, se hará una puesta en común de sus cómics terminados.

Actividad 11: ¿Qué forma tiene el miedo?

Materiales: Lápices, rotuladores, ceras de colores, pintura y pinceles.

Descripción de la actividad: Esta última actividad consistirá en personalizar el miedo. Bajo la pregunta ¿qué forma tendrá el miedo?

Los niños deben dibujar en cartulina con cera de colores, pintura y otros materiales, cómo es el miedo para ellos.

Cuarta parte: El nacimiento de un hermano

Actividad 12: “La familia de Luis”

Materiales: Cómic con la historia de Luis

Descripción de la actividad: La profesora contará la nueva historia que Luis quiere compartir con todos los niños del mundo. Esta vez Luis nos habla de su familia y del nacimiento de su hermano (ver anexo 3). El cuento se llama “¿Qué le pasa a mi mamá?”. Se usará el cómic incompleto para que los niños le expliquen a Luis su duda, y se produzca una conversación entre todos del cómic leído.

Actividad 13: ¿Y por qué no sale ya? ¡Yo quiero verlo!...

Materiales: cartulina o folio, lápiz, rotuladores o lápices de colores.

Descripción de la actividad: Así es como termina la historia de Luis, preguntando por qué no puede ver a su hermano ya. Los niños darán respuesta a esa pregunta, para ello, a través de asambleas conversaremos sobre cuestiones como:

- ¿Dónde está el hermano de Luis?
- ¿Por qué no sale de la barriga de mamá ya?
- ¿Dónde y cómo crece el bebé?
- ¿Cómo se alimenta y cómo respira el bebé dentro de la barriga?
- ¿Habla un bebé dentro de la barriga de mamá?, ¿se mueve?
- ¿Escucha el bebé desde dentro? ¿Cómo hace pipí y caca?

A través de esas preguntas, dando importancia a cómo es el bebé dentro de la barriga, se dará respuesta y se conversará sobre el embarazo, el crecimiento y el nacimiento de un bebé dibujando en viñetas la respuesta que Luis necesita. Pudiendo ser la viñeta uno una mamá embarazada con un bebé dentro, la viñeta dos un bebé fuera de la barriga, y la tercera, un niño como ellos.

Actividad 14: Diseño a mi familia

Materiales: Se utilizará materiales de casa accesibles a cualquier persona: palillos, bastoncitos, lana, hilo, rotuladores, pintura, revistas coloridas, pegatinas con dibujos y cualquier material que ellos quieran traer a clase para realizar su proyección.

Descripción de la actividad: En esta parte, los niños tienen que dibujar una familia en una cartulina pero de un modo especial. Pueden utilizar todo el material que hay encima de la mesa (por ejemplo; lana, palillos, recortes de revista...). La profesora puede hacer un ejemplo sencillo y corto antes. Se le podrá orientar, pero será imprescindible que su imaginación vuele. No importa

el resultado pero si el proceso. Se deberá repartir el material que hay a cada mesa, para así poder utilizarlo a su gusto, colorear y pintar como quieran siendo el objetivo proyectar a una familia. La cabeza de las personas pueden ser la huella de sus dedos con pintura, el pelo lana, los pantalones palillos. Al terminar, a modo de asamblea, los niños nos hablarán de su familia.

Actividad 15: Me convierto en cuentacómics

Materiales: cartulina grande, pintura, rotuladores, ceras de colores y lápices.

Descripción de la actividad: Esta última parte será grupal. Se necesita una cartulina grande. En la cartulina habrá cuatro viñetas en blanco. Entre todos vamos a crear la historia de una familia. Primero, le pondremos nombre al protagonista de la familia, por ejemplo Marcos. A continuación, la profesora escribirá en la pizarra ciertas ideas:

1. La familia de Marcos viaja a la granja
2. La familia de Marcos va a la playa
3. La familia de Marcos se va de compras

Se hará una lluvia ideas sobre el título de nuestro cómic y si no, se votará con las ideas que la tutora opte por poner. Todo esto se hará en la asamblea, los niños sentados y la profesora en una silla con la cartulina pegada en la pizarra u otro soporte.

Una vez elegido el título de nuestra historia y el nombre del protagonista, entre todos dibujaremos la historia en las viñetas. Un niño se levantará y dibujará el sol, otro la cara de Marcos, el siguiente dibuja sus zapatos etc. Después, cada mesa pintará una viñeta por turnos y al terminar, se colgará en la pared de clase. La profesora escribirá la historia por detrás en un texto, para que quede plasmada la idea.

Consecución de los objetivos y de los contenidos:

En la parte de la izquierda de la tabla se indican los cuatro objetivos específicos a desarrollar en las actividades que se indican a su vez, en la parte derecha de la tabla.

Objetivos específicos	Actividades
Desarrollar la autonomía personal y la autoestima de los niños con la puesta en marcha del cómic en infantil	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15
Fomentar el desarrollo verbal de los alumnos con el léxico de las historias del comic y la flexibilidad de la metodología	1-4-5-6-7-9-10-11-12-13-14-15
Potenciar su imaginación y personalidad mediante actividades que le permitan al niño poner en práctica sus decisiones y opiniones	1-2-3-4-5-6-7-9-10-11-12-13-14-15
Comprender episodios que acontecen en sus vidas en el traslado a clase de historias reales sencillas	4-6-7-8-12-13-14-15

En la parte de la izquierda de la tabla se indican los contenidos a desarrollar en las actividades que se indican a su vez, en la parte derecha de la tabla.

Contenidos	Actividades
Reconocimiento de historias cotidianas de la vida a través de historias del cómic	3-4-6-8-10-12-13-15
Conocimiento de sí mismo, de sus limitaciones y posibilidades de acción	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-14-15
Hábitos en el aula de iniciativa, esfuerzo y creatividad	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-13-14-15
Valoración por el trabajo hecho de uno mismo y de los demás	1-3-4-5-6-7-10-13-13-14-15
Actitud positiva para las habilidades de interacción y colaboración con sus iguales	1-2-3-4-5-6-7-8-10-13-14-15
Regulación en la expresión de sus sentimientos y emociones	1-2-3-4-5-6-8-9-11

Temporalización de las actividades:

Es la primera vez que se implantaría un proyecto de este tipo y es importante que el tiempo sea el adecuado. Se estima oportuno dejar para cada parte una semana, como son cuatro partes, duraría un mes.

Haremos uso de la asamblea inicial para contar las historias de Luis *“El cuentacómics”* y las actividades tendrán lugar después de la asamblea.

Si se llevara este proyecto a un aula infantil, es importante que se introduzcan las actividades en tiempos y espacios que respeten la individualidad del alumnado y se respete la curva de fatiga.

Hay actividades que duran más tiempo, y otras actividades que duran menos, es responsabilidad de la tutora que esas actividades se organicen bien durante esos cinco días en la programación de aula.

El mes de realización de las actividades podría ser octubre. Dejamos el primer mes de septiembre como mes de preparación y adaptación a la jornada escolar (también nos sirve para la evaluación inicial), y en octubre se podría empezar ya con este proyecto que además de favorecer el primer área de infantil, ayudaría a la integración de los alumnos al aula.

4.3 Recursos y materiales

Como se ha expuesto anteriormente, el recurso principal para este proyecto es el cómic. A través de este material manipulable, accesible y novedoso trabajaremos actividades que fomenten el conocimiento de sí mismo y autonomía personal de los alumnos.

Como recursos secundarios nos encontramos con materiales accesibles a cualquier aula de infantil. Los materiales descritos son materiales base que se necesitarán para desarrollar las actividades, sin embargo, la metodología es flexible y cualquier material tiene cabida que en clase sea pertinente utilizar para hacer las proyecciones y no esté descrito, tiene cabida. Para los colegios con pocos recursos cuyos materiales sean menos fáciles de obtener, las actividades pueden adaptarse a la situación del colegio.

4.4. Evaluación

El diseño de esta evaluación está basado en los autores Medina y Salvador (2009). Es importante que la evaluación sea completa y factible, y por ello se ha considerado fundamental crear el siguiente modelo evaluativo.

Primeramente, es necesario definir un momento inicial. La asamblea de preparación al cómic con las actividades de iniciación nos servirá para que la profesora rellene un cuadro con ítems durante esa semana, evaluando el estado inicial en el que nos encontramos. Además, se podrá hacer uso de las asambleas iniciales anteriores a la puesta en práctica del programa (servirá las asambleas del mes de septiembre) de esta manera estaremos cumpliendo el objetivo de realizar una evaluación inicial. El instrumento que se va a utilizar, además del informe inicial con ítems, son las grabaciones en vídeo previamente autorizadas, junto con la observación directa por parte de la profesora y la ayuda de la orientadora del centro escolar (o cualquier profesional competente del centro educativo infantil que se estime oportuno). Todo ello en su conjunto, nos ayudarán a evaluar cooperativamente el estado inicial del que partimos.

Durante el proyecto será necesario realizar una evaluación continua rellenando el cuadro con ítems. Se hará constar la información que se está observando y que pueda ser favorecedora en cuanto a su evolución, al igual que los datos que indiquen que se deben realizar pequeños cambios que puedan ocasionar una mejora en el proyecto.

A continuación, una vez aplicada en el aula de infantil la metodología propuesta, se volverá a rellenar el mismo cuadro de ítems y se comprobará si se han alcanzado de los objetivos previstos y de esta manera se estará aplicando la evaluación final. Cómo instrumentos y métodos se van a utilizar; la observación directa y sistemática por parte de la profesora y la orientadora, la grabación de otro vídeo en una asamblea y/o actividad al final de curso, relacionada con el proyecto, y el informe final con la tabla de ítems donde se

indicarán las propuestas de mejora y las observaciones que ambas partes hayan visto oportunas indicar.

En definitiva, aquellos objetivos que durante estos tres momentos evaluativos hayan obtenido una progresiva puntuación, serán reforzados positivamente. Por el contrario, aquellos objetivos que no hayan mejorado en su puntuación, durante el proceso deberán ser trabajados mediante propuestas de mejora.

El diálogo y la observación es la mejor técnica para que se lleve a cabo una exitosa evaluación. No prevalece la opinión de la evaluadora externa ni la opinión de la interna, como indican Medina y Salvador (2009), ambas aportaciones son importantes y es lo que nos llevará a mejorar este proyecto.

En esta evaluación se tendrán en cuenta las siguientes características de Álvarez y López (1999):

- Como hemos indicado, una evaluación cooperativa para buscar el interés comunitario
- Flexible, adecuando el programa a nuevas modificaciones
- Integrada, para no dispersar esfuerzos ni objetivos
- Permanente, con el objetivo de conseguir actualización teórico-práctica (citado en Medina y Salvador, 2009)

Además, basándonos en Medina y Salvador (2009), esta evaluación es global, continua y formativa:

1. Global, ya que se evaluará las capacidades y objetivos de Educación Infantil, más concretamente, los relacionados con el primer área de educación (añadidos en el cuadro de los ítems).
2. Continua, ya que se considera un momento de la evaluación inicial y final del proceso y tenemos en cuenta el ritmo de aprendizaje y desarrollo del alumnado (tiempos, recursos, motivación, estrategias, etc.).

3. Formativa, porque la evaluación es usada para ayudar en el desarrollo continuo de cada uno de los alumnos (actividades de refuerzo, adaptaciones curriculares...).

La opinión de una segunda experta ayudará a que se evalúe a la parte interviniente del programa, en este caso, el tutor/a. Mediante preguntas abiertas que se debe contestar por separado y luego hacer una puesta en común de las dos partes evaluadoras y proponer mejoras docentes educativas para el proyecto.

Preguntas abiertas:

1. ¿Qué aspectos mejorarías de/como docente encargada de llevar al aula ese programa innovador?
2. ¿He/ha sido capaz de llevar al aula el cómic como se pretende en el proyecto?
3. Cuándo he/ha explicado las actividades o he/ha contado una historia con el cómic, ¿la reacción de los alumnos era la esperada?, ¿debo mejorar en ello?
4. Aspectos que mejorar o potenciar en un futuro con respecto a la metodología escogida y llevada a cabo por la docente para el proyecto.
5. Otras observaciones.

A continuación, se presenta la tabla de ítems que se contestarán valorando el cumplimiento de los ítems del 1 al 5 (siendo el 5 el perfecto cumplimiento del objetivo), en una evaluación inicial, continua y final comparando resultados para comprobar la viabilidad del proyecto y para poder realizar las medidas pertinentes.

Contestar el siguiente cuadro contestado a la pregunta, ¿se cumplen estos objetivos?

Ítems	1-5
Ítems relacionados con los objetivos del currículum y del proyecto de infantil	

Hay actividades habituales en la que los alumnos adquieren una progresiva autonomía	
Pueden relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social	
Los niños en aula pueden formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la interacción con los otros (actividades grupales, asambleas etc.)	
Se desarrollan en clase, habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas que permitan al alumno expresarse	
Se fomenta la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal	
En la asamblea inicial, se pueden identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias con historias reales, y se inicia en la capacidad de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros	
Los niños desarrollan el primer área de infantil con la expresión verbal y/o (dibujos)	
Ítems relacionados con los contenidos	
Reconocimiento de historias cotidianas de la vida a través de historias del cómic	
Conocimiento de sí mismo, de sus limitaciones y posibilidades de acción	
Hábitos en el aula de iniciativa, esfuerzo y creatividad	
Actitud positiva para las habilidades de interacción y colaboración con sus iguales	
Valoración por el trabajo hecho de uno mismo y de los demás	
Ítems de la metodología del proyecto	
Entienden que es un cómic y sus posibilidades educativas	
Se comprenden en clase episodios y/o historias que acontecen en sus vidas	
Los niños desarrollan verbalmente sus emociones en las asambleas	
Con la metodología del aula se cubre las necesidades individuales	

Los alumnos usan los cómics indistintamente a otros materiales del rincón	
Se observa en clase un clima de libre expresión y comunicación, a veces incitados por los propios alumnos	
Se respeta la curva de fatiga y el nivel evolutivo de los alumnos en clase	
El proceso del nuevo proyecto ha sido efectivo notando un cambio en los alumnos hasta ahora	
La libre metodología de las actividades ayuda a que los alumnos desarrollen su personalidad	
La guía del profesor hace que los niños se pierdan sin saber que hacer	

5. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN PERSONAL

Este proyecto tiene como característica principal; el acercamiento al aula de una realidad social donde se aprende a tener iniciativa, se aprende a ser y a actuar de una manera de cada vez más autónoma. Cada día, el ser humano se relaciona y se expresa hablando, toma decisiones para seguir su camino, y eso es lo que le espera a nuestros alumnos. Si en clase no se les inicia a quererse, valerse y valorarse por sí mismos, algo estamos haciendo mal.

El punto fuerte de este proyecto educativo infantil es la innovación de lo propuesto y la poca dificultad de aplicación. Es un proyecto pensado para cualquier escuela que se proponga utilizar el cómic en sus aulas como recurso adaptado a los infantes. Además, este recurso es accesible, maleable y fácil de encontrar. Es un recurso famoso que está al alcance de cualquier persona, pero que tal vez no se ha visto desde la un punto de vista educativo.

Además, si este proyecto llegara a las aulas infantiles, no sólo es viable para niños de 4 años, sino para toda la etapa educativa infantil. Adaptando objetivos, el proyecto es muy útil para cualquier nivel que esté dispuesto a que el cómic sea la base de un plan educativo que lleve al aula la cotidianidad de la vida y la libertad de creación.

Por consiguiente, este proyecto apuesta por el cómic como fuente motivadora y llena de recurso que permite a los niños leer, sí leer, porque leer no sólo indica decodificar grafías o signos, también se leen imágenes, se interpretan y se aviva la imaginación y la interpretación del mundo real a través de dibujos. Y eso es lo que el cómic aporta y lo que queremos que nuestros alumnos hagan.

Un pájaro vuela lo que tú quieres que vuele. En una jaula no volará más que si lo sueltas. Se chocará con ventanas, se perderá, pero tal vez sea así como aprenda a volar. Al igual que el pájaro, para que lo entendamos, el niño aprende y se desarrolla personalmente hasta donde tú lo dejes llegar. Para mí la jaula simboliza una metodología rígida.

Termino mi reflexión citando a Chesterton:

Cuando muy niños, no necesitamos cuentos de hadas, sino simplemente cuentos. La vida es de por sí bastante interesante. A un niño de siete años puede emocionarle que Perico, al abrir la puerta, se encuentre un dragón; pero a un niño de tres años le emociona ya bastante que Perico abra la puerta (citado en L'Ecuyer, 2012, p.5).

6. BIBLIOGRAFÍA

Aller, C. (2004). Los textos orales al alcance de los niños en educación infantil.

Revista electrónica internacional Glosas Didácticas, (12), pp. 144-153.

Recuperado de: <http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/GD12/todoglosasn12.pdf>

Alonso, M. (2012). El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica.

Marcoele (suplemento), (14), pp.1-89. Recuperado de:

<http://www.marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>

- Aros, M., Díaz, C., Naranjo, B., Riveros, G. y Toledo, R. (2013). El cómic en las bibliotecas públicas: propuesta de difusión web para bibliotecas y lectores. *Revista UTEM, Serie Bibliotecología y Gestión de Información*, (84). Recuperado de: <http://www.eprints.rclis.org/19988/>
- Artacho, C.M. (2002). ¿Deben estar los cómics en las bibliotecas? *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios, año 17* (69), pp. 57-72. Recuperado de: <http://www.aab.es/publicaciones/bolet%C3%ADn-aab/bolet%C3%ADn-60-69/>
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas
- Barrero, M. (2002) “Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula”. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica*. Jerez de la Frontera (Cádiz), pp. 1-12.
- Bullón, P. (2003). Internet en la estela del cómic. *Educación y Biblioteca*, (134), pp.102-109. Recuperado de: <http://www.gredos.usal.es/jspui/handle/10366/118912>
- Chaves, A.M. (2008). Reseña: El cómic hispánico. *Memoria y Sociedad*, 12 (25), pp. 137-139. Recuperado de: <http://www.revistas.javeriana.edu.co/index.php/memoysociedad/article/view/8190/6549>
- De la Jara, V. (2013). *Integración del cómic en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la gramática en la clase de ELE*. (Trabajo de máster) Universidad de Cádiz. Cádiz.
- Diago, E.M. y Nieto, M. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista pedagógica*, (5), pp. 53-66. Recuperado de: <http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2255814>

- Enoc Maza, A. (2012). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes*, (50), pp. 12-16. Recuperado de: <http://www.publicaciones.ujat.mx/publicaciones/perspectivas/>
- García, A. (2010). El uso del tebeo como recurso didáctico. *Innovación y Experiencias Educativas*, (28). Recuperado de: http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_28.html
- García, I. (2013), *El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera*. (Máster universitario) Universidad de Cantabria. Cantabria.
- Jiménez, M. (2013), *Los roles de género a través del análisis de imágenes en cómic*. (Trabajo Fin de Grado) Universidad Pública de Navarra. Navarra.
- Jiménez, N. (2014), *El cómic como enseñanza literaria en el aula de primaria. Una propuesta didáctica*. (Trabajo Fin de Grado) Universidad de Jaén. Jaén.
- L'Ecuyer, C. (2012). *Educación en el asombro ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?* [Versión Adobe Digital Editions]. Barcelona: Plataforma Editorial.
- Medina, A. y Salvador, F. (2009). *Didáctica General*. Madrid: Pearson Educación.
- Palau, L. (2014), *La animación a la lectura en educación infantil: algunas experiencias y una posible propuesta*. (Trabajo Fin de Grado) Universidad Pública de Navarra. Navarra.
- Pons, A.M. (2003). Más visto que el tebeo. *Educación y Biblioteca*, (134), pp. 66-71. Recuperado de: <http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=316283>

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Rodríguez, J.L. (1988). *El cómic y su utilidad didáctica los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Sáez de Adana, F. (2014). Las tiras de prensa norteamericanas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX como reflejo de la sociedad. *Revista Internacional de Historia de la Comunicación*, 1 (3), pp. 20-47. Recuperado de: http://www.revistainternacionaldehistoriadelacomunicacion.org/componen/k2/item/download/154_9c38e3115964392526725a78d6c1d28e

Sánchez, G. (2009). Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje del Español en China: El uso de la imágenes en la clase E/LE para el desarrollo de la expresión oral y escrita. *Marcoele*, (8), pp 1-17. Recuperado de: http://www.marcoele.com/descargas/china/g.sanchez_imagenes.pdf

Vázquez, A. (2002). Tebeo y cómic. Nuevos lenguajes de trabajo en las aulas. *Primeras noticias. Revista de literatura*, (184), pp. 26-31. Recuperado de: <http://www.fundaciongsr.org/documentos/6368.pdf>

8. ANEXOS

Anexos de los cuentos de los cómics de las actividades (invención propia).

Anexo 1: “*Me gustaría...*”: Me gustaría levantarme cada mañana y ver a mis papas desayunando, pero no puede ser. Mi papá trabaja en una empresa muy grande y mi mamá es profesora. Por eso, mi abuela María es quien me cuida por las mañanas. Me levanta para ir al colegio y me hace un buen tazón de leche. Me gustaría levantarme cada mañana más tarde y ver mis dibujos

favoritos, pero no puede ser. Cuando voy al colegio me doy cuenta que me encanta estar con mis compañeros y mi señorita, en clase aprendo mucho. Me gustaría cada mañana no tener que hacer tanta rutina; lavarme los dientes, peinarme y vestirme, me da mucha pereza. Pero, cuando me levanto cada mañana y veo a mi abuela, soy feliz por poder ir al colegio, y que me cuiden las personas que más quiero en el mundo, mis padres y mi abuela.

Anexo 2: *Mi monstruo es pequeño y peludo*: Estoy triste. Mi papá y mi mamá quieren que ya duerma solito en mi habitación. Me dicen que ya soy mayor pero yo tengo mucho miedo. Cada noche al apagar la luz veo una sombra en la pared, ¿quién será?, parece una sombra muy peluda. Un día les dije a mis papás que cerraran la puerta de mi habitación. Encendí la luz de la mesilla y cuando giré mi cabeza para ver que era... ¡Sorpresa, era Mosito, mi peluche preferido! Era él quien cada noche me vigilaba y me acompañaba para que no tuviese miedo de dormirme. Ahora sí que ya no tengo miedo. Mi monstruo es mi peluche y ahora me siento un mayor durmiendo solo sin mis papás, en una cama grande y abrazado a mi peluche.

Anexo 3: *¿Qué le pasa a mi mamá?*: En mi familia somos cuatro personas; mi papá, mi mamá, mi abuela María y yo. Mi mamá es muy guapa y la quiero mucho. Últimamente, está muy extraña, su cara es más redonda, tiene los tobillos hinchados y come mucho chocolate. Su barriga parece un globo que se hincha y se hincha cada día más.

El otro día me di cuenta que estaba muy cambiada, ¿qué sería eso que tiene en la barriga mamá? Pregunté a papá qué pasaba y me dijo: "*Luis, dentro de la barriga de mamá está tu nuevo hermanito*". ¡Qué sorpresa!- dijo Luis- *mi hermanito está en la barriga de mamá, ¿Y por qué no sale ya? ¡Yo quiero verlo!...*