Universidad Zaragoza
1542

Trabajo Fin de Grado

Género y Superhéroes: un análisis de las identidades de género a través de los cómics

Gender and Superheroes: an analysis of gender identities through comics

Autor: Jorge Franco Guiu

Director: Isabel Aparicio García

Nombre de la Universidad: Universidad de Zaragoza.

Nombre de la Facultad: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Año de realización: 2023-2024



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Resumen..... 1
1.1. Palabras clave..... 1
2. Abstract..... 2
2.1. Key words..... 2
3. Introducción..... 3
4. Desarrollo Investigación..... 5
5. Desarrollo Práctica..... 25
Unidad didáctica..... 30
Título..... 30
Introducción..... 30
Porcentajes de calificación..... 30
Relación de elementos curriculares. Criterios de evaluación, objetivos didácticos, saberes básicos, instrumentos de evaluación, situación de aprendizaje en la que se lleva a término y criterios de calificación..... 31
Orientaciones didácticas..... 39
Diseño de una secuencia didáctica..... 41
Descubriendo el multiverso. Sesiones 1, 2, 3 y 4..... 41
Sesión 1: Presentación del curso e introducción al mundo de los cómics y superhéroes..... 41
Sesión 2 y Hora de Lectura: Inicio de la visualización de la película Spider-Man: Un nuevo universo..... 41
Sesión 3: Finalización de la película y análisis..... 42
Sesión 4: Análisis cinematográfico..... 42
Conociendo a la comunidad trans: Sesiones 5 y 6..... 44
Sesión 5: Actividad de dibujo..... 44
Sesión 6: Explicación del contexto y visibilidad transgénero..... 44
¿Qué es no binario? Sesiones 7 y 8..... 46
Sesión 7: Actividad de personificación de objetos..... 46
Sesión 8: Explicación del concepto de persona no binaria y ejemplos en los cómics..... 46
El diálogo en los cómics. Sesión 9 y 10..... 49
Sesión 9: Tipos de diálogo y texto en los cómics..... 49
Sesión 10: Puesta en práctica de las tipologías textuales..... 49
Leemos un cómic. Sesión 11 y 12..... 51
Creamos nuestro propio cómic. Sesiones 13, 14, 15 y 16..... 52
Sesión 13: Idealización de personajes y creación de la historia..... 52
Sesión 14: Creación del cómic en una hoja con viñetas..... 53
Sesión 15: Finalización y coloreado del cómic..... 54
Sesión 16: Presentación del proyecto final..... 54
Materiales Didácticos..... 56
Sesión 1: Presentación del curso e introducción al mundo de los cómics y superhéroes..... 56
Sesión 2 y Hora de Lectura: Visualización de Spider-Man: Un nuevo universo..... 56

Sesión 3: Finalización de la película y análisis..... 56
Sesión 4: Análisis cinematográfico..... 56
Sesión 5: Actividad de dibujo con cambio de género.....57
Sesión 6: Explicación del contexto y visibilidad transgénero..... 57
Sesión 7: Actividad de personificación de objetos.....57
Sesión 8: Concepto de persona no binaria y ejemplos en cómics..... 57
Sesiones 9 y 10: El diálogo en los cómics.....58
Sesiones 11 y 12: Lectura de un cómic grupal..... 58
Sesiones 13, 14, 15 y 16: Creación de un cómic propio.....58
6. Conclusiones.....60
7. Bibliografía.....62

1. Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado, titulado *Género y Superhéroes: un estudio sobre las identidades de género en los cómics*, analiza la representación de las identidades de género en los cómics de superhéroes, centrándose en las editoriales Marvel y DC. A través de un estudio detallado de personajes que desafían las normas de género tradicionales, como los personajes transgénero, no binarios y de género fluido, se examina cómo estos cómics contribuyen a la construcción y comprensión de las identidades de género. Además, se exploran propuestas para integrar estas representaciones en la educación primaria, con el fin de fomentar el respeto y la inclusión de la diversidad de género en el ámbito educativo. Este trabajo aporta una perspectiva valiosa sobre la influencia de la cultura popular en la percepción de las identidades de género y su impacto en la educación.

1.1. Palabras clave

Cómics, Identidad de Género, Superhéroes, Marvel, DC Comics, Diversidad de Género, Educación Primaria.

2. ABSTRACT

This final degree project, titled *Gender and Superheroes: a study on gender identities in comics*, examines the representation of gender identities in superhero comics, with a focus on Marvel and DC. Through a detailed analysis of characters who challenge traditional gender norms, such as transgender, non-binary, and gender-fluid characters, the study explores how these comics contribute to the construction and understanding of gender identities. Additionally, it considers how these representations can be integrated into primary education to promote respect and inclusion of gender diversity in the classroom. This work offers valuable insights into the role of popular culture in shaping perceptions of gender identities and its impact on education.

2.1. **Key words**

Comics, Gender Identity, Superheroes, Marvel, DC Comics, Gender Diversity, Primary Education.

3. INTRODUCCIÓN

Los cómics, también llamados novelas gráficas en algunos casos, los cuales nos define Suárez (2014), se distinguen por presentar una estructura similar a la de las novelas clásicas, abarcando toda la historia en un solo volumen, a diferencia de las publicaciones periódicas típicas del cómic. Además, suele abordar temas más profundos y serios.

Como bien dicen Lewis y Pino (2020), "Deja el idealismo moral de los otros héroes para mostrarnos problemas más humanos"

Tanto Marvel como DC han producido numerosas obras de este tipo a lo largo de los años. Ejemplos notables incluyen:

1. *Watchmen,* de Moore y Gibbons (1987); el artículo de ForoLibro (2017) nos enseña que en esta obra se examinan temas como el poder y la diferencia entre el bien y el mal.
2. *The Dark Knight Returns*, de Miller (1986); con ayuda de Lewis y Pino (2020) podemos determinar que esta obra analiza la sociedad contemporánea y el papel de los héroes.
3. *Marvels*, de Busiek y Ross (1994); Manuel (2015) nos explica cómo este cómic ofrece una visión única al mundo de los superhéroes desde la perspectiva de un fotógrafo común, donde nos acaba mostrando un superhéroe que arrastra graves problemas psicológicos y conductuales, como otros héroes venideros.
4. *Spider-Man: Blue*, de Loeb y Sale (2002), se centra en el tema principal del amor y la pérdida; como nos dice Pardo (2012), para Spider-Man "No sería un viaje fácil, triste y melancólico como el azul de su título, apelando a nuestras emociones y a los sentimientos".

Después de estos diversos ejemplos, podemos decir que los cómics son un reflejo cultural, los cuales intentan evolucionar al mismo ritmo que la sociedad. Estos cómics han conseguido entretener a audiencias de todas las edades, tanto niños como adultos, y también han proporcionado un espacio perfecto para la exploración de temas complejos, incluyendo el tema investigado: la representación de las identidades de género.

Las principales editoriales, DC Comics y Marvel, han desarrollado a lo largo del tiempo una extensa y variada gama de superhéroes, antihéroes y villanos icónicos que han llegado más allá del papel para convertirse en símbolos culturales. Estos personajes han actuado como modelos a seguir y han influido en la percepción colectiva del heroísmo, los valores y, en algunos casos, las identidades de género.

Desarrollo.

Este estudio tiene como primer objetivo adentrarse en un estudio exploratorio conforme a un número determinado de figuras, pero a la vez profundo en estos mismos casos que se van a presentar sobre las representaciones de género presentes en los cómics de DC y Marvel. Este análisis se centrará en examinar cómo estos universos narrativos han abordado, interpretado y contribuido a la construcción de identidades de género, explorando diversos personajes.

Además, como segundo objetivo, este trabajo tiene la intención de plantear cómo se puede abordar este tema en la educación primaria, más específicamente en el tercer ciclo, aprovechando que, a lo largo de las últimas décadas, el panorama de los superhéroes ha experimentado transformaciones significativas, reflejando una sociedad en constante cambio. Y con el paso del tiempo se ha observado una mayor concienciación en torno a la representación de género en estas entregas visuales.

Asimismo, se explorarán otras cuestiones relacionadas con la diversidad de género y su inclusión en el universo de los cómics, examinando la relevancia de la representación de personajes LGBTQ+, así como la evolución de los cómics en un contexto cada vez más inclusivo y diverso. Con esto, este trabajo aspira a contribuir al campo de los estudios culturales y de género dentro del ámbito de la didáctica en Educación Primaria, ofreciendo una perspectiva enriquecedora sobre la representación de las identidades de género en la cultura popular, específicamente a través de los cómics de superhéroes de DC y Marvel.

4. DESARROLLO INVESTIGACIÓN

Antes de sumergirse en el análisis de las representaciones de género en los cómics de superhéroes, es necesario comprender el concepto fundamental de identidad de género.

Como bien definen Gauché y Lovera (2019), "La "identidad de género", es una identidad adquirida, aprendida durante el tiempo y que reposa sobre una serie de variables que, dependiendo de específicos contextos culturales, cambian" (p. 367).

Basado en lo anterior, se puede afirmar que la identidad de género se refiere a la profunda y subjetiva percepción que una persona tiene sobre su propio género, la cual puede o no alinearse con las expectativas sociales asociadas con el sexo asignado al nacer. Esta percepción abarca una gama amplia y multifacética de vivencias, incluyendo la identificación como hombre, mujer, ambos, ninguno o cualquier otra identidad de género que esté más allá de la dicotomía tradicional. Esta definición propia se puede fundamentar en la definición que da la *Guía de diversidad de género, sexual y familiar* (2021): "es la vivencia del género de cada persona, que puede corresponder o no al sexo biológico"

Por ello, con la puesta en práctica en el aula queremos que el alumnado consiga comprender que la identidad de género va más allá de la dicotomía hombre/mujer (sistema binario), reconociendo la existencia y validez de identidades no binarias, como género fluido, transgénero, entre otras. Este entendimiento más amplio desafía los conceptos establecidos tradicionalmente, superando el sistema binario, invitando a una reflexión más profunda sobre la diversidad y complejidad de las experiencias de género.

Antes de comenzar con el análisis detallado de las figuras seleccionadas, es necesario establecer una diferenciación clara de las identidades de género que serán objeto de estudio en este trabajo. Se lleva a cabo una distinción entre las identidades de género que se trabajarán y las que no, así como una breve descripción de cada una para una comprensión más completa de los conceptos abordados. Esta sección introductoria proporcionará un marco teórico sólido que facilitará la posterior exploración y análisis de las figuras seleccionadas en el contexto de las identidades de género.

No se va a hacer en los siguientes personajes, debido a que son los colectivos más grandes y se quiere proporcionar visibilidad a otros menos representados:

Desarrollo.

Las siguientes definiciones están fundamentadas a través de los artículos Suárez Cabrera (2016), MacDonald (2011) e Iturri (2021).

- **Cisgénero**: se define de forma simplificada como aquellas personas cuyo género biológico coincide con su identidad de género. Por ejemplo, una persona asignada como mujer al nacer que se identifica como mujer. Por lo que comprende a los géneros hombre y mujer.

- **Queer**: de la misma forma se explica tratando de misma forma queer y género fluido, como una persona que se identifica en algún punto intermedio o más allá del espectro hombre-mujer, o que se reconoce como ambos géneros simultáneamente o como una mezcla de géneros, por lo que es un término que engloba los géneros que no corresponden a las reglas establecidas de sexualidad y género.

Se van a analizar los personajes:

- **Transgénero**: se define como persona cuya identidad de género o expresión no se ajusta a las expectativas sociales comunes para el género asignado al nacer. Las personas transgénero pueden optar por modificar o no sus cuerpos mediante hormonas o cirugías. Es importante destacar que el término transgénero actúa como un paraguas inclusivo, abarcando una amplia gama de identidades de género más allá de las categorías binarias de hombre y mujer. En el contexto de este análisis, se considerarán únicamente aquellas personas transgéneros cuya identidad de género se corresponde con una transición de género de hombre a mujer o de mujer a hombre.

- **Género no binario**: "El no binarismo hace referencia a un término paraguas que recoge todas las disidencias del binarismo de género como sistema" Iturri (2021, p. 7). Es decir, una persona no binaria es aquella cuya identidad de género no se ajusta únicamente a las categorías tradicionales (hombre o mujer). Pueden identificarse con un género neutral, una combinación de géneros o con un género diferente.

- **Género fluido**: refiriéndonos a lo citado anteriormente en la definición de queer, una persona de género fluido es aquella cuya identidad de género puede cambiar o fluctuar con el tiempo. Pueden experimentar momentos en los que se sienten más masculinos, más femeninos, no binarios u otra identidad de género.

Desarrollo.

Ahora se procederá a analizar diversas figuras de los cómics de Marvel y DC para explorar cómo se construyen y representan las identidades de género. Desde roles tradicionales hasta reinterpretaciones contemporáneas, se examinan las complejas narrativas que influyen y reflejan las percepciones sociales en constante evolución. A continuación se hará un estudio y se presentarán diferentes ejemplos en las dos editoriales, mostrando de cada editorial el más conocido, el más nuevo y el más antiguo, si fuese posible en cada apartado:

- **TRANSGÉNERO**

- Marvel:

1. **Sera (Angela)** es única en el sentido de que biológicamente nació hombre y decidió embarcar en el proceso de transición a una identidad femenina, como se analiza en el artículo Chueca (2017), dicho por Sera con sus propias palabras en el número #3 de *Angela: La Asesina de Asgard de* Bennett y Hans (2015), donde se revela su origen: "Siempre he sido Sera". Incluso se alude a que **Angela** prefiere la identidad femenina de **Sera**.

Figura 1

Sera



Fuente: Bennett y Kim (2015)

2. **Escapade (Shela Sexton)**, que aparece por primera vez en *Marvel's Voices: Pride* Vol. 2 #1 de Howard (2021a), donde se nos explica que desde su infancia **Shela** fue la mejor amiga de Morgan, a quien le confesó que era mutante y trans, circunstancia que

ambos resultan tener en común, y que le daba miedo contárselo a sus padres. Posteriormente, en su vida adulta, terminó por convertirse en la antiheroína conocida como Escapade, como había soñado desde pequeña.

Figura 2

Escapade (Shela Sexton)



Fuente: Howard (2021b)

3. **Jessie Drake**, apareció por primera vez en *The Sensational She-Hulk* #34 de Byrne (1991).

En *Marvel Comics Presents* Vol. 1#150 de Nocenti y Chaykin (1994a), Jessie fue secuestrada por la Fortaleza para ser estudiada, por lo que el Profesor X envió a Wolverine a recuperarla. Wolverine convenció a Typhoid Mary para rescatar a Jessie. Finalmente, lo logró y llegaron a un refugio para mujeres. El personaje de Bloody Mary, que odia a los hombres, se enfrentó erróneamente contra Jessie cuando uno de los trabajadores del refugio se refirió erróneamente a Jessie como un niño y le propinó un golpe dejándola inconsciente. A continuación, en *Marvel Comics Presents* Vol. 1 #151 de Nocenti y Chaykin (1994b), cuando Jessie se despertó, fue tras Mary. Al encontrarla, le reveló que era una chica trans. Mary aceptó esto, permitiendo que apareciera un alter más tranquilo, y las dos fueron juntas a psiquiatría.

Figura 3

Jessie



Fuente: Howard (2021b)

- DC:

1. **Alysia Yeoh** es un personaje secundario en los cómics de "Batgirl", la cual apareció por primera vez en *Batgirl* Vol. 4 #1 de Simone y Syaf (2011). Alysia es la compañera de cuarto de Barbara Gordon (Batgirl) y es abiertamente transgénero. Aunque no es un personaje principal, su representación como una mujer transgénero en los cómics de DC ha sido significativa.

Figura 4

Alysa Yeoh



Fuente: Bennett (2015)

2. **Soñadora (Nia Nal)**, la cual hace por primera vez su aparición en las novelas gráficas el 8 de junio de 2021 en *DC Pride* #1 de Tynion (2021).

Tiene un mayor número de apariciones en la serie de televisión *Supergirl* (Berlanti et al., 2015-2021), e hizo otras pariciones en la serie *The Flash* (Berlanti et al., 2014-2023) donde, a una edad temprana, Nia se identificó como una mujer transgénero, siendo la primera superheroína transgénero de la televisión. Su familia le ofreció su amor incondicional y apoyo durante este tiempo. A pesar de enfrentarse a la intolerancia y a los ataques de odio, como la negación de servicios en establecimientos, la aceptación de Parthas hacia las personas diferentes permitió a Nia prosperar en su nueva identidad. Esto le inspiró un fuerte sentido de justicia y un deseo profundo de ayudar y proteger a otros que enfrentaban prejuicios similares debido a su identidad.

Figura 5

Soñadora (Nia Nal)



Fuente: Brown y Sampere (2021a)

Y en el mismo año hizo aparición **Aquagirl (Andy Curry)**; es una versión alternativa de Aquagirl en la serie de cómics *Future State: Aquaman* (2021). En esta serie, Andy es la hija de Arthur Curry (Aquaman) y Mera. Andy es transgénero y ha sido elogiada por su representación en la comunidad LGBTIQ+ dentro del universo de DC Comics.

Figura 6

Aquagirl (Andy Curry)



Fuente: Brown y Sampere (2021b)

3. **Coagula** (Kate Godwin). Kate nació como Clark Godwin y creció como un niño durante la mayor parte de sus primeros años de vida, pero comenzó a darse cuenta de que se sentía más cómoda como niña en su adolescencia.

Es un personaje de la serie *Doom Patrol* de DC Comics, el primer superhéroe transgénero de la editorial. Creada por Rachel Pollack en respuesta a otros personajes de cómics trans mal escritos.

Coagula aparece por primera vez en el número 70, *The Laughing Game*, y por última vez en la historia *Imagine Ari's Friend* de *Doom Patrol* #87 de Morrison y Case (1994) . En *DC Pride 2022* de VV. AA. (2022), Coagula apareció en las historias Super Pride y Up at Bat.

Figura 7

Coagula (Kate Godwin)



Fuente: Morrison. y Case (1994)

- **GÉNERO NO BINARIO**

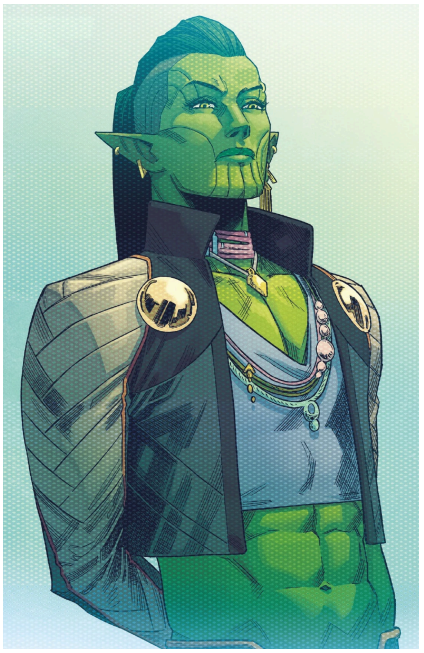
- **Marvel:**

1. **Xavin**, personaje que aparece en *Runaways*: Vol. 3 de Whedon y Ryan (2009) y *Runaways*: Vol. 2 de Vaughan y Alphona (2008a).

Se puede definir que pertenece al género no binario, aunque también podría ser identificado como género fluido. Pero se determina que es género no binario debido a la situación dada en el cómic *Runaways* Vol. 2 #25 de Vaughan y Alphona (2008b), donde Karolina, otro personaje, se fija en la idea de que Xavin es mujer a pesar de que es skrull, una raza de cambiaformas, pero Xavin no pretende ser una mujer, solo está aprendiendo a ser humana.

Figura 8

Xavin



Fuente: Rowell y Anka (2017)

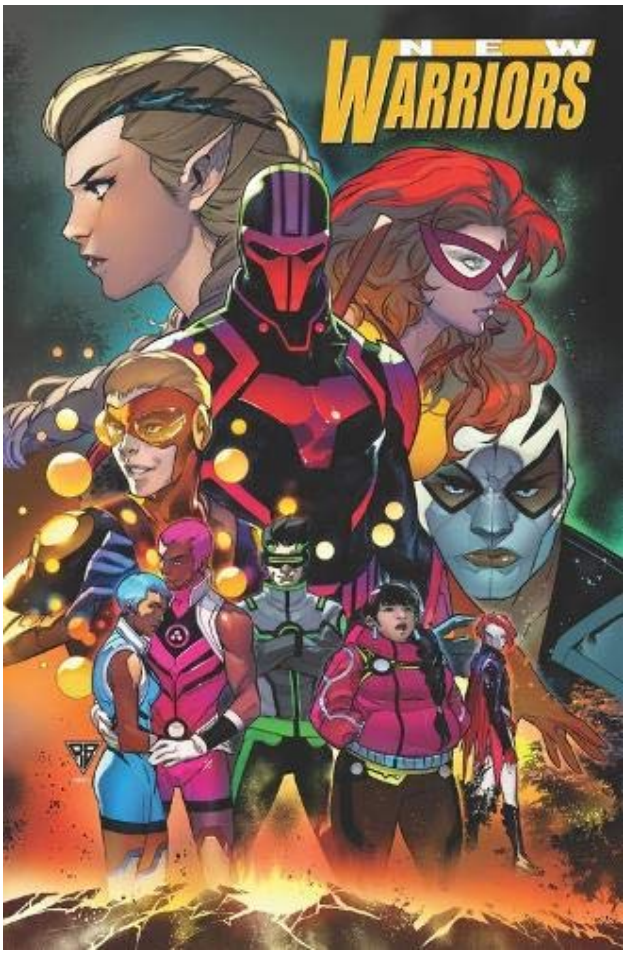
2. **Snowflake y Safespace**, los cuales no llegaron a existir debido a que fueron cancelados en 2020, iban a hacer su aparición en *New Warriors: New is the New Old* de Kibblesmith (2020). Adyaner (2020), en su artículo, nos recoge las palabras dichas por el propio escritor, "y sus nombres son muy similares a Screentime; es la idea de que son términos que se utilizan en Internet y que no consideran despectivos. Toman esas palabras y las usan como insignias de honor."

Safespace es un personaje grande y corpulento con una apariencia similar a la de un deportista típico. Posee la habilidad de generar campos de fuerza, pero estos solo se activan cuando está protegiendo a otra persona. Snowflake, por otro lado, es un personaje no binario que tiene la capacidad de crear *shurikens* cristalizados con forma de copo de nieve. En la cultura actual, "copo de nieve" conlleva connotaciones de fragilidad, pero este personaje transforma esa fragilidad en algo afilado y ofensivo.

En términos de habilidades, Snowflake es quien posee más poder ofensivo, mientras que Safespace tiene un rol defensivo predominante. La intención es que ambos personajes se reflejen y complementen entre sí.

Figura 9

Snowflake y Safespace



Fuente: Kibblesmith (2020)

3. **Cambiante o Morph (Kevin Sydney).** Morph, cuyo nombre real es Kevin Sydney, es un mutante que puede cambiar su apariencia física a voluntad, lo que le permite adoptar la forma de cualquier persona o entidad. Debutó en *Uncanny X-Men* Vol.

1 #35 de Thomas y Roth (1967). Su habilidad para cambiar de forma lo convierte en un miembro valioso de los X-Men, ya que puede infiltrarse en lugares peligrosos y recopilar información sin ser descubierto. Morph ha tenido varias encarnaciones a lo largo de los años, incluyendo su popular aparición en la serie animada *X-Men: The Animated Series* de (Burnett y Gruenwald, 1992-1997). En esta serie, Morph es conocido por su sentido del humor y su estrecha amistad con Lobezno, aportando un toque ligero y humorístico al grupo de mutantes. Esta versión del personaje contrasta con las representaciones más serias de los cómics, proporcionando un equilibrio bien recibido por los fans.

Como se nos menciona en el artículo de Dick (2024) sobre la serie *X-Men '97 de* Beau DeMayo (2023), sobre Morph se ofrece una visión más ligera del personaje, manteniendo su carácter humorístico y su naturaleza amigable. Además, se desvelará que Morph es de género no binario. Esta revelación es significativa, ya que añade una nueva dimensión a su personaje y refleja una mayor inclusión y representación en los medios de comunicación.

Figura 10

Morph (Kevin Sydney)



Fuente: Mackie (2004)

- **DC**

1. **Stitch** es un personaje que forma parte del equipo de Teen Titans Academy, introducido en *Teen Titans Academy* #1 de Sheridan y Sandoval (2021). Stitch es una creación mágica, ensamblada a partir de múltiples materiales y costuras, lo que les

otorga un aspecto similar al de un muñeco de trapo. Este origen mágico le concede habilidades únicas, como la capacidad de manipular su propia estructura física.

La identidad de género de Stitch es explícitamente no binaria, una característica que se aborda y se respeta dentro de las historias en las que aparece. El hecho de que Stitch sea una creación mágica sin un género desde su "nacimiento" refuerza su identificación como no binario.

Figura 11

Stitch



Fuente: Sheridan y Sandoval (2021)

2. **Kid Quick (Jess Chambers)**, proviene del universo alternativo de Earth-11, debutando en *Future State: The Flash* #1 de Iverson y Rossmo (2021). Jess Chambers es parte del equipo Teen Justice y posee habilidades de supervelocidad, similares a otros velocistas del universo DC.

En Earth-11, los roles de género están invertidos y son más fluidos en comparación con el universo principal, lo que permite una mayor diversidad y representación. Kid Quick, como miembro de Teen Justice, combate el crimen y enfrenta diversos desafíos junto a su equipo, demostrando habilidades excepcionales y un fuerte sentido de justicia. Y este personaje se identifica como no binario y utiliza pronombres neutros, un aspecto reconocido y respetado tanto por sus compañeros de equipo como por la narrativa del cómic.

Figura 12

Kid Quick (Jess Chambers)



Fuente: Williamson y Neves (2021)

3. **Danny La Calle** es un personaje peculiar dentro del universo de DC Comics. Danny es literalmente una calle viviente que puede teletransportarse y modificar su entorno a voluntad. Fue creado por Morrison y Case (1990), apareciendo por primera vez en *Doom Patrol* #35. Danny tiene la capacidad única de integrar elementos de la cultura queer y extravagante en su entorno urbano, como tiendas decoradas con estética camp y pancartas con frases humorísticas, llegando en cierto punto a crear su propio universo.

Danny La Calle podría interpretarse como un personaje no binario debido a su forma de calle o vía pública. Pero también se le podría incluir en género fluido debido a su habilidad para cambiar su apariencia y entorno, como se nos menciona en el artículo DC Fandom (s.f.); en los diferentes cómics ha ido cambiado su apariencia, lo que le ha llevado a ser conocido por varios nombres: Danny la calle, Danny el ladrillo, Danny la rueda, Danny la ambulancia y Dannyland.

Figura 13

Danny



Fuente: Lobdell y Booth (2012)

- **GÉNERO FLUIDO**

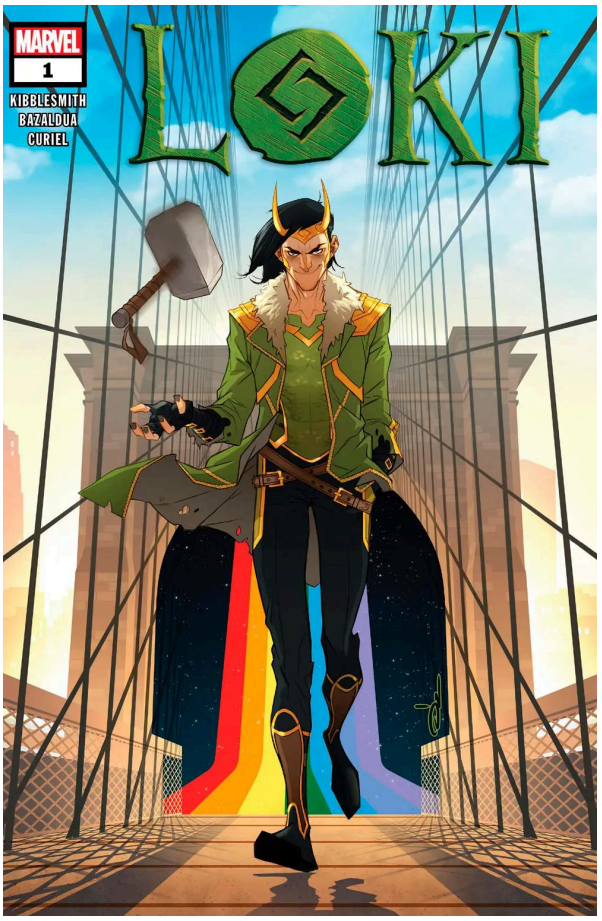
- **Marvel**

1. **Loki** es uno de los personajes más conocidos de Marvel, debutando en *Journey into Mystery* #85 de Lee y Kirby (1962). Es el dios nórdico del engaño y la travesura, conocido por su capacidad de cambiar de forma y engañar a otros.

Se considera género fluido debido a su habilidad para cambiar de forma y adoptar cualquier apariencia, incluido el género. Este aspecto es parte de su mitología y ha sido explorado en varios cómics y adaptaciones, además de ser confirmado por Marvel como perteneciente al género fluido en todos sus representaciones, como recogen en Esquire (2021). “Marvel ha confirmado con toda la intención que el Loki de Tom Hiddleston, el Loki que estrena serie en Disney + el 9 de junio, el Loki de las películas de Marvel comparte género fluido con el Loki de los comics”.

Figura 14

Loki



Fuente: Kibblesmith, Bachs y López (2019)

2. **Prodigy (David Alleyne)** debutó en *New Mutants* Vol. 2 #4 en 2003 de Kyle, Yost y Neves (2003). Tiene la habilidad de absorber temporalmente conocimientos y habilidades de otros.

Además, en *Young Avengers* Vol. 2 #9 de Gillen, McKelvie y Norton (2013b), Prodigy se identifica como bisexual y su habilidad para absorber conocimiento le permite entender y experimentar una fluidez en su identidad y orientación. Su habilidad de absorción de conocimientos funciona de una manera muy peculiar, ya que interioriza totalmente las experiencias y conocimientos de la otra persona. Como bien dice el mismo con sus palabras en *Young Avengers* Vol. 2 #6 de Gillen, McKelvie y Norton (2013a) "Sé lo qué Bestia sabe de ciencia. Sé qué Wolverine sabe dónde se rompen las extremidades. Incluso cosas que no puedo usar, lo sé. Soy un cinturón negro en la guerra psíquica.", por lo que podemos determinar que Prodigy posee la habilidad de absorber los conocimientos

y destrezas de quienes lo rodean. De este modo, en un examen puede acceder al saber del profesor o, en una pelea, aprovechar la experiencia y habilidad de su oponente.

Figura 15

Prodigy (David Alleyne)



Fuente: DeFilippis, Weir y Coipel (2004)

3. **Mystique (Raven Darkhölme)**, es una mutante de Marvel Comics que hizo su debut en *Ms. Marvel* #16 de Claremont y Cockrum (1978). Es conocida por su habilidad para cambiar de forma, permitiéndole adoptar la apariencia de cualquier persona. A lo largo de los años ha sido tanto una villana formidable como una aliada ocasional de los X-Men. Ha liderado la Hermandad de Mutantes y ha tenido un papel crucial en varias historias importantes de los X-Men.

Mystique se puede identificar como un gran ejemplo de género fluido en el universo Marvel debido a su habilidad innata para cambiar de forma y adoptar cualquier apariencia, incluyendo diferentes géneros. Esta capacidad le permite navegar las

identidades de género de manera fluida y ha sido representada en diversas historias adoptando formas masculinas y femeninas.

Figura 16

Mystique



Fuente: Nocenti, Leon y Vega (2021)

- **DC**

1. **Extraño** es un mago gay que apareció por primera vez en Millennium #2 en 1988. Aunque se identifica como hombre, su carácter atrevido y desafiante lo han colocado como un personaje de género no conformista.

Además, se puede llegar a entender como perteneciente al género fluido, ya que varios escritores lo han confirmado a pesar de que nunca lo diga en los cómics, pero sí que se detectaba una cierta fluidez, como cita Ann (2013, pp. 147-148), debido a que Extraño personificaba casi todos los estereotipos de un hombre gay. Era llamativo, vibrante y se refería a sí mismo en tercera persona como *Auntie* (tía en inglés). Su personaje se utilizaba mayormente para el alivio cómico, y nunca tuvo una relación romántica.

Figura 17

Extraño



Fuente: Milligan y Ryp (2015)

2. **Porcelain (Kani)** era miembro de los Seis Secretos. Es de género fluido, pasando por Kani (como mujer) o Kevin (como hombre). Esto lo dice en *Secret Six* Vol. 4 #4 de Simone y Eaglesham (2015), donde reveló que a veces se siente femenina y otras veces no tanto.

Figura 18

Porcelain (Kani)



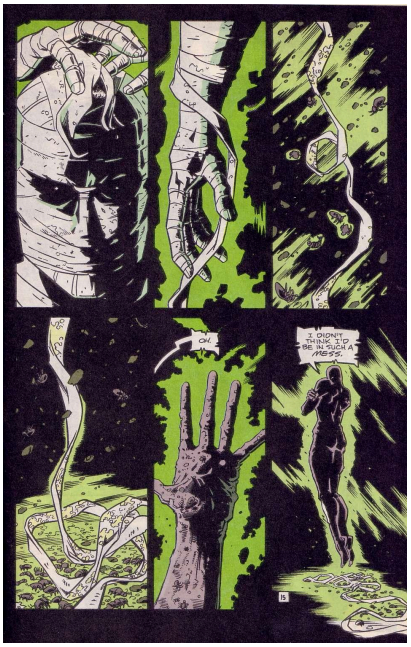
Fuente: Simone y Eaglesham (2015)

3. **Rebis**, anteriormente conocido como Negative Man, apareció en *Doom Patrol* #19 de Morrison y Case (1989) como Rebis. Rebis es la fusión de Larry Trainor, Eleanor Poole y la energía negativa, lo que crea un ser nuevo e híbrido.

Se le puede identificar como una entidad de género fluido debido a su naturaleza fusionada y la combinación de identidades masculinas, femeninas y no humanas, lo que le permite transgredir las normas de género tradicionales.

Figura 19

Rebis



Fuente: Morrison y Case (1991)

Antes de finalizar con la investigación teórica, se van a aclarar otros puntos en lo que se refiere a las numerosas problemáticas que pueden surgir durante el análisis de los diferentes personajes y la recogida de información de diferentes fuentes.

Los multiversos

Una gran mayoría de estos personajes existen gracias a la presencia de los multiversos, pero de la misma forma no son tan conocidos al no encontrarse en la trama principal y más representada en el mundo cinematográfico, además de no estar estas

figuras representadas como protagonistas en su gran mayoría, sino como personajes secundarios

En el universo de los cómics, la presencia de los multiversos no solo ofrece múltiples versiones de personajes y eventos, sino también la posibilidad de explorar una diversidad de temáticas muy extensa como, en este caso, las orientaciones de género. La existencia de este número infinito de realidades paralelas permite a los redactores abordar una variedad de conceptos enorme, rompiendo con las limitaciones tradicionales que había establecidas en la trama principal, las cuales serían en Marvel Comics la (Tierra-616) y en DC Comics (Tierra-0 o Tierra-Prime).

Por ejemplo, en la película *Spider-Man: Cruzando el Multiverso* (2023), de Persichetti, Ramsey y Rothman (2023), se nos presenta a un mismo personaje, pero proveniente de diferentes universos, los cuales enumera Venegas (2023):

1. Spider-Man - Miles Morales (Tierra-1610)
2. Spider-Ghost - Gwen Stacy (Tierra-65)
3. Spider-Man 2099 - Miguel O'Hara (Tierra-928)
4. Spider-Man - Peter Parker (Tierra-616)
5. Spider-Girl - May 'Mayday' Parker (Tierra-982/MC2)
6. Spider-Woman - Jessica Drew (Tierra-616)
7. Spider-Punk - Hobart 'Hobie' Brown (Tierra-138)
8. Scarlet Spider - Benjamin 'Ben' Reilly (Tierra-616)
9. Spider-Man India - Pavitr Prabhakar (Tierra-50101).

Partiendo de este ejemplo se puede decir, que un personaje que ha sido tradicionalmente representado de cierta forma en un universo puede tener un aspecto, pensamiento o, en estos casos analizados, una identidad de género diferente.

Esta variabilidad narrativa no solo añade nuevos hilos y riqueza a las historias, sino que también proporciona en algunos casos una representación más inclusiva y realista de la diversidad humana.

Confusiones con las diferentes razas y su difícil clasificación

La representación de las razas en los cómics de superhéroes es un tema complejo y a menudo confuso, debido en gran parte a la interpretación libre y subjetiva de los creadores a lo largo del tiempo. Los personajes pueden ser rediseñados o reinterpretados de maneras que desafían las clasificaciones raciales tradicionales, creando una rica pero a veces confusa tapicería de identidades.

Esta ambigüedad puede deberse a factores como la evolución de los conceptos sociales de raza, las decisiones artísticas de los dibujantes y escritores y los cambios en la recepción del público, llegando a crear un sistema más allá del binarismo más complicado del que tenemos en nuestra sociedad. Como resultado, la clasificación de personajes según su raza puede ser difícil y a menudo refleja las cambiantes actitudes y entendimientos culturales. Este dinamismo constante subraya la importancia de una interpretación flexible y crítica a libre interpretación del lector en caso de que el género u orientación no haya sido confirmada por la empresa creadora del personaje.

Representación LGTBIQ+ en los eventos Pride de DC y Marvel

En los últimos años, tanto DC como Marvel han realizado esfuerzos significativos para visibilizar y celebrar a los personajes pertenecientes al colectivo LGTBIQ+ a través de sus eventos anuales Pride. Estas iniciativas no solo destacan a los personajes existentes que forman parte de la comunidad LGTBIQ+, sino que también introducen nuevos personajes y narrativas que reflejan una mayor diversidad de experiencias. Al incluir estos personajes en eventos prominentes y celebratorios, las editoriales no solo reconocen la importancia de la representación inclusiva, sino que también envían un mensaje poderoso sobre la aceptación y el apoyo a la diversidad de género y orientación sexual. Este enfoque ayuda a normalizar las identidades LGTBIQ+ dentro del género de los superhéroes y contribuye a una representación más equilibrada y positiva en la cultura popular.

5. DESARROLLO PRÁCTICA

Justificación de la realización de una unidad de aprendizaje

La importancia de realizar un desarrollo práctico sobre este tema radica, como bien explica Itatí (1995), en que cada persona asimila las normas culturales sobre el género propias de la sociedad en la que reside mientras desarrolla su identidad de género. Al concluir este proceso, se identificará como hombre o mujer, habiendo adoptado una identidad de género específica, establecida culturalmente.

Además, es importante aportar la información necesaria sobre estos temas, a veces "tabú" de los que no se suelen hablar, lo cual puede causar desconocimiento y miedo a la expresión del mismo. Como destaca Heller (1977, p. 36), este aprendizaje no ocurre de una vez, sino que se desarrolla a lo largo de toda la vida del individuo. Tanto hombres como mujeres adquieren las habilidades, normas y capacidades específicas para los roles que asumirán según su género. En este proceso, cultivan las cualidades que forman parte de la identidad de género dictada por su cultura y el momento histórico en que viven.

Áreas que se van a trabajar

- Lengua castellana y literatura
- Educación plástica y visual

Saberes básicos

Lengua castellana y literatura:

- A. Las lenguas y sus hablantes
- B. Comunicación
- C. Educación literaria
- D. Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas de producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales

Educación plástica y visual:

- A. Recepción y análisis
- B. Creación e interpretación
- C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales

Competencias específicas

Lengua castellana y literatura:

- CE.LCL.1. Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España para favorecer la reflexión interlingüística, identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos, y valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.
- CE.LCL.2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales identificando el sentido general y la información más relevante, valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.
- CE.LCL.3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.
- CE.LCL.4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.
- CE.LCL.5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, redacción, revisión y edición para construir conocimiento y dar respuesta a demandas comunicativas concretas.
- CE.LCL.6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.
- CE.LCL.7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y disfrutar de su dimensión social.
- CE.LCL.8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.
- CE.LCL.9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada para iniciarse en el desarrollo de la conciencia lingüística y mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.
- CE.LCL.10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.

Educación plástica y visual:

- CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.
- CE.EPV.2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas, y sus contextos empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.
- CE.EPV.3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
- CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Criterios de evaluación

Lengua castellana y literatura:

- 1.1. Mostrar interés y respeto por las distintas lenguas y variedades dialectales, incluidas las lenguas de signos, identificando las características fundamentales de las de su entorno geográfico, así como algunos rasgos de los dialectos y lenguas familiares del alumnado.
- 1.2. Detectar, con autonomía creciente y en contextos próximos, prejuicios y estereotipos lingüísticos frecuentes, valorando la pluralidad lingüística del mundo como una fuente de riqueza cultural.
- 2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.
- 3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.
- 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.
- 4.1. Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales sencillos, identificando el sentido global y la información relevante, realizando inferencias directas de manera acompañada y superando la interpretación literal.
- 4.2. Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura y evaluando su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura.
- 5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes de relativa complejidad, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera puntualmente acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.

- 6.1. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada, que implique la localización, selección y contraste de información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas de manera creativa.
- 7.1. Leer de manera autónoma textos de diversos autores y autoras ajustados a sus gustos e intereses, seleccionados con criterio propio, progresando en la construcción de su identidad lectora.
- 7.2. Compartir la experiencia de lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar o social.
- 8.1. Escuchar y leer de manera acompañada textos literarios adecuados a su edad, que recojan diversidad de autores y autoras, relacionándolos en función de los temas y de aspectos elementales de cada género literario, e interpretándolos, valorándolos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales de manera progresivamente autónoma.
- 8.2. Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.
- 9.1. Formular generalizaciones sobre aspectos básicos del funcionamiento de la lengua de manera acompañada, formulando hipótesis y buscando contraejemplos, a partir de la observación, comparación y manipulación de palabras, enunciados y textos, en un proceso acompañado de producción o comprensión de textos en contextos significativos.
- 9.2. Revisar y mejorar los textos propios y ajenos y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, de manera progresivamente autónoma, a partir de la reflexión metalingüística y usando la terminología básica adecuada.
- 10.1. Rechazar los usos lingüísticos discriminatorios y los abusos de poder a través de la palabra identificados mediante la reflexión grupal acompañada sobre distintos aspectos, verbales y no verbales, de la comunicación, teniendo en cuenta una perspectiva de género.
- 10.2. Movilizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la deliberación argumentada y la gestión dialogada de conflictos, proponiendo soluciones creativas.

Educación plástica y visual:

- 1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.
- 1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.
- 2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa.
- 2.2 Comparar el significado y los elementos característicos de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio, analizando los canales, medios y técnicas vinculados a ellas, así como sus diferencias y similitudes, y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta y respetuosa.

- 2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.
- 3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.
- 3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.
- 4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.
- 4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.
- 4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.

Estos elementos curriculares han sido extraídos de la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Unidad didáctica

Título

Identidades de Género a través de los cómics.

Introducción

La unidad didáctica que se presenta a continuación se centra en explorar las identidades de género a través de una herramienta educativa tan dinámica como son los cómics. A lo largo de diversas sesiones, los estudiantes tienen la oportunidad de adentrarse en el universo de los superhéroes, comenzando por una introducción general y avanzando hacia un análisis más profundo de personajes y tramas, con un enfoque especial en la diversidad de género. Utilizando diversos recursos se fomenta la reflexión crítica sobre la representación de las identidades transgénero y no binarias. Además, esta unidad no solo se limita al análisis, sino que culmina con la creación de cómics originales por parte de los estudiantes, integrando tanto los elementos narrativos como visuales aprendidos. De esta manera, se busca no solo desarrollar habilidades académicas, sino también promover la inclusión y el respeto a la diversidad en el entorno educativo.

Porcentajes de calificación

Las asignaturas de Lengua castellana y literatura y Educación plástica y visual serán evaluadas de forma independiente la una de la otra.

- **Lengua castellana:**
  - **CE.LCL.2, 2.1.: 15%**
  - **CE.LCL.5 5.1.: 25%**
  - **CE.LCL.7, 7.1.: 10%**
  - **CE.LCL.8., 8.2.: 50%**
- **Educación plástica y visual:**

Desarrollo.

- **CE.EPV.2., 2.1.: 30%**
- **CE.EPV.3., 3.1.: 20%**
- **CE.EPV.4., 4.3.: 50%**

Relación de elementos curriculares. Criterios de evaluación, objetivos didácticos, saberes básicos, instrumentos de evaluación, situación de aprendizaje en la que se lleva a término y criterios de calificación

Tabla 1

Relación de elementos curriculares. Criterios de evaluación, objetivos didácticos, saberes básicos y situación de aprendizaje en la que se lleva a término

Curso	Unidad Didáctica	Competencias específicas	Criterios de evaluación asociados	Objetivos didácticos	Saberes básicos	Situaciones de aprendizaje claves
5º-6º	Identidades de Género a través de los cómics	**CE.LCL.2** Interpretar y valorar textos orales y multimodales reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita, realizando inferencias y reflexiones sobre aspectos formales y de contenido.	**2.1.** Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.	Desarrollar la capacidad de interpretación y análisis crítico de textos audiovisuales, centrándose en la identificación de temas principales, mensajes, y la realización de inferencias sobre los personajes y trama.	**B. Comunicación**	**Sesión 1:** introducción al concepto de multiverso mediante un vídeo introductorio y discusión sobre las ideas principales. **Sesión 2:** visualización de un fragmento de la película *Spider-Man: Un nuevo universo* y análisis grupal de las ideas principales y la narrativa. **Sesión 3:** finalización de la visualización de la película y análisis crítico de los personajes principales y la estructura narrativa. (Acción: análisis de personajes y estructura).

Desarrollo.

						Sesión 4: actividad escrita donde los alumnos reflexionan y realizan inferencias sobre los temas discutidos y la representación del multiverso en la película.
		CE.LCL.5 Producir textos escritos y multimodales con corrección gramatical y ortográfica, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias de planificación, redacción, revisión y edición para construir conocimiento y dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	**5.1.** Producir textos escritos y multimodales coherentes de relativa complejidad, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera puntualmente acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.	Desarrollar la capacidad de crear y revisar diálogos en cómics, aplicando estrategias de planificación, redacción y edición.	**B. Comunicación**	**Sesión 9:** análisis de diálogos en diferentes cómics, seleccionando y contrastando cómo se construyen y cuál es su impacto en la historia. (Acción: comparación de diálogos). **Sesión 10:** creación de diálogos originales para un cómic, aplicando los conceptos evaluados en la sesión anterior. (Acción: redacción de diálogos).
		CE.LCL.7 Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas	**7.1.** Leer de manera autónoma textos de diversos autores y autoras ajustados a	Fomentar la lectura autónoma de cómics, animando a los estudiantes	**C. Educación literaria**	**Sesión 11:** Lectura individual de un cómic elegido por los estudiantes, seguido de una reflexión escrita sobre

Desarrollo.

		atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura para iniciar la construcción de la identidad lectora, fomentar el gusto por la lectura y disfrutar de su dimensión social .	sus gustos e intereses, seleccionados con criterio propio, progresando en la construcción de su identidad lectora.	a reflexionar sobre su progreso y experiencias lectoras.		su experiencia de lectura. (Acción: lectura y reflexión personal). **Sesión 12:** discusión grupal sobre los cómics leídos, compartiendo impresiones y reflexiones sobre la experiencia personal de lectura. (Acción: debate y reflexión colectiva).
		CE.LCL.8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como	**8.2.** Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.	Desarrollar la capacidad de crear textos con intención literaria para cómics, complementándolos con elementos visuales.	**C. Educación literaria**	**Sesión 13:** planificación de la historia y personajes para el cómic, con enfoque en la coherencia narrativa. (Acción: brainstorming y planificación). **Sesión 14:** Creación de las primeras páginas del cómic, aplicando técnicas de composición visual y seleccionando materiales adecuados. (Acción: Dibujo y selección de materiales). **Sesión 15:** revisión y mejora de las páginas creadas, incorporando las

Desarrollo.

		manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.				estrategias de autoevaluación y coevaluación. (Acción: revisión y ajustes narrativos). **Sesión 16:** presentación y discusión de los cómics creados por los estudiantes, evaluando la idoneidad de las técnicas y materiales seleccionados. (Acción: presentación y reflexión grupal).

Desarrollo.

Tabla 2

Relación de elementos curriculares. Criterios de evaluación, objetivos didácticos, saberes básicos y situación de aprendizaje en la que se lleva a término

Curso	Unidad Didáctica	Competencias específicas y perfiles de salida	Criterios de evaluación asociados	Objetivos didácticos	Saberes básicos	Situaciones de aprendizaje claves
5º-6º	Identidades de Género a través de los cómics	**CE.EPV.2.** Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas empleando diversos canales, medios y técnicas para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	**2.1.** Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa.	Sensibilizar a los estudiantes sobre la diversidad de identidades de género a través de la investigación y la expresión artística.	**A. Recepción y análisis**	**Sesión 5:** investigación sobre la representación de la comunidad trans en el arte y la cultura. (Acción: búsqueda de información y presentación de hallazgos). **Sesión 6:** creación de una obra de arte que refleje la inclusión y la diversidad de identidades de género. (Acción: producción artística y discusión).
		CE.EPV.3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales para producir obras propias .	**3.1.** Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones experimentando con diversos medios artísticos.	Fomentar la creatividad y la expresión personal a través del arte, con un enfoque en la personificación y la representación de identidades no binarias.	**B. Creación e interpretación**	**Sesión 7:** actividad de personificación de objetos inanimados en personajes que representan identidades no binarias. (Acción: creación de personajes a partir de objetos). **Sesión 8:** presentación de los personajes creados y discusión sobre la diversidad de identidades

Desarrollo.

						representadas. (Acción: análisis y reflexión grupal).
		CE.EPV.4. Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones para desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.	**4.3.** Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.	Fomentar la participación en la creación de un cómic, valorando el proceso creativo y compartiendo el resultado final.	**C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales**	**Sesión 13:** planificación de la historia y personajes para el cómic, con enfoque en la coherencia narrativa. (Acción: brainstorming y planificación). **Sesión 14:** creación de las primeras páginas del cómic, aplicando técnicas de composición visual y seleccionando materiales adecuados. (Acción: dibujo y selección de materiales). **Sesión 15:** revisión y mejora de las páginas creadas, incorporando las estrategias de autoevaluación y coevaluación. (Acción: revisión y ajustes narrativos). **Sesión 16:** presentación y discusión de los cómics creados por los estudiantes, evaluando la idoneidad de las técnicas y materiales

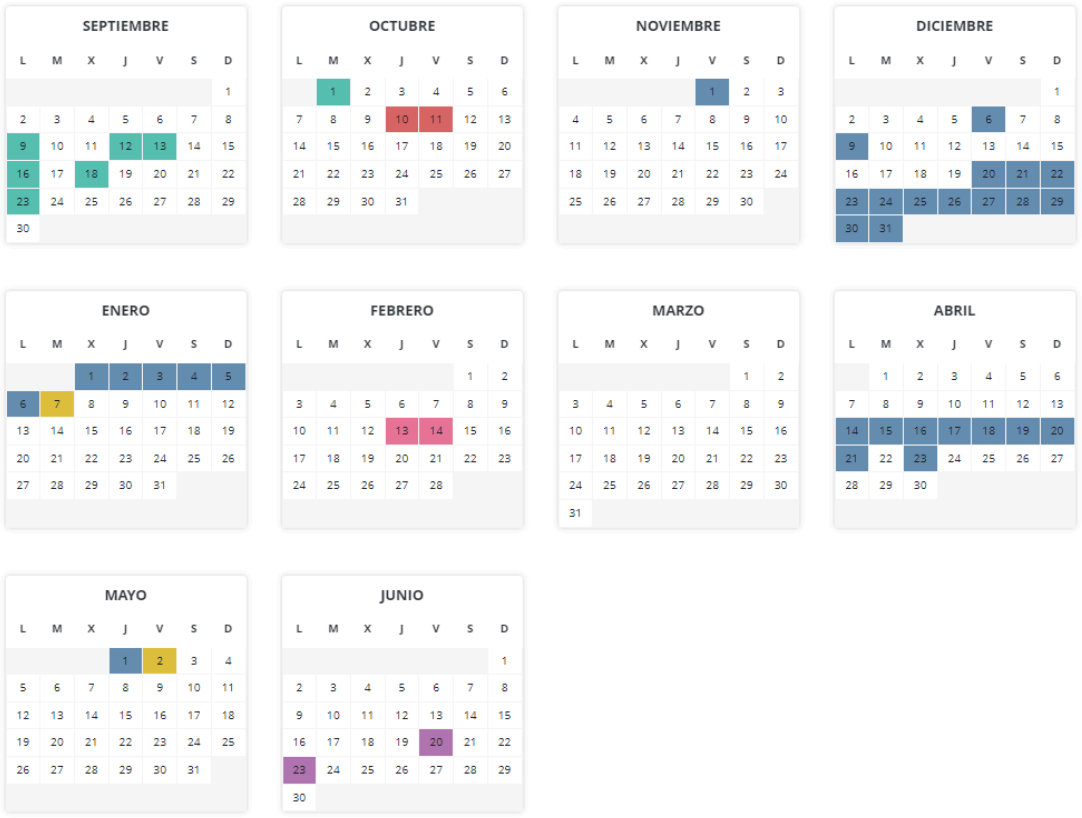
Desarrollo.

						seleccionados. (Acción: presentación y reflexión grupal).

Temporalización

Figura 20

Calendario escolar



Fuente: Departamento de Educación del Gobierno de Aragón. (s.f.). Calendario escolar.

(Resolución de 31 de marzo de 2023)

Fechas de inicio de curso

- Lunes 9 de septiembre de 2024

Fecha de fin de curso

- Viernes 20 de junio de 2025

DÍAS FESTIVOS

- Vacaciones de Navidad: desde la finalización de las actividades lectivas de la mañana del día viernes 20 de diciembre de 2024 hasta el lunes 6 de enero de 2025, incluido.
- Vacaciones de Semana Santa: desde el día lunes 14 de abril hasta el día lunes 21 de abril de 2025, ambos incluidos.
- El día sábado 12 de octubre de 2024.
- El día viernes 1 de noviembre de 2024.

- Los días viernes 6 y lunes 9 de diciembre de 2024.
- El día miércoles 23 de abril de 2025.
- El día jueves 1 de mayo de 2025.

DÍAS NO LECTIVOS DE ÁMBITO PROVINCIAL

- Teruel: Martes 7 de enero de 2025; jueves 13 y viernes 14 de febrero de 2025, y viernes 2 de mayo de 2025.

DÍAS FESTIVOS ÁMBITO LOCAL

- 2 días, como festividades locales incluidas en el calendario laboral de cada localidad

Teniendo una disposición de 4 sesiones semanales, como se muestra a continuación, la duración total de la unidad será de 4 semanas (16 sesiones) (tabla 3) y la implementación de lectura individual de cómics durante las horas de lectura, para una mayor introducción de los alumnos y alumnas en el contexto de la unidad.

Tabla 3

Horario lectivo

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 a 10:00	Mates	Lengua	Mates	Lengua	E.F.
10:00 a 11:00	E.F.	Mates	Inglés	E.F.	Matemáticas
11:00 a 11:10	Almuerzo				
11:10 a 12:10	Inglés	Ciencias	Ciencias	Ciencias	Lengua
12:10 a 12:30	Recreo				
12:30 a 13:00	Lectura	Lectura	Lectura	Lectura	Ciencias
13:00 a 13:15	Valores/Religión	Inglés	Plástica	Matemáticas	Ciencias
13:15 a 14:00					Tutoría

Fuente: Horario (s.f.) Elaboración propia

Orientaciones didácticas

- Estrategias didácticas

Aprendizaje basado en proyectos: los alumnos participan activamente en la creación de un producto final (cómic), lo que promueve la aplicación práctica de conocimientos y habilidades.

Enfoque interdisciplinario: se integran conceptos de arte, literatura y estudios de género, permitiendo a los estudiantes conectar diferentes áreas de conocimiento.

Uso de tecnología: la exposición de películas y cómics y diversos personajes, permite una visualización conjunta y facilita la discusión en grupo; además de permitir presentar el trabajo final de los alumnos de forma mucho más fácil y que expliquen sus creaciones.

- Estilos de enseñanza

Dependiendo de la sesión de la unidad didáctica se utilizarán una variedad de estilos de enseñanza u otros, siempre adaptados a las necesidades y características de los estudiantes.

Estilo expositivo: para la presentación de conceptos y conocimientos.

Delegador: se promueve la autonomía de los estudiantes, especialmente en las actividades de creación de personajes y desarrollo de historias, donde los alumnos toman decisiones creativas.

Modelo de guía: el profesor modela habilidades y procesos, como la creación de diálogos y la estructuración de viñetas, para que los alumnos puedan aprender mediante la observación y la imitación.

- Modelos pedagógicos

Durante el desarrollo de la unidad didáctica, se hará uso de diferentes modelos pedagógicos según las necesidades específicas de cada sesión y los objetivos de aprendizaje planteados. Entre los modelos pedagógicos que se emplearán, el que más se utilizará será una metodología de **enseñanza activa** mediante la que los alumnos participen y aprendan a través de diferentes actividades prácticas y experimentales.

Y como ya ha sido mencionado en estrategias didácticas, se trabajará por **aprendizaje basado en proyectos (ABP):** las sesiones están diseñadas en torno a un proyecto final (el cómic), lo que motiva a los estudiantes a investigar, planificar, ejecutar y reflexionar sobre su trabajo.

Además de trabajar también una **educación inclusiva:** se enfoca en la representación y visibilidad de diversas identidades de género, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y respetuoso.

Diseño de una secuencia didáctica

Descubriendo el multiverso. Sesiones 1, 2, 3 y 4

Sesión 1: Presentación del curso e introducción al mundo de los cómics y superhéroes

Actividades:

1. **Presentación del curso, objetivos y el proyecto a realizar para el ABP** (15 minutos):
   - Explicación de la estructura de las sesiones.
   - Presentación de los temas a tratar (cómics, superhéroes, géneros, etc.).
   - Expectativas y normas de participación.
   - Concreción del proyecto final
   - El docente explicará detalladamente cómo se organizarán las actividades y qué se espera de los estudiantes, fomentando la participación activa y la colaboración durante todo el curso.
2. **Introducción al mundo de los cómics y superhéroes** (45 minutos):
   - Evaluación inicial sobre el conocimiento de diferentes héroes, villanos…
   - Breve historia de los cómics y su evolución.
   - Presentación de personajes no convencionales y poco conocidos en la cultura popular, como personajes no binarios, para iniciar una reflexión sobre la diversidad de identidades de género en los cómics.
   - El docente guiará a los estudiantes en la identificación de estos personajes, como Danny la Calle y Stitch, y facilitará un debate sobre cómo los cómics pueden representar identidades más allá del binarismo de género tradicional**.**

Sesión 2 y Hora de Lectura: Inicio de la visualización de la película *Spider-Man: Un nuevo universo*

Actividades:

1. **Visualización de la película** (60 minutos) + (30 minutos):

   - Ver los primeros 90 minutos de la película
   - Durante la visualización, los estudiantes deberán estar atentos a los detalles sobre los personajes y las tramas, que luego serán discutidos en clase.
   - Se les invitará a anotar cualquier elemento que les llame la atención, especialmente en relación con los temas de identidad, diversidad y responsabilidad.

Sesión 3: Finalización de la película y análisis

Actividades:

1. **Finalización de la visualización de la película** (30 minutos):

   - Continuar viendo la película desde el minuto 90 hasta el final (minuto 113).

2. **Resumen y análisis de los personajes principales** (30 minutos):

   - Análisis de los personajes principales (Miles Morales, Peter B. Parker, Gwen Stacy, etc.).
   - Discusión sobre sus características, motivaciones y evolución durante la película.
   - Los estudiantes identificarán las características, motivaciones y la evolución de estos personajes durante la película.
   - El análisis se realizará en pequeños grupos para fomentar la discusión y el intercambio de ideas, y luego se compartirá con toda la clase.
   - El docente actuará como moderador, guiando el análisis y asegurando que todos los estudiantes participen activamente.

Sesión 4: Análisis cinematográfico

Actividades:

1. **Discusión sobre los temas y mensajes de la película** (60 minutos):

- Identificación de los temas principales (identidad, responsabilidad, diversidad, etc.).
- La clase se dividirá en pequeños grupos, cada uno de los cuales se centrará en un tema específico.
- Antes de la discusión, se proporcionarán pautas para ayudar a los estudiantes a identificar y reflexionar sobre los temas clave.
- Cada grupo preparará brevemente sus argumentos y luego se llevará a cabo una discusión en clase, moderada por el docente, en la que se debatirán los mensajes transmitidos por la película.

El docente fomentará una reflexión sobre la relevancia de estos temas en la vida real y cómo se relacionan con el mundo de los cómics.

Este plan asegura que durante las cuatro primeras sesiones se cubran tanto la introducción al curso y al tema de los cómics y superhéroes, como la visualización completa de la película y una discusión inicial sobre sus personajes y temas.

Conociendo a la comunidad trans: Sesiones 5 y 6

Sesión 5: Actividad de dibujo

Actividades:

1. **Revisión breve de las sesiones anteriores (10 minutos):**

   - Resumen de la película *Spider-Man: Un nuevo universo* y los temas discutidos.

   - Recapitular los conceptos de identidad, diversidad y representación ya tratados para establecer la conexión con la actividad de dibujo.

2. **Actividad de dibujo con cambio de género (50 minutos):**

   - Los participantes dibujarán un personaje de superhéroe, villano, o cualquier figura que elijan, pero con la instrucción específica de cambiarle el género al personaje que escojan.

Instrucciones:

- Pedir a los participantes que piensen en un personaje existente, ya sea un superhéroe, villano o cualquier figura ficticia, y que imaginen cómo sería ese personaje si tuviera un género diferente.

- Que cada uno rediseñe y dibuje el personaje, incluyendo detalles sobre cómo este cambio de género afecta su apariencia, personalidad y poderes.

- Incentivar a los alumnos a reflexionar sobre cómo el cambio de género podría influir en la historia y rol del personaje en su universo.

- Recolección de dibujos al final de la sesión para la actividad de la próxima sesión.

Sesión 6: Explicación del contexto y visibilidad transgénero

Actividades:

1. **Explicación del contexto de la actividad de dibujo** (10 minutos):

- Explicar que la actividad de dibujo estaba orientada a crear conciencia sobre la diversidad de identidades en los cómics y superhéroes.

- Introducción a la importancia de la representación y visibilidad de diferentes identidades de género en los cómics.

2. **Explicación sobre personas transgénero y visibilidad** (30 minutos):

- Definición de persona transgénero y explicación de conceptos clave relacionados con la identidad de género.

- Importancia de la representación y visibilidad de personas transgénero en los medios, incluyendo cómics y superhéroes.

- El docente guiará la discusión, animando a los estudiantes a considerar cómo sus personajes reimaginados pueden desafiar las normas de género tradicionales y abrir nuevas posibilidades narrativas.

3. **Discusión y reflexión sobre la actividad de dibujo** (15 minutos):

- Los participantes comparten sus dibujos y discuten sobre cómo podrían integrar la diversidad de género en sus personajes.

- Reflexión sobre la importancia de la inclusión y representación de todas las identidades de género en los cómics.

Este plan asegura que durante las sesiones 5 y 6 se realice una actividad de dibujo que luego se contextualiza y se utiliza para hablar sobre la visibilidad de las personas transgénero, promoviendo la inclusión y representación en los cómics.

¿Qué es no binario? Sesiones 7 y 8

Sesión 7: Actividad de personificación de objetos

Actividades:

1. **Introducción a la actividad de personificación de objetos** (10 minutos):

   - Explicar que los alumnos deberán escoger dos objetos inanimados y personificarlos.
   - Describir la tarea de crear una escena donde uno de los objetos personificados sea un superhéroe y el otro un villano.
   - Enfatizar la creatividad y libertad que tienen para imaginar cómo estos objetos pueden adquirir cualidades humanas y roles definidos.

2. **Elección de objetos y planificación del dibujo** (10 minutos):

   - Dar tiempo a los alumnos para pensar y escoger sus objetos.
   - Pedir a los alumnos que planeen cómo van a dibujar y personificar sus objetos.
   - Animar a los alumnos a considerar cómo sus elecciones reflejan características humanas y a pensar en la dinámica entre el héroe y el villano.

3. **Dibujo de la escena** (40 minutos):

   - Los alumnos dibujan sus escenas con los dos objetos personificados.
   - Asegurarse de que los alumnos incluyan detalles sobre las cualidades humanas de los objetos, sus poderes y personalidad.
   - El docente circulará por la clase, ofreciendo orientación y sugerencias mientras los alumnos trabajan en sus creaciones.

Sesión 8: Explicación del concepto de persona no binaria y ejemplos en los cómics

Actividades:

Desarrollo.

1. **Revisión de la actividad de dibujo de la sesión anterior** (20 minutos):

   - Recoger los dibujos de los alumnos.
   - Pedir a algunos alumnos que presenten sus dibujos y expliquen sus personajes.

2. **Explicación del concepto de persona no binaria** (20 minutos):

   - Definir qué es una persona no binaria y explicar los conceptos clave relacionados con la identidad de género no binaria.
   - Discutir la importancia de la representación de identidades no binarias en los medios y la cultura popular.
   - Destacar cómo las identidades no binarias desafían las normas tradicionales y enriquecen nuestra comprensión de la diversidad humana.

3. **Discusión sobre los personajes dibujados** (10 minutos):

   - Relacionar los personajes dibujados por los alumnos con el concepto de persona no binaria.
   - Reflexionar sobre cómo los personajes pueden representar la diversidad y la inclusión.
   - Fomentar un diálogo donde los alumnos consideren cómo sus personajes podrían ser una metáfora de identidades no binarias y qué significados profundos podrían estar expresando.

4. **Presentación de ejemplos en los cómics** (10 minutos):

   - Mostrar ejemplos de personajes en cómics que son objetos inanimados personificados (ej.., La Tetera de *La Bella y la Bestia*, o Danny the Street de "Doom Patrol").
   - Mostrar ejemplos de personajes no binarios en los cómics
   - Discutir cómo estos personajes ayudan a promover la inclusión y la diversidad.

Estas sesiones permitirán a los alumnos explorar la personificación de objetos y la representación de la diversidad de género, conectando sus propias creaciones con conceptos más amplios y ejemplos existentes en la cultura popular.

El diálogo en los cómics. Sesión 9 y 10

Sesión 9: Tipos de diálogo y texto en los cómics

Actividades:

1. **Introducción a los tipos de diálogo y texto en los cómics** (30 minutos):

- **Globos de diálogo**: Explicar que se utilizan para mostrar lo que los personajes dicen. Pueden ser de diferentes formas para indicar distintos tonos de voz o estados emocionales.

- **Cuadros de narración**: Se utilizan para proporcionar contexto o describir lo que está ocurriendo en la escena, generalmente desde el punto de vista del narrador.

- **Pensamientos**: Representados por globos de pensamiento, se utilizan para mostrar lo que los personajes están pensando.

- **Onomatopeyas**: Palabras que imitan sonidos (por ejemplo, "¡Boom!", "¡Zap!", "¡Crash!"). Explicar cómo se utilizan para añadir dinamismo y acción a las escenas.

2. **Ejemplos prácticos** (30 minutos):

- Mostrar ejemplos de cada tipo de texto y onomatopeyas en diferentes cómics.

- Analizar cómo los diferentes tipos de texto y las onomatopeyas contribuyen a la narrativa y la emoción en las escenas.

Sesión 10: Puesta en práctica de las tipologías textuales

1. **Actividad de creación de diálogos** (20 minutos):

- Repartir diferentes páginas de cómics con el texto en blanco a los alumnos.

- Instrucciones:

    1. Pedir a los alumnos que observen las imágenes y piensen en el diálogo y texto narrativo que mejor encaje con la acción y expresión de los personajes.

2. Escribir los diálogos, pensamientos, narraciones y onomatopeyas directamente en las páginas en blanco.

- Ayudar a los alumnos con sugerencias y correcciones mientras trabajan.

2. **Presentación de los trabajos y retroalimentación** (40 minutos):

- Invitar a algunos alumnos a presentar sus páginas de cómic completadas.
- Discutir las elecciones de diálogo y texto que hicieron y cómo esas elecciones afectan la narrativa y el tono del cómic.
- Proporcionar retroalimentación constructiva y elogiar las ideas creativas.

Este plan permitirá a los alumnos aprender sobre los diferentes tipos de diálogo y texto en los cómics y aplicar este conocimiento en una actividad creativa, mejorando su comprensión y habilidades en la narrativa de cómics.

Leemos un cómic. Sesión 11 y 12

Actividades:

1. **Introducción a la sesión** (5 minutos):

- Explicar el objetivo de la sesión: leer un cómic juntos como grupo y discutirlo mientras avanzamos.

- Presentar el cómic que se leerá (seleccionar un cómic adecuado para el grupo y el tiempo disponible).

2. **Preparación para la lectura** (ambas sesiones: total 10 minutos):

- Ajustar el proyector y asegurarse de que todos los alumnos puedan ver claramente las páginas proyectadas.

- Distribuir copias físicas o digitales del cómic, si es posible, para que los alumnos puedan seguir la lectura en sus propios dispositivos o en papel.

3. **Lectura grupal del cómic** (ambas sesiones: total 90 minutos):

- Leer el cómic en voz alta, invitando a diferentes alumnos a leer los diálogos de los personajes.

- Hacer pausas breves después de cada página o sección importante para discutir lo que está sucediendo, permitiendo preguntas y comentarios.

- Animar a los alumnos a observar cómo se utilizan los diferentes tipos de texto y onomatopeyas discutidos en la sesión anterior.

4. **Discusión y análisis** (15 minutos):

- Después de la lectura, realizar una discusión grupal sobre la historia, los personajes y los temas del cómic.

- Preguntas guía para la discusión:

    1. ¿Qué les pareció la historia?
    2. ¿Qué opinan de los personajes principales?

3. ¿Cómo se utiliza el diálogo y el texto narrativo para contar la historia?
4. ¿Qué onomatopeyas notaron y cómo contribuyeron a la acción?

- Relacionar la discusión con lo aprendido en sesiones anteriores sobre la creación de personajes y la representación de identidades diversas.

Estas sesiones permitirán a los alumnos disfrutar de la lectura de un cómic en un entorno grupal, fomentando la discusión y el análisis colaborativo, y aplicando los conocimientos adquiridos en sesiones anteriores.

Creamos nuestro propio cómic. Sesiones 13, 14, 15 y 16

Sesión 13: Idealización de personajes y creación de la historia

Actividades:

1. **Introducción a la creación de personajes y planificación de la historia** (10 minutos):

- Explicar los objetivos de las siguientes tres sesiones: crear un cómic breve de una carilla.
- Reforzar los conceptos aprendidos sobre personajes, diálogo, y narrativa en los cómics.

2. **Desarrollo de personajes** (20 minutos):

- Pedir a los alumnos que idealicen y describan a sus personajes principales: un superhéroe y un villano.
- Incluir detalles como nombres, poderes, características físicas y personalidad.
- Distribuir una hoja de trabajo para que los alumnos dibujen y anoten estas características.

3. **Planificación de la historia** (20 minutos):

- Los alumnos deben pensar en una historia breve que puedan contar en una página de cómic.
- Distribuir una hoja de trabajo donde los alumnos puedan anotar los eventos principales de la historia, divididos en inicio, desarrollo y conclusión.
- Ayudar a los alumnos a estructurar su historia, asegurándose de que sea clara y coherente.

4. **Preparación del diálogo** (10 minutos):

- Los alumnos deben escribir el diálogo de los personajes y cualquier texto narrativo que se incluirá en el cómic.
- Revisar el uso de globos de diálogo, cuadros de narración, y onomatopeyas.

Sesión 14: Creación del cómic en una hoja con viñetas

Actividades:

1. **Introducción a la estructura de la hoja de cómic** (5 minutos):

- Explicar cómo estructurar la hoja con viñetas, incluyendo el espacio para diálogos y textos narrativos.
- Mostrar ejemplos de cómo organizar las viñetas en una página.

2. **Dibujo de la historia** (40 minutos):

- Los alumnos comienzan a dibujar su historia en la hoja con viñetas.
- Asegurarse de que incluyan todos los elementos planificados: personajes, eventos, diálogos y onomatopeyas.
- Proporcionar apoyo y sugerencias a medida que trabajan, ayudando con problemas de diseño o narrativa.

3. **Revisión y ajuste del cómic** (15 minutos):

- Revisar el trabajo de los alumnos, ofreciendo retroalimentación constructiva.

- Ayudar a los alumnos a ajustar y mejorar sus dibujos y diálogos si es necesario.

Sesión 15: Finalización y coloreado del cómic

Actividades:

1. **Revisión de la estructura y elementos del cómic** (5 minutos):

- Repasar la estructura de la hoja de cómic y los elementos necesarios para completar la historia.
- Asegurarse de que todos los alumnos estén listos para finalizar sus trabajos.

2. **Finalización del dibujo** (25 minutos):

- Dar tiempo a los alumnos para terminar de dibujar cualquier elemento que falte en su cómic.
- Proporcionar materiales adicionales si es necesario (lápices, borradores, etc.).

3. **Coloreado del cómic** (30 minutos):

- Los alumnos colorean sus cómics, utilizando lápices de colores, marcadores o acuarelas.
- Animar a los alumnos a ser creativos con los colores y a pensar en cómo los colores pueden añadir a la historia y la emoción del cómic.

Sesión 16: Presentación del proyecto final

1. **Exposición y reflexión final** (60 minutos):

- Los alumnos muestran sus cómics completados al grupo.
- Reflexionar sobre el proceso de creación, lo que aprendieron y cómo aplicaron los conceptos discutidos en las sesiones anteriores.

Estas sesiones finales permiten a los alumnos aplicar todo lo aprendido sobre la creación de cómics, desde la idealización de personajes y planificación de historias hasta la creación y coloreado de un cómic breve.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Sesión 1: Presentación del curso e introducción al mundo de los cómics y superhéroes

1. **Diapositivas de presentación:**

- Una presentación que explique los objetivos del curso, la estructura de las sesiones y el proyecto final. Debe incluir imágenes de cómics y superhéroes.

2. **Cuestionario de evaluación inicial:**

- Un cuestionario con preguntas sobre superhéroes, villanos y personajes no convencionales. Puede ser en formato digital o impreso.

3. **Imágenes y biografías breves de personajes no binarios o poco convencionales en los cómics:**

- Fichas o diapositivas que presenten a personajes como Danny la Calle y Stitch, para facilitar el debate sobre diversidad de identidades de género.

Sesión 2 y Hora de Lectura: Visualización de *Spider-Man: Un nuevo universo*

1. **Guía de observación:**

- Una hoja donde los estudiantes puedan tomar notas sobre los personajes y tramas que les llamen la atención durante la película. Debería incluir preguntas guía sobre identidad, diversidad y responsabilidad.

Sesión 3: Finalización de la película y análisis

1. **Guía para el análisis de personajes:**

- Una hoja de trabajo para identificar y describir las características, motivaciones y evolución de los personajes principales.

Sesión 4: Análisis cinematográfico

1. **Pautas para el análisis de temas:**

- Un documento con preguntas guía para ayudar a los grupos a identificar y discutir los temas clave de la película.

Sesión 5: Actividad de dibujo con cambio de género

1. **Hojas para dibujo:**

- Hojas en blanco para que los estudiantes rediseñen y dibujen a un personaje con cambio de género.

2. **Instrucciones y ejemplos visuales:**

- Una hoja con instrucciones y ejemplos de cómo un cambio de género puede influir en la apariencia y personalidad de un personaje.

Sesión 6: Explicación del contexto y visibilidad transgénero

1. **Diapositivas sobre representación y visibilidad trans:**

- Una presentación sobre identidades transgénero, la importancia de la visibilidad en los medios y ejemplos en cómics.

Sesión 7: Actividad de personificación de objetos

1. **Guía para la personificación de objetos:**

- Un documento con instrucciones y ejemplos de cómo personificar objetos como héroes o villanos.

2. **Hojas para dibujo:**

- Espacio para que los estudiantes dibujen sus objetos personificados en escenas.

Sesión 8: Concepto de persona no binaria y ejemplos en cómics

1. **Diapositivas explicativas:**

- Presentación sobre identidades no binarias, su representación en los cómics y personajes icónicos.

2. **Muestras de cómics:**

- Ejemplos de personajes no binarios o inanimados personificados en los cómics.

Sesiones 9 y 10: El diálogo en los cómics

1. **Diapositivas sobre tipos de texto y diálogos:**

- Explicación de globos de diálogo, cuadros de narración, globos de pensamiento y onomatopeyas.

2. **Páginas de cómics en blanco:**

- Páginas de cómics con imágenes, pero sin texto para que los estudiantes creen sus propios diálogos y narraciones.

Sesiones 11 y 12: Lectura de un cómic grupal

1. **Cómic seleccionado para la lectura:**

- Copias físicas o digitales del cómic elegido para la lectura grupal.

2. **Preguntas guía para la discusión:**

- Preguntas preparadas para guiar la discusión después de la lectura.

Sesiones 13, 14, 15 y 16: Creación de un cómic propio

1. **Hoja de planificación de personajes e historia:**

- Un organizador gráfico para que los estudiantes desarrollen sus personajes y planifiquen la historia.

2. **Hojas con viñetas para el cómic:**

- Hojas con espacio dividido en viñetas donde los estudiantes pueden dibujar su cómic.

3. **Materiales de dibujo y coloreado:**

- Lápices de colores, marcadores o acuarelas para que los estudiantes finalicen y coloreen sus cómics.

4. **Guía de presentación:**

- Instrucciones para la exposición final de los cómics, incluyendo preguntas de reflexión sobre el proceso creativo.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha permitido explorar de manera exhaustiva la representación de las identidades de género en los cómics de superhéroes, centrándose particularmente en las editoriales más influyentes del género, Marvel y DC Comics. A lo largo de la investigación, se ha evidenciado cómo estos medios no solo reflejan las normas sociales predominantes, sino que también juegan un papel activo en la construcción y deconstrucción de identidades de género.

Uno de los aspectos más reveladores de este estudio ha sido el análisis de personajes que desafían las concepciones tradicionales de género. Personajes transgénero, no binarios y de género fluido han comenzado a ocupar un espacio cada vez más visible en las narrativas contemporáneas, evidenciando una evolución en la manera en que los cómics abordan la diversidad de género. Esto no solo enriquece la narrativa y el desarrollo de personajes, sino que también ofrece a los lectores representaciones más inclusivas y complejas de la identidad humana. Siendo este uno de los primeros trabajos que dará una mayor visibilidad a estos diferentes personajes, mostrándolos para darlos a conocer y presentando su pertenencia a este colectivo.

Además, este trabajo subraya la importancia de integrar estas representaciones en el ámbito educativo, especialmente en la educación primaria. Los cómics, al ser un medio accesible y atractivo para los jóvenes, se presentan como una herramienta valiosa para enseñar sobre la diversidad de género y fomentar una cultura de respeto e inclusión desde edades tempranas. La introducción de estos temas en el aula puede ayudar a desmitificar conceptos erróneos sobre el género, promoviendo un ambiente educativo más inclusivo y respetuoso con la diversidad.

Asimismo, es fundamental reconocer el impacto que la cultura popular tiene en la percepción de las identidades de género. Los cómics de superhéroes, con su amplia difusión y popularidad, tienen la capacidad de influir en la forma en que la sociedad entiende y acepta la diversidad de género. Este estudio ha demostrado que, aunque todavía queda un largo camino por recorrer, se están dando pasos significativos hacia una representación más equitativa e inclusiva en este medio.

En conclusión, este trabajo no solo ha resaltado la evolución de las identidades de género en los cómics, sino que también ha abierto la puerta a futuras investigaciones sobre

cómo otros medios de comunicación pueden contribuir a una comprensión más profunda y matizada de la diversidad de género. La esperanza es que, a medida que más personajes diversos ganen protagonismo, también se genere un cambio positivo en la sociedad, promoviendo una mayor aceptación y respeto por todas las identidades de género. Para finalizar, este trabajo reafirma la importancia de seguir investigando y promoviendo representaciones diversas en todos los ámbitos de la cultura, y sugiere que la educación puede beneficiarse enormemente de la inclusión de materiales que reflejen y respeten esta diversidad. El camino hacia una sociedad más inclusiva y equitativa no solo pasa por cambios en la legislación y las políticas públicas, sino también por la transformación de los imaginarios colectivos a través de medios tan influyentes como los cómics.

"La diversidad en las historias es lo que convierte a los héroes en figuras universales."

7. BIBLIOGRAFÍA

Adyaner (18 de marzo de 2020). *He aquí la razón... Presentamos los nuevos. El Blog de Adyaner*. https://adyaner.blogspot.com/2020/03/he-aqui-la-razonpresentamos-los-nuevos.html

Ann Babic A. (Ed). (2013) *Comics as History, Comics as Literature: Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. Rowman & Littlefield.

Beau DeMayo, B. (Productor). (2023). *X-Men '97* [Serie de Televisión]. Marvel Studios.

Berlanti, G., Adler, A., Kreisberg, A., Rovner, R., Queller, J., Schechter, J. y Hoechlin, T. (Productores). (2015–2021). *Supergirl* [Serie de Televisión]. Berlanti Productions; DC Entertainment; Warner Bros. Television.

Berlanti, G., Kreisberg, A., Johns, G., Wallace, E., Helbing, T., Dries, C. y Schechter, J. (Productores). (2014–2023). *The Flash* [Serie de Televisión]. Berlanti Productions; DC Entertainment; Warner Bros. Television.

Burnett, E. y Gruenwald, M. (Productores) (1992–1997). *X-Men: The Animated Series* [Serie de Televisión]. Marvel Entertainment Group; Saban Entertainment.

DC Fandom. (s.f.). *Danny the Street (New Earth)*. https://dc.fandom.com/wiki/Danny_the_Street_(New_Earth)

Dick, J. (16 de febrero de 2024). *'X-Men '97': Marvel Confirms Morph as Non-Binary in Disney+ Animated Series*. ComicBook.com. https://www.cbr.com/x-men-97-non-binary/

Departamento de Educación del Gobierno de Aragón. (s.f.). *Calendario escolar*. https://educa.aragon.es/calendario-escolar

Gauché Marchetti, X. A. y Lovera Parmo, D. A. (2019). Identidad de género de niños, niñas y adolescentes: Una cuestión de derechos. *Ius et Praxis*, *25*(2), 359-402. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-00122019000200359

Bibliografía.

Guía de diversidad de género, sexual y familiar. (2021). Solidaridad Internacional. https://www.solidaridadsi.org/files/2021-05/dfa-guia-diversidad-genero-sexual-y-familiar-soli.pdf?f2aeab1484

Heller, A. (1977). *La sociología de la vida cotidiana.* Barcelona: Península.

Itatí, A. (1995). Socialización de género en la escuela primaria. *Boletín americanista*, (45) 177-187. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2937535

Iturri Zabalza, I. (2021). *Aproximación a las vivencias de género no binarias: Estudio de caso de experiencias de personas no binarias de Pamplona.* [Trabajo Fin de Máster, Máster en Intervención Social con Individuos, Familias y Grupos. Universidad de Navarra.] Dadun: repositorio de la Universidad de Navarra.

Lewis, C., y Pino, C. (8 de diciembre de 2020). *5 cómics con temas filosóficos: Selección 1*. Filosofía y Humor. https://filosofiayhumor.com/2020/12/08/5-comics-con-temas-filosoficos-seleccion-1/

MacDonald, T. (s.f.). *Información general: Transgénero/transexual/género fluido y lactancia.* La Leche League International. https://llli.org/es/informacion-sobre-la-lactancia-materna-de-la-a-a-la-z/transgenero-transexual-genero-fluido-y-lactancia-informacion-general/

Manuel (20 de septiembre de 2015). *En mitad del torbellino de crossovers, portadas fosforescentes en 3D y números 1 para coleccionista*. Un Universo de Viñetas. https://amrazgz.blogspot.com/2015/09/en-mitad-del-torbellino-de-crossovers.html

ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Persichetti, B., Ramsey, P. (Productores) y Rothman, R.(Productor y guionista). (2023). *Spider-Man: Cruzando el Multiverso*. [Película]. Sony Pictures.

Pardo, J. T. (25 de octubre de 2012). *Spider-Man: Blue [Reseña de cómic]*. Zona Negativa. https://www.zonanegativa.com/spider-man-blue/

Bibliografía.

RESOLUCIÓN de 31 de marzo de 2023, de la Directora General de Planificación y Equidad, por la que se aprueban los calendarios escolares de los cursos 2023-2024 y 2024- 2025 correspondientes a las enseñanzas de niveles no universitarios de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Suárez Cabrera, J. M. (Coord.). (2016). *Glosario de términos sobre diversidad sexual y de género.* Gobierno de México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/471748/Glosario_TDSyG_WEB.pdf

Suárez Vega, C. (2014). *El cómic y la novela gráfica en el aula de ELE* [Trabajo Fin de Máster, Máster en Español como Lengua Extranjera, V Edición. Universidad de Oviedo]. RUO: repositorio de la Universidad de Oviedo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/28575

Chueca. (5 de junio de 2017). *¡Conoce a Sera, la superheroína Trans de Marvel!.* https://www.chueca.com/actualidad/conoce-sera-superheroina-trans

Esquire. (7 de junio de 2021). *¿Por qué Loki es de género fluido?.* https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a36645623/loki-genero-fluido-por-que/

Venegas, P. (12 de julio de 2023). *Spider-Man: De Spider-Man Across the Spider-Verse.* Mundo Deportivo. https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/marvel/spider-man-de-spider-man-across-the-spider-verse

ForoLibro. (8 de agosto de 2017). *Watchmen – Alan Moore, Dave Gibbons – DC Comics (1986-1987).* https://forolibro.com/2017/07/26/watchmen-alan-moore-dave-gibbons-dc-comics-1986-1987/

Cómics

Bennett, M. (2015). *DC Comics Bombshells* (7ª ed., Vol. 7). DC Comics.

Bennett, M. y Hans, S. (2015). *Angela: La Asesina de Asgard* (3ª ed., Vol. 3). Marvel Comics.

Bennett, M. y Kim, K. (2015). *Angela: Queen of Hel* (2ª ed., Vol. 2). Marvel Comics.

Bibliografía.

Brown, B. y Sampere, D. (2021a). *Future State: Aquaman* (1ª ed., Vol. 1). DC Comics.

Brown, B. y Sampere, D. (2021b). *Future State: Aquaman* (Vol. 1, núm. 2). DC Comics.

Busiek, K. y Ross, A. (1994). *Marvels*. Marvel Comics.

Byrne, J. (1991). *The Sensational She-Hulk* (1ª ed., Vol. 1, núm. 34). Marvel Comics.

Claremont, C. y Cockrum, D. (1978). *Ms. Marvel* (Vol. 1, núm. 16). Marvel Comics.

DeFilippis, N., Weir, C. y Coipel, O. (2004). *New X-Men: Academia X* (Vol. 1, núm. 6). Marvel Comics.

Gillen, K., McKelvie, J. y Norton, M. (2013a). *Young Avengers* (Vol. 2, núm. 6). Marvel Comics.

Gillen, K., McKelvie, J. y Norton, M. (2013b). *Young Avengers* (Vol. 2, núm. 9). Marvel Comics.

Howard, T. (2021a). *Marvel's Voices: Pride Vol. 2* (1ª ed., Vol. 1). Marvel Comics.

Howard, T. (2021b). *Marvel's Voices: Pride* (1ª ed., Vol. 1). Marvel Comics.

Iverson, I. y Rossmo, R. (2021). *Future State: The Flash* (Vol. 1, núm. 1). DC Comics.

Kibblesmith, D. (2020). *New Warriors: New is the New Old* (Vol. 6). Marvel Comics.

Kibblesmith, D. Bachs, O. y López, D. (2019). *Loki: El dios que cayó a la tierra* (1ª ed.). Marvel Comics.

Kyle, C., Yost, C. y Neves, A. (2003). *New Mutants* (Vol. 2, núm. 4). Marvel Comics.

Lee, S. y Kirby, J. (1962). *Journey into Mystery* (Vol. 1, núm. 85). Marvel Comics.

Lobdell, S. y Booth, B. (2012). *Teen Titans: The New 52* (Vol. 1, núm. 7). DC Comics.

Loeb, J. y Sale, T. (2002). *Spider-Man: Blue* (1ª ed., Vol. 1). Marvel Comics.

Milligan, P. y Ryp, J. (2015). *The New Guardians* (Vol. 1, núm. 7). DC Comics.

Miller, F. (1986). *The Dark Knight Returns* (1ª ed., Vol. 1). DC Comics.

Moore, A. y Gibbons, D. (1987). *Watchmen*. DC Comics.

Morrison, G. y Case, R. (1989). *Doom Patrol* (Vol. 2, núm. 19). DC Comics.

Morrison, G. y Case, R. (1990). *Doom Patrol* (Vol. 1, núm. 35). DC Comics.

Morrison, G. y Case, R. (1991). *Doom Patrol* (Vol. 2, núm. 47). DC Comics.

Bibliografía.

Morrison, G. y Case, R. (1994). *Doom Patrol* (1ª ed., Vol. 1, núm. 87). DC Comics.

Nocenti, A. y Chaykin, H. (1994a). *Marvel Comics Presents* (1ª ed., Vol. 1, núm. 150). Marvel Comics.

Nocenti, A. y Chaykin, H. (1994b). *Marvel Comics Presents* (1ª ed., Vol. 1, núm. 151). Marvel Comics.

Nocenti, A., Leon, M. y Vega, O. (2021). *Inferno* (Vol. 2, núm. 4). Marvel Comics.

Rowell, R. y Anka, K. (2017). *Runaways* (5ª ed., Vol. 5, núm. 38). Marvel Comics.

Sheridan, T. y Sandoval, R. (2021). *Teen Titans Academy* (Vol. 1, núm. 1). DC Comics.

Sheridan, T. y Sandoval, R. (2021). *Teen Titans Academy 2021 Yearbook* (Vol. 1). DC Comics.

Simone, G. y Eaglesham, D. (2015). *Secret Six* (Vol. 4, núm. 1). DC Comics.

Simone, G. y Eaglesham, D. (2015). *Secret Six* (Vol. 4, núm. 4). DC Comics.

Simone, G. y Syaf, A. (2011). *Batgirl* (4ª ed., Vol. 4, núm. 1). DC Comics.

Thomas, R. y Roth, W. (1967). *Uncanny X-Men* (Vol. 1, núm. 35). Marvel Comics.

Tynion IV, J. (2021). *DC Pride* (1ª ed., Vol. 1). DC Comics.

Vaughan, B. K. y Alphona, A. (2008a). *Runaways* (2ª ed., Vol. 2). Marvel Comics.

Vaughan, B. K. y Alphona, A. (2008b). *Runaways* (Vol. 2, núm. 25). Marvel Comics.

VV. AA. (2022). *DC Pride 2022* (1ª ed., Vol. 1). DC Comics.

Whedon, J. y Ryan, M. (2009). *Runaways* (3ª ed., Vol. 3). Marvel Comics.

Williamson, J. y Neves, R. (2021). *Future State: Justice League* (Vol. 1, núm. 1). DC Comics.