



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Uso del cómic en Educación Primaria:
Propuesta didáctica en torno a la leyenda de los
Amantes de Teruel

*Use of comics in Primary Education:
A didactic project on the legend of the Lovers of
Teruel*

Autor:

Carlos Ruiz Torres

Director:

Jesús Gerardo Franco Calvo

Grado en Magisterio de Educación Primaria

2023-2024



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

USO DEL CÓMIC EN EDUCACIÓN PRIMARIA: PROPUESTA DIDÁCTICA EN TORNO A LA LEYENDA DE LOS AMANTES DE TERUEL

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado pretende poner en valor el cómic como herramienta didáctica en Educación Primaria y hacer una propuesta didáctica en torno a la leyenda medieval de *Los Amantes de Teruel*.

Tras un breve recorrido histórico sobre la evolución del género hasta su configuración actual, se comentan las diferencias de sus distintas variantes en función de su contexto cultural.

Se detallan los objetivos que el uso didáctico del cómic ha demostrado alcanzar.

PALABRAS CLAVE

Cómic, Educación Primaria, aprendizaje, motivación, leyenda, Teruel, Edad Media.

Use of comics in Primary Education: A didactic project on the legend of the Lovers of Teruel

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to highlight the value of comics as a didactic tool in Primary Education and to make a didactic proposal around the medieval legend of *The Lovers of Teruel*.

After a brief historical overview of the evolution of the genre up to its current configuration, the differences of its different variants depending on their cultural context are discussed.

The objectives that the didactic use of comics has been shown to achieve are detailed.

KEY WORDS

Comic, Primary Education, learning, motivation, legend, Teruel, Middle Ages.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO	3
3.	MARCO TEÓRICO.....	5
3.1	¿Qué es el cómic?.....	5
3.2	Las variedades del cómic: el europeo, el americano y el manga.....	9
3.3	Usos didácticos del cómic.	11
3.4	El cómic en la Educación Primaria.....	12
3.5	Presencia del comic en el currículo español y en Europa	17
3.6	La Edad Media en el cómic.....	20
4.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	22
	1º sesión: Explorando los elementos del montaje de la narración del cómic.	24
	3º sesión: Lectura grupal de <i>Los amantes de Teruel</i>	29
	4º sesión: análisis crítico de estereotipos y actitudes.	31
	5º sesión: El tiempo y el espacio en Teruel.....	33
	6º y 7º sesión: Final alternativo para <i>Los amantes de Teruel</i>	35
5.	CONCLUSIONES	37
6.	ANEXO I.....	38
	ANEXO II	40
	ANEXO III	40
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	41

1. INTRODUCCIÓN

La realidad social de las nuevas generaciones se encuentra atravesada por los medios audiovisuales. Las redes sociales se han consagrado en las últimas dos décadas como poderosos agentes socializadores, lo que es visto con cierta preocupación desde las instituciones docentes. Como consecuencia de esta revolución digital es evidente que los procesos de aprendizaje han variado y que las escuelas adaptan sus metodologías para favorecer una mayor motivación del alumnado. En este camino de adaptación aquellas herramientas que contribuyen al aprendizaje significativo teniendo en cuenta los nuevos elementos motivadores son bien acogidas por los docentes, quienes las adaptan al contexto en el que desarrollan su labor.

El presente Trabajo Fin de Grado pretende hacer una propuesta didáctica que tiene como centro el uso del cómic como herramienta pedagógico-didáctico, una herramienta muy olvidada desde las instituciones y que, como veremos a lo largo de estas páginas, tiene todavía bastante que aportar al desarrollo cognitivo de las nuevas generaciones acostumbradas a la inmediatez y lo visual de las redes sociales y la comunicación digital.

Es importante destacar que la propuesta del cómic como vehículo de transmisión de contenidos educativos no es novedosa. Durante las últimas décadas, numerosos pedagogos de renombre han impulsado la creación de cómics adaptados para su aplicación en el ámbito docente. Estos esfuerzos han incluido la realización de estudios de investigación que han demostrado, con gran éxito, la excelente aplicación de las viñetas no solo para el aprendizaje de contenido teórico, sino también para la educación emocional y en valores.

Estos estudios han validado el cómic como herramienta eficaz para enseñar conceptos complejos de una manera accesible y atractiva para los estudiantes. Los cómics pueden simplificar el aprendizaje al combinar texto e imágenes, lo que facilita la comprensión y retención de la información. Además, el formato visual del cómic capta la atención de los estudiantes, manteniéndolos más comprometidos con el material.

Asimismo, la utilización de cómics en la educación ha demostrado ser especialmente valiosa para abordar temas emocionales y éticos. Los personajes y las historias de los cómics pueden servir como modelos para que los estudiantes comprendan y reflexionen

sobre diferentes valores y emociones. A través de la identificación con los personajes y las situaciones presentadas en las viñetas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de empatía y asertividad, lo que contribuye a su formación integral como individuos.

En resumen, la incorporación del cómic en la educación ha sido respaldada por un cuerpo significativo de investigación y práctica pedagógica, subrayando su potencial para enriquecer tanto el aprendizaje académico como el desarrollo personal y emocional de los estudiantes.

Por todo ello, el presente Trabajo Fin de Grado aspira a revalorizar el cómic como recurso educativo, mostrando su capacidad para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales.

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO

Los mecanismos de atención y comprensión en la lectura se han adaptado a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. La inmediatez y la brevedad son las características más destacables de la información que recibimos a diario y este hecho ha transformado completamente la forma en la que leemos textos escritos. Por otro lado, la revolución tecnológica en la que estamos inmersos ha transformado el currículo escolar europeo introduciendo una nueva competencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, la digital. Así ha quedado reflejado en los estudios publicados por López Prados (2023). Resulta evidente que las nuevas generaciones se encuentran muy influenciadas por la imagen y las redes sociales, las cuales constituyen su fuente de información más importante llegando al 85-90% (Navarro, 2002).

Sin embargo, son muchas las voces que han manifestado que la excesiva introducción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en el aula no ha contribuido al desarrollo de la competencia lingüística del alumnado, siendo la comprensión lectora la que se ha visto más perjudicada. El informe PISA ha venido reflejando en los últimos años que el auge del formato digital ha producido un progresivo descenso en los niveles de comprensión lectora y de la competencia en lectoescritura.

El informe PISA reveló que estos niveles se situaban en España por debajo de la media de los países de la OCDE, 477 y 487 respectivamente. El informe PIRLS, Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora, publicado en el año 2021 también demostró que los datos de las comunidades españolas se encontraban significativamente por detrás de los datos europeos (Informe CESA, 2022).

Los resultados ofrecidos por los dos informes demuestran que las estrategias metodológicas que promueven la competencia en lectoescritura no alcanzan los resultados esperados en el nuevo contexto multimedia, lo que indudablemente se traduce en mayores dificultades en el proceso de aprendizaje dado que esta competencia vertebraba todo el conocimiento. Es indudable que las nuevas generaciones manifiestan mayor apatía en cuanto a la lectura de textos en los últimos años, por lo que es imprescindible crear estrategias que compensen el ritmo rápido de los nuevos medios digitales (Perdomo, 2015).

En este sentido, es preciso crear modelos pedagógicos adaptados a los procesos cognitivos actuales que permitan al profesorado contar con nuevas metodologías activas y nuevas herramientas que fomenten una actitud motivadora hacia la lectura, herramientas que se presenten como una simbiosis entre los contenidos lingüísticos y literarios del currículo de las primeras etapas educativas y el factor lúdico que consiga sustituir lo multimedia y lo digital. Para muchos pedagogos e investigadores del área, esta simbiosis se encuentra en una tipología literaria muy infravalorada en el marco académico como es el cómic y la banda diseñada. Frente al libro tradicional, el cómic presenta innumerables ventajas en el contexto de la Educación Primaria, como son la lectura más entretenida, el uso del humor o una mayor asimilación de los contenidos (Navarro,2012).

En la actualidad, hay una necesidad de favorecer la expresión, tanto oral como escrita, frente a las prácticas con medios audiovisuales donde los estudiantes son meros receptores. La educación visual también se ha visto interrogada en los nuevos modelos educativos.

El cómic se ha utilizado ya en ámbitos tan diversos como la ciencia, la historia o la matemática, reflejando su utilidad en la difusión de conceptos difíciles en el mundo académico e incluso en campañas de salud pública y concienciación social que buscaban precisamente un medio atractivo y versátil con capacidad para generar varias líneas de lectura. Existen innumerables ejemplos del uso del cómic para transmitir información y divulgar sobre temas variados, por lo que vamos a explorar, además, sus posibilidades en el ámbito académico.

Los objetivos que planteo en el presente Trabajo Fin de Grado son:

- ✓ Reflexionar sobre las potencialidades del cómic como herramienta didáctica para desarrollar la competencia de comunicación lingüística en la etapa de Educación Primaria.
- ✓ Realizar una propuesta didáctica para el 5º curso de Educación Primaria basada en el cómic titulado “Los amantes de Teruel”.
- ✓ Crear una situación de aprendizaje con actividades adaptadas a dicho nivel.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 ¿Qué es el cómic?

Conviene comenzar por definir el objeto de nuestro estudio. El cómic, así como sus variantes historieta, bande dessinée, manga, etc. es una obra literaria a caballo entre el soporte en papel y el soporte audiovisual considerado en nuestros días como el noveno arte, que:

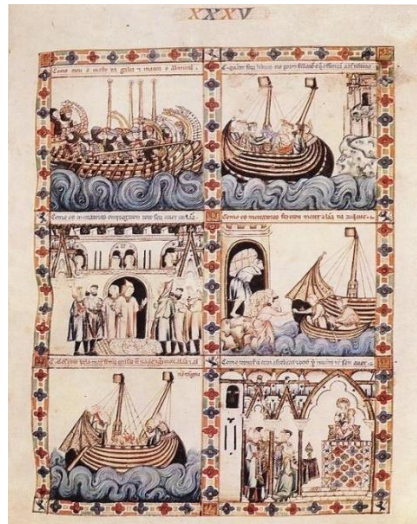
“se distingue por ser un medio masivo de información, publicación y periódica, conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión. Posee una estructura narrativa, acompañada de una presencia y una línea temporal, donde marca el antes y después de la historia.” (Maza Pérez, 2013).

A lo largo de la historia hay ejemplos de dicha combinación de imágenes y texto. Ya en el siglo XI el tapiz de Bayeux (Calvados, Francia), un gran lienzo bordado de más de 60 metros de largo, narra a través de dibujos e inscripciones en latín la conquista normanda de Inglaterra.



Tapis de Bayeux. Calvados, France.

Otro ejemplo lo constituye en España el manuscrito en galaicoportugués de Las Cántigas de Santa María en las que se relatan milagros en torno a la Virgen María compuestas entre 1270 y 1282 y cuya autoría se atribuye a Alfonso X el Sabio.



Miniatura de la cantiga 36

Sin embargo, se considera que el cómic surge al convertirse en literatura de ficción y hay acuerdo entre los estudiosos en considerar al escritor suizo Rodolphe Töpffer (1779-1846) como el precursor de esta nueva forma artística (Groensteen, 2014).

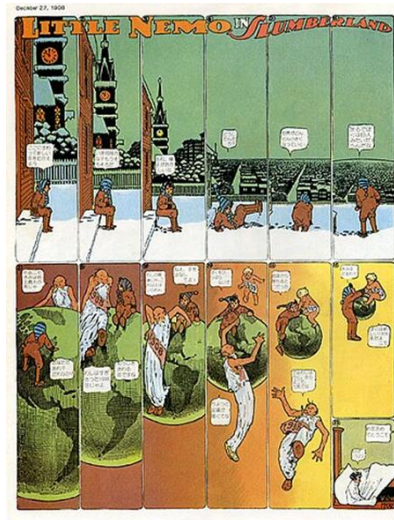
En 1829 Töpffer publicó *Voyages et aventures du Docteur Festus, Histoire de M. Cryptogramme, Histoire de M. Jabot* y otros álbumes para adultos compuestos de una tira de viñetas con líneas de texto al pie de cada una de ellas que no contenían todavía bocadillos o bolas de diálogo. En sus obras hace caricaturas del comportamiento humano. Estos álbumes fueron muy apreciados por Goethe quien animó a su autor a publicarlos. Fueron editados en Francia, Alemania y Estados Unidos. (Groensteen, 2014)



Töpffer. Histoire d'Albert. 1844

Sesenta años más tarde, a principios del siglo XX, hay un resurgir del género en Estados Unidos que se introduce en los periódicos de masa. Su éxito se ve favorecido por su facilidad de comprensión para una población multicultural que no conoce bien el inglés.

Entre los autores del momento destaca Winsor McCain quien crea al héroe *Little Nemo in Slumberland*, un niño que a través de los sueños descubre mundos nuevos llenos de color. Ésta es considerada una de las obras maestras del cómic de todos los tiempos y en la que se crean las normas de lo que será este género.



Little Nemo In Slumberland

Mientras tanto en Europa el cómic es considerado como una narración menor destinada a un público infantil. Habrá que esperar al resurgir del género en Bélgica en los años 1940-50 con Hergé, creador de *Tintin*, obra clásica por su técnica del dibujo, su mezcla de realismo, humor y aventura y verdadero testimonio de la sociedad de ese momento y de todos los avances técnicos y que puede ser interpretada a varios niveles según la edad de los lectores. Autores importantes serán también Uderzo y Goscinny con los personajes de Asterix y Obelix traducidos a varias lenguas y editores de las revistas *Pilote* y *Metal Hurlant*, ésta última para adultos.

En España el cómic llegó de la mano de la revista TBO en el año 1917. La fama alcanzada por esta revista fue tal que llegó a denominarse con su nombre, tebeo, a toda la tipología literaria en formato viñeta. Tras la Guerra Civil y la posguerra la editorial “Bruguera” catapultó al éxito a personajes archiconocidos como Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape o El capitán Trueno. Con ellos el cómic consiguió convertirse en la tipología literaria más habitual entre los jóvenes por varios motivos: eran baratos y muy fáciles de conseguir en cualquier quiosco, y además mostraban la cara amable y divertida de la sociedad española en plena dictadura franquista. El tebeo se consagró como el principal medio de entretenimiento y al mismo tiempo, en un puente educativo que mostraba otras realidades menos amargas que la realidad social y política del país.

La Transición española incentivó las diversas manifestaciones culturales a través del cómic. El contexto político y social de los años 80 fue utilizado para la contextualización de obras de creadores americanos y franceses, dando lugar al “boom” del cómic para adultos (federación de enseñanza, 2009), pero también entre los escritores españoles surgió la necesidad de mostrar otras realidades. Las obras publicadas en estos años se caracterizan por huir de las cortapisas y la censura del franquismo por lo que los temas políticos y sociales, con grandes dosis de humor y crítica, fueron los más cosechados. Destacaron nombres de importancia como Roberto Rocca, Joan Navarro, José María Berenger o Joseph Toutain, creadores de una gran cantidad de revistas con tiras cómicas como *El Jueves* (1977), *Totem* (1977) o *La Víbora* (1979). También la historieta de humor de autores como Paco Ibáñez alcanzaron gran importancia.

Muestras del reconocimiento creciente del público al cómic son los salones que le son dedicados, el primero el Salone Internazionale dei Comics 1965 (Bordighera), iniciativa de Umberto Eco entre otros. A él le seguirá en 1972 el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias. Asimismo, en 1974 Le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, verdadero referente internacional y origen del Centre National de la Bande Dessinée (1984) museo, mediateca y centro de investigación del noveno arte. Y otros referentes como el Saló Internacional del Cómic de Barcelona (1981) y el que se celebra en Zaragoza desde 2002.

La crisis del cómic se manifestó de manera inesperada y prematura, principalmente debido al aumento en los costos del papel durante la recesión económica de los años 1980. Además, la aparición y popularización de las primeras máquinas de videojuegos desempeñaron un papel crucial al atraer el interés de los aficionados al cómic, desviando su atención hacia estas nuevas formas de entretenimiento.

Esta confluencia de factores económicos y tecnológicos provocó un declive significativo en la industria del cómic. Salvo algunas excepciones, como la revista *El Jueves*, la mayoría de las publicaciones de cómic se vieron obligadas a cesar sus actividades, publicando sus últimos números durante la década de 1990. Esta situación marcó un periodo de crisis y transformación en el mundo del cómic, cuyas repercusiones se sintieron ampliamente en la producción y consumo de esta forma de arte.

3.2 Las variedades del cómic: el europeo, el americano y el manga

Desde su aparición, la evolución del cómic ha experimentado profundas diferencias a nivel mundial. Al mismo tiempo, el éxito alcanzado en unas regiones y otras tampoco fue similar. Mientras en EEUU el cómic ha gozado de gran fortuna, en Europa y España su auge llegó con relativa posterioridad, siendo más significativa en las últimas décadas del siglo XX como consecuencia de los cambios políticos y económicos experimentados a nivel general.

Son muchas las diferencias que podemos encontrar entre el cómic americano y el europeo. Más si cabe cuando lo comparamos con el manga japonés. El cómic europeo moderno surgió con la denominada *bande dessinée*, en Francia y Bélgica después de la Segunda Guerra Mundial. Con el ánimo de fomentar el espíritu religioso entre los más jóvenes, aparecieron ya en Bélgica durante los años 20 las primeras tiras cómicas con un claro motivo católico. Se distribuían principalmente en los centros escolares. La búsqueda de mayores perspectivas artísticas desligadas del factor religioso motivó que artistas como Gerogre Remí, conocido como Hergé, o Morris, diseñasen obras de aventuras con un claro sentido crítico, capaces de burlar la censura del momento. Publicaciones como "Las extraordinarias aventuras de Totor" (1923) o "Las aventuras de Tintín" (1929). Todas ellas se enmarcan en la denominada "línea clara" de la escuela bruselense que se caracterizó por el uso de la línea de contorno muy marcada y continua, los colores sin degradados ni claroscuros y la escasez de líneas de movimiento en los dibujos.

Además de la "línea clara", una destacada escuela dentro del cómic franco-belga es la Escuela de Marcinelle, famosa por la creación de la revista *Spirou*. Su estilo se define por el uso de degradados y manchas de color, lo que añade profundidad y dinamismo a las ilustraciones. Además, el movimiento es altamente enfatizado mediante recursos cinéticos, contribuyendo a una narrativa visual fluida y dinámica. Este estilo presenta un mayor grado de realismo en comparación con la Escuela de Bruselas, que ofrece representaciones más detalladas y vívidas de los personajes y escenarios. La Escuela de Marcinelle ha dejado una marca significativa en el cómic franco-belga, influenciando generaciones de artistas y lectores. Algunos de los cómics más reconocidos de esta escuela son Lucky Luke (1946) o Asterix el galo (1959).

La denominación “cómico franco-belga” que integraba ambas escuelas fue dada hacia los años 50 del siglo XX, durante la Guerra Fría por los colectivos cristianos y comunistas para oponerse al cómic americano y a sus influencias.

El cómic americano creó súper héroes como protagonistas, algunos de ellos muy conocidos en la actualidad a nivel mundial como Superman, Batman o El Capitán América. Sin embargo, las primeras historietas publicadas en EEUU tenían un objetivo muy diferente al entretenimiento. Los editores Randolph Hearst y Joseph Pulitzer vieron en la viñeta a finales del siglo XIX la posibilidad de contar la realidad periodística a la población inmigrante con un bajo nivel de inglés. Los personajes creados para este fin consiguieron tal relevancia que pronto pasaron a protagonizar cómics como *The Little Bears* (1893).

A diferencia del cómic europeo, las publicaciones americanas plasman emocionantes aventuras en las que predominan los poderes extraordinarios al servicio del bien. La magia y los futuros apocalípticos también son temas recurrentes.

El cómic americano presenta un estilo visual muy realista a pesar de un trazado que puede parecer descuidado. Este contraste realza la dinámica y la energía de las ilustraciones. Las tramas y los diálogos suelen ofrecer cierta complejidad narrativa, a menudo llegando a una saturación textual sobre el dibujo. Esta densidad en el texto contribuye a la profundidad de la historia, aunque puede sobrecargar visualmente la página. Estos rasgos distintivos han definido el cómic americano, consolidándolo como un género vibrante y dinámico dentro del panorama global del cómic.

El manga japonés representa una tercera modalidad que comparte el código visual y escrito pero cuyo componente visual se caracteriza por su estilización. Es lo que se conoce como "estilo anime" en el que los rasgos físicos de los personajes se exageran, así como las líneas de velocidad. En cuanto al texto, destaca el uso de las onomatopeyas y las tipologías exclamatorias. Como comenta Maza Pérez (2013), la historia, los diálogos y la acción se supeditan a la imagen, con lo que la lectura se hace sumamente sencilla y fluida. A diferencia de la viñeta americana, la lectura de una página de manga puede llevar escasos segundos.

3.3 Usos didácticos del cómic.

Durante los años 70, pedagogos argentinos e italianos analizaron las mejoras en los procesos de aprendizaje del alumnado que había utilizado el cómic como herramienta didáctica (Barrero, 2002). El éxito alcanzado en las investigaciones promovió la aparición de viñetas, tiras cómicas e historietas completas en los libros de texto utilizadas para facilitar la comprensión de aspectos complejos de las asignaturas del currículo escolar.

Los cómics orientados a la pedagogía no tardaron en aparecer en el panorama literario. En la década de los 80, tal y como documenta Maza Pérez (2013) vieron la luz en México los primeros cómics pedagógicos como "Tesoros del saber" y "Tareas e ilustraciones".

Los semióticos argentinos e italianos no fueron los únicos interesados en la investigación pedagógica de la novela gráfica como herramienta didáctica. A partir de los años 90, debido a la aparición de nuevos medios digitales, pedagogos como Miravalles (1999) y Barrero (2002) retomaron los estudios sobre el cómic buscando materiales que uniesen el soporte en papel y el soporte audiovisual buscando herramientas que conectasen con el alumnado de forma dinámica. Los cómics fueron interpretados por ellos como materiales idóneos por este motivo al combinar la lectura pasiva del lenguaje audiovisual de las viñetas sin abandonar la lectura activa de los libros de texto.

Pese a los resultados tan positivos de estas prácticas docentes, el uso del cómic como herramienta de aprendizaje no alcanzó mayor repercusión en las instituciones. Buena muestra de ello es que los programas didácticos apenas valoran la novela gráfica y la viñeta como recursos útiles. Si visualizamos las páginas de libros de texto de cualquier materia escolar difícilmente encontraremos viñetas o secuencias cómicas como sí ocurría con los libros de los años 80. Y si en esas décadas ilustradores y dibujantes dedicaban parte de su labor creativa a la ilustración didáctica, en la actualidad los encargos de editoriales dedicadas al libro de texto son muy escasos.

La situación actual del cómic presenta una dicotomía interesante. Si bien es cierto que se ha constatado una disminución importante de la inclusión de historietas en los libros de texto a partir de los años 80 y 90, la exploración de temáticas históricas en el cómic no ha dejado de crecer, experimentando un notable desarrollo tanto a nivel nacional como internacional. Este abundante desarrollo del cómic aleja la idea de la viñeta como un producto infantil y sencillo desde el punto de vista compositivo y textual y lo eleva a

literatura para adultos al mismo nivel que cualquier otra tipología literaria. El éxito reciente del cómic se traduce en el aumento exponencial del número anual de publicaciones. Según los datos ofrecidos por la Universidad Oberta de Catalunya, en el año 2023 se publicaron el doble de novedades que hace diez años. (<https://www.uoc.edu/es/news/2023/073-boom-comic-manga>), por lo que nos encontramos ante un nuevo e indiscutible boom del cómic.

El cómic se ha elevado al noveno arte gracias a la creación de premios exclusivos para la novela gráfica como el Premio Nacional de Cómic. Así lo explica Xavier Pastor, profesor de la UOC, quien considera que son precisamente este tipo de eventos los que ayudan a posicionar y visibilizar la tipología literaria y las obras publicadas, reforzando su posición de éxito y demostrando que el comic ha ganado un espacio dentro del mundo artístico.

Como se ha dicho anteriormente, los salones y festivales dedicados al cómic han proliferado tanto en España como en el resto del mundo y los galardones que en ellos se conceden gozan de mucho prestigio.

3.4 El cómic en la Educación Primaria

Diversos autores, como Fernández y Díaz (1990), Miravalles (1999), Mora Galeano y Carranza Ramos (2011), Alonso (2011) o Martínez Muro (2016) han profundizado en los beneficios del uso del cómic en la Educación Primaria en sentido general. Los estudios demuestran que el cómic es un buen recurso didáctico para sentar las bases de la lectura entre los más jóvenes y que su poder sugestivo al utilizar imágenes narrativas con una gran concentración informativa provoca una mayor captación del interés y motivación intrínseca (Navarro, 2012). La dificultad de lograr la motivación de los estudiantes más jóvenes debido a la familiaridad con los ritmos rápidos que suelen tener los medios audiovisuales de las redes sociales puede ser suplida por la implicación activa de la lectura en cómic. Existen varios estudios que analizan estos aspectos, dado que desde el boom del cómic a finales de los años 80 y principios de los 90 ha sido investigada la utilidad de la viñeta para lograr la adquisición de nuevos contenidos y la transmisión de ideas en el ámbito docente.

Por otra parte, el uso del cómic contribuye, según el estudio realizado por el investigador Alonso (2011), a la adquisición de la competencia lingüística en una segunda lengua a

través del componente lúdico e intercultural gracias al empleo del lenguaje icónico. Para Miravalles (1999), el cómic es precisamente “uno de los medios más completos como método pedagógico en la enseñanza de la lengua al suponer una síntesis de dos áreas expresivas fundamentales como son la del lenguaje y la de la expresión plástica”.

López Prados (2021) destaca la capacidad del cómic de generar una reflexión crítica y un aprendizaje reflexivo mediante las viñetas, por lo que enmarca esta metodología visual dentro de la denominada pedagogía de la comprensión. Bajo este parámetro, explica que, para la comprensión de la totalidad del mensaje, el lector debe entender y reflexionar sobre la interacción entre el mensaje y la imagen, es decir, de la semiótica verbal, la visual y la espacial, de modo que añade mayor dificultad que el simple texto escrito. Permite así la persuasión, la búsqueda del aprendizaje mediante la lectura entretenida.

Para Navarro (2012), el cómic como narración gráfica secuencial es útil en cualquier disciplina educativa, no solamente en aquellas de carácter artístico, puesto que el empleo del lenguaje escrito y la imagen garantiza su aplicación de forma generalizada en otras materias.

Destaca también Navarro el valor afectivo de las tiras cómicas. En sus estudios refleja cómo las situaciones cotidianas mostradas en las viñetas sirven para potenciar un mayor vínculo afectivo que posibilita la empatía de los lectores con la lectura, contribuyendo así a un mayor grado de familiarización con los contenidos (McCloud, recuperado por Navarro, 2012).

El humor es otro elemento característico de las novelas gráficas. Para Marina Alonso (2011), es, además, esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permite ampliar los parámetros de análisis y favorece el pensamiento abierto y abstracto.

Existen ya en la actualidad varios proyectos que han conseguido excelentes resultados académicos. Algunos de ellos centrados en la competencia en comunicación lingüística a través del uso del cómic cuyas conclusiones ofrecen resultados positivos, como el desarrollado en el Colegio José de Caldas (Bogotá) o el proyecto de creación de cómic desarrollado en el CEIP Parque de la Muñeca (España) como medio para el trabajo con alumnado con necesidades especiales. El primero evidenció que los estudiantes alcanzaron mejores resultados en la producción de textos y en la capacidad crítica y analítica de determinados temas (Mora Galeno, 2011), mientras que el segundo reportó

mejoras significativas en el desarrollo cognitivo a través de la metodología de la imagen (López Prados, 2023).

También en el ámbito universitario han surgido proyectos de investigación en torno al valor pedagógico del cómic. La Universidad de Alcalá ha iniciado un proyecto sobre las competencias multimodales asociadas a esta tipología literaria en la que entienden el cómic como una herramienta ideal en la concienciación de los individuos de la sociedad intercultural actual.

El investigador Diego Navarro ha desarrollado una programación didáctica mediante el cómic para Educación Secundaria como un proyecto que demuestra la utilidad de este recurso en la enseñanza reglada. Su proyecto *Learning with comics* ha servido como modelo pedagógico y didáctico.

El éxito del cómic en la actualidad ha impulsado la investigación docente en el contexto de las nuevas metodologías activas solicitadas por la LOMLOE con el objetivo de observar las potencialidades de esta tipología literaria y artística como herramienta para la educación formal. Atendiendo al interés suscitado por este tipo de obras, se ha planteado la posibilidad de utilizar este recurso en las aulas de Educación Primaria.

Las diversas investigaciones citadas en estas páginas convergen en una serie de logros obtenidos por el alumnado participante en los proyectos pedagógicos en los cuales el cómic ha sido utilizado como herramienta principal de aprendizaje. Estos logros se pueden resumir en los siguientes puntos:

- ✓ Desarrollo de habilidades lingüísticas y vocabulario:

La lectura de cómics contribuye significativamente al aprendizaje y enriquecimiento del vocabulario por asociación, así como a la mejora de la ortografía. Los cómics fomentan el aprendizaje de la lectoescritura gracias a una mejor comprensión de la lectura, facilitada por el apoyo visual que ofrecen las viñetas. Este lenguaje gráfico-narrativo, de gran sencillez para los estudiantes, permite una fácil comprensión de la narrativa secuencial y de la temporalización, gracias a la ordenación espacio-temporal que poseen las viñetas (Navarro, 2012).

Además, la lectura de cómics potencia la capacidad de síntesis, ya que los estudiantes deben interpretar y resumir la información presentada de manera concisa. Este proceso

no solo mejora la competencia lingüística, sino que también refuerza la habilidad para organizar y estructurar el conocimiento de manera coherente y lógica. En conjunto, estos beneficios subrayan el valor del cómic como una herramienta eficaz en el aprendizaje del vocabulario y en el desarrollo de habilidades lingüísticas en el contexto educativo.

✓ Estímulo de la creatividad y de la imaginación:

Los cómics representan una forma artística ideal para desarrollar la imaginación y favorecer la creatividad de los estudiantes. La combinación de diálogos e imágenes en los cómics requiere una interpretación individual y crítica para la comprensión de las viñetas, lo que favorece el desarrollo de habilidades analíticas y reflexivas. Este medio fomenta la libertad de creación al permitir que los estudiantes exploren y expresen sus ideas de manera visual y narrativa. Además, los cómics contribuyen a la alfabetización en el lenguaje de la imagen, una competencia cada vez más relevante en la era digital. Esta capacidad de interpretar y crear mensajes visuales y textuales en conjunto enriquece el proceso educativo, promoviendo tanto la comprensión crítica como la creatividad.

✓ Inclusión de estudiantes con diferentes niveles de habilidades:

Según López Prados (2023), el cómic es una herramienta adecuada para la inclusión ya que permite acomodar diferentes niveles de habilidades de lectura y comprensión, así como ritmos de aprendizaje diversos. La metodología visual facilita la participación en la actividad de lectura al alumnado con dificultades de aprendizaje (Clinton, 2014).

La amplia variedad que ofrece el cómic permite su adaptación a las diferentes etapas educativas de la Educación Primaria. En el primer ciclo (6-8), los niños y las niñas son capaces de comprender el lenguaje y el orden cronológico utilizado en la secuencia de ilustraciones, así como la relación causa-efecto. En el segundo ciclo (8-10) el cómic potencia la competencia escrita y lectora, la capacidad de concentración y la secuenciación argumental. Ya en el tercer ciclo (10-12), despierta el interés creativo e imaginativo, incentivando el deseo de crear (Federación, 2008).

Además, el cómic se adapta al propio ritmo de lectura del alumnado, permitiendo que cada estudiante profundice en la comprensión y avance en el texto según sus capacidades. Esto hace del cómic una herramienta inclusiva y eficaz para el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y accesible para todos.

✓ Desarrollo de la empatía y comunicación asertiva:

Numerosos autores destacan el valor del cómic para promover la educación en valores y el desarrollo de la empatía en el alumnado de los primeros ciclos escolares (López Prados, 2023). Para la lectura y creación de viñetas, el alumnado debe ser capaz de ponerse en el lugar del personaje, comprender sus sentimientos y comportamientos en situaciones determinadas y transmitirlos al lector. Esta experiencia contribuye a una mejora significativa en la capacidad empática, ya que los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de las emociones y perspectivas ajenas.

Además, la creación de cómics permite que los estudiantes actúen como agentes clave en la integración, fomentando la educación en valores. A través de esta práctica, los alumnos aprenden a expresar y comunicar valores éticos, reforzando su actitud crítica frente a diferentes contextos y situaciones. En conjunto, el uso del cómic en el ámbito educativo no solo mejora la empatía y la educación en valores, sino que también potencia una actitud crítica y reflexiva en los estudiantes.

✓ Conexión con temas curriculares y multidisciplinares:

El cómic permite abordar de manera efectiva los contenidos curriculares de la Educación Primaria. En el marco de este proyecto sobre la leyenda de los amantes de Teruel, además de tratar los contenidos socioafectivos, se introducen contenidos relacionados con la historia y la geografía de la ciudad. Asimismo, se exploran las diferencias culturales y sociales en el contexto medieval de la cristianización peninsular.

La incorporación de estos contenidos en una actividad lúdica, como la lectura de un cómic, refuerza el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una mayor motivación del alumnado. Esta metodología promueve un aprendizaje significativo y contextualizado, ya que los estudiantes pueden relacionar de manera directa los contenidos académicos con las narrativas visuales y textuales del cómic. En consecuencia, el uso del cómic también mejora la comprensión y la retención de la información, proporcionando una experiencia educativa integral y atractiva.

En este sentido, el cómic se considera un recurso pedagógico muy útil en el desarrollo cognitivo del alumnado, especialmente en las primeras etapas educativas. La creación de cómics ha demostrado ser particularmente eficaz para aumentar la motivación de los

estudiantes en el aula. Esta actividad se configura como interdisciplinar, ya que potencia tanto el desarrollo creativo como el lingüístico a través de la narración gráfica, además de facilitar la comunicación socioafectiva en el entorno educativo (López Prados, 2023).

La creación de cómics debe entenderse como una actividad dinámica que permite abordar contenidos de distintas disciplinas, incluyendo lenguas, matemáticas y valores éticos. Este enfoque multidisciplinar no solo enriquece el aprendizaje de los estudiantes, sino que también promueve una comprensión holística del conocimiento, facilitando la conexión entre diferentes áreas de estudio y fomentando una educación integral.

3.5 Presencia del comic en el currículo español y en Europa

Como hemos visto, un gran número de autores defiende el uso del cómic como herramienta pedagógica en el contexto educativo actual en el que las nuevas generaciones se han adaptado a una comunicación más rápida y breve por el uso de los nuevos formatos multimedia. Desde esta perspectiva, el cómic ofrece importantes ventajas frente al libro de texto tradicional al garantizar el aprendizaje de la lengua de forma lúdica.

No es casualidad que tanto el Marco Europeo Común de Referencia para las Lenguas (MCER) como el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) promuevan activamente el empleo del cómic en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas (Alonso Abal, 2011).

Sin embargo, y pese al precedente que ha marcado el PCIC, la presencia del cómic en el currículo de la Educación Primaria o Secundaria, e incluso en la educación para adultos, es residual. Los motivos son variados. En primer lugar, el cómic en España se ha asociado a un público principalmente infantil, lo que ha hecho que se considerara un género menor.

Es cierto que durante muchas décadas la mayor parte de los cómics que se publicaban eran productos de mero entretenimiento para los más jóvenes en los que la acción y los personajes de ficción importaban más que el trasfondo social, cultural o político en el que se situaban. Sin embargo, el boom del cómic de los últimos años y el éxito alcanzado en el mundo artístico ha conseguido que los escritores e ilustradores se documenten con mayor detalle para la construcción de las historias.

En las últimas dos décadas se han publicado una gran cantidad de cómics de temática histórica muy recomendables para su uso en el aula, lo que ha contribuido al creciente

interés de la pedagogía por aplicar metodologías visuales que utilicen el cómic como recurso. Obras como “Vals con Bashir” de Ari Folman y David Polonsky (2014), “La guerra civil española” de Paul Preston (2016), “El arte de volar” (2009) y “El ala rota” (2016) de Antonio Altarriba, “Cuerda de presas” de Jorge García y Fidel Martínez (2005), todos ellos sobre contenido histórico, o “Los días azules” de Cecilia Hill y Josep Salvía (2019), de contenido literario, son ejemplos paradigmáticos del claro interés didáctico del en el panorama español actual. Pese a ello, la variedad de cómics didácticos continúa siendo escasa, probablemente debido al poco valor que racionalmente se le ha concedido en el ámbito educativo y a los escasos estudios de investigación sobre los mismos. La consecuencia directa de esto es que los autores no tengan una intención didáctica en el momento de la creación de historias, algo que ya reclamaba Will Eisner en el año 2002, tal y como indica Navarro (2012).

Por otro lado, debemos tener en cuenta que el cómic se ha enmarcado tradicionalmente en la “contracultura” como bien explica López Prados (2023), de modo que su valor pedagógico entre los docentes es en buena medida desconocido y son precisamente los estudios de investigación que se están desarrollando en la actualidad los que contribuyen a divulgar los beneficios de su uso en las primeras etapas educativas.

La legislación autonómica, que concreta la legislación nacional, contempla algunos ejemplos de uso del cómic. En efecto, podemos ver como el Real Decreto de Educación de la Comunidad de Aragón recoge saberes básicos asociados al cómic enmarcados en la materia de Educación Plástica y Visual para el primer ciclo de Educación Primaria. Los contenidos de la materia sobre el cómic son los siguientes:

- “Indagación de las posibilidades comunicativas que ofrece el cómic a través de la imagen”.
- “transformación de un cuento clásico en un cómic con un número reducido de viñetas, tipo secuencias tanto de la forma tradicional como con aplicaciones tipo Pixton o Storuboardthat.
- “narración de historias a través de la imagen combinada con textos dados: el cómic.

Para el segundo ciclo también se recogen como conocimientos básicos de la materia de Lengua española:

- la literatura: textos literarios y textos no literarios. Temas de la literatura. Prosa y verso. El cuento (estructura). El teatro: actos y escenas, personajes y acotaciones.

Poesía: versos y estrofas, rima y tipos. Refranes, frases hechas, greguerías, etc. El cómic.

- El alumnado de segundo ciclo ya tiene su lengua materna más asimilada y es capaz de establecer correspondencias entre esta y otro idioma. Puede elaborar con el modelo de aprendizaje colaborativo unas normas de convivencia en clase, y utilizando la aplicación Pixton trabajar las conversaciones sencillas realizando un cómic y poniendo en práctica su destreza en cuanto a los medios digitales.

En el Real Decreto, el cómic es utilizado no solo como concepto teórico dentro de la literatura, sino también como herramienta para trabajar contenidos visuales y lingüísticos y la competencia en lectoescritura:

“la dimensión literaria debe basarse en una aproximación al mundo literario y al desarrollo del hábito lector y el gusto por la lectura. Se debe ofrecer un buen modelo de lectura expresiva, con correcciones selectivas y priorizando según el nivel en el que nos encontremos. Se alternarán lecturas con actividades de producción literaria diversas, con gran variedad de géneros y subgéneros (cuentos, narraciones, cómics, diarios, poemas, descripciones, diálogos, guion teatral, etc.) y alternando actividades individuales con colectivas y cooperativas, incidiendo también en los procesos de revisión y corrección de los textos para su mejora. También es interesante realizar actividades de escritura guiada para integrar de forma sistemática ciertos aspectos como estructuras, léxico específico, recursos literarios, etc.” (Real Decreto,2022)

Pese a la existencia de referencias tanto en el primer ciclo como en el segundo de la Educación Primaria, en el tercer ciclo no contamos con ningún ejemplo de uso ni situaciones de aprendizaje.

Aunque escaso, constituye un primer acercamiento al uso de esta herramienta en las primeras etapas educativas. No encontramos sin embargo ejemplos de situaciones de aprendizaje que el profesorado pueda utilizar como base para poner en práctica en las aulas los saberes básicos mencionados anteriormente. La creación de estas situaciones de aprendizaje, basadas en las conclusiones de las investigaciones expuestas, supliría la falta de formación en torno al cómic que muchos investigadores han destacado como uno de los frenos más importantes para su uso como herramienta pedagógica.

3.6 La Edad Media en el cómic.

Los cómics que se centran en la Edad Media adoptan una variedad de perspectivas, que varían en precisión histórica y grado de ficción. Algunas caricaturas intentan representar la vida cotidiana, la arquitectura, los acontecimientos y los personajes históricos medievales.

Por el contrario, otros cómics optan por un enfoque más liberal, utilizando la Edad Media como marco temporal para historias de fantasía y aventuras. Obras como "A Song of Ice and Fire" de George R.R. Martin, adaptada al cómic, combinan elementos históricos con ficción especulativa para crear un mundo que, si bien está inspirado en la Edad Media, incluye magia, criaturas míticas y mundos imaginarios (Kaufman, 2011).

Este enfoque permite al autor explorar temas universales como el poder, la traición y el heroísmo a través de una lente medieval que resuena en el público moderno. El atractivo duradero de los cómics medievales se puede atribuir a su capacidad para ofrecer escapismo y reflexión sobre la condición humana. La Edad Media se ve a menudo como una época de misterio y magia, proporcionando el escenario perfecto para historias que exploran la fuerza humana contra el destino y la adversidad. La popularidad de estas historias se refleja en las adaptaciones de cómics medievales para otros medios, como el cine y la televisión, lo que amplía su impacto cultural. En particular, la serie *The Witcher*, basada en las novelas de Andrzej Sapkowski, adaptada a cómics y series de televisión de éxito, muestra cómo los cuentos medievales pueden trascender los formatos y atraer a una audiencia global (Adamczyk, 2020).

Franco Calvo, en su artículo "Haciendo historia pública de la Edad Media a través de las historietas" (2023), explora cómo las historietas pueden ser una herramienta eficaz para difundir el conocimiento histórico sobre la Edad Media. El autor argumenta que este medio de comunicación es accesible y atractivo para un amplio público, proporcionando una comprensión más profunda y lúdica de los eventos y figuras históricas.

Franco Calvo (2023), destaca la importancia de la historia pública, un campo de estudio que pretende hacer accesibles los conocimientos históricos a la sociedad en general. Las historietas, gracias a su combinación de texto e imágenes, son una buena herramienta para lograr este objetivo. No sólo presentan información de manera entretenida, sino que también pueden estimular el interés por la investigación y el aprendizaje independiente.

El autor señala que, en la educación formal, las historietas pueden complementar los documentos tradicionales, aportando una perspectiva diferente y más dinámica de los acontecimientos históricos. Las imágenes pueden ayudar a los estudiantes a visualizar mejor el entorno y las situaciones, haciendo que la historieta sea más tangible y menos abstracta.

Uno de los puntos principales de este artículo es cómo las historietas han representado la Edad Media. Franco Calvo (2023) examina varios ejemplos de este periodo destacando cómo estos relatos gráficos combinan hechos históricos con elementos ficticios para crear narrativas atractivas y educativas.

El autor señala que, aunque algunas historietas pueden contener inexactitudes históricas, no necesariamente obstaculizan el aprendizaje. En muchos casos, la licencia artística puede servir como punto de partida para que los lectores investiguen más a fondo sobre los eventos y personajes reales. Franco Calvo destaca que el equilibrio entre precisión histórica y entretenimiento es crucial para el éxito de las historietas como herramienta educativa.

Franco Calvo (2023) presenta en su análisis varios ejemplos de historietas que abordan con éxito la Edad Media. Uno de los casos más notables es la serie “Príncipe Valiente” de Hal Foster, que combina aventuras ficticias con escenarios históricos detallados. Destaca el uso que hace Foster del alto nivel de detalles entre los dibujos y rigor histórico en su descripción de la vida medieval.

Otro ejemplo mencionado es “Los Reyes Elfos” de Víctor Santos, una serie de fantasía que, aunque está basada en un mundo ficticio, contiene elementos y escenarios inspirados en la Edad Media europea. Franco Calvo analiza cómo Santos utilizó las estructuras sociales, las costumbres y la arquitectura medieval para construir un mundo creíble y convincente.

Franco Calvo (2023) también aborda la cuestión de la recepción pública y la crítica de estas historietas. Señala que las historietas históricas han tenido un impacto positivo en la difusión del conocimiento histórico, especialmente entre los jóvenes. A través de entrevistas y encuestas, el autor recoge testimonios de lectores que afirman haberse interesado por la historia gracias a este tipo de género. Además, el artículo examina cómo los historiadores profesionales han percibido el uso de las historietas. Si bien algunos puristas pueden criticar la inexactitud de algunos detalles, muchos otros reconocen el

valor del medio para llegar a una audiencia más amplia y diversa. Franco Calvo sostiene que la colaboración entre historiadores y creadores de historietas puede mejorar la calidad y precisión de este tipo de obras.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.

La presente propuesta didáctica pretende trabajar los contenidos recogidos en la materia de Lengua Española y Literatura de 5º curso de Educación Primaria según el ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón, mediante el uso del cómic *Los amantes de Teruel* como herramienta de aprendizaje.

La propuesta de intervención constará de siete sesiones programadas para el curso de 5º de Primaria en las que se trabajarán las diferentes competencias específicas del área mencionada mediante actividades significativas planteadas como situaciones de aprendizaje. Cada una de las sesiones tendrá como finalidad alcanzar no solo estas competencias específicas consideradas por el decreto como “elementos clave del currículo”, sino también los objetivos fijados para el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del cómic fijados en el presente Trabajo Fin de Grado.

La elección de la obra *Los amantes de Teruel* no es casual, sino que resulta de una meticulosa selección de materiales adecuados al nivel del curso y a los objetivos previamente establecidos. Esta obra ofrece un contenido teórico de gran valor curricular para la materia de literatura, al constituir una de las leyendas aragonesas más conocidas dentro de la tradición popular. Además, las escenas se desarrollan en lugares de interés cultural, como la iglesia de San Pedro y el arco de Andaquilla.

El presente Trabajo Fin de Grado formula una propuesta didáctica que utiliza el cómic *Los amantes de Teruel*, adaptado para el nivel del último ciclo de la Educación Primaria. Su estudio promueve un aprendizaje significativo y contextualizado, aprovechando la motivación que genera el formato lúdico del cómic en el alumnado.

He elegido *Los amantes de Teruel* ya que se puede enmarcar en los denominados cómics didácticos (Navarro, 2012). El uso del mismo se concibe como una estrategia didáctica de carácter multidisciplinar, pues, aunque se van a tratar saberes del currículo de Lengua

española también se va a utilizar para reflexionar acerca de contenidos implícitos en la leyenda aragonesa. Así mismo, el cómic refleja el momento histórico en el que viven los personajes, lo que añade un contenido histórico, político y social en el que el lector es capaz de empatizar al sentirse identificado con los personajes.

El trabajo sobre el comic *Los amantes de Teruel* se llevará a cabo atendiendo a la diferenciación establecida por Alonso (2011):

En las primeras sesiones el trabajo se centrará en el llamado *scanning*, donde la lectura está focalizada y centrada en los aspectos específicos del cómic. Seguirá el *skimming*, es decir, la lectura global del texto y la verificación de la comprensión a través del análisis de elementos gramaticales y léxicos. Posteriormente se analizará el lenguaje implícito llevando a cabo una lectura más crítica y reflexionando acerca de las alusiones y las ironías utilizadas por los personajes, así como las emociones reflejadas por los protagonistas, potenciando la carga socioafectiva.

1º sesión: Explorando los elementos del montaje de la narración del cómic. (viñetas, plano, texto, onomatopeyas, metáforas visuales)

El objeto de la primera sesión es la familiarización de los estudiantes con el cómic para el estudio de la pragmática lingüística. Puesto que el cómic sintetiza la comunicación mediante la imagen y la palabra, tal y como resume Maza Pérez (2013), utilizaremos la obra *Los amantes de Teruel* como herramienta para analizar todos los elementos lingüísticos y visuales que aportan información y contenido. El objetivo será entender la contribución de los diferentes elementos textuales y visuales a la comprensión global. Para ello es necesario conocer los *supersistemas*, es decir, los aspectos constructivos básicos del cómic como son las viñetas, los planos y los bocadillos. En el análisis textual nos detendremos en los iconemas: el uso del texto, las interjecciones y las onomatopeyas, y en el análisis de las metáforas visuales y el uso de elementos que apoyen lo textual, como líneas de movimiento o la gestualidad de los personajes.

Esta sesión pretende contribuir al desarrollo de las habilidades lingüísticas recogidas dentro de los objetivos programados.

A continuación, muestro el esquema de la programación didáctica de la sesión:

Competencia específica.	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. La competencia específica 4 valora especialmente la comprensión de textos e imágenes, así como el doble sentido, la ironía e inferencias en el propio texto. Se pretende que el alumnado sea capaz de conformarse como lector autónomo y competente.
Descriptor del perfil de salida.	CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL3, STEM1, STEM4, CC4.
Criterios de evaluación.	1.1. Mostrar interés y respeto por las distintas lenguas y variedades dialectales, incluidas las lenguas de signos, identificando las

	<p>características fundamentales de las de su entorno geográfico, así como algunos rasgos de los dialectos y lenguas familiares del alumnado.</p> <p>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.</p>
Actividades:	<p>En esta primera actividad se propone un acercamiento al formato del cómic. Se pretende introducir conceptos básicos de la viñeta como el plano, el bocadillo y el tipo de lenguaje escrito utilizado en las viñetas como las interjecciones y su función o las onomatopeyas. Las siguientes viñetas nº1, nº2 y nº3 servirán para ilustrar tales contenidos.</p>
Materiales	<p>Para la realización de esta sesión necesitaremos copias de las viñetas del cómic <i>Los amantes de Teruel</i> que aparecen recogidos a continuación.</p>
Instrumento de evaluación:	<p>Para determinar el grado de consecución de esta actividad se utilizará el cuaderno del alumnado como instrumento de evaluación.</p>



Ilustración nº1. La muerte de Diego de Marcilla.



Ilustración nº2. Entierro de Diego de Marcilla.



Ilustración nº3. La muerte de Diego

2º sesión: Coherencia narrativa y herramientas del relato (tiempos verbales, conectores, usos del flashback)

El objetivo de esta segunda sesión es analizar los distintos tiempos verbales empleados en las viñetas, así como los conectores temporales y otras estrategias que indican la temporalización y la secuenciación de los hechos, como el uso de flashbacks. Esta sesión trabajará la lectura comprensiva del texto, en consonancia con lo establecido en el currículo para la competencia específica 9 (CE.LCL.9).

Como se ha mencionado a lo largo de este documento, el cómic es un recurso excepcional para que los alumnos comprendan fácilmente los elementos narrativos de un texto, debido al apoyo visual proporcionado por las viñetas. La lectura del cómic permite observar el uso adecuado de los tiempos verbales en pasado, presente y futuro. Específicamente, la información narrativa se presenta generalmente en pasado, mientras que el texto de los bocadillos se expresa en presente.

En las viñetas, también se encuentran diversos conectores y elementos narrativos que facilitan la comprensión de la temporalidad. Ejemplos de estos conectores incluyen "pronto", "luego", "pero el tiempo pasaba", "pero de pronto", entre otros. Estos elementos lingüísticos ayudan al lector a seguir la secuencia temporal de la narración y a entender mejor el desarrollo de los acontecimientos en la historia.

Competencia específica	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.
Descriptor del perfil de salida	CCL1, CCL2, CP2, STEM1, CPSAA4, CPSAA5, STEM2, CPSAA4.
Criterio de evaluación	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.
Actividad	Selección de materiales que incluyan diferentes tiempos verbales, conectores y elementos discursivos sobre la temporalización.
Materiales	Para la realización de esta sesión necesitaremos las copias del cómic <i>Los amantes de Teruel</i> .
Instrumento de evaluación	Para determinar el grado de consecución de esta actividad se utilizará el cuaderno del alumnado como instrumento de evaluación.

3º sesión: Lectura grupal de *Los amantes de Teruel*.

Esta sesión se inscribe en el marco de la promoción del hábito lector, un objetivo central del currículo de Educación Primaria en el ámbito de la educación literaria. La actividad se plantea de manera conjunta y guiada, bajo la supervisión y acompañamiento del profesor, con el propósito de potenciar la experiencia lectora compartida y fomentar simultáneamente la adquisición del hábito lector de forma autónoma. Además, la implementación de una lectura grupal teatralizada busca añadir una dimensión lúdica y motivadora, estableciendo vínculos significativos entre la lectura y la representación teatral en los que se prestará especial atención a la entonación y la prosodia.

Este enfoque no solo enriquece la comprensión y el disfrute del texto literario, sino que también promueve el desarrollo de habilidades expresivas y comunicativas en el alumnado.

La presente actividad se enmarca dentro del desarrollo de las habilidades lingüísticas por parte del alumnado.

Competencia específica	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.
Descriptor	CCL1, CCL2, CCL4,
Criterios de evaluación	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.

Actividades	Lectura grupal del cómic <i>Los amantes de Teruel</i> y teatralización de alguna escena significativa de la obra.
Materiales	Para la realización de esta sesión necesitaremos las copias de las viñetas de <i>Los amantes de Teruel</i> y una selección de telas para caracterizar al alumnado durante la teatralización de las escenas.
Instrumentos de evaluación	Rúbrica de evaluación (ver Anexo I)

4º sesión: análisis crítico de estereotipos y actitudes.

Las actividades de esta sesión buscan desarrollar en los estudiantes la capacidad de análisis crítico de los estereotipos y actitudes de los personajes en textos literarios y cómics, promoviendo una reflexión profunda sobre la empatía, la asertividad en las interacciones sociales y el respeto. Busca asimismo la erradicación de comportamientos discriminatorios y manipuladores a través del lenguaje. Esta competencia específica es fundamental para el desarrollo de prácticas comunicativas éticas y no discriminatorias, esenciales para la convivencia democrática.

El objetivo de esta actividad no es otro que lograr que el alumnado sea capaz de reflexionar de forma crítica sobre los estereotipos y prejuicios implícitos en la obra y en las tradiciones en general, así como desarrollar la capacidad de empatía y la comunicación asertiva, tal y como se recoge en los objetivos pretendidos en la propuesta de intervención.

Competencia específica	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.
Descriptor del perfil de salida	CCL5, CPSAA3, CC2, CC3.
Criterios de evaluación	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.
Actividad:	Lectura y análisis de estereotipos en la obra <i>Los amantes de Teruel</i> . Ficha de preguntas: <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué estereotipos puedes identificar en el personaje?- ¿Cómo se comporta el personaje con los demás?- ¿Cómo podrían sentirse los otros personajes en la historia?

	- ¿Cómo podrías cambiar la actitud del personaje para ser más asertivo y empático?
Materiales	Para la realización de esta sesión necesitaremos las copias del cómic <i>Los amantes de Teruel</i> mostradas a continuación.
Instrumento de evaluación	El instrumento de evaluación de esta sesión será la propia actividad considerada una prueba escrita.



5º sesión: El tiempo y el espacio en Teruel

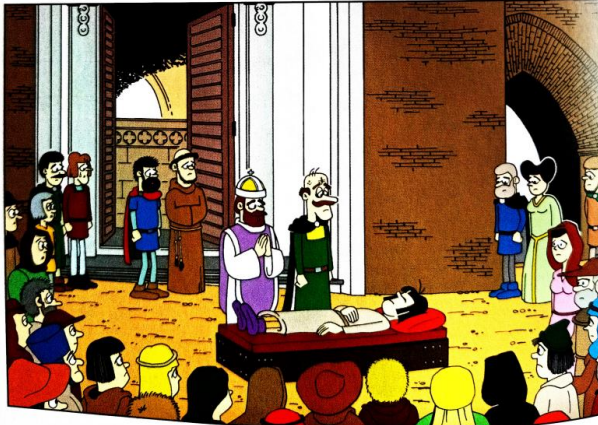
El objetivo de la quinta sesión es reconocer los lugares reales ubicados en Teruel que son mencionados en la historia, comparándolos con su realidad actual. Esta actividad permitirá a los alumnos comprender que la realidad contemporánea es el resultado de la simbiosis de diferentes culturas y reconocer la importancia cultural de referentes arquitectónicos tales como la iglesia de San Pedro, el Portal de La Andaquilla, el Mausoleo de los Amantes, la plaza de la Catedral y la plaza de Carlos Castel.

Para lograr este objetivo, los estudiantes utilizarán aplicaciones y sitios web como Google Mapas para realizar un recorrido virtual que incluya los lugares mencionados. Esta metodología permitirá a los alumnos visualizar y analizar estos espacios históricos y su relevancia en la actualidad, integrando así el conocimiento literario con el contexto geográfico y cultural.

Competencia específica	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.
Descriptor de perfil	CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL3, STEM1, STEM4, CC4.
Criterios de evaluación	6.1. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o eco-social, 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.
Actividad	Búsqueda en internet de los espacios reales mencionados en el cómic como los mostrados en las siguientes ilustraciones.
Materiales	Para la realización de esta sesión necesitaremos las copias de las viñetas recogidas a continuación, así como tabletas digitales para el alumnado que se dividirá en grupos de tres.

<p>Instrumento de evaluación</p>	<p>El instrumento de evaluación de esta sesión será una escala valorativa mediante la cual se determine el grado de ejecución de la actividad propuesta. Se encuentra recogida en el Anexo II</p>
---	---

Quando al día siguiente se celebró el funeral, una gran multitud se agolpaba en las puertas de la iglesia de San Pedro...



Y en ese preciso momento, las campanas de San Pedro tocaron a visperas...



6º y 7º sesión: Final alternativo para *Los amantes de Teruel*

La actividad propuesta consiste en crear un final alternativo para la leyenda *Los Amantes de Teruel*, comenzando desde el momento en que Diego de Marcilla regresa a la ciudad de Teruel y encuentra a su amada, Isabel de Segura, ya casada. El objetivo de esta actividad es fomentar la adquisición de estrategias que permitan al alumnado expresar información de manera coherente y adecuada al contexto.

Esta actividad se llevará a cabo de forma grupal mediante el trabajo cooperativo, en consonancia con la concreción curricular que establece que la adquisición de estrategias de expresión debe realizarse tanto de manera individual como grupal. Los estudiantes trabajarán en equipo para desarrollar su creatividad y sus habilidades narrativas y para aumentar su capacidad de colaboración.



Para honrar tan grande y desdichado amor, Diego e Isabel fueron enterrados juntos en un sepulcro de la iglesia de San Pedro.

Fin

La creación de un final alternativo mediante viñetas es una actividad que requiere un conocimiento extenso del texto por lo que exige una lectura detenida y razonada, así como una comprensión de las ideas principales. Los estudiantes deben conocer cuáles son las

ideas que les interesan para la continuación de la historia, eliminando lo superficial, y cumpliendo de esta forma con el objetivo de organizar la información de modo esquemático. Por otro lado, elaborar los textos y los diálogos no se limita a copiar, sino que la composición creada debe ser personal, lógica y ordenada.

Esta actividad combina el uso del lenguaje pragmático con el desarrollo de la capacidad creativa del alumnado. El currículo establece la necesidad de comprender y practicar la escritura en distintos formatos y soportes, por lo que la creación de las viñetas planteadas responde a los objetivos planteados.

Competencia específica	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.
Descriptor del perfil de salida	CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CC2, CCLE, CP2, STEM4, CPSAA4, CC4.
Criterios de evaluación	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.
Actividades	Creación del final del cómic con un desenlace alternativo.
Materiales	Para la realización de esta sesión necesitaremos papel DIN A3 con la división en viñetas, rotuladores y lápices de colores.
Instrumentos de evaluación	En esta sesión se utilizará una Diana de evaluación como instrumento. En el Anexo III podemos ver un ejemplo de una diana.

5. CONCLUSIONES

La gran cantidad de proyectos de investigación que analizan los resultados obtenidos tras el uso del cómic en aulas de Educación Primaria no explican la escasa presencia de la viñeta en los procesos de aprendizaje de los educandos, procesos que, como hemos visto, no solamente consiguen alcanzar los objetivos propuestos al adaptarse perfectamente a las competencias específicas y los criterios de evaluación determinados por el *Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón*, sino que además consigue hacerlo de forma lúdica.

Con la elaboración de esta propuesta didáctica, mi objetivo ha sido plantear una serie de actividades motivadoras en torno al cómic que contribuyen a favorecer aprendizajes significativos y en última estancia estimular el desarrollo cognitivo de los alumnos del último ciclo de Educación Primaria.

Este proyecto responde a la necesidad de integrar propuestas prácticas acordes a las actuales disposiciones legislativas en el ámbito educativo. Frente a quienes pudieran pensar que este género del cómic habría sido superado por nuevas tecnologías como el videojuego, querría reivindicar su vigencia y su pertinencia como herramienta que favorece la implicación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

6. ANEXO I

<p>Expresión Oral: Claridad y Dicción</p>	<p>4: Excelente - Habla claramente y con excelente dicción. 3: Bueno - Habla claramente con buena dicción, aunque algunos pasajes pueden ser menos claros. 2: Adecuado - Habla con una dicción aceptable, pero varios pasajes no son claros. 1: Necesita Mejorar - Habla con poca claridad y dicción deficiente. Comentarios: _____</p>
<p>Interpretación y Expresión de Emociones</p>	<p>4: Excelente - Expresa emociones con gran efectividad y precisión. 3: Bueno - Expresa emociones de manera efectiva, aunque con menos precisión. 2: Adecuado - Expresa algunas emociones, pero de forma limitada. 1: Necesita Mejorar - Expresión emocional débil o inexistente. Comentarios: _____</p>
<p>Uso de la Voz: Volumen y Entonación</p>	<p>4: Excelente - Utiliza volumen y entonación de manera efectiva en todo momento. 3: Bueno - Generalmente utiliza volumen y entonación efectivos, con algunas excepciones. 2: Adecuado - Uso del volumen y entonación aceptable, pero inconsistente. 1: Necesita Mejorar - Uso del volumen y entonación inadecuados y poco claros. Comentarios: _____</p>
<p>Trabajo en Equipo y Colaboración</p>	<p>4: Excelente - Colabora de manera excelente con el equipo, mostrando gran apoyo y cohesión. 3: Bueno - Colabora bien con el equipo, con algunos momentos de menor cohesión. 2: Adecuado - Colabora de manera aceptable, pero con evidentes áreas de mejora. 1: Necesita Mejorar - Colaboración débil y falta de cohesión con el equipo. Comentarios: _____</p>

<p>Comprensión del Texto y los Personajes</p>	<p>4: Excelente - Demuestra una comprensión profunda del texto y de los personajes.</p> <p>3: Bueno - Muestra una buena comprensión del texto y de los personajes.</p> <p>2: Adecuado - Comprensión del texto y personajes aceptable, con áreas de mejora.</p> <p>1: Necesita Mejorar - Comprensión limitada del texto y de los personajes.</p> <p>Comentarios: _____</p>
<p>Creatividad y Originalidad en la Representación</p>	<p>4: Excelente - Muestra gran creatividad y originalidad en la representación.</p> <p>3: Bueno - Representación creativa y original, aunque menos consistente.</p> <p>2: Adecuado - Representación aceptable, con algunos elementos creativos.</p> <p>1: Necesita Mejorar - Falta de creatividad y originalidad en la representación.</p> <p>Comentarios: _____</p>
<p>Uso de Gestos y Movimientos Corporales</p>	<p>4: Excelente - Utiliza gestos y movimientos corporales de manera muy efectiva.</p> <p>3: Bueno - Usa gestos y movimientos corporales de manera efectiva, con algunas excepciones.</p> <p>2: Adecuado - Uso aceptable de gestos y movimientos, pero puede mejorar.</p> <p>1: Necesita Mejorar - Uso débil o inadecuado de gestos y movimientos corporales.</p> <p>Comentarios: _____</p>
<p>Puntualidad y Preparación para la Actividad</p>	<p>4: Excelente - Siempre puntual y bien preparado para la actividad.</p> <p>3: Bueno - Generalmente puntual y preparado, con pocas excepciones.</p> <p>2: Adecuado - Puntualidad y preparación aceptables, pero inconsistentes.</p> <p>1: Necesita Mejorar - Frecuentemente impuntual y mal preparado para la actividad.</p> <p>Comentarios: _____</p>

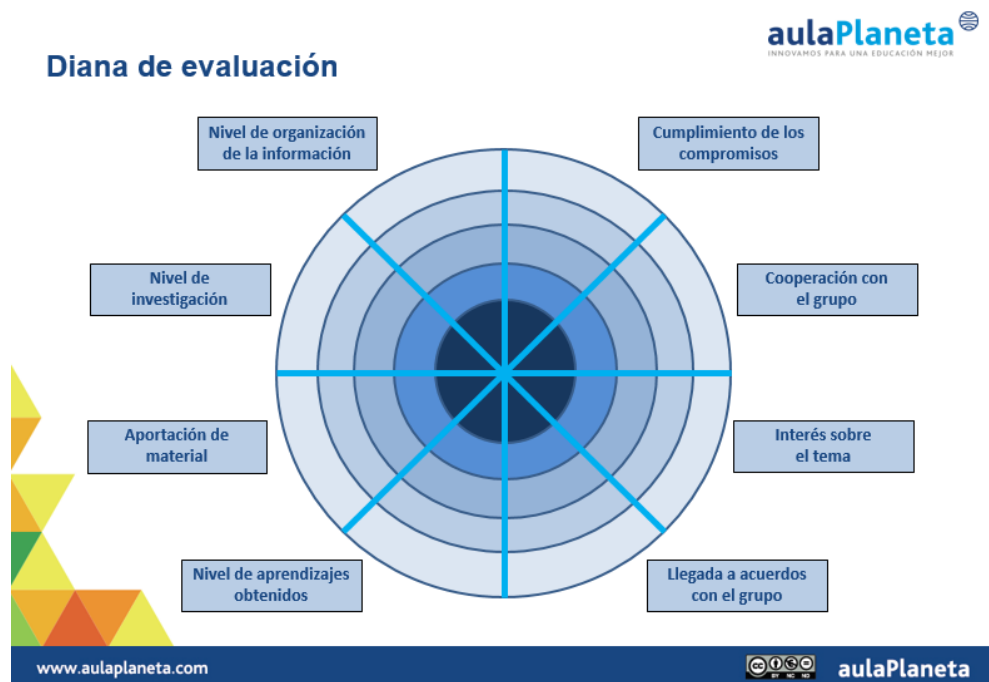
Rúbrica de evaluación. Elaboración propia.

ANEXO II

ESCALA VALORATIVA DE ACTIVIDAD DIGITAL				
INDICADORES	INDICADORES DE LOGRO			
	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
Selecciona la información correcta sobre el tema				
Establece relaciones correctas entre el cómic y la realidad de la ciudad de Teruel				
Muestra creatividad en la resolución de la ruta histórica				
Termina la actividad en tiempo y forma				

Escala valorativa de actividad digital. Elaboración propia.

ANEXO III



Diana de Evaluación recuperada en Dianas de aprendizaje | Profesores - Aula Planeta

7. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, I. (2011). *La enseñanza del español a través de los cómics*. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/argel_2011/01_alonso.pdf

Alonso Abal, M. (2011). *¿Es un pájaro?, ¿es un avión?: la historieta como herramienta pedagógica*. Instituto Cervantes de Orán.

Barrero, Manuel (2002). *Los cómics como herramienta pedagógica en el aula*. Jornadas sobre Novela Gráfica. Recuperado en Microsoft Word - 3CA6A1C9-72E6-63C4.rtf (tebeosfera.com)

Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía. (2009). *El cómic como recurso didáctico en la Educación Primaria*. Recuperado de: http://www.guao.org/C__Documents%20and%20Settings_antonio_Mis%20documentos_PAP%C3%81_EL%20C%C3%93MIC%20COMO%20RECURSO%20DID%C3%81CTICO%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20PRIMARIA

Franco Calvo, J. G. (2023). *Haciendo historia pública de la Edad Media a través de las historietas*. Recreación histórica e historia pública.

Groensteen, T. (2014). *Les Impressions Nouvelles. Réflexions faites*. Recuperado de: <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9379>

López Prados-Prados, S., & Sáez-de-Adana, F. (2023). *El cómic como herramienta para la sensibilización sobre la necesidad de atender a la diversidad: Una mirada inclusiva [Cómics as a tool to raise awareness about the need to attend to diversity: An inclusive perspective]*. Ocnos, revista de estudios sobre lectura. Recuperado de [Vista de El Cómic como herramienta para la sensibilización sobre la necesidad de atender a la diversidad \(revistaocnos.com\)](http://Vista.de.ElCómico.com)

Maza Pérez, A. E. (2013). *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*. Recuperado de: [Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades - Dialnet \(unirioja.es\)](http://Unacercamientoalcomic.org)

Miravalles, L. (1999). *La utilización del cómic en la enseñanza*. Revista Comunicar 13. Recuperado de Dialnet-LaUtilizacionDelComicEnLaEnsenanza-229987.pdf

Mora Galeano, H. V. (2011). El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria. Recuperado de <http://www.unilibre.edu.co/MoraGaleanoHildaViviana2011.pdf>

Navarro, D. (2012). Cómic, currículum en la escuela secundaria y APPS. Recuperado de https://art2investigacion-en.weebly.com/uploads/2/1/1/7/21177240/navarro_diego.pdf

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Informe CESA (2022). Recuperado en 3.3. Resultados de la formación. Oportunidades educativas. Indicadores de educación. Gastos (aragon.es)

Comunidad Autónoma de Aragón. (2022). *Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón*. Recuperado de https://anpearagon.es/openFile.php?link=notices/att/2/orden-eed-1112-2022-de-18-de-julio-curr%C3%ADculo-prim_t1661405760_2_2.pdf