



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

El uso del cómic para la enseñanza de las Ciencias  
Sociales. Una propuesta de Unidad Didáctica

The use of comics for teaching Social Sciences. A  
proposal for a teaching unit.

Autor/es

Luis Soriano Reus

Director/es

Jesús Gerardo Franco Calvo

Grado en Magisterio de Educación Primaria.

Curso 2023-2024



Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel  
**Universidad** Zaragoza

## **EL USO DEL CÓMIC PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. UNA PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA.**

### **RESUMEN**

El cómic es un género literario que en las últimas décadas ha visto aumentada su popularidad gracias a su difusión en otros medios audiovisuales como series o películas, tanto de animación o de “acción real” y su mezcla de narración escrita y dibujada lo ha convertido en un medio atractivo para los jóvenes para iniciar su experiencia con la lectura y adentrarse en la ficción escrita. Lo cual ha hecho que para los maestros y profesores sea visto como una herramienta oportuna que puede ser aprovechada para la enseñanza.

En este trabajo expondré motivos por los que el cómic puede ser un excelente instrumento para la docencia sustentándome en las investigaciones y artículos de numerosos investigadores para posteriormente desarrollar una Unidad Didáctica de la asignatura de Ciencias Sociales sobre los Celtíberos, en el que el eje principal de la unidad será un cómic: *Thurrakos El Celtíbero* de Luis Alberto Majarena y Moratha.

El fin último de este trabajo es demostrar que el cómic gracias a los atributos que posee puede ser un instrumento totalmente válido para la enseñanza de las Ciencias Sociales y que puede ser valorado como una herramienta para la enseñanza actual y del futuro.

### **PALABRAS CLAVE**

Cómic, Historia, Unidad Didáctica, Celtíberos

# **THE USE OF COMICS FOR TEACHING SOCIAL SCIENCES. A PROPOSAL FOR A TEACHING UNIT.**

## **ABSTRACT**

The comic is a literary genre that in recent decades has seen its popularity increase thanks to its dissemination in other audiovisual media such as series or films, both animated or “live action” and its mixture of written and drawn narration has made it an attractive media for young people to begin their reading experience and to go deep into written fiction. Which has made it seen by teachers as a convenient tool that can be used for teaching.

In this assignment I will explain the reasons why comics can be an excellent teaching instrument based on the research and articles of numerous researchers to later develop a Didactic Unit for the Social Sciences subject about the Celtiberians, in which the main axis of the unit will be a comic: *Thurrakos El Celtibero* by Luis Alberto Majarena and Moratha.

The ultimate goal of this assignment is to demonstrate that the comic, thanks to the attributes it has, can be a totally valid instrument for teaching Social Sciences and that it can be valued as a tool for current and future teaching.

## **KEY WORDS**

Comic, History, Teaching Unit, Celtiberians

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
MARCO TEÓRICO.....	2
El cómic como un recurso más para la enseñanza primaria .....	2
El cómic para la enseñanza de las Ciencias Sociales (Historia) .....	9
¿Cómo integramos el cómic en el aula? .....	13
UNIDAD DIDÁCTICA: CONOCIENDO A LOS CELTÍBEROS.....	19
Introducción y Justificación.....	19
Contexto del centro y aula .....	20
Contextualización curricular/Marco Legal .....	21
Competencias.....	21
Objetivos.....	25
Saberes .....	26
Metodología .....	27
Evaluación.....	29
Temporalización y desarrollo de las sesiones.....	39
CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN FINAL .....	45
BIBLIOGRAFÍA .....	47
ANEXOS .....	51

## INTRODUCCIÓN

La educación en los últimos años ha ido evolucionando y añadiendo nuevos recursos en los que apoyarse para ayudar a la comprensión de la enseñanza de los contenidos que se quieren impartir a los alumnos, algunos ejemplos de estos pueden ser la que se produce mediante la implementación de juegos o gamificación, con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) o mediante la interacción con el entorno.

En este caso, el trabajo irá dedicado al uso del cómic para la enseñanza de las Ciencias Sociales, un tema que considero importante ya que al ser un género literario que está cobrando más popularidad recientemente entre los jóvenes, logra captar la atención de éstos. Una tarea complicada en la sociedad actual en la que con lo acostumbrados que están a las pantallas y los vídeos cortos de redes sociales como TikTok o Instagram, la capacidad de atención y de concentración se ha visto reducida, por lo cual, un género literario que combina el texto escrito con las imágenes consigue convertirse en una herramienta idónea para captar su atención e introducirlos en un tema que posteriormente se podrá desarrollar y trabajar en el aula. Hay que aclarar que no pretendo trabajar todos los contenidos que engloban la asignatura de Ciencias Sociales, sino concretamente el apartado de Historia, por el motivo de que muchos cómics están ambientados en épocas pasadas de la historia, lo que puede ser utilizado como ejemplo para los alumnos de una representación de la época en la que se inspiran y cómo eran aquellas sociedades.

El trabajo estará dividido en dos partes principales: la primera en la cual nos encontramos con el marco teórico analizando qué es el cómic y cómo éste puede ser utilizado como una herramienta para la enseñanza, más concretamente la de las Ciencias Sociales, apoyándonos y conociendo datos de distintas fuentes de investigación que aprueben o nieguen el uso de este medio en un contexto pedagógico. Y una segunda parte en la que se desarrollará una unidad didáctica de la asignatura de Ciencias Sociales en la que se estudie a los celtíberos con la utilización del cómic *Thurraikos El Celtíbero* de Luis Alberto Majarena y Moratha (Anexo E) como eje de la unidad.

## MARCO TEÓRICO

En este trabajo nos centraremos en el uso de un género literario en específico: el cómic, que Aured (2014), define como “una sucesión de ilustraciones de naturaleza lingüística y carácter narrativo que guarda el texto en un globo o bocadillo”. Un género que ha demostrado un auge en los últimos años debido sobre todo a la influencia de las películas del *Universo Cinematográfico de Marvel*, que provienen de los cómics de la empresa mencionada y del cómic japonés o *Manga*, el cual es la fuente de la gran mayoría de series y películas de animación japonesa o *Anime*. Estos productos audiovisuales y literarios han calado en la juventud actual y ya forman parte de la cultura entre éstos.

Para preparar una unidad didáctica basada en un cómic, como vamos a plantear próximamente, es necesario tener en mente los conceptos básicos y el marco teórico en que se fundamentará.

### **El cómic como un recurso más para la enseñanza primaria**

El primer término es el cómic, el cual es considerado como el noveno arte en la actualidad y, que gracias a la fusión de dos distintos artes que engloba como el dibujo y la literatura, la hace un medio asequible e ideal para la enseñanza ya que une la atracción visual del dibujo con la intelectual de la lectura. El cual tiene una serie de características propias que Guzmán (2011) ha dividido en tres códigos:

Código visual. Que incluye las viñetas (los distintos espacios en los que se ubican los dibujos que desarrollan la acción y que pueden ser de múltiples formas: cuadrado, redondo, rectangular, etc.) y los planos (la forma en la que la información presentada en la viñeta está presentada al lector mediante planos originarios del cine como el plano general, primer plano, plano detalle, etc.)

Código gestual: que incluye los gestos propios de los personajes para expresar sus distintos sentimientos como por ejemplo las cejas altas en señal de sorpresa o fruncidas para indicar enfado, los ojos que muy abiertos indican sorpresa, cerrados sueño o confianza y desorbitados cólera o terror u otras partes no tan expresivas como la nariz que si está oscura puede indicar borrachera o frío. También incluye las figuras cinéticas, que son formas que expresan el movimiento o la trayectoria de los objetos y personajes de las viñetas, como pueden ser líneas que indiquen hacia donde se dirige un cuerpo o una nube que indica velocidad. Por último, está el color, que puede expresar los caracteres de los personajes o el ambiente como por ejemplo el uso del azul y sus distintas tonalidades para expresar el frío o el naranja o amarillo y sus respectivos tonos para expresar el calor, cosa que también puede hacer el rojo, que en otros sentidos puede significar pasión o amor.

Código verbal: aquí se incluyen todas las formas distintas de expresar la acción del cómic de forma escrita, tanto los pensamientos u acciones de los personajes como los ruidos o sonidos que se van produciendo. Sus distintas formas de expresión son:

El bocadillo, un espacio en el que se colocan los textos que dicen o piensan los personajes y tiene dos partes: el globo, (donde se escriben los textos) y el rabito o delta (que indica que personaje está expresándose). Además, en función de la forma que tenga representa distintos significados, como por ejemplo si tienen líneas en forma de dientes de serrucho suelen representar sonidos estridentes como gritos, o explosiones, si el rabito tiene forma de círculos separados representa los pensamientos de un personaje, etc.

La cartela y el cartucho, la cartela es un apartado que suele estar en la parte superior de la viñeta en la que se encuentra la voz del narrador y el cartucho es un tipo de cartela que sirve para enlazar dos viñetas consecutivas.

La onomatopeya, que es la representación de sonidos de forma escrita, como por ejemplo boom para una explosión, sniff para olfatear, crack para crujir o romper algo o zzz para dormir.

Las letras, en función de los personajes y de cómo éstos hablen se utilizarán las letras en distintos tamaños o distribución como, por ejemplo: letras grandes para expresar que alguien habla alto o letras ondeantes para indicar que alguien está cantando, lo que además estará acompañado de signos musicales habitualmente.

Los ideogramas o metáforas visualizadas, que son en cambio de palabras o enunciados por imágenes como, por ejemplo: las palabras malsonantes son sustituidas por calaveras, culebras o almohadillas, una gran idea es representada por una bombilla o se colocan estrellas para representar un golpetazo.

Vilches (2014) afirma que el cómic:

Es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, underground, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo totalmente diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia, hay mucho que contar. (p.4)

Con esta definición nos deja claro que el cómic, que inicialmente tenía una imagen de medio infantil, ahora está reconocido como un medio más para poder contar historias para gente de todas las edades, y que podemos aprovechar para la enseñanza en las escuelas siempre y cuando lo hagamos conscientes de que un cómic no es un libro de texto ni un artículo de investigación, si no un texto de ficción y que como afirman Nieto y Diago (1989):



Como recurso didáctico, recomendamos muy positivamente la utilización o creación de cómics, pero queremos resaltar la necesidad de ser conscientes, especialmente por parte del profesorado, de que tras ellos se esconde todo un *Currículum Oculto*. Así determinados valores sociales son altamente considerados y por el contrario, otros ni aparecen; se favorece la formación o adquisición de prejuicios, hecho no muy recomendable para la educación; se transmite, por la historieta, una visión parcial del mundo, sin presentar alternativas posibles. (p. 63)

El cómic no ha estado siempre bien visto de cara a un uso pedagógico debido a su carácter desenfadado y a la visión que durante mucho tiempo le han dado muchos adultos de ser un género literario pobre a comparación de las novelas u otros géneros. North (2000, como se citó en Weitkamp y Burnett, 2000) critica la representación estereotípica de los roles de género y la violencia habitual de este medio.

A lo largo de los años se han ido escribiendo artículos y haciendo investigaciones sobre el vínculo entre la pedagogía y el cómic y cuán útil o idóneo puede llegar a ser éste para desarrollar las distintas materias u objetivos.

Algunos de los aspectos positivos y ventajas que son atribuidos al cómic como recurso didáctico como, por ejemplo:

- Poseen un lenguaje sencillo de comprender y accesible para los alumnos al tener una sintaxis sencilla y una facilidad para poder presentar aspectos coloquiales del lenguaje (San Martín, 1992; Brines, 2012)

- Su soporte gráfico aporta atractivo visual a través del uso de dibujos y colores que favorecen la lectura de movimiento, del mensaje textual o de la imagen. Lo que favorece a su vez la abstracción e imaginación. (San Martín, 1992; Brines, 2012; Barrero, 2002)

- Dotan a la clase de un ambiente ameno gracias a la motivación que causa en los alumnos por su fácil lectura y el humor que los suele acompañar. (Brines, 2012)

- Al ser, por regla general, de breve extensión, se pueden utilizar de forma rápida y variada en clase a la vez que facilitan del desarrollo de capacidades como la comprensión, interpretación, síntesis, indagación o sentido temporal y espacial. (San Martín, 1992; Brines, 2012)

- Suelen representar aspectos culturales ligados al idioma, tanto en el que han sido escritos como los que utilizan los propios personajes. (San Martín, 1992)

- Suelen tratar de temas actuales y no tan actuales, pero que guardan entre ellos cierta vigencia y que pueden tratar con facilidad en el ámbito de la clase. (Brines, 2012)

Barrero (2002) desde su perspectiva resalta una serie de objetivos que se pueden lograr mediante el uso del cómic con un fin pedagógico de cara a la adquisición de habilidades artísticas:

- Generar hábitos de lectura siguiendo el orden occidental. El contenido y ordenación de los bocadillos en sucesión posibilitarían otras interpretaciones aplicables a la vida en comunidad: formularios, páginas web, documentos oficiales, carteles...
- Fomentar la capacidad compositiva (ubicación de diferentes elementos en diferentes espacios).
- Incentivar la imaginación abstracta, que pasa por la comprensión del uso de *gutter* o calle y de la génesis del tiempo entre secuencias. Si el alumno los crea, será un excelente ejercicio formativo para narrar con imágenes (de cara a futuras preparaciones como animador, publicista, ilustrador, humorista gráfico, cineasta o dibujante de historietas).
- Adquisición de conceptos como voz en off, plano, fuera de campo, perspectiva...

- Fomento de la lectura, que no antesala o sustitución de la lectura, porque siguen existiendo textos en la historieta (no así en el televisor, y pocos y mal redactados en la red de internet). En los cómics se sigue demostrando aprecio por la ortografía correcta.
- Posibilitar el interés por las diferentes grafías y tipografías, juegos con textos, etc., de cara a una profesión como la de fotocompositor o grafista.
- Conocer el manejo de la luz y del color, y de los espacios... diseñador promesa.
- Entender diferentes modelos narrativos, viñeta secuencia, narración paralela, flash-back, todo lo necesario para ser un cineasta.
- Diferenciar la narración audiovisual (que está en función del tiempo) de la grafovisual (en función del espacio), lo cual sirve para moverse por los hipermedia, donde el uso de la comunicación en función del tiempo está vedado debido a la aún pobre calidad de nuestras actuales redes telemáticas. (p.12)

Fernández y Díaz (1990) lo defienden afirmando que:

El cómic perfecciona la lectura, desarrolla la expresión, las palabras complicadas se retienen mejor, los relatos se entienden más fácilmente, se fija la atención, el alumno puede adaptar la lectura a su propio ritmo, se enriquece el vocabulario y se mejoran la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis. Esto es así porque el cómic tiene la cualidad de integrar texto e imagen y al existir un componente icónico (los dibujos), el texto aparece contextualizado, por lo que se entiende mejor. (p. 8-9)

A estas ventajas Hands et al. (2018) añaden otra bastante interesante la cual es que los cómics pueden ser producidos y distribuidos de forma online a un coste relativamente más barato.

Tenemos que tener en cuenta que algunos de los argumentos establecidos para favorecer el uso de los cómics en la enseñanza son de artículos de hace más de una década por lo cual pueden estar algo desfasados comparándolo con la realidad actual, ejemplo de ello puede ser en el último argumento de Barrero (2002) en el que afirma que contamos con redes telemáticas de baja calidad, cosa que en la actualidad ha cambiado y mucho desde la redacción del artículo hace 22 años.

Enfocándonos en el aspecto motivacional de cara a los alumnos, Topkaya y Yilar (2015) afirman que los cómics educativos hacen que los contenidos sean más interesantes para los alumnos gracias a sus personajes divertidos que potencian la imaginación y que a través del uso de imágenes atraen la atención de los niños y sean más fáciles de entender para mejorar sus dotes comunicativas. Siguiendo la misma línea Sempere et al. (2018) gracias a su investigación han sacado en claro que el cómic resulta un elemento realmente motivador para todos los niveles pero que aún existe un gran desconocimiento en cuanto a sus cualidades pedagógicas. Destacan que el cómic es altamente relevante para el aprendizaje lingüístico, la competencia lectora y el conocimiento de la literatura, aplicable a todas las etapas de la educación primaria, desde primero hasta sexto curso.

Llegado a este punto, nos podemos preguntar ¿por qué es importante el uso del cómic en primaria?, pues bien, hay varios autores que nos defienden cómo puede influir este en la enseñanza primaria, como Guerrero y López (2021) que afirman que:

La utilización de la novela gráfica en las clases de historia se convierte en una herramienta didáctica idónea para construir el andamiaje necesario a fin de que el estudiantado desarrolle las capacidades de identificar, de contextualizar y de corroborar la información en un texto. Para ello, es necesario ayudar al alumnado a reflexionar sobre los diferentes códigos, y así valorar sus intenciones comunicativas y su impacto en los lectores. (p. 86)

Otros como Cardeñoso (2014) que gracias a los distintos autores que ha investigado, declara que el cómic ayuda a los niños a dominar progresivamente formas de usos distanciados del lenguaje y de representación artística y que el cómic desarrolla de forma integral las habilidades lingüísticas de los alumnos de primaria. Afirmación en la que concuerdan Guerrero y López (2021). Además, los textos de literatura infantil y juvenil, en la que se pueden incluir cuentos o cómics pueden servir para beneficiar la inclusión en las aulas de primaria ya que son un buen medio para enseñar valores, tratar las diferencias psíquicas o físicas entre personas de forma natural y apoyar la capacidad analítica de los alumnos (Aured, 2014).

Como punto negativo frente a estas afirmaciones que favorecen el uso del cómic en la educación primaria, Nieto y Diago (1989) destacan el sexismo presente en los cómics, más concretamente en los de *Zipi y Zape* que analizan en su investigación, destacando que en general, el rol de la mujer en estos suele ser de ama de casa y cuidado de los hijos, con apariencia seductora y superatractiva y con un carácter extremo, de pasar a ser muy dulce y amable a ser realmente agresiva o dura. Si bien es cierto que esta caracterización de la mujer se sigue dando a día de hoy, hay que tener en cuenta que este artículo fue escrito a finales de los años 80, hace 35 años y que en este lapso de tiempo la sociedad ha avanzado mucho en temas de igualdad y que a día de hoy hay muchos más personajes femeninos en la ficción que desempeñan roles fuera del estereotipo tradicional, pero que aún debe seguir mejorando ya que sobre todo aspectos como la hipersexualización siguen muy vigentes en la actualidad.

### **El cómic para la enseñanza de las Ciencias Sociales (Historia)**

Muchos cómics tratan o se ambientan en épocas anteriores de la historia, como por ejemplo los de *Astérix*, *Las Aventuras de Tintín* o *300*, por nombrar algunos; lo que nos ofrece la oportunidad de aprovecharlos para enseñar la historia desde otra perspectiva más “lúdica” y que llame la atención de los alumnos que, en esta época actual de las redes sociales y las pantallas, estamos viendo como los más jóvenes demuestran una capacidad de atención muy breve que hay que mejorar e impulsar.

Pasando a otro enfoque, ¿cuán importante es? o ¿qué aporta el cómic para la enseñanza de las Ciencias Sociales? Sabemos que muchos cómics toman distintas épocas de la historia como base para desarrollar su trama y contar una historia. Sin embargo, ese simple hecho no le hace valedor de ser un recurso educativo ya que hay muchos autores que simplemente quieren contar la historia que tienen en su mente y pueden representarla de manera errónea o utilizando datos históricos incorrectos, lo cual hace responsable al maestro que quiera trabajar con cómics la historia de elegir qué cómics son más adecuados o qué se puede aprovechar de ciertos cómics para un uso académico. En este sentido, Vich (1997, como se citó en Gutiérrez, 2014) opina positivamente acerca del uso del cómic para la enseñanza de las Ciencias Sociales al afirmar que “los tebeos se pueden utilizar como instrumento didáctico para el estudio de la Historia ya que sus protagonistas viven en todas las épocas, desde la Prehistoria al Siglo XX” (p. 67)

Ligando la historia con el cómic nos encontramos con varias afirmaciones de Gutiérrez (2014) que nos explica cómo debe ser un cómic histórico:

Cuando el cómic pretende describir los hechos históricos tiene que contar con la información que le ofrecen los historiadores, pero su documentación tiene que ser más completa. Debe descender a los pequeños detalles de la vida cotidiana a medida que va creando sus personajes, que tienen que vestir, comportarse, pensar y sentir como corresponde a su época. (p. 65)

Tiene que reconstruir las escenas de manera correcta, pero debe dotarlas de vida para que sean verosímiles a los ojos del lector. El creador de historietas debe imaginar una trama concreta en la que se desenvuelvan los protagonistas para que podamos conocerles como seres humanos al tiempo que identificamos el contexto social y político que les condiciona. (p.66)

Si algo podemos sacar en claro de estas declaraciones es que un cómic que trate y se ambiente en hechos históricos tienen que ser fieles y coherentes con el contexto histórico que representan sin perder de mira el ofrecer una narración interesante que englobe las características básicas de los textos de este tipo.

Por eso mismo hay que saber hacer entender a los alumnos con los que se trabaje en la escuela con cómics o novelas gráficas, que estos textos son una ficción y que, aunque tomen en cuenta y se documenten con hechos históricos, no reflejan la realidad de una época o una sociedad del pasado u actual del mismo modo que un ensayo académico, un libro de texto o un artículo de una revista científica.

El cómic es defendido como un medio útil para la enseñanza de la Historia como podemos ver en varios trabajos. (Blanes et al. 2021; Fernández, 2015 y Fernández, 2019) Por ejemplo Fernández (2015) nos explica que el cómic puede mostrar la historia del entorno cercano a los niños y niñas y que puede ser una alternativa al libro de texto clásico. Además de que éste puede influir en el desarrollo de varios aspectos de los alumnos:

Facilita la concentración de niños y niñas; Se adapta fácilmente al propio ritmo de lectura de los alumnos/as; Ayuda a contemplar e interpretar la información contenida en los medios audiovisuales; Contribuye a despertar en los alumnos/as una actitud crítica hacia la carga ideológica presente en los contenidos de los medios de comunicación audiovisuales; Facilita en el alumnado la comprensión de la realidad social y cultural de su entorno inmediato y Contribuye a desarrollar una actitud crítica acerca del entorno vital de los alumnos/as. (p. 148)

Fernández (2015) no se queda solo ahí y nos explica que en su investigación pretende fomentar la asimilación de contenidos y variables de la Historia de gran potencial para comprender la realidad social, tales como la causalidad, la intencionalidad y el tiempo histórico y que la secuenciación de imágenes nos permite mostrar las causas y consecuencias de un evento histórico usando viñetas y textos narrativos y diálogos.

Siguiendo la misma de pensamiento, Blanes et al. (2021) declaran que el uso del cómic para la enseñanza de la Historia permite distanciar la enseñanza del clásico modelo expositivo mientras es un recurso motivador para los alumnos y que tiene una serie de virtudes que lo hacen un medio útil para el contexto educativo, como su lenguaje, que mediante la combinación de texto e imágenes permite transmitir una gran cantidad de información de manera efectiva y a través de un formato que la mayoría de los estudiantes conocen; el proceso de documentación completo que suelen realizar sus autores y autoras que puede acreditar la confiabilidad de la fuente; La implicación personal de los autores y autoras en la narración de sus obras resulta indudable para ayudar al alumnado a identificarse con los personajes y, por ende, a trabajar la empatía histórica. Asimismo, la amplia variedad de cómics históricos nos permite trabajar diversas etapas desde distintas perspectivas y formatos. (p. 42)

Fernández (2019) defiende el uso del cómic para la enseñanza de la historia al afirmar que estos incentivan la disposición de los alumnos por la historia, avivando la curiosidad y las dudas en ellos, además de que son muy accesibles y en ellos se tratan todos los periodos históricos. Éstos también pueden ser empleados como documentos históricos para obtener información acerca de un acontecimiento o un personaje, haciendo que el cómic se convierta en un medio didáctico altamente apropiado para abordar el pasado, plantear una discusión o abordar un tema social en las aulas. Pero también destaca un problema que hay que tener en cuenta que es el no distinguir entre la realidad y la ficción por parte de los alumnos, ahí es donde tiene que entrar el profesor para hacer que los alumnos sean conscientes de que deben ser críticos con lo que leen y de que sepan contrastar la información que aparece en las viñetas de los cómics adoptando un papel de “investigador-lector”.

A esto hay que añadir que el cómic resulta útil para recordar a personas anónimas, personajes destacados o sucesos olvidados de la historia (Becerra y Jorge 2019) y que como destacan estos propios autores:

Para el alumnado de las etapas de Primaria a Bachillerato es un formato altamente atractivo por su capacidad para transportarte a épocas pasadas fácilmente, a través del poder de la imagen dibujada, por su capacidad de recreación de lugares, personajes, objetos o monumentos; como no lo tiene ningún otro medio. (Becerra y Jorge, 2019, p. 1)



Y que las campañas con un carácter pedagógico, independientemente de si son culturales, médicas o publicitarias, tienen por lo general un mayor éxito cuando utilizan el formato del cómic como medio de expresión (Becerra y Jorge 2019).

El cómic se puede trabajar en el aula de Historia pudiéndolo utilizar en actividades con cómics ya creados, que posibilitan el uso de obras específicas en las que se trate la época o periodo concreto que se quiera trabajar en la clase; como fuente histórica, ya no tanto por como detalla cómo se vivía en el periodo histórico que trate sino por cómo está representado, tanto de manera escrita como dibujada en la época que fue creado o se pueden elaborar los cómics en el aula los alumnos o los maestros, tanto de manera digital como analógica para introducirlos en la clase (Blanes et al. 2021).

Pese a todas premisas que nos convencen del carácter motivador y positivo para los alumnos Blanes et al. (2021) también destacan que el uso del cómic en las aulas es más anecdótico e individual por parte de ciertos profesores y que se debería introducir este recurso dentro de la formación del profesorado para que sean conscientes del potencial que posee para la enseñanza y aprendizaje de la Historia en la educación Primaria.

### **¿Cómo integramos el cómic en el aula?**

Una vez nos encontramos con todos estos argumentos que, en su mayoría, favorecen la implementación del cómic como un recurso de enseñanza más para cualquier asignatura (más en concreto la de Historia), nos llegan a la mente varias preguntas: ¿Cómo lo integramos en el aula?, ¿De qué manera podemos hacer que el cómic sea significativo a la hora de enseñar una materia?, ¿Cualquier cómic puede valer como recurso pedagógico? Ante estas cuestiones vamos a fijarnos en varias investigaciones que pueden responder a estas cuestiones. Cabarcas (2020) realiza una propuesta en la que utiliza el cómic como un recurso más a poder utilizar en las aulas, centrado en el paradigma cualitativo y con un diseño de investigación-acción educativa. La cual constó de 4 fases:

La primera fase es la Observación directa con los estudiantes del ciclo. En esta fase se analiza el contexto y situación de la clase con la que se va a trabajar para saber cómo encaminar y desarrollar la siguiente fase.

La segunda fase es denominada como Exploro y me divierto con el cómic. Aquí se trabajan las actividades destinadas a desarrollar la sensibilidad de los alumnos para posteriormente ser capaces de expresar verbalmente tanto de forma oral o escrita las impresiones que les haya causado el cómic.

La tercera fase es Aprendemos qué es el cómic. En ella los niños deben comprender cómo funciona el cómic. Realizando actividades en las que se trabaje su organización y estructura, creando tiras de cómic utilizando personajes de su imaginación con los que reflejar historias que no tienen por qué ser increíbles y fantásticas, sino que pueden representar simplemente las vidas de los propios niños o la cotidianidad del día a día.

Por último, la cuarta fase es Construyo con otros. En esta fase final, los alumnos en la que se pretende la decisión de momentos que activen la imaginación de los niños mediante la generación de asombro y dinamismo, en el caso de esta investigación fue la colaboración con el autor Óscar Pantoja para que pudiese hablar con los alumnos y crear un cómic con ellos.

Esta propuesta, va en la misma línea que la que ofrece Guzmán (2011), que nos nombra dos actividades con las cuales trabajar con los cómics: que serían la propia lectura de cómics y tebeos, que tal como explica:

La lectura de cómics en las aulas pueden ser un punto de arranque para el comienzo de unidades didácticas, trabajos interdisciplinares, monografías de aula... en definitiva, para potenciar un proceso globalizador de la enseñanza que a veces difícilmente se alcanza con la parcelación del saber de los libros. (p. 127)

Y la producción de cómics, que Guzmán (2011) nos defiende como las siguientes afirmaciones:

La creación de tebeos e historietas en el aula se convierte, sin duda, en una actividad interdisciplinar, con altas dosis de motivación para los alumnos. La elaboración de un cómic supone poner en marcha un amplio conjunto de mecanismos que afectan a las diversas áreas de cualquier acción formativa: comunicación, formación, aprendizaje, relaciones humanas, orientación profesional, entrevistas, idiomas, técnicas profesionales, prevención de accidentes, seguridad en el trabajo, legislación...

La confección de cómics supone esencialmente poner a los alumnos en una situación de productores de información para adentrarse en todo el proceso de la comunicación desde su configuración en el plano del emisor, hasta la recepción por parte del lector. (p. 127)

La cual, según detalla Guzmán (2011), se trabajará en varias fases: una primera en la que los alumnos trabajando en equipo deberán observar el entorno para construir la trama y el mensaje del cómic que van a crear siguiendo un orden de investigación siguiendo las fases de observación, síntesis, recopilación y documentación. Posteriormente se seguirá con la segunda fase en la que una vez decidida la historia que van a querer contar, deberán transformarla al lenguaje de los cómics y tebeos, tanto artísticamente con los dibujos como lingüísticamente para finalmente, en la última fase unirlo en la secuenciación y el montaje de todas las viñetas para formar el propio cómic.

Estos modelos distan del que trabajan en su investigación Topkaya y Yilar (2015) utilizando una metodología cualitativa en la que buscan conocer las percepciones y sensaciones de los alumnos al trabajar con cómics, llevándolo a cabo mediante la entrega inicial de distintos cómics educativos para que los niños los leyeran y contestando después un formulario de siete preguntas en el que expresasen sus conclusiones para, posteriormente valorar los resultados. Cuyas preguntas eran: ¿Has leído cómics anteriormente?; Señale su nivel de interés sobre los cómics educativos que acaba de leer; Explique, dando algún ejemplo, sobre el aspecto más eficaz del cómic educativo que has leído; Explica tu opinión sobre los personajes involucrados en el cómic educativo; Señale su opinión sobre si los cómics educativos deberían incluirse en los libros de texto; ¿Cuál es la mayor deficiencia que crees que tienen los cómics educativos? y ¿Qué es el mayor beneficio que le ves a los cómics educativos?

Por otro lado, Brines (2012) considera que para plantear actividades con cómics se deben tomar primero unas consideraciones y pautas antes de comenzar a trabajarlos. Primero, adaptando las actividades al nivel de competencia y a las características de los alumnos con los que se va a trabajar, posteriormente debe tener un formato atractivo para el alumnado, tratando de evitar el trabajo individual y promoviendo el trabajo por parejas o en grupo, teniendo en cuenta que para que la actividad surja efecto el maestro debe elaborar y explicar las instrucciones de la misma de forma clara, para finalmente, hacer que la evaluación de la actividad sea incluida como parte del proceso de la propia actividad y no como una mera puntuación para los alumnos.

Centrándonos en la enseñanza de la historia, Trigueros y Bañuls (2019) en su investigación elaboran una intervención docente en la que se trabaja una unidad didáctica sobre la Baja Edad Media en base al cómic *El Cid Integral* de Antonio Hernández Palacios. Utilizando una metodología activa, participativa y cooperativa, plantean una serie de actividades una vez leído el cómic, primero unas centradas en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura:

- Hacer un mapa conceptual de los personajes que intervienen en los episodios narrados de las láminas seleccionadas.

- Plantear diversas actividades centradas en el foco léxico.

- Creación de un texto sencillo a partir de la aproximación que habían hecho a otros mundos (reales o imaginarios) después del uso y lectura del cómic elegido. (p.1)

Y otras centradas en la asignatura de Ciencias Sociales:

- Análisis de la forma de disposición de las Cortes de León, observando detenidamente los estamentos y el lugar que ocupa cada personaje en el espacio que presentaba la viñeta del cómic seleccionada.

- Identificación de los reinos resultantes del reparto de la herencia del rey Fernando I de León.

- Establecimiento de las relaciones existentes de dicho reparto con todo el proceso de la Reconquista, localizando los diferentes territorios con la herramienta tecnológica Google Earth.
- Análisis del concepto de reparto hereditario entre hombres y mujeres en la Corte del siglo XI, reflexionando tales conceptos en relación al orden y jerarquía existente entre el rey «padre» y los herederos «hijos e hijas».
- Identificación de los elementos esenciales del paisaje castellano presentes en las viñetas o tales como canchales, piedras caballeras, domos, etc.
- Análisis e identificación de las calzadas y formas de comunicación entre los territorios en el siglo XI, así como los medios de transporte predominantes entre los caballeros medievales a partir de las viñetas seleccionadas. (p.1)

Estas actividades, hay que recalcar que son destinadas a un alumnado de educación secundaria por lo cual, en un aula de primaria como en el que va a estar destinada la unidad didáctica de este trabajo se deben trabajar temas menos complejos y que sean asequibles para los alumnos.

Otra investigación en la que se ha utilizado el cómic como recurso para la enseñanza de la asignatura de Historia es la de Fernández (2015) en la que trabaja la Prehistoria con alumnos de sexto curso de Primaria de dos clases distintas en la que una será el grupo control y otra en la que se lleve a cabo la experimentación, utilizando como material didáctico una Guía Didáctica en la que se refleja de manera general cómo aplicar los recursos en el aula, los objetivos que se desean alcanzar, la metodología o la evaluación y dos cuadernos de trabajo: el Cuaderno del Docente, un manual para los maestros o maestras que contiene los contenidos históricos que se tienen que desarrollar en cada una de las sesiones, una corta explicación metodológica de cada actividad, tareas propuestas, mapas conceptuales, actividades complementarias y enlaces web de interés para cada época de la Prehistoria; y el Cuaderno del Alumnado, el cual es el útil de estudio de los alumnos. Compuesto por el cómic y un conjunto de actividades, todos los cuales están acompañados de hipervínculos que los llevan directamente a actividades interactivas, videos web y otros recursos digitales; utilizando una metodología de enseñanza y trabajo de aprendizaje por descubrimiento y cooperativo en el que el maestro o maestra de Ciencias Sociales del centro trabajará en cada sesión, aplicando la metodología propuesta en el proyecto y realizando reuniones periódicas con la encargada de la investigación para coordinar el proyecto, adecuar las actividades, integrar las TIC's y proponer sugerencias, cambios y mejoras. Finalizando con un test o cuestionario sobre el desarrollo de las actividades y el temario trabajado para evaluar la comprensión del pensamiento causal en Historia y en la vida cotidiana. (p. 151)

En conclusión, podemos afirmar que el cómic es un medio que contiene una serie de características, como su estilo narrativo mezclando imagen y texto, que lo convierten en una herramienta idónea con la que desarrollar narraciones e historias tanto ficticias como basadas en hechos reales en un periodo concreto de la Historia y que además pueden ser aprovechados con una función didáctica para trabajarlos con los más jóvenes en colegios o institutos.

## UNIDAD DIDÁCTICA: CONOCIENDO A LOS CELTÍBEROS

### Introducción y Justificación

La Unidad Didáctica que vamos a trabajar llevará por nombre “Conociendo a los celtíberos” para la asignatura de Ciencias Sociales, más concretamente en el área de Historia dentro de éstas. He decidido elaborar esta unidad en base a los Celtíberos por el cómic *Thurrakos El Celtíbero*, el cual está muy bien documentado y representa bien la sociedad de la época. Otro de los motivos por los que trabajar este contenido es debido a que los pueblos prerromanos de la Península Ibérica son un contenido de las Ciencias Sociales que suelen pasar desapercibidos y que, además, los alumnos pueden vincular con su propia tierra al ser las culturas y sociedades que habitaron los que son sus hogares actuales hace miles de años.

De entre las múltiples definiciones que la Real Academia Española (RAE a partir de ahora) otorga al término “historia” nos quedaremos con dos de ellos como punto de partida para el enfoque con el que trabajaremos en adelante: “Disciplina que estudia y narra cronológicamente los acontecimientos pasados” (Real Academia Española, s.f., definición 2) y “Conjunto de los sucesos o hechos políticos, sociales, económicos, culturales, etc., de un pueblo o una nación” (Real Academia Española, s.f., definición 4). Con estas definiciones en mente trabajaremos una serie de contenidos del currículo de la asignatura de Ciencias Sociales en Aragón en el apartado de historia para que los alumnos la aprendan, comprendan y reflexionen sobre cómo eran las sociedades, estilos de vida y culturas de épocas pasadas.

La historia abarca todo el tiempo conocido por el ser humano, desde la creación del universo hasta nuestros días, pasando por las distintas fases en las que está dividida teniendo en cuenta el origen del ser humano: Prehistoria con sus respectivas edades (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales) e Historia (Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea).

Esta Unidad Didáctica tratará concretamente sobre los celtíberos, éstos fueron un pueblo que habitó parte de la península ibérica en la época prerromana, más concretamente en una zona denominada Celtiberia que como explica Lorrio (1997):

La Celtiberia se presenta como una extensa región, en el interior de la Península Ibérica, sobre cuya delimitación territorial no siempre existe unanimidad, produciéndose diferencias sustanciales, cuando no contradicciones, entre los autores grecolatinos en cuyas obras aparece mencionada con mayor o menor detalle. Dichas fuentes aluden a veces a una Celtiberia extensa, equivalente a la Meseta en buena medida, que se halla presente en los textos de mayor antigüedad... Junto a este concepto lato, existe otro más restringido que sitúa la Celtiberia en las altas tierras de la Meseta Oriental y el Sistema Ibérico y en el territorio situado en la margen derecha del Valle Medio del Ebro. (p. 369)

Con lo cual nos está dejando en claro que es una zona que no está delimitada por una información verídica al cien por cien ya que hay muchas fuentes distintas que establecen los límites de su territorio en distintos lugares.

Además, podemos afirmar que los celtíberos habitaban en asentamientos generalmente elevados y protegidos por muros y murallas, dedicados a la agricultura, la ganadería y a la minería (especialmente la del hierro) y que influyeron en la cultura ibérica como explica Lorrio (1997) cuando afirma que se ha “reflejado en aspectos tales como la adopción del torno de alfarero, la tecnología en el trabajo de los metales nobles, el tipo de armamento utilizado, la moneda, la escritura, etc.” (p. 375). Con todo esto en mente, utilizaremos el cómic *Thurrakos El Celtíbero* como eje central de lo que queremos enseñar y trabajar en esta Unidad Didáctica.

### **Contexto del centro y aula**

El colegio en el que contextualizaremos el desarrollo de esta unidad didáctica en un colegio público de un pueblo, en el que su principal fuente económica provenga de actividades del sector primario (agricultura, ganadería, etc.), pero sin llegar a ser una escuela unitaria que forme parte de un Colegio Rural Agrupado (CRA) si no que sea un colegio de un pueblo más grande en el que se desarrollen cada curso de primaria en aulas separadas, en un colegio que cuenta con biblioteca y sala de ordenadores. En este caso se trabajará con el aula de 6º curso de Primaria para la asignatura de Ciencias Sociales, un aula que contará con 18 alumnos donde no se aprecia ningún alumno con necesidades educativas especiales.



## **Contextualización curricular/Marco Legal**

Para la creación de esta Unidad Didáctica, dentro de la Programación Anual, me rijo por la ley de educación actual, la LOMLOE. Más concretamente me ajusto al marco legal establecido por el Real Decreto 157/2022 del 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y por la Orden ECD/1112/2022, del 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, centrándonos en el anexo II dedicado al Currículo de las áreas de conocimiento de Educación Primaria y más concretamente al establecido para las Ciencias Sociales.

## **Competencias**

### Perfil de salida competencial

Con el desarrollo de esta Unidad didáctica se espera que se logren adquirir ciertos aprendizajes con los que puedan seguir desarrollando se en el futuro, en función de lo establecido por el Boletín Oficial de Aragón (BOA):

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.

- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

Estos aprendizajes que marcan el perfil de salida del alumno, se deben conseguir mediante el desarrollo de las siguientes competencias clave y sus descriptores operativos respectivos:

1. Competencia en comunicación lingüística. (CCL)

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación

2. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.

### 3. Competencia digital. (CD)

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

### 4. Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

### 5. Competencia ciudadana. (CC)

CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.

## 6. Competencia emprendedora. (CE)

CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

## 7. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

### Competencias específicas del área de Ciencias Sociales que se desarrollarán en la Unidad Didáctica

CE.CS.1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para un uso responsable.

CE.CS.2. Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para favorecer la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta.

CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.

CE.CS.6. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, relacionadas con las Ciencias Sociales, utilizando diferentes fuentes, técnicas, instrumentos y habilidades propias del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.

## Objetivos

### Objetivos Generales de la Educación Primaria ligados a la Unidad Didáctica:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

### Objetivos a conseguir al final de la Unidad Didáctica

- Saber quiénes eran los celtíberos, su modo de vida (a qué se dedicaban, que comían, etc.) y cómo era su sociedad (¿quién gobernaba?, ¿vivían en pueblos o en ciudades?, etc.).
- Ubicar en qué época de la Historia vivieron los celtíberos.
- Comprender el contexto histórico en el que vivían los celtíberos y qué los llevó a vivir de la manera en que lo hicieron.

### **Saberes**

Los saberes o conocimientos establecidos por el currículo de Aragón para las Ciencias Sociales que deberán lograr los alumnos en la Unidad Didáctica son los siguientes:

Del apartado A (Cultura científica: iniciación a la actividad científica en Ciencias Sociales):

- Aplicación de competencias del pensamiento histórico.
- Las fuentes históricas: clasificación y utilización de fuentes de distinta naturaleza (orales, escritas, materiales, iconográficas, etc).
- Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos y digitales usando las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).  
Representación gráfica del tiempo (líneas temporales, mapas históricos, etc.)

Y del apartado B (Sociedades y territorios):

Del bloque B2 Sociedades en el tiempo:

- Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.
- Principales hitos de la evolución histórica de Aragón y de España
- El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón y España como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación.
- El papel de las mujeres en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro en la igualdad de género. Otros movimientos en defensa de los derechos de diferentes colectivos sociales.

Del bloque B3 Alfabetización cívica:

- La cultura de paz y no violencia. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.

Del bloque B4 Conciencia ecosocial:

- Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural.
- El desarrollo sostenible. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. La actividad económica y la distribución de la riqueza: desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

## **Metodología**

Según la Orden del 18 de julio de 2022 del Gobierno de Aragón se establece unos principios pedagógicos que se deben llevar a cabo a lo largo de toda la etapa de la enseñanza primaria de los alumnos:

1. En esta etapa se pondrá especial énfasis en garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones.
2. La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o cada alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, teniendo siempre en cuenta su proceso madurativo individual, así como los niveles de desempeño esperados para esta etapa.
3. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de conocimiento de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital y el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas.

4. Los aprendizajes que tengan carácter instrumental para la adquisición de otras competencias recibirán especial consideración.
5. De igual modo, desde todas las áreas se promoverá la igualdad entre hombres y mujeres, la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible y la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual.
6. Así mismo, se prestará especial atención a la orientación educativa, la acción tutorial y la educación emocional y en valores.
7. Se potenciará el aprendizaje significativo que promueva la autonomía y la reflexión.
8. A fin de fomentar el hábito y el dominio de la lectura, todos los centros educativos dedicarán un tiempo diario a la misma, en los términos recogidos en su Proyecto Curricular de Etapa.
9. Con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Teniendo en cuenta estos principios pedagógicos emplearé una estrategia metodológica de enseñanza basada en el pensamiento y en problemas, dónde se les dará a los alumnos una información inicial que deberán desarrollar y comprender a lo largo de la unidad mediante actividades en las que deban trabajar en equipo y plantear soluciones u otros puntos de vista que demuestren que han comprendido lo que se quiere enseñar. Entre los recursos didácticos que se utilizarán se encuentran el cómic *Thurraikos El Celtíbero*, como ya he expuesto previamente, el libro de texto de la asignatura, la sala de ordenadores, la biblioteca y todo lo que envuelve a la excursión a las ruinas del poblado El castellar en Berrueco (Zaragoza) y su centro de interpretación y a las ruinas de La Caridad en Caminreal (Teruel) y el Centro de Interpretación de la Cultura Romana de Caminreal (Autobús, guía, etc.).



## **Evaluación**

En base a 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, éstos son los criterios de evaluación a seguir en el área de Ciencias Sociales:

Del CE.CS.1 (Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para un uso responsable):

1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural (material e inmaterial) a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.

Del CE.CS.2 (Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los planos social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para favorecer la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta):

2.3. Localizar y analizar espacialmente lugares geográficos, utilizando nociones básicas de cartografía y representación del espacio mediante mapas, proyecciones y modelos digitales, y herramientas básicas para representar información en ellos como gráficos, imágenes o tablas interactivas.

Del CE.CS.3 (Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos):

3.1. Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural, situando cronológicamente los hechos u otras formas de representaciones gráficas temporales.

3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.

3.3. Extraer información de fuentes históricas de diferente naturaleza comparándolas entre sí.

3.4. Localizar los hitos geográficos principales de España y Europa, analizando sus fuentes de información, sus modelos y estructuras espaciales (de localización, distribución, extensión, relación...).

Del CE.CS.4 (Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea):

4.1. Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual y la cohesión social y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género.

Y del CE.CS.6 (Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, relacionadas con las Ciencias Sociales, utilizando diferentes fuentes, técnicas, instrumentos y habilidades propias del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural):

6.1 Formular preguntas mostrando curiosidad por el medio natural, social o cultural y sus cambios a lo largo del tiempo.

6.2. Buscar información sencilla de forma guiada procedente de recursos tecnológicos específicos de las Ciencias Sociales, utilizándola en trabajos relacionados con el medio natural, social y cultural.

6.3 Utilizar y comparar fuentes de diferente naturaleza para realizar tareas sencillas de indagación, sobre aspectos geográficos o históricos de culturas representativas de las diferentes etapas cronológicas.

6.4. Presentar los resultados o conclusiones de indagaciones o trabajos escolares, utilizando léxico específico de las ciencias sociales y representaciones gráficas propias de estas disciplinas.

A continuación, expondré la Tabla 1 en la que se refleja cómo se va a evaluar el grado de logro de los criterios de evaluación, su relación curricular con las competencias clave y las competencias específicas de área, las herramientas de evaluación que se utilizarán y los criterios de calificación.

**Tabla 1. Relación curricular de la evaluación**

Criterio de evaluación	CC	Competencia específica	Herramienta de evaluación	Criterio de calificación	
<p>CE.CS.1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural (material e inmaterial) a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>	<p>CD1, CE1, CCEC1. CCL5, STEM2, CPSAA4, CC1</p>	<p>CE.CS.1. CE.CS.2.</p>	<p>-Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones. -Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación. -Escala de observación de participación y trabajo. -Escala de observación de comportamiento y actitud.</p>	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
<p>CE.CS.2.3. Localizar y analizar espacialmente lugares geográficos, utilizando nociones básicas de cartografía y representación del espacio mediante mapas, proyecciones y modelos digitales, y herramientas básicas para representar información en ellos como gráficos, imágenes o tablas interactivas.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2</p>	<p>CE.CS.6.</p>	<p>-Registro del proceso de búsqueda de información. -Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación. -Escala de observación de participación y trabajo. -Corrección de actividades trabajadas en clase</p>	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
<p>CE.CS.3.1. Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural, situando cronológicamente los hechos u otras formas de representaciones gráficas temporales.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, STEM2, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CE1, CCEC1.</p>	<p>CE.CS.2. CE.CS.3. CE.CS.6.</p>	<p>-Corrección de actividades trabajadas en clase. -Corrección del cómic. -Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación. -Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.</p>	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9

CE.CS.3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.	CCL3, CD1, CPSAA4, CC1, CE1, CCEC1.	CE.CS.1. CE.CS.3.	-Corrección de actividades trabajadas en clase. -Corrección del cómic. -Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación. -Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
CE.CS.3.3. Extraer información de fuentes históricas de diferente naturaleza comparándolas entre sí.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2	CE.CS.6.	-Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación. -Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
CE.CS.3.4. Localizar los hitos geográficos principales de España y Europa, analizando sus fuentes de información, sus modelos y estructuras espaciales (de localización, distribución, extensión, relación...).	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA4, CC1, CD2, CE1, CCEC1.	CE.CS.1. CE.CS.3. CE.CS.6.	-Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación. -Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
CE.CS.4.1. Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual y la cohesión social y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género.	CCL3, CCL5, STEM2, CD1, CPSAA4,	CE.CS.1. CE.CS.2. CE.CS.3.	-Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9

	CC1, CE1, CCEC1.			No lo logra.	0-1,9
CE.CS.6.1 Formular preguntas mostrando curiosidad por el medio natural, social o cultural y sus cambios a lo largo del tiempo.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CCEC1.	CE.CS.3. CE.CS.6.	-Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
CE.CS.6.2. Buscar información sencilla de forma guiada procedente de recursos tecnológicos específicos de las Ciencias Sociales, utilizándola en trabajos relacionados con el medio natural, social y cultural.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2	CE.CS.6.	-Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
CE.CS.6.3 Utilizar y comparar fuentes de diferente naturaleza para realizar tareas sencillas de indagación, sobre aspectos geográficos o históricos de culturas representativas de las diferentes etapas cronológicas.	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2	CE.CS.6.	-Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9
CE.CS.6.4. Presentar los resultados o conclusiones de indagaciones o trabajos escolares, utilizando léxico específico de las ciencias sociales y representaciones gráficas propias de estas disciplinas.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, STEM2, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CE1, CCEC1.	CE.CS.1. CE.CS.2. CE.CS.3. CE.CS.6.	-Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación.  -Intercambios orales: Puesta en común y exposiciones.	Lo logra de forma excelente	10
				Lo logra de manera aceptable	7-9,9
				Lo logra de manera justa	5-6,9
				No logra los mínimos	2-4,9
				No lo logra.	0-1,9

Para la evaluación de la Unidad didáctica emplearé varias escalas de observación para la parte del trabajo diario en clase. La Tabla 2 para medir la actitud y el comportamiento; la Tabla 3 para medir la participación y el trabajo y la Tabla 4 para la evaluación de los trabajos de investigación.

**Tabla 2. Escala de observación de actitud y comportamiento**

ESCALA DE OBSERVACIÓN DE ACTITUD Y COMPORTAMIENTO					
Alumno:			Asignatura:		
Indicador	Escala valorativa				
	1	2	3	4	5
Levanta la mano para hablar y respeta el turno de palabra					
Muestra interés en la asignatura					
Respeto las ideas de los demás					
Favorece un buen clima en el aula					
Resuelve los conflictos con el diálogo					

**Tabla 3. Escala de observación de participación y trabajo**

ESCALA DE OBSERVACIÓN DE PARTICIPACIÓN Y TRABAJO					
Alumno:			Asignatura:		
Indicador	Escala valorativa				
	5	4	3	2	1
Muestra capacidad de reflexión					
Participa activamente en el desarrollo de las actividades					
Muestra esfuerzo y trabajo diario					
Expresa su opinión en los debates o actividades orales					
Realiza las tareas de clase y los deberes para casa					



**Tabla 4. Rúbrica de evaluación del trabajo de investigación**

Aspectos a evaluar	Mejorable (1-4)	Adecuado (5-6)	Bueno (7-8)	Muy bueno (9-10)	Porcentaje %
<u>Comprensión oral de los contenidos</u>	Identifica algunas ideas con ayuda del docente o del alumnado.	Reconoce las ideas principales y secundarias, recuperando la información con alguna ayuda.	Capta el sentido global y reconoce las ideas principales y secundarias, recuperando la información.	Capta el sentido global y reconoce las ideas principales y secundarias, recuperando la información de manera ordenada.	20%
<u>Interpretación y conexión de imágenes</u>	Interpreta la imagen siguiendo algunas instrucciones.	Interpreta la imagen y establece algún tipo de relación con su ámbito cotidiano para favorecer la comprensión.	Interpreta la imagen en relación con los conocimientos previos y sus propias vivencias para favorecer la comprensión.	Relaciona la imagen con sus conocimientos previos y sus propias vivencias para favorecer la comprensión, mostrando interés y motivación.	15%
<u>Presentación del trabajo</u>	Necesita ayuda para respetar los elementos de presentación básicos (título, ortografía, legibilidad, limpieza y orden), incluso con algún error.	Respeta los elementos de presentación básicos establecidos (título, ortografía, legibilidad, limpieza y orden).	Respeta casi todos los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, ortografía, legibilidad, limpieza, uso de imágenes y orden).	Respeta todos los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, ortografía, legibilidad, limpieza, uso de imágenes y orden).	10%
<u>Participación y trabajo en equipo</u>	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo con ayuda y muestra una mala actitud a la hora de trabajar.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo, mostrando poca actitud de trabajar con o sin ayuda.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo, mostrando una actitud dispuesta a trabajar.	Forma parte activa de las dinámicas establecidas por el grupo, mostrando una actitud trabajadora.	25%
<u>Contenido del trabajo</u>	Mediante alguna técnica de trabajo cooperativo u otra ayuda, muestra alguna evidencia relacionada con la temática del trabajo.	Mediante alguna técnica de trabajo cooperativo u otra ayuda, domina las cuestiones esenciales de manera muy básica.	Demuestra un buen conocimiento del tema tratado.	Demuestra un gran conocimiento del tema tratado al verbalizar los pasos dados y contar el producto final.	30%

**Tabla 5. Tabla de calificación de los trabajos de investigación**

Alumno	Comprensión oral de los contenidos	Interpretación y conexión de imágenes	Presentación del trabajo	Participación y trabajo en equipo	Contenido del trabajo	Nota media	Nota final
Alumno 1							
Alumno 2							
Alumno 3							
Alumno 4							
Alumno 5							
Alumno 6							
Alumno 7							
Alumno 8							
Alumno 9							
Alumno 10							
Alumno 11							
Alumno 12							
Alumno 13							
Alumno 14							
Alumno 15							
Alumno 16							
Alumno 17							
Alumno 18							

El porcentaje que corresponde a cada apartado a evaluar de la Unidad Didáctica para la calificación final es el siguiente: Trabajo de investigación 50%, realización del cómic: 20%, trabajo y participación en las clases 15% y Actitud y comportamiento 15%.

### Temporalización y desarrollo de las sesiones

La unidad didáctica se dividirá en 6 sesiones en las que trabajaremos primero aprendiendo primero quiénes eran los celtíberos mediante la lectura del cómic *Thurraeos El Celtíbero* y proseguiremos realizando actividades en clase y visitando ruinas celtíberas. Para reflejar mejor la organización y temporalización aproximada de las sesiones he elaborado la Tabla 6 que lo detalla:

**Tabla 6. Temporalización de las sesiones de la UD**

Sesión	Temporalización y tareas	Materiales	Aula o espacio	Agrupamientos
1. Introducción a la unidad	Introducción de la unidad 5' Lectura del cómic <i>Thurraeos El Celtíbero</i> 45'	Cómic <i>Thurraeos El Celtíbero</i>	Aula ordinaria	Cada alumno sentado en su sitio.
2. Ahondamos en el conocimiento de los celtíberos y comenzamos a investigar	Debate o puesta en común entre todos para asentar los conocimientos adquiridos. 30' Inicio de la elaboración de un trabajo de investigación en el que deberán buscar información sobre los celtíberos y su forma de vida para presentarlo en un PowerPoint. 20'	Cómic <i>Thurraeos El Celtíbero</i> , Ordenadores y libro de texto.	Aula ordinaria y sala de ordenadores	Sentados en corro para la puesta en común de conocimientos y por grupos (6 grupos de 3 alumnos cada uno) para la elaboración del trabajo.

3. Visitamos a los celtíberos	Excursión guiada al centro de interpretación y a las ruinas del poblado celtíbero de El Castellar en Berrueco. Taller “Viaje en el tiempo” (Visita guiada al CICAR y el yacimiento de La Caridad y actividades: “Como vestían los romanos hace 2000 años” y “Pinta tu propia cerámica”)	Cuaderno, lápiz y goma (para coger apuntes) y pinturas.	Centro de Interpretación del poblado de El Castellar, Poblado Celtíbero El Castellar, CICAR y Poblado celtíbero-romano de La Caridad	Durante las visitas los alumnos irán agrupados en los grupos de trabajo. El resto del tiempo todos juntos en un grupo.
4. Seguimos investigando	Continuamos la elaboración de un trabajo de investigación en el que deberán buscar información sobre los celtíberos y su forma de vida para presentarlo en un PowerPoint. 50’	Ordenadores y libro de texto.	Sala de ordenadores	Por grupos (6 grupos de 3 alumnos cada uno)
5. Seguimos investigando	Continuamos la elaboración de un trabajo de investigación en el que deberán buscar información sobre los celtíberos y su forma de vida para	Ordenadores y libro de texto.	Sala de ordenadores	Por grupos (6 grupos de 3 alumnos cada uno)

	presentarlo en un PowerPoint. 50'			
6. ¿Qué hemos aprendido?	Exposición de los PowerPoint elaborados por los grupos de alumnos. 20' Actividades sobre los trabajos y el cómic leído. 30'	Cómic <i>Thurrakos el Celtíbero</i> , ordenador, proyector, papel de ayuda de guion lápiz, goma y bolígrafo.	Aula ordinaria	Por grupos (6 grupos de 3 alumnos cada uno) e individualmente cada uno sentado en su sitio.
7. Creamos una nueva historia	Elaboración de un cómic breve en el que se cuente una nueva historia para Thurrakos en base a lo aprendido anteriormente. 50'	Papel, lápiz, goma, regla y colores (rotuladores, ceras blandas o duras o de madera)	Aula ordinaria	Individual, cada alumno sentado en su sitio.

A continuación, realizaré una descripción de cómo se deberá desarrollar cada sesión de la Unidad Didáctica.

Sesión 1: Comenzaré la clase diciéndole a los alumnos que vamos a trabajar un nuevo tema que tratará sobre los celtíberos y que para ello vamos a comenzar leyendo el cómic *Thurrakos El Celtíbero* en voz alta entre todos. Por orden mía, se irá alternando para que cada alumno vaya leyendo en voz alta para el resto de la clase mientras los demás lo van leyendo para sí mismos también, lo que nos ocupará el resto de la clase, si aparece algún problema como que a algún alumno le cuesta leer algunas palabras “extrañas” que tengan que ver con los celtíberos o lleve un ritmo demasiado lento, en ese caso yo como maestro les explicaré cómo se deben pronunciar dichas palabras o apoyarle en su tramo de lectura leyendo los diálogos de ciertos personajes. Como seguramente no acabemos de leer el libro entero, los alumnos deberán acabarlo en casa como “deberes”. Además, al final de la sesión se les entregará los alumnos una autorización que deben traer firmada por parte de los padres para poder asistir a la excursión.

Sesión 2: Comenzaremos la clase colocando las sillas en corro y a modo de asamblea iré planteando preguntas a los alumnos sobre la información que se nos da sobre los celtíberos en el cómic, con preguntas como, por ejemplo: ¿Dónde vivían los Celtíberos?; ¿En qué época de la Historia vivieron?; ¿A qué se dedicaban para vivir?; ¿Vivían ellos solos en la península Ibérica?; ¿Cómo se organizaban para vivir?; ¿Qué relaciones tenían con los otros habitantes de la península?, etc. Una vez acabemos la puesta en común de lo que hemos aprendido, los alumnos serán divididos en 6 grupos de 3 alumnos cada uno y a cada grupo se le asignará al azar un tema del que hacer el trabajo: Dónde y cuándo vivieron los celtíberos; Cuál y cómo era su escritura; Cómo estaba organizada la sociedad celtíbera; Cuáles eran las actividades económicas predominantes; Qué armas utilizaban y Cómo era el arte y la artesanía celtíbera. Cada grupo deberá elaborar una presentación de PowerPoint del tema que les haya tocado, para ello deberán buscar la información en internet y en el libro de texto de la asignatura y aprovechar la excursión de la siguiente sesión para tomar apuntes que luego podrán pasar al trabajo en la sesión siguiente.

Sesión 3: Cogemos un bus por la mañana e iremos de excursión a varios yacimientos de ruinas celtíberas de Aragón, el yacimiento de La Caridad en Caminreal y el de El Castellar en Berrueco. Primero iremos a Berrueco, donde visitaremos en una visita guiada primero el centro de Interpretación del yacimiento y posteriormente el Poblado de El Castellar, tras esto haremos una pausa para almorzar y nos dirigiremos a Caminreal para realizar uno de los talleres que propone el Centro de Interpretación de la Cultura Romana en Caminreal (CICAR), concretamente el taller “Viaje en el tiempo”, que consta de la visita guiada tanto al CICAR como a las ruinas del poblado de La Caridad y de dos actividades llevadas a cabo por el personal del CICAR, la primera lleva por nombre “Cómo vestían los romanos hace 2000 años” en el que les explicarán a los alumnos las vestimentas y peinados que llevaban en aquellos tiempos y también se podrán vestir como en aquella época; la otra actividad es “Pinta tu propia cerámica” en la que los niños podrán pintar un kalathos celtíbero, con su propio estilo o al estilo de los celtíberos. Durante las visitas guiadas los alumnos deberán agruparse en los grupos de trabajo y tomar notas y estar atentos para recabar información para la elaboración del trabajo de investigación. A su vez, en mi papel como maestro, a parte de ir supervisando que la visita se lleva a cabo sin problemas y que los alumnos se portan bien, también iré tomando notas y sacando fotos de los elementos más importantes y útiles de la visita para ofrecérselos a los alumnos como material que poder utilizar en la próxima sesión en la continuaremos con el trabajo grupal. Y por último tomaremos el bus para regresar de nuevo a casa.

Sesión 4: Con todos los apuntes obtenidos de la excursión, continuaremos el trabajo de investigación, en el que los alumnos, con ayuda del tutor, que les irá ofreciendo ejemplos online de la información que deben buscar, irán recabando la información y plasmándola en el PowerPoint.

Sesión 5: Finalizaremos la elaboración de los trabajos de investigación trabajando en la línea de la sesión anterior.

Sesión 6: Cada uno de los 6 grupos de alumnos entregará su trabajo al maestro y lo expondrá ante el resto de la clase. Una vez finalizadas las exposiciones se realizarán 6 actividades distintas basadas en cada trabajo realizado, sobre Dónde y cuándo vivieron los celtíberos, Utilizando el Anexo A de un mapa mudo del territorio que controlaban los celtíberos basado en el del cómic de Thurrakos, los alumnos tendrán que poner qué pueblos vivían en cada lugar; sobre Cuál y cómo era su escritura, con la ayuda del Anexo B , tendrán que escribir la frase “Hola, me llamo ...”; Sobre Cómo estaba organizada la sociedad celtíbera, los alumnos tendrán que rellenar el crucigrama del Anexo C en el que cada palabra es un miembro de la sociedad celtíbera que será definida como pista; Sobre Cuáles eran las actividades económicas predominantes, deberán localizar en el cómic distintas viñetas en las que se aprecien las actividades económicas que los celtíberos llevaban a cabo; Sobre Qué armas utilizaban, tendrán que buscar en el cómic las distintas armas y escudos que sus compañeros han mostrado en la exposición y decir cuáles son y por último, sobre Cómo era el arte y la artesanía celtíbera, empleando el Anexo D tendrán que dibujar y describir un elemento de la artesanía celtíbera como un jarrón, un broche, etc.

Sesión 7: Con toda la información obtenida por parte de los alumnos gracias al cómic de *Thurrakos El Celtíbero*, la elaboración de los trabajos de investigación y a la excursión a Berrueco y Caminreal, cada alumno deberá elaborar un cómic breve de una sola hoja en el que den un final extra al cómic de Thurrakos teniendo en cuenta que deben ser históricamente posibles.



## CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN FINAL

El motivo por el que decidí elaborar este trabajo trabajando esta temática concreta fue gracias a que me fue propuesto por mi tutor del Trabajo de Fin de Grado y me pareció una cuestión realmente interesante, ya que a mí, personalmente, me gusta leer cómics y mangas y considero que son un género literario que sabe captar la atención del público joven, algo que se necesita en la educación actual en la que muchos niños están acostumbrados y sobre estimulados a la abundancia y el bombardeo constante de distintos materiales audiovisuales como vídeos de YouTube, TikTok, Instagram, etc. Que son, en línea general, cortos y muy llamativos. Al contrario de lo que puede ser la típica clase magistral en la que el maestro explica la lección del día o los libros de texto o de ficción clásicos en los que la mayoría del contenido es puro texto que para los niños puede ser tedioso. Haber leído tantos artículos de investigación acerca del uso del cómic como una herramienta tanto para la enseñanza primaria en general como para la de las Ciencias Sociales en específico me ha confirmado lo que creía al comienzo de la realización del trabajo, que posee unas características idóneas y realmente positivas que logran que trabajar con los alumnos con estos medios sea una actividad en la que los niños disfrutan y aprenden de una forma amena y dinámica. Sin embargo, como se aprecia de las distintas fuentes, todavía es un recurso muy poco explotado y escasamente aprovechado, lo que le dota al cómic de un gran abanico de posibilidades didácticas que aún ni conocemos.

Con la elaboración de la Unidad didáctica creo que he logrado crear una situación de aprendizaje en la que se refleje lo descrito anteriormente y que desarrolla lo establecido por parte de los distintos autores referenciados en el marco teórico. Hay que tener en cuenta que, en este caso, del cómic la información importante que sacamos no es la propia trama que involucra a sus personajes, sino la información que éste nos ofrece sobre aquella época. Por eso, esta información es posteriormente utilizada para la elaboración del trabajo de investigación como proyecto principal de la unidad, que no final, ya que ese es el de la elaboración de un nuevo final para el cómic que sea fiel a la historia.

La unidad didáctica ha quedado compuesta, en línea general, con actividades divertidas, como la creación del cómic, el mapa mudo o los crucigramas, pero en las que necesitan aprender y trabajar en equipo para poder llevarlas a cabo. Poniendo también en valor a parte del cómic, a las excursiones y visitas guiadas, actividades que producen un aprendizaje realmente significativo al ser el mayor contacto posible con aquello que se está estudiando. He centrado gran parte de la unidad didáctica en la elaboración del trabajo de investigación ya que considero que una de las mejores maneras de aprender es buscar el conocimiento, teniendo que investigar tú mismo, leyendo u oyendo distintas fuentes de información para obtener los conocimientos necesarios.

Como conclusión final, me gustaría hablar en un tono más personal sobre todo el proceso de elaboración del Trabajo de Fin de Grado, que por motivos personales me ha costado más tiempo del que hubiera querido en un primer momento, pero que me ha enseñado que valores como el trabajo diario o la organización personal son esenciales tanto para el ámbito estudiantil como para el personal y el laboral y que es algo que debe ser transmitido también a los alumnos. Además, este trabajo también me ha reafirmado que el cómic no solo es un género literario increíble para la enseñanza escolar sino también para la propia enseñanza de valores para desarrollar y tomar de ejemplo en la propia vida.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aured, A. (2014). El cuento y el cómic como estrategias didácticas para la inclusión en educación primaria. *Calidad E Innovación En Educación Primaria*, 323-330.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5865425>
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula en Jornadas sobre Narrativa Gráfica, conferencia impartida en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero de 2002. Disponible en:  
<http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Becerra, D. y Jorge, S. (2019). Descubrimiento y aprendizaje la Arqueología y el Patrimonio vistos desde el cómic. *Tebeosfera*, 10.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7654260&orden=0&info=link>
- Blanes, R., Ponsoda, S. y Ortuño, B. (2021). Análisis de la percepción sobre el uso del cómic como recurso para la enseñanza-aprendizaje de la Historia por parte del futuro profesorado de Educación Primaria. En *Redes de Investigación en Docencia Universitaria* (Vol. 2021, pp. 41-48). Universidad de Alicante.  
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119438>
- Brines, J. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Foro de Profesores de E/LE*, 8(8), 1-8. <https://doi.org/10.7203/foroеле.0.6604>
- Cabarcas, Y. P. (2020) El cómic al aula: Una didáctica narrativa. *Educación y Ciudad*, 38.  
<https://doi.org/10.36737/01230425.n38.2020.2325>
- Cardeñoso, P. (2014) Astérix y Obélix: más que un cómic. Análisis y utilización del cómic como instrumento pedagógico en Educación Primaria. *Tabanque: Revista Pedagógica* (27, pp. 189-200) <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5084333.pdf>

- Fernández, B. (2019). Repensar la enseñanza de la Guerra Civil Española: El cómic para aprender historia. Adelina Calvo Salvador, Carlos Rodríguez Hoyos y Elia Fernández Díaz (Coord.) En *Actas del XIV Congreso de Formación del Profesorado Tejiendo Redes: hacia una educación basada en el diálogo para la transformación social*. (pp. 178-181) Universidad de Cantabria. <https://innouniversidad.unican.es/libro-de-actas-xiv-congreso-de-formacion-del-profesorado/>
- Fernández, L. (2015). Clío entre encinas: visibilizando etapas históricas en el aula de primaria a través del cómic. *Una enseñanza de las Ciencias Sociales para el futuro: Recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas* (Vol. 1, pp. 145-153) Universidad de Extremadura.
- Fernández, M. y Díaz, O. (1990). El cómic en el aula, Madrid, Alhambra Longman.
- Gesdinet, A. T. (2019, 10 marzo). *Celtiberia histórica / Inicio*. CELTIBERIA HISTÓRICA. <https://celtiberiahistorica.es/>
- Gómez, I. M. y Ruiz, M. (2019). El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *Tebeosfera: Cultura Gráfica*, 10, 7. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/102468/1/2019\\_Gomez-Trigueros\\_Ruiz-Banuls\\_Tebeosfera.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/102468/1/2019_Gomez-Trigueros_Ruiz-Banuls_Tebeosfera.pdf)
- Guerrero, R. y López, M. J. (2021). El cómic como recurso para el aprendizaje histórico en el grado de educación primaria (Córdoba). *Revista San Gregorio*, (47 pp. 83-96). <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i47.1645>
- Gutiérrez, J. (2014) Entre viñetas: Historia, ideología y arte en el cómic. *Revista Peonza*. Núm. 109. (pp. 63-71) Editorial Peonza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5269232>
- Guzmán, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, (10, pp. 122-131). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>

- Hands, T., Shaw, A., Gibson, M., y Miller, K. (2018). People and their plants: The effect of an educational comic on gardening intentions. *Urban Forestry & Urban Greening*, 30, (pp. 132-137) <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2018.01.017>
- Ley Orgánica 2/2006. Por la cual se establece la legislación educativa. 3 de mayo de 2006. BOE No. 106
- Lorrio, A. J. Los celtíberos. Alicante: Universidad de Alicante; Madrid: Universidad Complutense, 1997.
- Majarena, L. A. y Moratha (2017). *Thurraikos El Celtíbero*. Editorial Cornoque (4ª Edición).
- Nieto, M., y Diago, E. M. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista Pedagógica*, 5, (53-66).  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2255814.pdf>
- North, S. 1940. A National Disgrace. *Illinois Libraries* 22: 3. Quoted in: Ellis, A, & Highsmith, D. 2000. About Face: Comic Books in Library Literature. *Serials Review*, 26(2), (pp. 21-43).
- Orden ECD/1112 de 2022 [Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón]. Por la que se aprueban el currículo y las características de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. 27 de julio de 2022.
- Propuesta Actividades - Caminreal. (2015, 31 de diciembre). Caminreal.  
<https://www.caminreal.es/cicar/propuesta-actividades/>
- Real Academia Española [RAE]. (s. f.). *Historia / Diccionario de la Lengua Española*. «Diccionario de la Lengua Española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 4 de marzo de 2024, de <https://dle.rae.es/historia?m=form>

Real Decreto 157 de 2022. [Ministerio de Educación y Formación Profesional]. Por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. 2 de mayo de 2022.

San Martín, R. (1992). Utilización de cómics en la clase de inglés. *Educación y biblioteca*, 4(27), (pp. 71-72). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3240575>

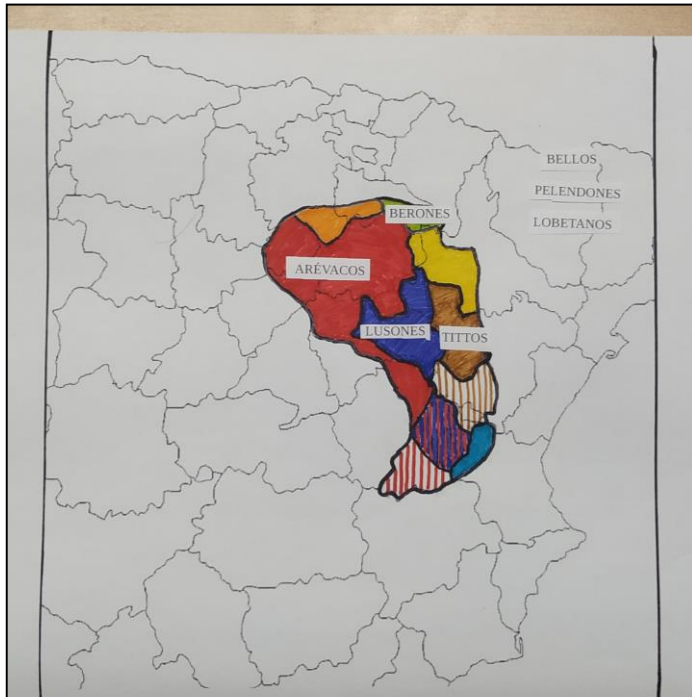
Sempere, A., Rovira-Collado, J. y Baile, E. (2018). Cómic en el aula de Educación Primaria: Propuesta para aprendizajes multidisciplinares. En *Redes de Investigación en Docencia Universitaria* 2018, 609-617. Universidad de Alicante. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/86995/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018\\_54.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/86995/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018_54.pdf)

Topkaya, Y. y Yilar, B. (2015). Analysis Student views related to educative comics. *Route Educational and Social Science Journal* (Vol. 2(3), pp. 106-117). [https://www.academia.edu/download/51438526/makale-egitici\\_cizgi\\_romanlar.pdf](https://www.academia.edu/download/51438526/makale-egitici_cizgi_romanlar.pdf)

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus S.L. <https://artebiblio.files.wordpress.com/2020/05/vilches-gerardo.-breve-historia-del-cc3b3mic.pdf>

Weitkamp, E., y Burnet, F. (2007). The Chemedian Brings Laughter to the Chemistry Classroom. *International Journal Of Science Education*, (Vol. 29(15), pp. 1911-1929). <https://doi.org/10.1080/09500690701222790>

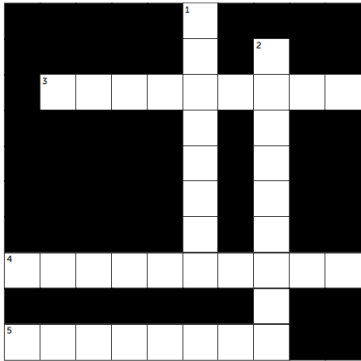
## ANEXOS



Anexo A. Mapa mudo de los pueblos celtíberos y sus territorios. Fuente: Elaboración propia

a	∇	∇	∇	
e	∇	∇	∇	
i	∇	∇	∇	
o	∇	∇	∇	
u	∇	∇	∇	
l	∇	∇	∇	
r	∇	∇	∇	
m	∇	∇	∇	
n	∇	∇	∇	
s	∇	∇	∇	
s	∇	∇	∇	
ka	∇	∇	∇	
ke	∇	∇	∇	
ki	∇	∇	∇	
ko	∇	∇	∇	
ku	∇	∇	∇	
ta	∇	∇	∇	
te	∇	∇	∇	
ti	∇	∇	∇	
to	∇	∇	∇	
tu	∇	∇	∇	
ba	∇	∇	∇	
be	∇	∇	∇	
bi	∇	∇	∇	
bo	∇	∇	∇	
bu	∇	∇	∇	

Anexo B. Transcripción de la escritura celtibérica a la latina. Fuente: Celtiberia Histórica.



**Horizontal**

3 Personas que se dedicaban a luchar y defender al pueblo.

4 Personas que se dedicaban a cuidar de los animales y cultivar el campo.

5 Personas que se reunían en un consejo que era respetado por toda la aldea.

**Vertical**

1 Personas que se dedicaban a la fabricación de armas, escudos, etc.

2 Personas que se dedicaban a la fabricación de cerámicas, joyas, etc.

**Anexo C. Crucigrama de la sociedad celtibérica. Fuente: Elaboración propia.**

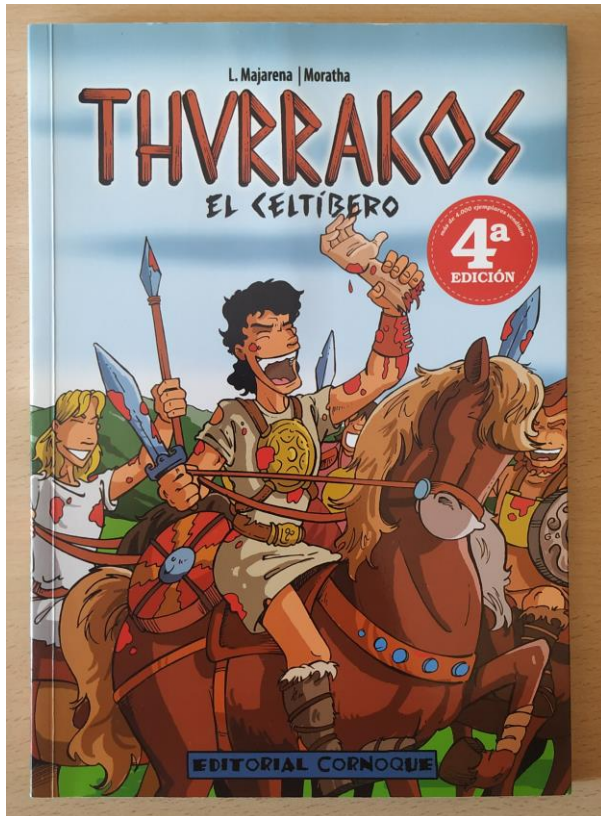
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

**ARTESANÍA CELTÍBERA**

- Dibuja y describe una pieza de artesanía celtibérica.

**Anexo D. Ficha sobre la artesanía celtibérica.**





Anexo E. Cómics *Thurrakos El Celtíbero*