



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Animación a la lectura: “La banda del cómic”

Reading encouragement: “The comic’s gang”

Autora

Judith Galán Moreno

Directora

Ángeles Errazu Colás

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2020

Resumen

El presente Trabajo Final de Máster se basa en una propuesta didáctica dentro del Plan Lector de un centro educativo. El objetivo principal de la investigación es animar y fomentar la lectura entre los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria a través de la lectura de cómics, así como aumentar y afianzar sus hábitos lectores. La propuesta didáctica es innovadora pues se pone énfasis en el desarrollo de actividades que requieren el uso constante de las nuevas tecnologías. La intención es acercar la lectura a las plataformas y soportes digitales que tan familiarizados están los jóvenes y encuentren la lectura como una alternativa más de entretenimiento y de disfrute.

Palabras clave: *propuesta didáctica, plan lector, animación a la lectura, leer, hábito lector, cómic.*

Abstract

This master's Thesis is based on a didactic proposal within the reading plan of an educational center. The main goal of the research is encouraging the secondary school students to read and increasing and strengthening their reading habits by using comics. The didactic proposal is innovative since it has a strong emphasis on the development of activities that require the constant use of new technologies. The intention is to bring reading closer to the digital platforms and supports which young people are so familiar with so it becomes a new alternative for entertainment and enjoyment.

Key words: *didactic proposal, reading plan, reading encouragement, read, reading habit, comic.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación.....	5
1.2. Finalidad del trabajo. Objetivos del mismo	6
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Qué es leer	7
2.2. Para qué leer	10
2.3. Beneficios de la lectura	12
2.4. Animación a la lectura	14
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	18
4. PROPUESTA DIDÁCTICA	27
4.1. Plan lector.....	27
4.1.1. <i>La biblioteca del centro</i>	30
4.2. Objetivos	31
4.2.1. <i>Objetivos generales</i>	31
4.2.1. <i>Objetivos específicos</i>	32
4.3. Metodología.....	33
4.4. Actividades.....	36
4.4.1. <i>Temporalización</i>	48
5. EVALUACIÓN	49
5.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	50
5.2. Criterios de evaluación.....	52
6. LIMITACIONES DEL TRABAJO Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	52
7. CONCLUSIONES	55
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
8.1. Webgrafía	60
9. ANEXOS	61

1. INTRODUCCIÓN

La lectura es una habilidad humana que está presente desde la educación infantil, un proceso completo que dura toda la vida y tiene una influencia real no solo en materia educativa, sino también en aspectos sociales y conmutativos. En muchas ocasiones los medios de comunicación anuncian noticias sobre los adolescentes y sus hábitos lectores, y cómo estos cada vez registran datos más negativos. Por otra parte, también es una forma de obtener información, y supone un esfuerzo ya que requiere el uso de varias habilidades lingüísticas. Por eso la animación a la lectura es necesaria, ya que no siempre el deseo de leer, y de leer bien, se produce de forma natural en las personas.

El ambiente escolar es el lugar clave para desarrollar las habilidades de lectura de los alumnos y comprobar si hay algún tipo de carencia que pueda influir en el desarrollo de esta competencia. La animación a la lectura se puede lograr desde diferentes aspectos, pero la escuela está destinada a ser el mejor apoyo, pues es el lugar donde los alumnos pasan la mayor parte de su tiempo, no solo físicamente, sino también mentalmente. Por tanto, la escuela resulta un lugar perfecto para desarrollar el interés por la lectura. Así pues, la promoción de un Plan lector en los centros resulta una clara necesidad para mejorar los hábitos lectores de todo el alumnado en todos los niveles escolares.

La propuesta didáctica que se presenta en este trabajo está incluida en un Plan lector para un centro de educación, destinada a alumnos de secundaria, concretamente de segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria. La propuesta didáctica, conocida con el nombre “La banda del cómic”, tiene como objetivo animar a la lectura y fomentar los hábitos lectores del alumnado mediante la lectura de cómics.

El cómic ha sido un género literario olvidado en el ámbito educativo. La presencia en las aulas es prácticamente mínima, y solo se presentan nociones básicas sobre el concepto de cómic; cuando menos, se comenta de manera anecdótica. Sin embargo, las posibilidades como herramienta didáctica y de fomento de la lectura son muy diversas, y se puede sacar mucho provecho si se emplea correctamente. Por consiguiente, puede ser perfectamente válido como recurso didáctico para aplicarlo al proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es un medio conocido por gran parte de los alumnos.

La realidad de la sociedad actual está inmersa en una cultura audiovisual y los niños y los jóvenes suelen ser más receptivos a un mensaje visual. La educación tiene que

permitir la conexión entre la realidad de la calle y las aulas, usar un lenguaje y unos instrumentos que sean aceptados y entendidos por los alumnos. Con este trabajo, se pretende aportar una propuesta innovadora para acercar la lectura a los alumnos mediante cómics. Una propuesta que ofrece una serie de estrategias más llamativas para los alumnos ya que se encuentra bastante rodeada por el ámbito de las TIC.

El siguiente trabajo consta de diferentes partes diferenciadas: una Introducción donde se resume de forma general el trabajo, su justificación y objetivos del mismo, seguido de un Marco teórico con esclarecimientos sobre el concepto de “leer”, objetivos de la lectura, sus beneficios y una breve síntesis sobre la animación a la lectura. Continúa con el Estado de la cuestión, donde a través de las propuestas más importantes en los últimos años para animar a la lectura, se investiga la importancia que ha tenido el cómic como herramienta didáctica en el ámbito educativo en general. En el siguiente epígrafe se encuentra la Propuesta didáctica, constituida por el Plan lector, que contiene la información básica del plan, los objetivos que se desean alcanzar, la metodología utilizada y las actividades que se realizarán para trabajar y fomentar la lectura. A continuación, le sigue la Evaluación donde se indicará cómo se calificarán las actividades y la propuesta en general. El trabajo concluirá con las limitaciones que se han encontrado a la hora de elaborar el trabajo y las futuras investigaciones del mismo, así como las conclusiones. Por último, en el apartado anexos se incluirá todo el material necesario para llevar a la práctica esta propuesta didáctica.

1.1. Justificación

La lectura favorece la socialización entre personas, permite abrir la mente y obtener varias visiones del mundo. Además, es una buena fuente de placer, de entretenimiento y de aprendizaje. Uno de los objetivos primordiales que han tenido las personas que, de un modo u otro, son enseñantes, fuera o dentro de la educación, es el de fomentar y avivar el gusto por la lectura y lograr que las personas tengan unos buenos hábitos lectores. Principalmente, porque si no se adquiere esta práctica, se priva al alumnado del conocimiento necesario para informarse y moverse adecuadamente en un mundo lleno de información.

Los alumnos ven la lectura como a una imposición por parte del sistema educativo, por lo cual, muchos de ellos la consideran monótona y poco motivadora y no

como una herramienta de ocio más a su alcance. Según el *Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España* (2019), presentado por la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE), se observa una disminución hasta el 49,8% del hábito lector a partir de los 15 años, es decir, después de desvincularse del sistema educativo la población de jóvenes deja de leer, motivo por el cual se hace más que necesaria una verdadera apuesta por el fomento de la lectura para conseguir hábitos lectores fijos y perdurables. Por ello, este trabajo busca concretar un plan de fomento de la lectura creando estrategias y actividades para conseguir que aumenten los índices lectores entre el alumnado, pero, sobre todo, que estos hábitos lectores se mantengan en el futuro.

El cómic es un género literario conocido universalmente y sus códigos se entienden por todos los jóvenes. A día de hoy los jóvenes están acostumbrados a la cultura audiovisual y es importante aprovechar esta universalidad para el provecho de una buena docencia. La realidad en el interior de un aula es que está formada por una gran diversidad de estudiantes, de diferentes orígenes, idiomas y diferentes culturas. La heterogeneidad del alumnado se ve también en la existencia de alumnos con necesidades especiales, donde el profesor o animador debe adecuar el mensaje a su particularidad. Por esta razón, el cómic es un buen instrumento para atender a la diversidad de las aulas ya que, gracias a la combinación de imágenes y palabras, los estudiantes de hoy en día, una generación más centrada en la imagen, tendrán más facilidad a la hora de comprender el significado del texto y, por tanto, disipar las dificultades con la comprensión lectora. Además, permite una mejora de la integración de los alumnos recién llegados que tienen dificultades con el idioma.

1.2. Finalidad del trabajo. Objetivos del mismo

Tal y como se ha explicado anteriormente, este trabajo tiene como objetivo realizar una propuesta didáctica e innovadora con la finalidad de animar y fomentar la lectura entre los jóvenes de secundaria a través de la lectura de cómics.

La presente propuesta didáctica, mediante la inclusión de “La banda del cómic”, aspira a disminuir la desidia que los alumnos sienten por la lectura, mejorar tanto la comprensión como la expresión oral y escrita y hacerles ver, de una manera dinámica y agradable, que la lectura puede ser igual de gratificante que otras actividades y que pueden aprender y divertirse si le brindan una oportunidad.

En líneas generales, el fin del trabajo, además de fomentar la lectura entre el alumnado de secundaria, es introducir en las aulas aperos y actividades innovadoras, pero también sencillas y tradicionales, para conseguir que los estudiantes de secundaria se aproximen a los materiales de lectura y cambien su percepción de esta actividad. Asimismo, este trabajo busca adaptar y crear una propuesta de lectura acorde a las necesidades y características de los centros, promover la lectura por placer y a adquirir nuevos conocimientos.

Para llevar a cabo estas tareas se propone el cómic como la herramienta idónea. El objetivo fundamental es destacar la eficacia de este medio para atraer los jóvenes a la lectura y plantearles un nuevo formato más adecuado para sus gustos. También su utilidad para fomentar el pensamiento crítico, los razonamientos y el talante analista de los alumnos, para formar ciudadanos con madurez y con libertad para crear sus opiniones. Además, uno de los aspectos destacados del trabajo es el énfasis que se pone en el uso de las TIC para promover todavía más el hábito lector entre los alumnos, con la intención de acercarlos a las plataformas y a los soportes digitales con los que están tan familiarizados.

Por otro lado, se pretende encontrar pautas con el fin de cumplir, de una manera aproximada, con el plan de fomento lector destinado exclusivamente a este público. Con la propuesta de actividades de diversa índole se pretende aproximar el alumnado a la lectura en general y, no solo esto, sino que el objetivo, además de acercar, es estimular la motivación para que el alumnado sea quien, directamente, con voluntad propia, acabe haciendo uso de esta opción como una alternativa más de entretenimiento.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Qué es leer

Leer es una palabra común que se utiliza en varios contextos por eso es necesario tener una idea clara del significado de susodicho verbo. Según la Real Academia Española la palabra “leer” proviene del latín *legere* y tiene varias entradas con distintas definiciones, entre las cuales se encuentran: “1. tr. Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados. 2. tr. Comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica. 3. tr. Entender o

interpretar un texto de determinado modo” (Real Academia Española, s.f., definición 1, 2 y 3).

Antonio A. Gómez define leer como: “el acercamiento a un libro voluntariamente, libremente, para disfrutar, aprender, recordar, estar al día, o simplemente matar el rato” (Gómez, 2005, p. 25). Asimismo, expone que saber leer no significa simplemente asociar cada letra con un sonido preciso, la lectura es un proceso mental. Cuando se lee un texto el cerebro transforma automáticamente las largas cadenas de signos de la página en una imagen muy precisa, crea una representación mental del significado del texto, una especie de andamiaje mental que dirige y guía la comprensión. La construcción de la representación mental se deriva de un proceso de integración entre la información que se obtiene del texto y el conocimiento que se posee, una integración entre lo antiguo y lo nuevo. Además, el autor señala que:

Leer es convertir una historia ajena en algo propio. El acto de leer suele ser voluntario y solitario, y puede considerarse como una especie de viaje desde el más acá hasta el más allá; de la prosaica realidad cotidiana a la realidad fingida, siempre mucho más atractiva que la realidad real. (Gómez, 2005, p. 14)

La lectura es una capacidad más compleja que un simple conjunto de estrategias específicas de descodificación de signos o encadenamiento de significados. La lectura es más bien el proceso que permite descifrar la información escrita. El proceso de comprensión en la lectura es necesario, no obstante, la lectura no es necesariamente equivalente a comprender lo que uno lee. José Quintanal (2005) defiende que la base de toda lectura es la comprensión. Esto se demuestra por el hecho de que hay algunos estudiantes que, a pesar de las dificultades evidentes de descifrar un texto alcanzan buenos niveles de comprensión y, por el contrario, los estudiantes que, en ausencia de dificultades de lectura, encuentran muchas dificultades para comprenderlo.

Según Antonio Mendoza (1998) la lectura es una experiencia en la que la personalidad del lector está en interacción con el texto ya que solo el lector desarrolla y toma todo el poder significativo. Lo que significa que el acto de lectura no solo se concibe como un proceso perceptivo, sino que también como un proceso interactivo entre el texto y el lector el cual lo entiende, lo interpreta y le da sentido. En esta misma línea Stanovich (1980) expone que la lectura es como un proceso interactivo en el que se utiliza información de varias fuentes de conocimiento simultáneamente (reconocimiento de

letras, sonido de letras relaciones, vocabulario, conocimiento de sintaxis y significado). Por tanto, el proceso de la lectura es interactivo, puesto que el lector es un sujeto activo que da significado al texto.

El informe PISA (2015) distingue entre la expresión “competencia lectora” y “lectura”. La lectura suele entenderse como simple descodificación o incluso como lectura en voz alta. En cambio, “la competencia lectora incluye un extenso abanico de competencias cognitivas, desde la descodificación básica hasta el conocimiento de palabras, gramática y estructuras y características lingüísticas y textuales más amplias, hasta el conocimiento del mundo” (PISA, 2015, p. 56). Durante los últimos años el concepto de competencia lectora ha evolucionado, según PISA (2018) “la competencia lectora consiste en la comprensión, el empleo, la evaluación y la reflexión y el compromiso de textos escritos con el doble fin de, por un lado, alcanzar las metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal y, por otro, de participar en la sociedad”. De este modo, la idea de leer se amplía ahora a la capacidad que tiene el individuo para entender un texto y utilizarlo para su desarrollo personal. Así pues, la competencia lectora es esencial para el desarrollo del individuo en los ámbitos académicos y sociales e imprescindible para la capacidad comunicativa, ayudando al dominio de la expresión oral y de la expresión escrita, favoreciendo así el aprendizaje.

Además, el fomento de la competencia lectora implica el aprendizaje de otras de las competencias clave, como la competencia en comunicación lingüística, la competencia digital, la competencia sociales y cívicas, y la competencia en conciencia y expresiones culturales. Marisela Vital (2017) comenta que si el adolescente adquiere y mejora estas capacidades conseguirá una mejora de su autonomía y, por lo tanto, aumentará su capacidad de aprender a aprender y, en consecuencia, será más capaz de interiorizar conocimientos de otras materias. Por tanto, la lectura ayuda a lograr una sociedad, donde las personas, a través del hábito lector, pueden conseguir unas habilidades y unas capacidades que permitirán favorecer el desarrollo personal y la cohesión de la ciudadanía.

Por tanto, leer es una actividad cognitiva compleja que tiene como finalidad comprender e interpretar textos escritos de diferentes tipos e intenciones. En toda definición completa del concepto leer entran, explícitos o implícitos, dos aspectos importantes e inseparables que forman un todo: la mecánica o descodificación y la comprensión. Si solo se tiene en cuenta uno de estos aspectos quedará incompleto el

proceso de lectura, es difícil y prácticamente imposible entender un texto si no se descodifica y no se encuentra el sentido.

En suma, leer no es únicamente saber descodificar un texto, sino también saber entenderlo. Si un texto no se comprende acaba por resultar tedioso y difícil, por consiguiente, conllevará a que la lectura no será significativa ni satisfactoria. Por eso, trabajar la comprensión lectora es básico e ineludible en cualquier proyecto que se haga por leer. La lectura es un principio de información que ayuda al aprendizaje, con lo cual la lectura no es solo una actividad exclusivamente de carácter literario, sino que abarca más allá.

2.2. Para qué leer

Una vez citado el concepto de lectura queda claro que leer es un proceso interactivo que involucra a un lector y a un tipo de texto. Asimismo, la lectura es una fuente de información, al mismo tiempo que de aprendizaje y de placer. Además, leer es un acto voluntario y hoy en día se lee continuamente a través de diferentes medios de comunicación como carteles, anuncios, mensajes de textos, publicaciones de redes sociales, etc. De modo que, existen diferentes motivos para realizar el acto de lectura: para informarse, divertirse, estudiar, entretenerse, conocer nuevos mundos, aprender nuevos conocimientos, todo depende del propósito que busca el lector en ese momento.

Por un lado, Isabel Cantón (1997) menciona diferentes intenciones de lectura: leer para aprender, leer para disfrutar, leer para buscar o lectura exploratoria, leer por leer y leer para crear. En primer lugar, leer para aprender se basa en la lectura que busca ampliar los conocimientos. Suele ser una lectura paulatina que se va repitiendo y que tiene regresiones continuas, dando estrategias de relación a través de conocimientos previos con la finalidad de clarificar el contenido y ayudar a la transformación del conocimiento. En segundo lugar, leer para disfrutar es el tipo de lectura cuyo contenido produce placer al lector. Esta es una lectura mucho más pausada, la cual incita a la reflexión y permite, según el tiempo, realizar pausas, regresiones o avances veloces. En tercer lugar, leer para buscar o lectura exploratoria es una lectura que requiere al lector agilidad, atención y destreza visual para descartar información no significativa, ya que se efectúa de manera rápida en busca de información selectiva y específica, un modo de lectura que suele ser agotador. En cuarto lugar, leer por leer consiste en una lectura donde la vista se desliza a

lo largo del texto sin ningún propósito particular. El lector tiene una actitud pasiva y no existe interacción o asimilación entre el lector y el contenido leído. En último lugar, leer para crear se produce cuando la lectura de un texto leído se transforma en un recurso creativo para producir nuevas ideas para la creación de otros textos.

Por otro lado, Cerrillo, P.C., García, J. y Morón, C. (2001) dividen los objetivos de la lectura en los siguientes:

1. Obtener información precisa: este objetivo lleva a realizar una lectura selectiva destacando los aspectos de interés e ignorando aquellos aspectos que no interesan.
2. Seguir instrucciones: esta lectura permite conocer los procedimientos para realizar una operación concreta, por ejemplo, cómo operar con una máquina o cómo usar la lavadora.
3. Obtener información genérica: el interés es conocer “de qué van las cosas”, “qué ha ocurrido con determinada persona”. La lectura del periódico se dirige por este objetivo; los titulares de las noticias y las primeras frases condensan la noticia. El interés está en lo general no en lo concreto.
4. Aprender: se pretende obtener información sistemática y organizada. Para aprender de los textos es necesario elaborar los contenidos informativos y relacionarlos con los esquemas previos. El proceso de lectura en este caso suele ser lento y repetitivo.
5. Placer: el propósito es recrear emociones y valores estéticos. En este caso las estrategias son muy personales.
6. Comunicar información a un auditorio: la finalidad es que las personas a quienes se dirige comprendan el mensaje, para ello se utilizará los recursos que se consideren apropiados. (Cerrillo, P.C. et al., 2001, pp 8-9)

PISA (2012) afirma que la sociedad tiene tres propósitos a la hora de leer, dependiendo de las circunstancias y los objetivos que busquen. Así pues, reduce estos intereses lectores en tan solo tres: leer para aprender, leer para informarse y leer para entretenerse.

- Leer para hacer. Las personas, en su día a día, leen textos escritos con el objetivo de encontrar una información determinada sobre algún tema específico para resolver, decidir o cumplir un interés concreto. Por ejemplo, como la lectura de las instrucciones para saber utilizar la lavadora o la lectura para comprar un billete de tren. O como la lectura con fines educativos: “relacionada con el aprendizaje o formación, donde el objetivo recae en la adquisición de conocimientos y destrezas específicas” (PISA, 2012, p.11).

- Leer para informarse. El individuo realiza este tipo de lectura cuando quiere informarse sobre algún tema. La persona se involucra y se compromete con el texto, utilizando diferentes estrategias para conseguir unas metas y unos intereses inmediatos. Es importante que cuando se practica esta lectura, el lector relacione esa información encontrada con su conocimiento previo. “En la vida cotidiana, la clase más frecuente de lectura para informarse es la lectura de periódicos o revistas” (PISA, 2012, p. 12). La sociedad lee para aprender y saber sobre el mundo, pero también para dialogar y/o debatir con otros individuos sobre el tema. En cambio “los estudiantes en la escuela leen libros de texto a causa de una tarea o una prueba que debe ser aprobada, no porque ellos estén personalmente interesados en el tema o porque esperen obtener una conversación interesante de ello con otros” (p.12).
- Leer para entretenerse. La persona practica la lectura para fines particulares y personales, como forma de entretenimiento en su tiempo de ocio, por gusto y placer. Los textos leídos en esta práctica son muy diversos, no hay objetivos concretos, sencillamente los textos son considerados como narraciones literarias para pasar un rato agradable y tener una lectura entretenida.

2.3. Beneficios de la lectura

A menudo se cree que la lectura tiene una utilidad práctica concreta, sin tener en cuenta que leer aporta numerosos beneficios a las personas, en especial, a aquellas que están formándose y recorriendo el camino hacia la madurez, ya que ejerce un papel muy importante para el desarrollo mental, ayudando a construir nuevos conocimientos.

Ana Díaz (2009) ayuda a entender este hecho explicando diferentes beneficios que reporta el acto de leer. Primeramente, la autora comenta que la lectura no solo proporciona información, sino que además educa creando hábitos de concentración, análisis, reflexión, al mismo tiempo que entretiene y distrae. También ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, puesto que gracias a ella se mejora la expresión oral y escrita y aumenta el vocabulario, originando un lenguaje más fluido y una mejora de la ortografía. En consecuencia, la lectura puede ser una gran herramienta para abrirse al mundo y relacionarse mejor, logrando un desarrollado positivo en las habilidades

comunicativas, favoreciendo a las relaciones sociales puesto que, gracias a este hábito lector, se posee más aperos para conversar, crear diálogos con otros individuos de la sociedad e incluso crear discursos y defenderlos.

Díaz (2009) expresa que la lectura facilita la exposición del pensamiento y posibilita la capacidad de pensar, puesto que mientras se realiza la lectura se ponen en marcha diferentes funciones mentales que agilizan la inteligencia. Este hecho tiene una relación directa con el rendimiento escolar de los alumnos. Los buenos lectores acostumbran a tener un mejor rendimiento académico ya que, en general, se adquiere un vocabulario más rico, se reduce los errores lingüísticos y se mejora tanto la expresión escrita como la expresión oral. La lectura puede ser una gran herramienta para abrirse al mundo y relacionarse mejor, logrando un desarrollado positivo en las habilidades comunicativas.

El proceso de lectura estimula la curiosidad, despierta apegos e intereses nuevos y facilita la expresión de ideas y sentimientos. La experiencia lectora da pie a la ampliación de conocimientos, de otras formas de pensar y de ser y, por tanto, probablemente, se consiga un aumento de empatía y de tolerancia. La lectura proporciona información y conocimientos, por tanto, leer aumenta el bagaje cultural. Al mismo tiempo, estos conocimientos estimulan la curiosidad intelectual y científica, alimenta la capacidad de crítica y autocrítica, creando y desarrollando opiniones propias.

Por último, Díaz (2009) expone que la lectura es una afición que se tiene que cultivar durante el tiempo libre y que tiene que ser una actividad para toda la vida, puesto que es una herramienta útil y básica para la correcta formación tanto humana como intelectual de la persona. Además, es una afición que puede practicarse en casi cualquier tiempo, lugar, edad y situación.

Como se ha comentado anteriormente, la lectura no es únicamente una acción automática, sino que implica la comprensión de un texto. Esta comprensión no está ligada solo a la asimilación del léxico, sino que debe estar incorporada en las habilidades lectoras del individuo. Víctor Moreno (2004) destaca, en primer lugar, que no se puede interpretar o comprender un texto sin retener conceptos, datos y detalles, aislados o coordinados entre sí. Es decir, leer implica poner en marcha y mejorar la memoria. Subraya la importancia de la lectura para aprender a obtener ideas y formar una opinión, por lo cual se llega a conclusiones, se predicen consecuencias y se activan conocimientos previos. En segundo lugar, anota la importancia de captar el sentido de aquello que se lee y, por lo tanto, de

ser capaces de llegar a separar los hechos de las opiniones y, aquello real de aquello imaginario, aprendiendo a valorar y a tener un criterio propio.

En esta línea se manifiesta Vital (2017) cuando afirma que el esfuerzo que se hace para comprender mejor las líneas argumentales y los personajes de una historia ayuda al desarrollo del cerebro y a mejorar las capacidades anteriormente descritas. Si el adolescente adquiere y mejora estas capacidades conseguirá una mejora de su autonomía y, por lo tanto, llegará a un punto donde disfrutará de un aprendizaje más autónomo, es decir, aumentará su capacidad de aprender a aprender y, en consecuencia, será más capaz de interiorizar conocimientos de otras materias como Geografía e Historia, Matemáticas, Primera Lengua Extranjera, además de Lengua Castellana y Literatura.

Todos estos beneficios resultan básicos para un buen desarrollo cognitivo de los jóvenes y pueden adquirirse a través de un hecho tan simple y tan complejo como la lectura, pasando por un cambio y disminución de patologías como son el estrés o la ansiedad, desde el punto de vista de la lectura como fuente de diversión y placer y como herramienta integrada dentro del ocio del adolescente.

2.4. Animación a la lectura

La animación a la lectura es un concepto que va más allá de la literatura. Surge de una necesidad de crear actividades amenas y cautivadoras, destinadas a los niños y a los jóvenes, con el fin de proporcionar placer y gusto por la lectura en general, lo cual no es una tarea sencilla, puesto que, si resulta complicado persuadir a los adultos para que lean, no lo es menos hacerlo con adolescentes, a pesar de que su predisposición inicial sea mayor.

La vida cotidiana ha cambiado profundamente con ritmos cada vez más desenfadados y el hábito de leer se ha dejado de lado. No obstante, como se comentó anteriormente, la sociedad actual lee continuamente a través de medios de comunicación: consultando unos horarios de autobús, leer una nota, enviar un mensaje en un chat, leer una factura, el folleto explicativo de una medicina, las instrucciones de un aparato, etc. Estos actos de lectura son automáticos e imprescindibles y permiten desarrollar la acción cotidiana. La aparición de nuevos instrumentos tecnológicos ha creado diferentes formas de comunicarse y la lectura está presente en todo momento, de forma que no se puede decir que en el siglo XXI los niños y los jóvenes no lean.

Según el *Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España*, expuesto por la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE), en el año 2019 un 68,5% de la población española es lectora. Los datos sobre las personas que leen libros en España están por encima del porcentaje de personas que no leen, que es de un 31,5%. En cuanto a los niños y niñas entre 10 y 14 años leen el 100%. En cambio, se observa un descenso a partir de los 15 años que baja hasta el 49,8% el porcentaje de lectores habituales. Estas cifras indican que los jóvenes leen mientras están vinculados al sistema educativo. Ahora bien, en el momento que esta vinculación desaparece las cifras decrecen de manera alarmante. Este hecho puede tener varias lecturas, como por ejemplo que los proyectos de fomento de las escuelas no transmiten el amor por la lectura. Los datos indican que se lee más que nunca, pero la lectura continúa siendo un ‘problema’ que requiere de la acción social. Es por eso que es importante motivar a la lectura, avivar la curiosidad del individuo, una acción que no deja de ser la de despertar la voluntad de saber, de descubrir, y la lectura es una herramienta fundamental con unos claros beneficios sobre las personas ya descritos anteriormente.

En un contexto cultural como el actual, donde los sistemas de comunicación televisiva, fílmica, informática y telemática semejan agotar completamente las necesidades de conocimiento, la animación a la lectura reviste un papel fundamental en la escuela y supera los ámbitos específicos de la educación lingüística para connotar a un objetivo más amplio: la formación y crecimiento integral de las personas. Ser un lector hábil es primordial para acceder a la información y al conocimiento de los medios de comunicación y, por lo tanto, para una adecuada integración social y ciudadana de las personas. Así pues, la lectura es una fuente de enriquecimiento no solo cultural, sino también el desarrollo intelectual, social, emocional y moral.

Según Carmen Domech el concepto de animación a la lectura se entiende como “una actividad que se propone el acercamiento y la profundización en los libros de una manera creativa, lúdica y placentera” (Domech, 2004, p. 20). En el ámbito escolar, las actividades, juegos y estrategias que aproximen, paulatinamente, a las personas con los libros contribuirá a la animación a la lectura. Un conjunto de acciones que provocan un encuentro satisfactorio con la lectura, con la finalidad de crear, formar y, sobre todo, afianzar un hábito de lectura duradero. Un método eficaz para interesar a aquellos estudiantes a reforzar el gusto y la pasión por la lectura.

En esta línea sigue César Cerrillo exponiendo que “el objetivo único de la animación a la lectura debiera ser la mejora de los hábitos lectores de los individuos a

quienes se dirige la animación, hasta lograr crear en ellos hábitos lectores estables. Lo que sucede es que, a lo largo de ese camino, largo camino probablemente, llevamos a cabo prácticas con técnicas y estrategias mucho más concretas” (Cerrillo, 2005, p. 105). Sin embargo, es conveniente modificar y ampliar el concepto de lectura más allá de los libros. La animación a la lectura se puede realizar mediante cómics, revistas, tanto de temática musical, como deportiva, periódicos, blogs, microcuentos, ilustraciones, publicidad, entre otros. No importa qué se lee o qué tipo de soporte o plataforma se utilice, lo primordial es conseguir desarrollar y aumentar el hábito lector.

Los avances digitales han cambiado los hábitos lectores. Según el *Barómetro Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España* (2019), prácticamente, todos los adolescentes leen algún tipo de contenido en soporte digital, especialmente webs y redes sociales. No obstante, solo un 19,7% son lectores de libros por ocio en formato digital. La lectura de libros sobre soportes digitales ha alcanzado un 29,1% en el 2019. En la práctica escolar se observa que la lectura, especialmente de libros, no es en general considerada una alternativa de ocio valiosa por parte de la población adolescente, que la considera más bien como una obligación escolar.

En cuanto a la lectura en pantalla digital, parece que hasta el momento no se leen textos literarios porque se prioriza la lectura informativa. Ahora bien, se están produciendo, a través de la red, nuevos formatos de aproximación al objeto literario, como la participación en foros virtuales, la busca de novedades o la creación literaria compartida. Estas nuevas formas de lectura deben tenerse en cuenta y ser consideradas a la hora de realizar las estrategias de aproximación a la lectura para jóvenes, ya que son innovadoras y actuales. No obstante, un libro analógico no tiene que ser considerado como una realidad contrapuesta a los demás medios de lectura, ni un único medio de lectura, sino que hay que adaptarse a los diferentes medios de la comunicación y a otros soportes, como la lectura digital sobre soportes electrónicos mediante *e-books*, ordenadores, *iPads*, audio-libros, etc. Nuevos soportes que, a diferencia de los libros físicos, pueden ser más cómodos para transportarlos con mucha más facilidad y que permiten tener al alcance diferentes obras a través de un solo soporte.

Los estudiantes actuales son la generación de las nuevas tecnologías, sus entretenimientos están monopolizados por la televisión, los móviles, los videojuegos e Internet. Ciertamente, los libros no son su prioridad y si se insiste en leer obras clásicas lo que se obtendrá será un rechazo a la lectura. “Los jóvenes abandonan la lectura porque suelen hacer de ella un uso mercantilista: es un instrumento necesario si pretende aprobar

determinadas asignaturas. Una vez superadas esas necesidades académicas, la lectura ya es prescindible” (Gómez, 2016, p.25). Leer no debe considerarse como presagio de trabajo, actividades o examen, sino como una actividad libre, capaz de poner al alumno en relación consigo mismo y con los otros, es decir, erradicando la concepción de leer como un deber únicamente escolástico. Por lo tanto, se defiende la necesidad de promover la lectura como actividad de placer y ocio y fuente de diversión más allá de la escuela. En palabras de Cerrillo:

El logro de ese hábito tendría que producirse al margen de la práctica lectora como actividad escolar obligatoria, desarrollando -en cambio- la lectura libre, activa, crítica, voluntaria y sin otra utilidad inmediata; la llegada a esa meta es proceso lento y, en algunos momentos, esforzado, por lo que la lectura tiene de abstracción, reflexión, voluntad, soledad, disciplina, constancia o imaginación. (Cerrillo, 2005, p. 105)

Los alumnos buscan lecturas divertidas y actuales, que traten de temas que les preocupen y que gusten, textos relacionados con sus circunstancias, su entorno y sus aficiones, libros en los que puedan sumergirse y sentirse identificados. Gómez (2016) señala que para despertar las ganas de leer de los estudiantes hay que conocer sus intereses y averiguar la manera de cómo aproximarlos a la lectura. Por lo tanto, para avivar la curiosidad por la lectura es necesario investigar los gustos preferentes de los alumnos, los cuales, normalmente, están ligados a su personalidad. Dándoles la oportunidad de elegir entre varias lecturas y no imponiendo una en concreta, se conseguirá que se sientan más atraídos por las lecturas ofrecidas. Además, es indispensable hacer del mundo digital un aliado, aprovechar los recursos a nuestro alcance a favor de la lectura, evitando la oposición entre “pantalla” y “libro”. Lectura es lectura, en cualquier tipo de apoyo, y ambos son compatibles.

En definitiva, fomentar la lectura debe formar parte de las obligaciones profesionales del profesorado: de todo el profesorado, con independencia del nivel, ciclo o materia que se imparta o del departamento a que se pertenezca, la misión como docentes es facilitar la adquisición del hábito de la lectura, ser mediadores y hacer de puente entre los libros y los niños, estimularlos y, sobre todo, orientarlos en las lecturas. Es por esto que es necesario un Plan Lector bien estudiado y estructurado en cada centro.

Asimismo, es importante dar a los jóvenes la oportunidad de conocer los beneficios de esta actividad, de forma que sean ellos los encargados de dar el paso y la

iniciativa a aproximarse a la lectura. En este sentido, la célebre expresión del escritor francés, Daniel Pennac, define muy bien esta idea: "el verbo leer no admite el imperativo" (Pennac, 1992, p. 11). El alumnado debe encontrar el sentido a las actividades de lectura consiguiendo también que este acercamiento no se considere una manera de presionarlo a leer, sino una forma de distraerse y desconectar por un momento de las tareas y obligaciones diarias tanto al aula como fuera, al mismo tiempo que se aprende.

¿Qué hacer para poder suscitar el interés a la lectura?

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Ante el desinterés lector generalizado entre el alumnado, a lo que hay que añadir las dificultades en cuanto a la interpretación crítica de los textos, como se ha comentado anteriormente, se presenta como propuesta didáctica una propuesta didáctica a través de la lectura de cómics. Una propuesta que tiene como objetivo promover, fomentar y animar a la lectura a los estudiantes de secundaria de una forma innovadora y moderna.

Carlos Silveyra, en su estudio crítico *Los clásicos a su debido tiempo* (2009), expresa la importancia de poner atención a la hora de elegir obras clásicas ya que puede llevar a un rechazo por parte del alumnado, provocando un rechazo para formar futuros lectores. En palabras suyas: "muchas veces apresuramos esas lecturas y lo que logramos es el efecto inverso al buscado, es decir conseguimos que los lectores los rechacen, y estos rechazos pueden durar años o toda la vida" (p. 1). El autor afirma que, si las obras de lectura obligatoria remiten a textos complejos que, además, se insertan en periodos históricos y estéticos pasados, los discentes tal vez no se encuentran bastante preparados para la comprensión del texto, y apunta que por este motivo se corre el peligro de caer en la trampa de inducirlos a asociar lectura con tedio y, todavía peor, con irrelevancia.

Jesús A. Cervantes en su artículo "Como fomentar el hábito de la lectura y la comprensión lectora" (2009) explica cómo la influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías son más que evidentes en los alumnos. El autor reclama la necesidad de su inclusión dentro de las aulas de los centros escolares y de dotarse de nuevas oportunidades y estrategias para realizar actividades que tengan como objetivo

animar a leer y fomentar el gusto por la lectura. El autor apuesta por la introducción e innovación de técnicas más atractivas y lo plantea de tal manera:

La forma de enseñar de los profesores debe estar apegada a las exigencias reales de la sociedad, de integrar en sus planeaciones los elementos que le permitan actualizar el conocimiento de acuerdo al contexto en el que se encuentren para dar más atractivo a sus clases, que generen más interés, y sobre todo que intente hacer de la educación convencional una educación sistémica. (Cervantes, 2009, p.2)

Antes de tratar el cómic como medio didáctico primero es necesario definir el concepto cómic y tener una idea clara. Según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) la palabra “cómic” proviene del inglés comic y tiene dos entradas con diferentes definiciones: “1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia. 2. m. Libro o revista que contiene cómics” (Real Academia Española, s.f., definición 1 y 2). Para completar la definición se han estudiado diferentes textos y autores que aportan diversos argumentos de como este género literario es un medio de comunicación y una herramienta didáctica muy válida para fomentar la lectura y de trabajar varias competencias en las aulas.

El cómic es un medio artístico que todavía no está muy bien asimilado por el ámbito académico, sin embargo, esta idea ha ido cambiando en el transcurso del tiempo. Javier Ortiz (2009) es uno de los primeros autores en dar importancia a la utilización del cómic como medio para animar a la lectura. Ortiz define el cómic como un medio de comunicación basado en un lenguaje visual de la siguiente forma:

Podemos definir el cómic o historieta como una serie de dibujos que constituyen un relato; también se puede definir como un conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética por parte del lector o lectora. Se trata, en definitiva, de un medio de comunicación que constituye un vínculo perfecto entre el soporte papel (asociado a la lectura activa) y los soportes audiovisuales (asociados a la lectura pasiva), combinando además el texto narrativo con el dialogado, teniendo asimismo un alto valor lúdico por el gran poder de atracción y sugestión que sus imágenes producen en las personas (sobre todo en los niños y niñas). (p. 1)

Ortiz en su artículo académico propone la introducción del cómic a la docencia como medio para fomentar la lectura y crear buenos y futuros lectores, defendiendo que “recurrir al cómic como herramienta didáctica fomentará la lectura en el alumnado y con ello aportará grandes beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, además de formar nuevos y buenos lectores permanentes” (Ortiz, 2009, p. 1). Además, el autor pone atención en la importancia de implantar el cómic en la educación como instrumento didáctico que fomenta los hábitos lectores y la lectura como fuente de placer.

Asimismo, el autor menciona que, gracias a las imágenes, los textos reducidos a los globos del cómic resultan más fáciles de analizar para estudiantes con problemas de comprensión lectora. En esta misma línea, Ortiz defiende el apoyo proporcionado por las imágenes a la hora de comprender e interpretar la información que quiere dar el texto, puesto que las imágenes facilitan la lectura y ayudan a la interpretación y, por tanto, a una mejora de la comprensión lectora, dentro y fuera de la educación. Además de ser un potente medio para atraer y motivar al alumnado a leer.

Más adelante, aboga el potencial que tiene como herramienta educativa con estas palabras:

La utilización del cómic como recurso didáctico en el aula tiene importantes repercusiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as. Quizá una de las más importantes contribuciones sea la de fomentar la lectura entre los discentes, poniendo unas sólidas bases para que éstos se conviertan en el futuro en lectores y lectoras asiduos/as. Gracias a las imágenes los niños y niñas entienden con mayor facilidad la narración, desarrollando así un gusto por las historias que se traducirá en un afecto y afición por la lectura de dichas historias. (Ortiz, 2009, p. 5)

Ortiz asegura que la lectura de cómics como herramienta didáctica sirve de puente para acercar al alumnado a otros géneros literarios y, como medio para crear buenos lectores que aprecien la lectura como fuente de placer. El escritor lo manifiesta de esta forma:

Los tebeos son trampolín para llegar a las historias literarias. Y para que los niños y niñas puedan, efectivamente, dar ese salto es necesario que la escuela y la comunidad educativa tome conciencia de la importancia vital que el cómic desempeña en este proceso, junto con el proceso global de enseñanza-aprendizaje. Nuestro tiempo es la cultura de la imagen, y comprender, interpretar y disfrutar

con la lectura secuenciada de estas imágenes en forma de historieta es una ventana abierta a la formación de ciudadanos y ciudadanas con actitud crítica, y con una importante herramienta a su alcance: la imaginación. (pp 5-6)

Eliseo García et al. (2010) defienden el cómic como un elemento motivador para los alumnos y como un medio versátil que garantiza diferentes posibilidades como herramienta didáctica dentro de la educación:

El cómic como género literario menor es una idea que ha podido influir para que en estos últimos años no se haya convertido en un recurso didáctico de primer orden en la escuela. El poder de atracción de la narración en imágenes, acompañado de su texto correspondiente, captará el interés y la atención de los niños y niñas de Educación Primaria y convertirá a los lectores de cómic en personas que sienten interés y gusto por los libros, ya que como decía Francisco Ibáñez, los tebeos son el trampolín para llegar a las historias literarias y, para que los niños puedan dar ese salto, es necesario que la escuela y la comunidad educativa tomen conciencia de la importancia vital que el cómic desempeña en este proceso, junto con el proceso global de enseñanza-aprendizaje. (p. 132)

Más adelante, los mismos autores presentan varias ventajas del cómic:

El cómic no es solamente una serie de viñetas con colores más o menos llamativos, sino que es un género literario que nos ayuda a comprender y disfrutar de la lectura, a desarrollar la imaginación y, de esta manera, se convierte en una ventana abierta a la formación de ciudadanos con actitud crítica (García et al., 2010, p. 132)

El cómic ayuda a la comprensión del texto y favorece el disfrute de la lectura. Como expone Pedro Cerrillo (2012) “uno de los objetivos básicos de la lectura debe ser el placer de leer” (p.6) y si los estudiantes de secundaria se enfrentan a la lectura de textos de obras clásicas posiblemente “no los entiendan”:

Se trata de un objetivo que no siempre se cumple cuando un joven se enfrenta a la lectura de una obra literaria clásica, porque se encuentra con ciertas dificultades que entorpecen su comprensión del texto: el vocabulario, el contexto en que fue escrita la obra, las causas que pudieron provocar la redacción de la misma, etc. (p. 6)

Orlaineta, García y Sánchez (2012) consideran que “los cómics son un medio de comunicación masiva, que puede acercar al público con la ideología del guionista y/o dibujante, por lo que el cómic tiene una finalidad pedagógica” (p.468). Además, amplían su definición de este modo:

El cómic, también conocido como “historieta” o “tebeo”, se define como una serie o secuencia de viñetas con un desarrollo narrativo. Anteriormente se diferenciaba al tebeo del cómic, debido a que las historias iban dirigidas a un público distinto. Por lo regular, se llamaba tebeos a las historietas dirigidas hacia niños, mientras que se consideraba que los cómics tenían un público lector diverso, incluso adulto. Con el tiempo esta diferencia se ha ido diluyendo y se emplean los términos “cómic”, “historieta” o “tebeo”, como sinónimos. (p. 467)

En su investigación defienden la utilización del cómic como una buena herramienta didáctica que debe ser considerada como tal y que debe aplicarse en la educación. Los autores exponen la evidente utilidad de este recurso para fomentar la lectura, avivar la imaginación, la interpretación y la comprensión de textos y, por tanto, de otros medios de comunicación que se encuentran en la sociedad actual. Los autores también definen el cómic como un medio de comunicación masivo que es entendido y seguido por gran parte de la población. Agregan que su lectura permite y facilita la comprensión del mundo, el desarrollo de la personalidad, ayuda a la comprensión y aceptación de uno mismo y los que les rodean, pero para llegar a ese estadio hay que mejorar notablemente la comprensión lectora por medio de una práctica que integre el componente lúdico y el de aprendizaje como uno solo. Orlaineta et al. (2012) lo plantean de la siguiente manera:

Este medio de comunicación masivo se capaz de transmitir conocimiento y valoras en un contexto lúdico. Estimulan la imaginación del lector, lo hacen partícipe de la lectura, fomentan su autoestima, aumentan su vocabulario, mejoran su capacidad crítica, fortalecen la inteligencia emocional y la asimilación de conceptos en diversas áreas del conocimiento, y promueven lo trabajo equipo. (p. 470)

De la misma manera, en su investigación exponen el cómic como medio de expresión multidisciplinario, el cual aborda muchas competencias claves y sus dimensiones y fomenta la creatividad, uno de los pilares en que se tiene que fundamentar la educación moderna. En palabra de los autores:

En resumen, el cómic se ha empleado como herramienta didáctica en distintas áreas ya que de él se puede obtener información (tanto de la imagen como del diálogo), se adquiere conocimiento y se cambia la forma de actuar de los individuos a través de una serie de actividades en torno a él. (Orlaineta et al., 2012, p. 471)

Asimismo, Orlaineta et al. (2012) destacan la utilidad del cómic como instrumento para un aprendizaje significativo para los alumnos con dificultades, permitiendo atender a la diversidad, los autores señalan: “para estudiantes con problemas de comprensión lectora, los textos reducidos en los globos de los cómics les son más fáciles de analizar, por lo que se incrementa su participación en las discusiones” (p. 480). Insisten en la realización de actividades que permitan una mejor integración de los alumnos recién llegados, usando un lenguaje icónico próximo al alumnado, tengan o no dificultades con el idioma, puesto que las imágenes servirán de puente de comunicación para una mejor integración y adaptación.

En esta misma línea, Jaume Brines (2012) señala, de manera general, que el cómic es un material rico lingüísticamente y adecuado para cualquier tipo de lector a causa de la sintaxis sencilla y su carácter desenfadado. No obstante, expone que existen una gran variedad de cómics con una gran diversidad de niveles de complejidad. Brines comenta que la combinación de dos códigos (visual y escrito) da lugar a muchas posibilidades comunicativas, algunas con fácil comprensión y otras, no. En el texto recalca que la posibilidad de adaptarse a cualquier realidad educativa lo hace muy atractivo, de forma que, con una buena elección de textos, el cómic puede estar presente en cualquier tipo de aula, en todos los niveles educativos, en alumnos con adaptaciones curriculares significativas, etc. Además, el autor defiende como el cómic puede conectar la educación con la realidad de los jóvenes gracias a la utilización de un lenguaje que llega a la audiencia y es “sencillo” de entender, y destaca la capacidad de desarrollo de aptitudes como la comprensión, interpretación, síntesis o indagación, entre otros tan necesarias en este tipo de entornos.

Brines interpreta la lectura como una herramienta poderosa para adquirir conocimientos y ayudar a los alumnos a comprender el mundo tan bien como la cultura, sin olvidar el placer en partes agradables:

El cómic tiene generalmente un componente cómico-humorístico que no se trata en los manuales; asimismo, suele ser reflejo de la sociedad que retrata: se pueden

observar características culturales en la mayoría de viñetas, desde el modo de vestir, el léxico que se emplea, las onomatopeyas, etc. Además, algunos cómics antiguos, por el hecho de ser históricos, ya permiten una visión cultural de antaño y su comparación con la sociedad actual puede ser un buen pretexto para desarrollar una actividad. (Brines, 2012, p. 2)

Isabel García (2013) subraya que el rol del profesor para fomentar la lectura es primordial, debe proporcionar textos apropiados con un vocabulario rico que despierten la motivación y el interés de sus alumnos con temas actuales, ya que, si los jóvenes pueden leer y disfrutar a la vez, serán capaces de desarrollar buenos hábitos lectores. También, añade otros beneficios que aporta el cómic a los estudiantes:

El cómic posee innumerables ventajas: material breve, rico lingüísticamente, trata temas con cierta vigencia, posee un soporte gráfico que permite la lectura del mensaje gestual, de movimiento, etc., motiva al alumnado y dota a la clase de un ambiente ameno, entre otras. (p. 112)

Otros autores como Ortiz y Vidal, en su artículo "Música y cómic" (2014), donde recogen diferentes estrategias para unir música y cómic y aplicar estos dos artes en las aulas, también describen el cómic como un medio de información y de comunicación y un elemento que, gracias a las imágenes, despierta el interés y la motivación de los alumnos:

El cómic como medio de transmisión de información, que mezcla texto e imágenes; adquirimos un recurso comunicativo con gran fuerza visual. Hay un dicho que dice así: "Vale más una imagen que mil palabras", y con el cómic podemos representar una importante cantidad de información sin que deje de resultarle atractivo al alumno. (p. 1.017)

Ortiz-Hernández et al. (2014) exponen la poca importancia que ha tenido el cómic en el ámbito educativo, del mismo modo que lo ha tenido la Literatura infantil y juvenil, pero que progresivamente, a lo largo de los últimos años, esa poca importancia y desprecio por parte de los docentes se ha ido apaciguando, lo declaran de esta manera:

Consideramos que existe un paralelismo a tener muy en cuenta entre la LIJ y la historieta más allá del uso común de ilustraciones: en lo que respecta al estatus de ambas dentro del ámbito académico, tanto una como otra han sido víctimas de un cierto menosprecio por parte del sector más conservador del espectro docente; una situación esta imperante hasta hace bien poco pero que se ha venido mitigando en los últimos años, sobre todo a partir del cambio de paradigma en la consideración

del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua y la literatura, donde el objetivo final de dicho proceso se ha desplazado de la adquisición memorística de conocimientos al desarrollo de las competencias necesarias para el buen uso de las destrezas básicas. (p. 773)

Larrañaga y Yubero manifiestan y ponen énfasis en la necesidad de tratar al cómic como un género literario para todos los públicos, no como un género superficial o infantil, sino como un medio de comunicación adecuado para todos los niveles. Los autores (2017) lo describen así:

El cómic es un género literario apto para todas las edades y con un potente poder de transmisión al combinar texto e imágenes, ya no se considera una lectura menor destinada al público infantil, se ha convertido en una forma narrativa compleja destinada al público juvenil y adulto. “Repentinamente, leer cómics es elegante entre los adultos inteligentes”. (p. 167)

Eduard Baile escribe el artículo “Una propuesta inicial de canon para analizar la literatura desde el cómic conforma un canon literario de obras” (2019) con el fin de orientar a los docentes en el uso del cómic como herramienta didáctica. El autor expresa que el canon lanzado es simplemente una sugerencia para motivar a los lectores y al profesorado para abordarlo en las aulas. En sus páginas muestra alguno de los posibles motivos por el cuál este género literario no se ha establecido en el sistema educativo:

El motivo por el que el cómic no ha logrado aún solidez en el mundo académico se debe, probablemente, a que se trata de una manifestación cultural relativamente nueva y que, en consecuencia, no ha pasado aún por los mismos filtros de aceptación a que se han visto sometidos el resto de ámbitos culturales. (pp 236-237)

Baile (2019) afirma que el cómic “necesita mayor atención dada las pocas oportunidades de las que ha dispuesto hasta hace relativamente poco” (p.236), pero que paulatinamente se está abriendo paso en el ámbito educativo que la situación del cómic “tiene que cambiar y que, de hecho, ya lo está haciendo” (p. 239):

En el caso concreto de atender al potencial didáctico del cómic, quiero romper una lanza en favor de su idoneidad para con la literatura, con la que se podrían establecer puntos de contacto complementarios. En este sentido, no descubro nada si señalo que en el ámbito educativo es frecuente que el fomento lector, así como la educación literaria, representen un foco de preocupación constante, dado que el alumnado muestra graves carencias. Es por ello que pienso que el cómic, como

medio comunicativo en el que se desarrolla una narración que integra, prototípicamente, imágenes y textos, y con un código propio que la individualiza y que, por tanto, requiere un proceso lector específico complejo, puede convertirse en un instrumento que suscite la atención de los discentes. (pp 236)

Marta Mateos y Sergio Suárez (2019), en la revista digital Tebeosfera, dedican un artículo al cómic como instrumento didáctico en las aulas. En esta publicación tratan la función del cómic como elemento educativo mediante ejemplos de diferentes artículos donde se abordan proyectos, aplicaciones y sugerencias para el uso del cómic en las escuelas. En el texto detallan como el cómic se ha ido abriendo paso como herramienta educativa durante los últimos años, sin embargo, admiten que lamentablemente no todos los miembros del mundo educativo están de acuerdo con la inclusión de este medio dentro de las aulas. Los autores opinan que los docentes deben de perder el miedo y empezar a introducir los cómics en los centros escolares ya que, el potencial que tiene el noveno arte como herramienta didáctica es mayor de lo que se imaginan. Mateos y Suárez explican diferentes ventajas del cómic para la lectura y la comprensión del texto:

En la cultura de la imagen, el cómic aparece como una herramienta didáctica de incalculable valor para fomentar el hábito lector entre los alumnos más jóvenes. En una sociedad digital mediatizada y multimedia, el acompañamiento de las imágenes al texto, tal y como se muestra en los cómics, sirve para ayudar al alumnado en la comprensión de la línea argumental de un relato y permite trabajar distintas áreas de conocimiento (como la lengua y la literatura o la expresión plástica. (p. 1)

En unas líneas más adelante añaden otros beneficios del cómic:

La interpretación de viñetas con un mínimo texto permite al alumnado adquirir fórmulas de expresión oral para su día a día fuera del aula. Además, fomenta su capacidad de memorización y desarrolla su expresión escrita mediante la imitación de diálogos y la observación de signos de puntuación variados (punto, coma, signos de exclamación e interrogación). Por eso, el cómic es ideal para que los alumnos mejoren su ortografía. (Mateos y Suárez, 2019, p. 2)

Cristina Cañamares (2019) apoya la importancia del cómic como herramienta didáctica y las evidentes ventajas que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas. No obstante, explica lo complicado que resulta establecer un canon escolar de lecturas de cómics ya que este recurso está fuera de la mayoría de guías docentes y del ámbito académico. Asimismo, opina que la elaboración de un canon literario debe ser

variable y realizarse teniendo en cuenta los partícipes, el momento que se efectúe y las entidades. La autora lo plantea de esta forma:

La construcción del canon y el resultado final dependerá del momento en el que se realice y de las entidades o personas que participen en él, pues, aunque logremos acuerdos y coincidencias, difícilmente lograremos establecer un canon único y universal ya que cada lector, cada comunidad lectora tiene el suyo y este canon es “cambiante, movedizo y sujeto a los principios reguladores de la actividad cognoscitiva y del sujeto ideológico, individual o colectivo que lo postula”. (p. 44)

Una vez vistas las diferentes argumentaciones y opiniones de autores sobre el potencial del cómic como instrumento didáctico, y como este medio ha ido evolucionando paulatinamente a lo largo de los años, se puede describir el cómic como una herramienta y/o instrumento de comunicación, con un lenguaje y unos códigos propios, aceptado y entendido por un gran número de adolescentes. Un medio que fomenta la lectura y anima a los alumnos a leer, que facilita la captación de información, con una capacidad motivadora, que estimula la creatividad y la capacidad crítica del alumno, ayuda a la comprensión del texto y permite la atención a la diversidad. Además, puede ser aplicado transversalmente en diferentes áreas y trabajar diferentes competencias a la vez.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1. Plan lector

Actualmente, hay cada vez más centros de educación secundaria que se suman a la iniciativa de elaborar planes para fomentar la lectura y contribuir a la formación literaria de los alumnos, así como al desarrollo del hábito lector, clave para asegurar que los jóvenes sigan leyendo cuando acaben los estudios y que puedan integrarse correctamente a la sociedad actual, en la cual la competencia lectora es una habilidad fundamental. El Plan lector debe contener la información básica de las diferentes actividades y estrategias que se llevarán a cabo para fomentar la relación de los estudiantes con la lectura.

Los alumnos de forma generalizada rechazan la lectura a causa de la obligatoriedad de las lecturas y de la carencia absoluta de lecturas optativas en secundaria y del uso prácticamente inexistente de las TIC. En virtud de ello, la propuesta de este Plan lector contendrá elementos más innovadores y modernos, con rutinas más atractivas para el alumnado, así como el diseño de un espacio de lectura dentro de la biblioteca.

En “La banda del cómic” se propone el cómic como la herramienta idónea para llevar a cabo la animación a la lectura. El objetivo principal que se persigue es acercar a los estudiantes al mundo de la lectura a través del cómic. La utilización de este género literario en el aula es una buena práctica ya que, puede convertirse en una herramienta muy provechosa para acercar la lectura a los jóvenes.

Como se ha visto anteriormente, sin duda, el cómic es un recurso muy interesante para incorporarlo en el aula. Con él, no solo se trabaja la animación a la lectura, sino que también es muy útil para potenciar otras destrezas como son la comprensión lectora la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. Es importante tener en cuenta que los estudiantes a menudo tienden a distraerse o, en muchos casos, a aburrirse en las clases; muchos de ellos, admiten que no les interesa o, simplemente, no entienden lo que el profesor está explicando. El cómic en estos casos sería estratégico si se desea que el alumno comprenda, aprenda y se interese en el tema y así poder generar un estudiante más activo y dinámico. Además, este tipo de lectura ayuda a aprender y aumentar el vocabulario y el conocimiento de forma autónoma. La práctica de leer cómics se debe entender como una forma de pasatiempo y al mismo tiempo como un medio de aprendizaje. El objetivo fundamental es animar y atraer a los jóvenes a la lectura y plantearles un nuevo formato más adecuado a sus gustos.

Así pues, en los apartados siguientes, se desarrollará la organización de la propuesta didáctica que incluirá los aspectos más relevantes que habrá que tener en cuenta para el diseño de una posible aplicación didáctica.

Los aspectos organizativos más relevantes que se tendrán en cuenta para implementarla en los centros de secundaria en el marco de un Plan lector son: la estructura organizativa, el marco horario, el funcionamiento y los recursos necesarios. Por un lado, el docente antes de empezar las actividades explicará que se hará durante el curso y los objetivos que se buscan, durante el desarrollo hará un seguimiento de las actividades implementadas para valorar el funcionamiento del grupo-clase, y a final de curso, se

realizará una encuesta final para hacer una valoración general y plantear cambios y actualizaciones de cara al curso siguiente.

Por otro lado, el tiempo dedicado a la actividad de la “La banda del cómic” será de cincuenta minutos a la semana durante un trimestre del curso, aproximadamente, quince semanas. La propuesta estará dirigida a un grupo de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria con un máximo de quince alumnos, ahora bien, si hubiera más matriculados en un curso se podrá crear otro grupo-clase, con lo cual, habría dos grupos en un curso. Para aprovechar mejor el tiempo de lectura será recomendable reservar la hora de después del recreo, puesto que los alumnos no estarán tan dormidos ni tan cansados, y así podrán aprovechar mejor el tiempo, que les servirá, además, para afrontar las dos sesiones siguientes de una forma más relajada.

El alumno deberá leer entre dos o tres cómics mínimo durante el trimestre, no obstante, si quieren realizar más de tres lecturas de forma voluntaria podrán hacerlo sin ninguna objeción, siempre y cuando lo notifiquen al docente. Los alumnos elegirán los cómics que quieran leer, para facilitar la elección, el profesor o profesora propondrá un itinerario de lecturas orientativas y optativas con una breve sinopsis de cada uno de los cómics. Este listado estará abierto a incluir títulos que respondan a sugerencias e intereses de los alumnos. De este modo, se logrará un cierto equilibrio ya que se podrán introducir cómics que ya conocen de forma autónoma. Los propios alumnos podrán elegir libremente los cómics que quieran leer, atendiendo siempre a sus gustos. Con ello se busca que se sientan atraídos por la lectura y que muestren interés por adentrarse en el mundo de las letras. Además, todo ello permitirá generar un clima de optatividad, cosa que favorecerá la motivación del alumnado. Así pues, a lo largo del desarrollo su desarrollo, cada alumno trabajará lecturas o bien recomendadas previamente por el docente o bien seleccionadas por ellos mismos.

Las actividades que se llevarán a cabo durante el curso estarán programadas con anterioridad y expuestas al inicio del curso para que los alumnos conozcan todas las tareas que tendrán que afrontar para aprobar el curso. La herramienta digital que se utilizará más para realizar las actividades durante el curso será el *blog*, es indiferente si forma parte del *blog* del centro o crear uno exclusivamente para las actividades, lo importante es que es la plataforma ideal para llegar a muchas casas y realizar actividades. Será el lugar donde se encuentre el listado de las lecturas propuestas por el docente, para proponer nuevas lecturas de cómics, para colgar fotos o videos de las actividades que se hacen o para informar de todo aquello que se hará en los próximos días o semanas. También se

desarrollarán otras actividades con recursos tecnológicos, como las redes sociales: *Twitter* e *Instagram*, la herramienta web *Pixton* para la creación de un cómic, el video para llevar a cabo un *booktrailer*, la búsqueda del significado de palabras a través diccionarios en línea si precisa, entre otros, se hablará más detalladamente en el epígrafe: Actividades. Con esto, se pretende introducir la lectura dentro de los hábitos del día a día de las nuevas generaciones. Por tanto, uno de los aspectos destacados del trabajo es el énfasis que se pone en el uso de las TIC, con la intención de acercar a los estudiantes a las plataformas con los que ya están tan familiarizados para fomentar más el hábito lector entre los jóvenes.

En cuanto a la colaboración de las familias, es difícil conseguir su participación en clase. No obstante, se considera un aspecto esencial que se debe dedicar importantes esfuerzos. La atención a la especificidad de los alumnos requerirá tanto contacto y acuerdo con las familias como sea posible. El docente al inicio del curso se reunirá con padres, madres o tutores del grupo-clase para explicar e informar sobre las actividades que realizarán los alumnos a lo largo del desarrollo de la propuesta didáctica. El objetivo es que las familias también puedan entender la metodología y así colaborar y ayudar desde casa a que los jóvenes practiquen la lectura fuera del aula. Además, cuando exista la necesidad, se harán entrevistas individuales con las familias y se pondrá especial atención en que las comunicaciones escritas para informar sobre cualquier eventualidad sean claras, puntuales y tengan retorno.

4.1.1. La biblioteca del centro

En general, las bibliotecas desarrollan un papel fundamental para el fomento de la lectura, puesto que esta se considera una fuente de información, de recursos y de aproximación entre las diversas realidades tanto sociales como religiosas, además de un punto de ocio recreativo, crítico e imaginativo, que toma la lectura como elemento básico. Así pues, el principal objetivo de cualquier biblioteca es promover la lectura y por ello, la biblioteca del centro será el lugar idóneo para el desarrollo y realización de todas las actividades de “La banda del cómic”.

Las bibliotecas escolares han realizado una gran evolución en los últimos años, una evolución en forma de transformación. A medida que avanza el tiempo, las bibliotecas escolares están dejando de ser almacenes de libros para convertirse en

espacios llenos de vida, espacio imprescindible para desarrollar la imaginación y la creatividad, lugar donde se aprende a estar en silencio, a escuchar y a debatir ideas.

La biblioteca del centro donde se lleve a cabo la propuesta didáctica deberá estar al día, ser un lugar físico que invite a leer, un espacio donde la coexistencia entre medios o apoyos físicos o digitales sea una realidad, hacer que la biblioteca salga de las cuatro paredes aprovechando todos los recursos tecnológicos actuales que tanto peso tienen en los jóvenes. El alumnado deberá tener a su disposición medios audiovisuales, cañón de video, ordenadores, tabletas, libros tanto físicos como digitales, es decir, soportes informáticos con conectividad para acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar, pues la red permite acceder a lecturas o publicaciones que son de difícil acceso. Pues, cuando se hace referencia a leer, no solo se refiere a los libros físicos, también se lee a través de las pantallas. Por tanto, cada alumno elegirá si leer un cómic físico o realizar la lectura mediante algún soporte digital disponible ya que en internet están al alcance más lecturas. Todo dependerá del alumno, se dará rienda suelta para que el mismo elija de forma autónoma el soporte que le resulta más cómodo. Porque a buen seguro, la generación que hay actualmente en los centros a pesar de ser nativos digitales, todavía necesitan el libro físico. Además, si se alternan los dos apoyos, podrán escoger cuál de los dos formatos quieren usar en función de lo que más les interese en el momento. Así se realizarán las virtudes que cada formato aporta. El objetivo es facilitar recursos necesarios donde poder practicar la lectura y el espacio de la biblioteca del centro es el espacio perfecto para conseguirlo.

Asimismo, la biblioteca escolar es un agente compensador de desigualdades sociales. Posibilita que todo el alumnado pueda acceder de manera igualitaria a la lectura. La biblioteca escolar no entiende de clases sociales, razas o prejuicios de cualquier tipo. Esto posibilita el trabajo de la educación en valores y fomenta y ayuda en la convivencia de la clase, puesto que se comparten lecturas, espacios, tiempo y esfuerzo.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos generales

Para establecer las metodologías y las actividades primero es necesario conocer lo que se pretende conseguir a lo largo del desarrollo de “La banda del cómic”. La idea principal es animar a la lectura propiciando espacios de encuentro entre alumnos y la

lectura, cuanta más interacción haya entre estos dos agentes, más se podrá asegurar que se llegue a crear un vínculo entre ellos y, si estos encuentros están bien planificados, en muchos casos acabarán aconteciendo experiencias positivas y provechosas. Los objetivos generales de la presente propuesta didáctica son los siguientes:

- Animar a la lectura, desarrollar el hábito lector de los alumnos y estimular su voluntad propia para leer en su tiempo libre como fuente de placer y de entretenimiento.
- Fomentar la motivación del alumnado mediante la realización de actividades prácticas en el aula.
- Presentar un nuevo formato de lectura al alumnado, incorporando el uso de las TIC y las redes sociales al ámbito de la lectura.
- Crear un espacio de lectura en clase.
- Potenciar el uso y la dinamización de la biblioteca del centro.

4.2.1. Objetivos específicos

- Promover el interés y el gusto por la lectura de una manera innovadora y moderna, mejorando sus habilidades lectoras.
- Lograr una mejora de la comprensión lectora como destreza interdisciplinar esencial para el aprendizaje.
- Conocer y comprender los rasgos característicos del cómic.
- Fomentar la responsabilidad, la interacción, el compromiso y la relación entre los alumnos a través del trabajo cooperativo.

- Desarrollar y promover la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico a través de tareas y actividades contextualizadas.
- Favorecer la expresión oral, escrita y corporal a través de exposiciones orales y debates.
- Aprender y ampliar el vocabulario, mejorar la precisión léxica y la ortografía.

4.3. Metodología

A la hora de diseñar “La banda del cómic” se abordará el reto de encontrar el equilibrio en tres frentes diferentes. En primer lugar, fomentar la formación literaria de los alumnos, en segundo lugar, conseguir que los alumnos disfruten de la lectura de forma autónoma concibiéndola como fuente de placer y, en tercer lugar, favorecer las relaciones interpersonales del grupo-clase. Durante el desarrollo de la actividad se utilizarán distintos tipos de metodologías para llevar a cabo la aplicación didáctica y se adaptará a los objetivos marcados, una metodología moderna adaptada a la sociedad actual. La metodología será activa, dinámica, significativa y globalizadora.

A lo largo de diferentes sesiones el alumnado realizará actividades en solitario de manera individual, en equipo o en grupo-clase, las formas de agrupamiento variarán en función del tipo de actividad propuesta. Así pues, se adoptarán varias metodologías adaptadas a cada situación para aprovechar al máximo los recursos de que se disponen, y garantizar el fomento de lectura tan ansiado. Por consiguiente, no se puede caer en el error de adoptar un único método a lo largo del trimestre, pues el alumnado puede caer en la monotonía y el tedio y, por lo tanto, en una desmotivación propia del resultado del aburrimiento. De este modo, se empleará una metodología diversa y plural en distintas actividades para trabajar la lectura con el fin de despertar y atraer el interés del alumnado y no caer en la monotonía. Todas las actividades serán prácticas que precisen la participación activa del alumnado.

Las estrategias metodológicas que se llevarán a cabo a lo largo de la propuesta didáctica son el aprendizaje significativo, el trabajo cooperativo, la gamificación y el enfoque de recepción.

La metodología basada en el aprendizaje significativo se llevará a cabo a mediante actividades que predominen la reflexión, el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación, es decir, habilidades que aumenten su capacidad de aprender a aprender y que se afiancen más que no los conocimientos memorísticos en su proceso de aprendizaje. El alumnado trabajará de manera autónoma, llevando adelante su trabajo y aprendiendo y adquiriendo una mejora de su autonomía, a la par que disfruta de su propio aprendizaje. Además, con el objetivo de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea claramente significativo, se tendrá en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada alumno. Así pues, las actividades propuestas están pensadas para que todo el alumnado pueda participar, sea cuál sea su ritmo de aprendizaje. Esta actuación está dirigida a fomentar el trabajo libre y autónomo del alumnado. Se pretende que los estudiantes, en la medida de lo posible, trabajen de manera independiente y descubran una motivación suficientemente importante para realizar las tareas establecidas, pero, sobre todo, que encuentren una motivación para iniciarse en el mundo de la lectura y, que ese mundo, se consolide y perdure en el tiempo.

El papel activo y autónomo de los alumnos estará reforzado por estructuras de aprendizaje cooperativo. El trabajo cooperativo se trabajará en distintas actividades, donde la clase se organizará en grupos pequeños para lograr objetivos comunes de manera coordinada. Cada grupo estará conformado entre tres y cuatro miembros y serán heterogéneos, de esta manera podrán proporcionar al grupo y al trabajo diversos puntos de vista. La interacción entre los miembros y sus aportaciones pueden mejorar los puntos débiles de otros miembros del grupo. La finalidad es favorecer las relaciones entre iguales y conseguir que exista un clima de confianza en el grupo-clase. De este modo, se mejorará la productividad en el aula, y si se mejora la productividad también se mejorará el objetivo de las actividades y, por tanto, favorecer el fomento de la lectura.

Asimismo, se recomienda que la organización grupal, sea flexible, puesto que también se tiene que ser consciente que a la hora de realizar las actividades pueden salir trabas, lo cual tiene que permitir las modificaciones de último momento. De esta manera se podrá mejorar el aprendizaje de todo el alumnado sin que afecte a la actividad propuesta.

Con la intención de buscar construcciones de experiencias significativas, otra metodología utilizada será la gamificación. Los alumnos deberán llevar a la práctica dos actividades a través del juego, como son una yincana en la biblioteca y un concurso en *Instagram*. Una práctica atractiva y motivadora que constituirá una experiencia

excepcional, ya que, los alumnos al trabajar jugando, aprenderán mediante la reflexión, superación y esfuerzo. La gamificación provocará un aprendizaje significativo y perdurable en la memoria ya que lo han tratado de manera procedimental, de forma cercana y sobre todo porque lo han vivenciado jugando. Una aplicación que acontecerá una experiencia positiva y beneficiosa con el fin de aproximar y animar a los alumnos a la lectura. Además, los estudiantes podrán corroborar que la lectura también puede ser una alternativa más de entretenimiento y de disfrute, sin dejar de lado el aprendizaje.

A través de la estrategia metodológica del enfoque de la recepción el alumnado es quien tiene el papel más activo, quien llevará a cabo en todo momento las actividades, siendo el protagonista de las actividades y, por tanto, de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de las actividades relacionadas estarán centradas en el receptor que, en este caso, es el alumnado que participa en clase. Los estudiantes interaccionarán con textos y descubrirán y aprenderán a partir de la lectura. El alumno es el protagonista de la actividad, interacciona con el texto, lo interpreta y le da sentido y significado, ya que solo el lector es quien desarrolla esta experiencia. De tal forma, que el aprendizaje del alumnado se concentra en fomentar la lectura y desarrollar el hábito lector.

La técnica de enfoque de la recepción se configura como la alternativa ideal, teniendo en cuenta que el alumnado siempre deberá ser el protagonista y el rol del docente queda en el de guía que trata de facilitar la interacción y crear una relación de comunicación. El alumno es el protagonista y el docente se encarga de orientar, guiar y ayudar, aportando la información necesaria para que los estudiantes lleguen a los objetivos propuestos, es decir, dará los pasos a seguir para que los jóvenes, mientras trabajan la lectura o realicen las actividades, sepan qué hacer y cómo continuar. Además, el docente debe ser un modelo a seguir, así pues, como buen lector, también deberá leer cómics cuando se practique el momento de lectura en solitario. Ambos, los alumnos y el docente, deben formar parte de una comunidad de lectura, practicar juntos y apreciar el placer de leer. También, el docente tiene un papel de observador y evaluador, de este modo, observará en todo momento como se van desarrollando las actividades durante el trimestre, y si procede, cuando sea conveniente, puede intervenir y evaluar la tarea llevada a cabo.

Así pues, entre los modelos aplicados en el aula destacan momentos en los cuales los alumnos son protagonistas y el docente no interviene si no es necesario, no obstante, otros momentos en cambio, la intervención del profesor o profesora es más evidente, como por ejemplo en las explicaciones de formación. Por lo que se refiere al papel del

docente, es absolutamente importante, pero debe dar el foco a los alumnos, situando los jóvenes en el centro de su propio aprendizaje. Una combinación de técnicas de manera horizontal para llegar a todos y hacerles partícipes de su proceso de aprendizaje en todo momento.

En líneas generales, “La banda del cómic” prevé renovar el enfoque y la manera en cómo se trabaja la animación lectora en los centros, con actividades que estén relacionadas con los gustos de los alumnos para que se aproximen con mayor facilidad a la lectura y hacer más dinámica y agradable las tareas de clase. Si los jóvenes encuentran interesantes y entretenidas las actividades también se encontrarán motivados a la hora de hacer las tareas, hablar y a participar en clase.

Todas las actividades están pensadas como un puente para que los alumnos se animen y puedan acceder, progresivamente, a diferentes lecturas cada vez más complejas. La manera específica en que se llevará a cabo cada actividad se especificará en el siguiente epígrafe.

4.4. Actividades

Primeramente, es necesario comentar que las actividades propuestas a continuación, no están enfocadas a un grupo concreto. Antes de llevarlas a cabo es necesario conocer al grupo-clase y adaptar las lecturas de los cómics y las actividades propuestas a sus gustos y capacidades.

Los objetivos de las actividades de “La banda del cómic” son motivar a los alumnos a leer, fomentar el gusto por la lectura y alcanzar niveles más altos de hábitos lectores entre el alumnado que participe en la propuesta didáctica. Además, durante las actividades se trabajará la comprensión lectora y la oralidad con el fin de hacer un buen uso de la lengua. El docente fomentará la comprensión de los enunciados que se presentan en diferentes soportes y la expresión oral, provocando situaciones de debate en los que se valorará la expresión correcta. También se prestará atención a la expresión escrita, ortografía y léxico utilizado, cuyo conocimiento es especialmente útil para comprender un escrito y para plasmar en tinta un pensamiento. Asimismo, se llevarán a cabo actividades para avivar la creatividad, la imaginación y la reflexión. Todas ellas se realizarán en la biblioteca del centro, un espacio idóneo para fomentar todas las capacidades comentadas.

Las actividades se desarrollarán, aproximadamente, a lo largo de 15 sesiones de 50 minutos cada sesión. En la gran mayoría de las sesiones se llevarán a cabo actividades donde el alumnado debe participar activamente para elaborar la tarea, ya sea en solitario, en equipo o conjuntamente, en grupo-clase. Para potenciar la práctica lectora cada mes se le dedicará una sesión para practicar la lectura de manera individual y en silencio. Ahora bien, se intentará dedicar los últimos minutos de cada sesión a leer, siempre y cuando se haya acabado la actividad propuesta para esa sesión.

Como se ha comentado anteriormente, las actividades propuestas están pensadas para que todo el alumnado pueda participar, sea cuál sea su ritmo de aprendizaje. La variedad de actividades que se expondrán se trabajarán de manera que el alumnado se sienta motivado e interesado, que no caiga en la monotonía ni en el aburrimiento y pueda progresar paulatinamente. En este caso, a continuación, se explicarán con detalle cada una de las actividades planteadas para los alumnos de segundo de secundaria. En ellas se concretará la duración, los materiales necesarios para llevarla a cabo y la explicación de la misma. Así pues, las actividades propuestas son las siguientes:

ACTIVIDAD 1

Temporalización: 25 minutos
Material: Ficha de la encuesta
Dinámica: Individual
Explicación de la actividad: La primera actividad es una encuesta previa (ver Anexo I) para conocer los hábitos lectores y gustos del alumnado. A través de una encuesta inicial, se hará una radiografía para conocer el perfil de cada uno de los alumnos al cuál irá dirigida la propuesta. Los resultados se estudiarán, se analizarán y se presentarán en la siguiente sesión y servirán para construir el canon literario. Se tendrá en cuenta los gustos y preferencias de los jóvenes y se adaptará las propuestas al nivel lector que presentan. A continuación, el docente presentará “La banda del cómic”, exponiendo la organización en general, los objetivos, la metodología y las actividades de la misma, así como el sistema de evaluación.

ACTIVIDAD 2

Temporalización: 25 minutos
Material: Tarjetas
Dinámica: Grupo reducido
Explicación de la actividad: Después de la introducción, el alumnado hará una incursión en la biblioteca del centro para que la conozcan y se familiaricen con el lugar donde se impartirán las clases. Se les explicará cómo está organizada y como encontrar un libro en la biblioteca ya que, a continuación, jugarán a modo de yincana para practicar la investigación y la lectura. El grupo-clase se organizará en cuatro grupos diferentes de entre cuatro y cinco miembros. Cada grupo recibirá una tarjeta (ver Anexo II) en formato papel y tendrá que centrarse en encontrar los libros que se les pida hasta que los encuentren. Esta tarea tiene como objetivo que el alumnado conozca la organización de los libros en la biblioteca con la ayuda del docente, de este modo les sea más sencillo poder encontrarlos en un futuro próximo. La actividad requerirá 25 minutos de la primera sesión, tiempo necesario para encontrar los cuatro libros que se pide a cada grupo. No obstante, si uno de los grupos le falta tiempo, se podrán regalar unos minutos de más para acabar la búsqueda.

ACTIVIDAD 3

Temporalización: 15 minutos
Material: Proyector, ficha con el itinerario de lecturas y el <i>blog</i>
Dinámica: Grupo-clase

Explicación de la actividad: El docente presentará como propuesta un itinerario ([ver Anexo III](#)) de lecturas orientativas y optativas con algunos cómics conocidos. También, incluirá una breve descripción del argumento de cada uno de los cómics, para ayudar a los alumnos a elegir las lecturas del curso a partir de sus intereses. Normalmente el alumnado prefiere tener el control y tomar sus propias decisiones acerca de la lectura que quieren leer, sin embargo, algunos de los estudiantes no saben cuál elegir, por eso el docente sugerirá algunas de las mejores elecciones que crea oportunas para los participantes, un canon ideado según los gustos conocidos en los resultados de la encuesta previa. No obstante, se les dará la oportunidad de que ellos mismos elijan el cómic que ellos quieran, no es necesario que esté en el listado propuesto. Puede ser un cómic de la biblioteca del centro, uno que traigan de casa o, incluso, extraído de la biblioteca pública, eso sí, tiene que ser el que ellos quieran y elijan, sin ningún tipo de límite ni restricción. Este listado de lecturas estará proyectado durante la sesión y se les dará una hoja con el listado de lecturas para que la tengan a mano. Además, por si extravían la hoja, estará “colgado” en el *blog* así podrán acceder siempre que quieran para ver el canon literario.

Tendrán el fin de semana para pensar qué cómic quieren leer. Una vez elegido el cómic deberán notificárselo al docente en la siguiente sesión. Deberán empezar con su lectura en horario no lectivo, ya que no se le dedicará un tiempo para leer individualmente hasta la siguiente semana. Ahora bien, al final de cada sesión se intentará guardar los últimos minutos de clase para la lectura de los cómics.

ACTIVIDAD 4

Temporalización: 10 minutos / Indefinida
Material: Tarjeta de registro
Dinámica: Individual
Explicación de la actividad: En una tarjeta pequeña de registro (ver Anexo IV) se apuntarán los nombres de los alumnos y cuál es el libro seleccionado. Si el alumno toma prestado el libro de la biblioteca del centro, deberá apuntar, en la parte delantera de la tarjeta, la fecha que se presta y la fecha de su devolución. Naturalmente si el alumno ha obtenido el cómic por otros medios no deberá escribir ninguna de las dos fechas. La tarjeta de registro será individual y cada alumno tendrá su propia tarjeta para registrarse.

En la parte delantera deberá escribir su nombre y el título del cómic elegido junto a las fechas, si se requiere. Una vez terminado el libro, en la parte trasera de la tarjeta, todo el alumnado deberá responder de forma breve unas preguntas. Las preguntas serán sobre el cómic que han leído, su argumento, si les ha gustado, porqué les ha gustado o por qué no, y si se lo recomendaría a otro compañero. Cada vez que el estudiante lea un cómic deberá registrarlo para que el docente pueda controlar y valorar qué cómics leen y cuántos se leen realmente y saber qué piensan sobre lo que están leyendo.

ACTIVIDAD 5

Temporalización: 25 minutos
Material: Pizarra digital, proyector y cuaderno del alumno
Dinámica: Individual y grupo-clase
Explicación de la actividad: Se realizará una pequeña explicación para introducir y poner en contexto los elementos del cómic, una forma de crear expectativas para introducir este género literario. En la pizarra digital se visualizarán varias imágenes (ver Anexo V) de diferentes personajes conocidos del mundo del cómic que el alumnado tendrá que reconocer. El profesor o profesora dejará unos minutos para que los jóvenes, individualmente, escriban en su cuaderno las respuestas. A continuación, se comentará las respuestas en voz alta y se corregirán. Después de las correcciones, para que los alumnos conozcan la influencia de la literatura en el cine, y así crear expectativa, se proyectará unos minutos de la película <i>Los vengadores</i> (ver Anexo VI), versión cinematográfica del cómic <i>Los vengadores</i> escrito por Stan Lee y Jack Kirby y adaptada al cine gracias a la productora de cine: MARVEL, especializada en hacer adaptaciones cinematográficas de cómics. Finalmente, se formularán algunas preguntas sobre el video y se comentarán las impresiones causadas, generando un pequeño debate. Se realizará de una manera dinámica e interactiva para despertar su interés, preguntando si conocen las películas y a los superhéroes del mundo MARVEL.

ACTIVIDAD 6

Temporalización: 35 minutos
Material: Ficha modelo A y ficha modelo B
Dinámica: Grupo
Explicación de la actividad: Los alumnos se agruparán en grupos pequeños de tres o cuatro miembros, el docente repartirá a cada grupo de clase una ficha con una secuenciación de viñetas que tendrán que rellenar. Cada grupo recibirá una ficha distinta, unos tendrán el modelo A y otros tendrán el modelo B (ver Anexo VII). Quienes tengan el modelo A tendrán que ordenar las viñetas como quieran y llenar todos los globos (o bocadillos) con diálogos para formar una historieta. Por otro lado, los del modelo B tendrán que ordenar la secuenciación de las viñetas correctamente para formar la historieta. Finalmente, cada pareja tendrá que exponer al resto de la clase el resultado de los ejercicios. Para la elaboración de la tarea tendrán 15 minutos y para la exposición oral cada grupo le dedicará 5 minutos para explicar su actividad.

ACTIVIDAD 7

Temporalización: 30-45 minutos
Material: Cómic en soporte papel o digital
Dinámica: Individual
Explicación de la actividad: En esta actividad se fija un momento de silencio donde todo el alumnado y el docente practica de manera autónoma la lectura del cómic que ya han elegido y ya han empezado a leer fuera de horario lectivo. Un tiempo de lectura en silencio y en solitario puesto que cada alumno leerá un cómic diferente. El objetivo de practicar la lectura en clase es fomentarla y por si el alumnado tiene alguna duda sobre el cómic que están leyendo, el docente poder aclarársela. El cómic, como se ha comentado anteriormente, puede ser de la biblioteca del centro, pueden traerlo de casa o, incluso, extraído de la biblioteca pública.

Esta actividad se llevará a cabo una vez al mes, no obstante, se intentará guardar los últimos 10 minutos de cada clase para leer, siempre y cuando haya tiempo. Naturalmente, deberán seguir leyendo fuera del centro educativo.

ACTIVIDAD 8

Temporalización: Indefinida
Material: Recursos TIC (cualquier dispositivo con conexión a Internet y con acceso a <i>Twitter</i>)
Dinámica: Individual y en grupo-clase
Explicación de la actividad: Esta actividad consiste en interactuar con el docente mediante la red social <i>Twitter</i> , en la cual, cada quince días, el profesor o profesora publicará en su perfil un fragmento largo de algún cómic. Los alumnos tendrán que leer y comentar de manera breve con un <i>tuit</i> qué les parece el texto, como piensan que acaba, sugerir una continuación o relacionarla con otra lectura que hayan leído. Siempre se dará aviso a los alumnos de cuándo se “colgará” el texto para que tengan tiempo de participar. Se dará margen hasta la siguiente clase, después se comentarán todos los trabajos en la clase. Para motivar más al alumnado el docente dirá cuál es el cómic que pertenece ese fragmento y lo enseñará para que ellos mismo puedan leerlo tras una vista rápida y puedan ver la diferencia con sus comentarios. La actividad se podrá realizar en los últimos minutos de clase o incluso en casa y retomar el tema después.

ACTIVIDAD 9

Temporalización: Indefinida
Material: Recursos TIC (cualquier dispositivo con conexión a Internet y con acceso a <i>Twitter</i>)
Dinámica: Individual

Explicación de la actividad: A lo largo del proceso de la lectura del cómic, los alumnos tendrán que hacer un comentario al mes en su perfil de *Twitter* sobre los aspectos más interesantes, llamativos o sorprendentes del cómic que estén leyendo. Estos comentarios pueden ser sobre el vocabulario de palabras desconocidas o que resulten graciosas o extrañas, sobre el carácter o vestimenta de los personajes, copiar citas de frases que les llamen la atención, comparar el cómic con otras lecturas, relacionar aspectos con otras artes (música, cine, dibujos, etc.), exponer dudas o preguntas, planteando aquello que no entienden sobre la historia o sobre los personajes o realizar valoraciones propias opinando sobre el cómic.

ACTIVIDAD 10

Temporalización: 50 minutos

Material: Ordenador con conexión a Internet, herramienta web *Pixton* y rúbrica de evaluación

Dinámica: Grupo

Explicación de la actividad: Esta vez los grupos estarán formados entre 4 y 5 alumnos, cada grupo realizará un cómic creando una historia propia y original a través de la plataforma digital *Pixton*. Para el desarrollo del cómic, deberán acceder a la página web <https://www.pixton.com/ct/> y crear una cuenta. El docente explicará el funcionamiento de la plataforma y enseñará algún cómic ([ver Anexo VIII](#)), como ejemplo creado con la herramienta creativa, de esta manera despertará la curiosidad del alumnado.

La realización de un cómic lleva mucho trabajo, no se trata de hacer un cómic de muchas páginas (máximo 4 páginas), sino de idear una historia original, ponerle un título rimbombante, un guion con un vocabulario correcto, que el hilo de la historia sea fácil de entender, que la secuenciación de las viñetas esté bien distribuida, etc. Una serie de tareas que implica, realmente, un proceso creativo e imaginativo por parte de todos los miembros del grupo. La creación del cómic se llevará a cabo a lo largo de dos sesiones en clase, si por algún motivo, no han tenido el tiempo suficiente para acabarlo en clase, podrán seguir trabajando fuera del horario lectivo, pues, se les dará un margen de tiempo para la fecha de entrega donde tendrán que presentarlo y exponerlo en clase. Después de

las exposiciones deberán compartirlo en el *blog*. La actividad va acompañada de la rúbrica de evaluación ([ver Anexo IX](#)) que empleará el profesor o profesora para calificarla.

ACTIVIDAD 11

Temporalización: Indefinida

Material: Cómic y cualquier dispositivo con cámara fotográfica y con conexión a Internet y a *Instagram*

Dinámica: Individual

Explicación de la actividad: Se pondrá en funcionamiento un concurso telemático. Cada alumno tendrá que publicar en *Instagram* una imagen extraída del cómic que están leyendo. La fotografía tiene que ser de alguna parte del cómic, además, tendrán que añadir un comentario original y divertido, con el objetivo de fomentar la creatividad y la imaginación y la comprensión textual. El concurso consistirá en encontrar la fotografía-comentario más original. Cada intervención añadida sobre la lectura tiene que contener el *hashtag* #labandadelcómic; si no es así, no se podrá contabilizar. Esta actividad se explicará y se iniciará en clase, si no les da tiempo acabarla, la tendrán que acabar en casa. Se les dará una semana de margen ya que en la siguiente sesión cada uno de los alumnos que haya participado deberá explicar cuál de todas las publicaciones le ha llamado más la atención y porqué. El alumno o alumna de la imagen más votada será el ganador o ganadora del concurso, como premio obtendrá un punto extra de la nota final.

ACTIVIDAD 12

Temporalización: 50 minutos

Material: Hoja para escribir, recursos TIC (dispositivo con conexión a Internet) y *blog*

Dinámica: Individual

Explicación de la actividad: Esta actividad pretende que los alumnos se conviertan en escritores por un día. Algunas lecturas no acaban como uno espera o quiere, por eso cada uno de los alumnos tendrá que crear un final alternativo del cómic que hayan leído. Deberán escribirlo en un papel y adjuntarlo en la última página del cómic así poder ofrecer al próximo lector de ese cómic un final diferente y alternativo. La principal exigencia es que el relato sea breve, una hoja como máximo, y tendrán que introducir algún elemento innovador que rompa con la versión original, añadir algún tipo de transgresión, como por ejemplo un cambio de roles entre los personajes o pueden incluir un nuevo personaje, presentándolo desde otras historias, un cambio de género o cualquier otra idea que se les ocurra. Esta actividad favorecerá la expresión escrita, así como la imaginación y la creatividad.

Antes de añadir el fragmento al final del cómic el profesor o profesora lo revisará y hará las correcciones pertinentes. También tendrán que escribirlo en el *blog*, para evitar la pérdida del texto. El trabajo se realizará en clase y si no se acaba en clase tendrán que terminarlo fuera del aula.

ACTIVIDAD 13

Temporalización: 50 minutos

Material: Ordenador (con conexión a Internet)

Dinámica: Individual

Explicación de la actividad: Durante dos sesiones de 50 minutos, cada alumno deberá crear un *booktrailer* de alguna de las lecturas que ha realizado durante el desarrollo. El *booktrailer* tendrá una duración máxima de tres minutos. En el video se deberá mencionar, al menos, el género, el autor, el tema principal, una breve exposición del argumento y los personajes que considere protagonistas y, por último, la razón por la que recomendaría este cómic a otro compañero. Además, se valorará que nombre alguna curiosidad llamativa sobre el cómic. El video se hará individualmente. La fecha de entrega será al final de la clase de la segunda sesión y deberán enviarlo al correo electrónico del docente.

ACTIVIDAD 14

Temporalización: 50 minutos
Material: Proyector, ordenador con conexión a Internet, la plataforma <i>Pixton</i> y rúbrica de coevaluación
Dinámica: Grupo
Explicación de la actividad: Los grupos formados para realizar el cómic mediante la herramienta web <i>Pixton</i> tendrán que hacer una exposición oral para explicar al resto de la clase el contenido y las características del cómic que han creado a través de la plataforma, así como reflexionar sobre los temas que se tratan en la historia. Se dará pie a reflexiones y comparaciones de diferentes puntos de vista sobre los diferentes cómics expuestos. Las exposiciones orales se llevarán a cabo en una sesión de 50 minutos. Cada una de las exposiciones no podrá tener una duración de más de 15 minutos, teniendo en cuenta que habrán cuatro grupos que tendrán que exponer. Las exposiciones serán evaluadas por el profesor o profesora y coevaluadas por el resto de la clase mediante una rúbrica (ver Anexo X) que se les explicará en el momento, donde valorarán y puntuarán a cada uno de los grupos. En los últimos minutos de clase el docente explicará la actividad que se realizará en la siguiente sesión.

ACTIVIDAD 15

Temporalización: 40 minutos
Material: Recurso propios de la exposición oral
Dinámica: Grupo-clase y <i>blog</i>

Explicación de la actividad: Al final del trimestre los alumnos participarán en un debate en el cual tendrán que consensuar un ranquin con las mejores lecturas que han realizado a lo largo del curso o a lo largo de su vida. En la sesión anterior a esta, el docente explicará esta actividad para que cada alumno (si es posible) lleve el “libro” que más le haya gustado o más le haya marcado; se espera que sea un cómic leído durante el curso, no obstante, también pueden traer o hablar de alguna lectura que hayan leído en otro momento. También, podrán llevar una pequeña presentación en *PowerPoint*, a pesar de que la idea es que se sienten en círculo, presenten al resto de sus compañeros el ejemplar y expliquen qué les reportó la lectura, qué es lo que más les gustó, porqué la recomendarían y todas las cuestiones que surjan, interaccionando entre ellos y opinando. El objetivo de la actividad es animar a la lectura, generando un pequeño debate, donde expresen sus propias ideas, opinen y reflexionen y conseguir motivar a los alumnos a interesarse por otras lecturas. El ranquin de la selección de las mejores lecturas se colgará en el *blog* y ayudará a los alumnos que participen en otro momento a elegir las lecturas.

ACTIVIDAD 16

Temporalización: 10 minutos

Material: Encuesta final

Dinámica: Individual

Explicación de la actividad: Los alumnos tendrán que responder a una encuesta final ([ver Anexo XI](#)) donde tendrán que responder determinadas preguntas sobre las actividades que se han llevado a cabo durante el desarrollo del curso, además, se les formulará una pregunta para saber qué tipo de tareas les gustaría realizar para trabajar la lectura en clase. A continuación, si hay tiempo, con la finalidad de mejorar su interés por la lectura, se hablará abiertamente sobre las actividades y como les gustaría que se enfocaran en las clases posteriores.

4.4.1. Temporalización

En cuanto a la secuenciación de la propuesta didáctica a lo largo del curso, teniendo en cuenta que se le concede una hora lectiva de clase a la semana durante un trimestre, se han diseñado un total de 15 sesiones de 50 minutos cada sesión.

Sesión 1		
Act.1: Encuesta inicial y presentación del curso	Act.2: Incurción a la biblioteca	Act.3 : Itinerario de lecturas
Sesión 2		
Act.4: Tarjeta de registro. Elección del cómic.	Act.5: Reconocimiento de personajes del mundo del cómic y visualización del video <i>Los vengadores</i> .	Act.6: Ejercicio modelo A o B y su posterior exposición oral en grupo.
Sesión 3		
Act.6: Finalizar las exposiciones orales.	Act.7: Momento de lectura en silencio y en solitario.	
Sesión 4		
Act.8: Contestar a las publicaciones del docente en <i>Twitter</i> .	Act.9: Comentarios sobre sus lecturas en <i>Twitter</i> .	
Sesión 5 y 6		
Act.10: Creación del cómic a través de la herramienta web <i>Pixton</i> .		
Sesión 7		
Act.7: Momento de lectura en silencio y en solitario.	Act.11: Concurso <i>Instagram</i> .	
Sesión 8		
Resultado del ganador del concurso de <i>Instagram</i> y empezar la Act.12.		
Sesión 9		

Act.12: Escribir un final alternativo del cómic que estén leyendo.	
Sesión 10	
Act.7: Momento de lectura en silencio y en solitario.	
Sesión 11 y 12	
Act.13: Realización del <i>booktrailer</i> .	
Sesión 13	
Act.14: Exposiciones orales de los cómics creados mediante la herramienta <i>Pixton</i> .	
Sesión 14	
Acabar las exposiciones de la sesión anterior.	Act.15: Debate sobre las mejores lecturas para confeccionar un ranquin.
Sesión 15	
Act.16: Encuesta final y debate.	

5. EVALUACIÓN

La propuesta didáctica presentada supone una manera innovadora y moderna de trabajar la lectura, acercándola a los gustos de los jóvenes y empleando las plataformas y nuevas tecnologías que tanto les gustan. La evaluación también será innovadora, pues no se evaluará mediante un examen ni una prueba escrita para comprobar si han leído el cómic, sino que, para superar el curso, tendrán que realizar diversas actividades durante el trimestre para demostrar que los alumnos han llevado a cabo la lectura de los cómics elegidos. No se evaluarán los conocimientos más conceptuales, sino que se valorarán más los actitudinales y procedimentales. Dando importancia al progreso del alumnado y no un resultado final, es decir, se pondrá atención en la experimentación y en la resolución de tareas, en los conocimientos orientados a las habilidades de saber hacer y en su actitud, su manera de hablar, de comportarse, de relacionarse, etc. La consecución de los objetivos buscados se valorará a diario mediante la observación continua y directa en aspectos como la atención, la participación, el interés, el trabajo en equipo, motivación, etc.

El procedimiento evaluativo de la propuesta didáctica será continuo, sumativo, formativo, flexible e integrador. Una evaluación continua y sumativa ya que se evaluarán diferentes actividades a lo largo del curso y el resultado de la suma de dichas actividades será la calificación final. Todas las tareas ultimarán con una calificación numérica y se completará con una valoración cualitativa, así pues, será también formativa. Por otra parte, será flexible e integradora ya que todos los alumnos estarán implicados en todas las actividades y estas estarán organizadas según las necesidades del alumnado, teniendo en cuenta todos los ámbitos personales y flexibilizando la toma de decisiones, es decir, una evaluación personalizada y centrada en las necesidades de cada alumno.

Al inicio y final de curso, se realizará una encuesta al alumnado para conocer sus gustos e intereses con el fin de realizar la correspondiente planificación y así favorecer el proceso educativo del alumnado. Dicha prueba servirá para organizar el curso y aplicar niveles de exigencia ya que, en todo momento, se partirá de los gustos del alumnado.

5.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Para valorar la práctica de las actividades y del curso en general, se han establecido varias opciones que darán una visión global y completa de su evolución. De este modo, se proponen los siguientes elementos como instrumentos para evaluar la materia:

- Durante la realización de las actividades planteadas se observará de manera sistemática mediante una guía de observación ([ver Anexo XII](#)) la participación, el comportamiento, la actitud e interés del alumnado, así como la colaboración en equipo.
- En las actividades realizadas en el *blog*, *Twitter* e *Instagram* se apreciará la constante participación, los comentarios y/o valoraciones de las lecturas durante el trimestre y si han interactuado habitualmente con el resto de la clase sobre los cómics. Además, se tendrá en cuenta la buena expresión y ortografía y la creatividad y la imaginación.
- La creación del cómic mediante la herramienta web *Pixton* y posteriormente su exposición oral por grupos, será evaluada, por una parte, por el docente mediante

una rúbrica de evaluación y, por otra parte, los alumnos deberán evaluar las exposiciones orales de los otros grupos a través de una rúbrica de coevaluación.

- Tanto en la redacción del final alternativo del cómic, como en producción del *booktrailer*, se valorará la creatividad, la originalidad, la ortografía y la expresión escrita.
- Durante el debate para configurar el ranquin de las mejores lecturas se contemplará los comentarios, la participación y el interés que muestran por la actividad en sí y por la literatura, respetando siempre sus gustos.
- En la resolución de los ejercicios se tomará nota no solo del hecho de realizar las actividades, sino también, de si las finalizan, así como el esfuerzo, atención prestada a las explicaciones y ambiente generado en el aula.

Los instrumentos que se utilizarán para la evaluación son: la guía de observación, la participación y comentarios tanto en el blog como en *Twitter e Instagram*, la rúbrica para evaluar la creación de un cómic mediante la herramienta web *Pixton* y la rúbrica de coevaluación, el trabajo escrito del final alternativo del cómic que esté leyendo el alumno en solitario y, el *booktrailer*. A cada uno de los instrumentos le corresponderá un porcentaje, y la suma de todos ellos concernirá el resultado de la nota final.

Instrumentos de evaluación	Porcentaje
Guía de observación	20%
Participación y comentarios en el <i>blog, Twitter e Instagram</i>	30%
Rúbrica de evaluación del cómic mediante <i>Pixton</i>	10%
Rúbrica de coevaluación de las exposiciones orales	0,5%
Trabajo escrito del final alternativo de un cómic	15%
<i>Booktrailer</i>	20%

5.2. Criterios de evaluación

Después de la aplicación de la materia, el docente tendrá que valorar y evaluar las diferentes actividades realizadas basándose en si el alumnado ha logrado alcanzar los siguientes criterios de evaluación planteados:

- ✓ El alumno lee cómics próximos a sus gustos, elegidos libremente o propuestos por el docente, y además muestra interés por la lectura.
- ✓ Lee de manera autónoma e independiente y hace un buen uso del espacio de la biblioteca de centro.
- ✓ Adquiere vocabulario nuevo y mejora la ortografía.
- ✓ Se expresa correctamente de manera escrita, oral y corporal.
- ✓ Desarrolla el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación.
- ✓ Es responsable, se compromete, coopera y trabaja de manera activa en el grupo.
- ✓ Escribe textos de manera creativa utilizando estructuras propias de la tipología y los recursos expresivos adecuados a la situación.
- ✓ Aplica buenas formas de conducta en la comunicación usando correctamente los recursos TIC: *blog, Twitter, Instagram y Pixton*.
- ✓ Participa durante todo el proceso de realización de las actividades.

6. LIMITACIONES DEL TRABAJO Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

A lo largo del desarrollo del trabajo se han encontrado distintas limitaciones, cabe destacar la situación atípica vivida durante el curso 2020, pues el día 14 de marzo, se declaró en todo el país el estado de alarma por la pandemia causada por la COVID-19. Durante los siguientes meses los centros educativos, bibliotecas, establecimientos y tiendas cerraron, motivo por el cual no se ha podido acceder a los recursos que ofrecen las bibliotecas. A causa de esto, la búsqueda de información se ha visto muy reducida, sobre todo para el desarrollo del marco teórico y del estado de la cuestión, ya que la única

información que se ha tenido al alcance son los libros, proyectos, estudios y tesis que se encuentran en internet. No obstante, quitando estos hándicaps y límites, el trabajo se ha podido realizar adecuadamente.

Por otro lado, la propuesta didáctica presentada también muestra algunas limitaciones. En primer lugar, indicar que no se ha podido aplicar en un contexto real para comprobar el grado de fiabilidad, lo cual, ha supuesto una dificultad a la hora de configurar el Plan lector, ya que se ha partido de un supuesto, y no de una realidad comprobada. Para llevar a la práctica la propuesta didáctica es necesario que el docente tenga en cuenta los gustos, intereses y las expectativas del alumnado, así conectarlo con la selección de los diferentes cómics que se integrarían en el itinerario y las actividades. En este sentido, cabe mencionar la importancia de realizar al menos la encuesta inicial, lo cual también ha sido imposible ya que los centros educativos estaban cerrados por el COVID-19, como se ha comentado anteriormente. En segundo lugar, la elaboración para su desarrollo requiere que el docente dedique una gran cantidad de tiempo a la lectura de este género literario, además de tener que estar atento y actualizado de las novedades.

Este trabajo solo abre el camino para utilizar el cómic como instrumento didáctico para la animación a la lectura. Naturalmente esta propuesta didáctica se puede perfeccionar y mejorar. Pues se realiza durante un trimestre, sería conveniente extenderla más a lo largo del tiempo, ampliándola durante todo el curso escolar. El objetivo es que los alumnos se sientan atraídos por la lectura y que no la consideren como una obligación, sino más bien como fuente de placer, de entretenimiento y de disfrute, lo cual no es demasiado sencillo en estas edades. Además, en tan pocas sesiones es difícil aumentar los hábitos lectores y prácticamente imposible ver ninguna evolución, pero si se empieza desde la infancia, como se está haciendo desde algún tiempo, las probabilidades de éxito son mayores. Posiblemente, también sería positivo que las actividades se llevarán a cabo con más tiempo. Asimismo, se podrían organizar propuestas relacionadas con fechas señaladas decorando no solo la clase, sino también pasillos, muros y el hall, o incluso, participar en ferias o salidas que se puedan relacionar con el género literario o recibir la visita de escritores o dibujantes de cómics locales.

Por lo que se refiere a las propuestas de futuro, el último día de clase, los alumnos deberán rellenar una encuesta final para que el profesor o profesora conozca la opinión e identificar las motivaciones de los estudiantes. Los resultados ayudarán a modificar y/o mantener las actividades realizadas de esta manera se podrá mejorar la propuesta para otro curso. Ninguna de las encuestas será evaluada, no obstante, tanto la encuesta inicial

como la encuesta final tendrán un papel fundamental ya que ayudará a conocer los gustos de los estudiantes y así organizar las lecturas y las actividades acorde con sus intereses.

En cuanto a las posibles futuras investigaciones, sería conveniente esbozar algunas líneas para ayudar a estos lectores a no abandonar el hábito lector, es decir, prevenir el abandono de la lectura por parte de estos adolescentes que ya leen. Algunas de las actuaciones que podrían hacer posible esta prevención serían ayudar y encaminar a los estudiantes a la hora de elegir las lecturas y tener diferentes lecturas y soportes a su alcance, de forma continuada. Los niños y jóvenes no suelen tener un criterio propio sobre sus gustos lectores, por este motivo, es importante orientar y ayudar a los estudiantes a la hora de seleccionar sus lecturas. Por ejemplo, para motivarlos se podría proponer alguna lectura que esté de moda, que ya hayan leído otros niños o jóvenes como ellos, conocidos o no conocidos, y puedan tenerlos como referentes. En otros términos, fijar unas bases para que los alumnos aumenten la diversidad de sus lecturas, favoreciendo la construcción de sus hábitos lectores. Así se podría mantener el perfil y hábito lector de manera estable, enriqueciendo y mejorando su hábito lector e incluso conseguir que este sea capaz de reclutar nuevos lectores al mundo de las letras.

El estancamiento o abandono puede producirse por leer textos paralelos a los que ellos quieren o están acostumbrados a leer, en otras palabras, los textos extremadamente alejados de los gustos de los alumnos pueden llevar a la desmotivación y, por tanto, al alejamiento y abandono de la lectura. Así pues, otra de las actuaciones que podría llevarse a cabo para prevenir el abandono lector, sería aumentar la diversidad de los textos, enriquecer la selección de lectura ofreciendo diferentes géneros literarios, es decir, que puedan leer un poco de todo. Para que la investigación sea eficaz esta selección tendría que tener unión con sus experiencias lectoras previas. Se debería partir de qué libros y para qué lectores, presentando un equilibrio respecto a sus experiencias lectoras previas para que no haya un distanciamiento excesivo y se vuelva a poner en riesgo su hábito lector. Así pues, la idea de tener algunos datos sobre la experiencia lectora individual de los niños y jóvenes puede ayudar a planificar las estrategias que serán prioritarias para mejorar sus hábitos lectores.

Por último, con el fin de prevenir el hábito lector, también sería muy favorable un estudio que recogiera la necesidad y estética de los espacios disponibles para la práctica de la lectura opcional y autónoma, donde los alumnos tengan más posibilidades de compartir y dialogar con otros compañeros sobre los textos leídos. Un espacio donde se oferte la lectura libre, autónoma y opcional para los estudiantes. Desgraciadamente, son

poco frecuentes los centros educativos donde tienen un espacio para los lectores. Se trata, en definitiva, de conseguir construir un espacio en los centros educativos y lograr lectores permanentes y de calidad.

En suma, sería conveniente futuras investigaciones que busquen conseguir que esta minoría sea lo más sólida posible para que no desaparezca. Para llegar a ello, se tendría que trabajar desde muy pequeños. La educación primaria tiene buena parte de la responsabilidad en la formación de buenos lectores, no obstante, nunca es tarde para formar nuevos lectores.

7. CONCLUSIONES

A modo de conclusión se elaborará una síntesis sobre los principales ámbitos de relevancia tratados a lo largo del trabajo, tomando como referentes los objetivos mencionados en la introducción.

En primer lugar, el objetivo principal de este trabajo es elaborar una propuesta didáctica con la finalidad de animar a los alumnos de segundo de secundaria a practicar la lectura. La principal finalidad es cautivar a los jóvenes dentro del mundo lector, que no sientan tedio por la lectura y, mucho menos, provocarles un rechazo hacia ella. Mediante las actividades que se han abordado a lo largo de la propuesta para trabajar la animación a la lectura se puede obtener resultados muy positivos y beneficiosos para este propósito. Las actividades se adaptan y se ajustan al máximo a los gustos e inquietudes de los estudiantes, logrando que resulten atractivas para los partícipes de “La banda del cómic”. La juventud actual es muy diferente a la de generaciones anteriores y, por lo tanto, la educación también tiene que serlo, es la educación la que tiene que adaptarse a los alumnos y no los alumnos a la educación.

En segundo lugar, esta propuesta consiste en construir una visión integradora del cómic tanto como género literario como herramienta didáctica. Un estudio previo sobre la situación de este medio ha revelado el poco uso en el sistema educativo, y como ha ido abriéndose paso en los últimos años, pues, si se echa la vista atrás, algunos autores argumentan de forma débil y muy dispersa que el cómic es un género literario menor. No obstante, gracias a diferentes autores y sus estudios que se han comentado en el cuerpo del trabajo, queda constatado que el cómic es una herramienta didáctica, con un gran potencial, muy válida para aportar grandes beneficios al alumnado y muy provechosa

para la animación a la lectura y cómo, pese a estar demostrada la veracidad de sus beneficios, su inclusión en los centros educativos es minucioso y limitado.

Es preciso volver a destacar que el cómic es un medio muy atractivo para la juventud a causa de la fácil lectura y comprensión, así como del dinamismo del cual disfruta. Este género literario ayuda a los estudiantes a comprender mejor el texto que estén trabajando, por este motivo, se prioriza esta tipología de material, porque el objetivo principal es garantizar un aprendizaje significativo por el alumno, y que pase un buen rato practicando la lectura. Hay que remarcar que nunca se ha buscado la manera de sustituir ninguna práctica de lectura existente, sino que se ha ofrecido una nueva propuesta para combinarla con las habituales.

En tercer lugar, la incorporación del mundo tecnológico en el aprendizaje de los estudiantes es de vital relevancia ya que el trabajo interactivo mejora la predisposición del alumno verso la lectura. Tras la aplicación de las actividades mediante diversas plataformas digitales el alumno se sentirá más motivado ya que se le permite explorar y aprender de una manera divertida, creativa y fácil. Este plan destaca por su carácter innovador y moderno y por su acercamiento a los entornos como son las redes sociales que tanto gustan a los jóvenes y con las que están tan familiarizados e influenciados. Así pues, las tareas en las redes sociales y en otras plataformas tecnológicas estarán enfocadas en todo momento en hacer disfrutar a los alumnos, para conseguir captar nuevos estudiantes lectores, que lean para disfrutar y no para memorizar. De este modo, se dejan a un lado las actividades que precisen el componente memorístico que tan poco gusta a los alumnos y que les provoca aburrimiento y rechazo, aplicando nuevas técnicas relacionadas con las motivaciones y los gustos de los estudiantes para aumentar la presencia de lecturas en las vidas de las nuevas generaciones.

En cuarto lugar, la atención a la diversidad se encuentra presente en el desarrollo de la propuesta didáctica ya que todo el alumnado será partícipe de todas las actividades. Se tiene en cuenta las características personales de cada alumno, adaptándose a sus necesidades. Para atender a inclusión educativa en las aulas, las actividades se realizan en la biblioteca en horario de clase, teniendo el tiempo suficiente para llevarlas a cabo, si por un motivo, no las acaban, el docente deberá conocer si el alumno tiene todos los recursos necesarios para hacer las tareas fuera del centro. Pues, todos los alumnos no tienen las mismas circunstancias en casa. El alumno o alumna que tiene una familia comprometida con su formación, le proporcionarán todo tipo de materiales que necesite. En cambio, aquellos alumnos que tienen una situación familiar más desfavorecida tendrán

más dificultades en este ámbito, y si la escuela no hace todo lo que esté en sus manos, ni ofrece todas las posibilidades para garantizar una igualdad entre todo el alumnado de la clase en este aspecto, es muy probable que el estudiante no pueda realizar las actividades planteadas.

En suma, se considera que esta propuesta didáctica dentro de un Plan lector de un centro educativo cumple con los objetivos buscados. Una buena aplicación que puede dar como resultado una experiencia positiva, disminuyendo la desidia que sienten los alumnos por la lectura, animándolos a leer y consiguiendo aumentar sus hábitos lecturas.

A través de una metodología fomentada en la innovación, los alumnos encontrarán una didáctica diferente a la que están acostumbrados, siendo ellos los protagonistas en su propio aprendizaje. Lo que se ha buscado en definitiva ha sido lograr un equilibrio entre formar los alumnos y fomentar el gusto por la lectura de una manera dinámica y agradable. Además de proporcionar formación literaria diferente, como es el cómic, para conseguir que los alumnos disfruten plenamente de la lectura y acontezcan lectores competentes, puesto que, solo, así tendrán una base sólida sobre la cual desarrollar el hábito lector y que, en un futuro, forme parte de sus vidas.

Se trata pues, de una teorización que se hace sobre papel, que no se ha trasladado a la realidad ni se ha intentado aplicar. Ahora bien, a pesar de la consciencia de que es muy posible que en su traslación a la realidad requiera modificaciones y adaptaciones, puede ser un buen punto de partida sobre el cual se puede estructurar la animación a la lectura.

Al margen de esto, cabe recordar que el problema de la falta de hábito de lectura requiere de mucha más constancia que solamente por parte del profesorado, sino también de todo el centro educativo, de los propios alumnos y de sus familias.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAILE, E. (2019), *Una propuesta inicial de canon para analizar la literatura desde el cómic*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0952693> pp. 235-242
- BRINES, J. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Revista Foro de Profesores de E/LE, Volumen 8*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4879316>
- CANTÓN, I. (1997). *Didáctica de la lectoescritura*. Barcelona: Oikos-tan.
- CAÑAMARES, C. (2019). *La lectura de los clásicos en secundaria*. Revista Graphos. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/334525541>
- CERRILLO, P.C., GARCÍA, J. y MORÓN, C. (2001). *Hábitos lectores y animación a la lectura*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- CERRILLO, P.C. (2005) *La animación a la lectura desde edades tempranas*. Torremocha, 99-106. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obrvisor/la-animacin-a-la-lectura-desde-edades-tempranas-0/html/013fe528-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- CERRILLO, P. (2012). *Educación literaria y canon escolar de lecturas*. Boletín Leer.es, 73, 1-17.
- CERVANTES, J.A. (2009). *Como fomentar el hábito de la lectura y la comprensión lectora*. Recuperado de: www.vinculado.org/educacion/como-fom
- DÍAZ-PLAJA, A. (2009). *Entre libros: la construcción de un itinerario lector propio de la adolescencia*. Barcelona: Graó, 119-150.
- DOMECH, C. (2004). *Animación a la lectura: ¿Cuántos cuentos cuentas tú?* Madrid: Editorial Popular.
- GARCÍA, E., CUADRADO, J., DEL AMOR, M.J. y ARGUDO, M. (2010). El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las actividades físicas en el medio natural en el 2º ciclo de la educación primaria española. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 9 (17), 117-133.

- GARCÍA, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera*. CIESE.
- GÓMEZ, A. A. (2016). *Animación a la lectura y literatura juvenil*. Sevilla: Los cuatro vientos, 7-12.
- LARRAÑAGA, E. y YUBERO, S. (2017) Una experiencia de aprendizaje intergeneracional con alumnos universitarios a través de la novela gráfica. *Revista de Humanidades*, 32, 161-182. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6133933>
- MATEOS, M. y SUÁREZ, S. (2019). El cómic como herramienta para desarrollar la expresión escrita en las aulas de educación primaria. *El reto de la creación de materiales didácticos*. Revista digital Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla. Recuperado de: <https://www.tebeosfera.com/documentos/>
- MENDOZA, A. (1998). *Tú lector. Aspectos de la interacción texto-lector*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- MENDOZA, A. (2004). *La educación literaria: bases para la formación de la competencia lecto-literaria*. Málaga: Aljibe
- MORENO, V. (2004). *Lectores competentes*. Madrid: Anaya.
- OECD (2016), *Marcos y pruebas de evaluación de PISA 2015: Ciencias, matemáticas, lectura y competencia financiera*. PISA, OECD Publishing, París.
- ORLAINETA, S., GARCÍA-SALCEDO, R., SÁNCHEZ, D. y GUZMÁN, J. (2012). *Los cómics en la enseñanza de la Física: Diseño e implementación de una secuencia didáctica para circuitos eléctricos en bachillerato*. *Lat. Am. J. Educ.* Volumen 6 (3), 466-481.
- ORTIZ, J. (2009). *El cómic como recurso didáctico en la Educación Primaria*. *Temas para la educación*, 5 (72), 1-6.
- ORTIZ, F.J. y VIDAL, J. (2014). Música y cómic. Relaciones didácticas y artísticas. *XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. El reconocimiento docente: innovar e investigar con criterios de calidad*. Alicante: Universidad de Alicante, 1016-1029.
- ORTIZ, F.J., ROVIRA, J., POMARES, M.P., BAILE, E., ROS, J., SÁNCHEZ, R., ROVIRA, J.M., ALBERO, J., ÁLVAREZ, D., VIDAL, J. (2014). *Innovar e*

investigar desde la narración gráfica: hacia un canon literario del cómic, *XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. El reconocimiento docente: innovar e investigar con criterios de calidad*. Alicante: Universidad de Alicante, 771-788.

PENNAC, D. (1992). *Como una novela*. Barcelona: Anagrama.

QUINTANAL, J. (2005). *La animación lectora en el aula*. Madrid: CCS.

SAULÉS, S. (2012). *Leer... ¿Para qué? La competencia lectora desde PISA*. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, México. Recuperado de: <https://www.inee.edu.mx/publicaciones/leer-para-que-la-competencia-lectoradesde-pisa/>

SILVEYRA, C. (2009). *Los clásicos a su debido tiempo*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y5c35u6s>

VITAL, M. (2017). *La lectura y su importancia en la adolescencia*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de: <http://www.uaeh.edu.mx>.

8.1. Webgrafía

MATEOS, Á. (28 de agosto de 2012). *Los Vengadores. Regreso de Hulk y Los Vengadores reunidos* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2l6yK8VS2ps>

9. ANEXOS

ANEXO I

La presente encuesta tiene como objetivo conocer los hábitos de lectura de los estudiantes de “La banda del cómic”. Por favor, responde todas las preguntas, o bien redondeando la respuesta que creas conveniente, o contestando a lo que se te pide en la pregunta. Muchas gracias.

Nombre:

1. Tiempo diario que le dedicas a la lectura: Menos de una hora / Más de una hora / De dos a tres horas / NSNC.
2. ¿Cuántos libros has leído el último año? Entre 1-5 / Entre 5-10 / + 10 / Ninguno
3. ¿Te gusta leer? Mucho / Regular / Poco / En absoluto
4. ¿Qué temas te gustan leer?:
Misterio/ Actualidad diaria/ Aventuras/ Fantasía / Música / Deportes / Cómics / Videojuegos / Biografías / Poemas / Política / Historia / Ciencias / Novelas / Sociedad / Otros: _____
5. Material de lectura: Libros / Blogs / Webs / Periódicos / Revistas / Otros: _____
6. Horas de uso de Internet cada día: 1h / 2h / 3h / +4h
7. ¿Qué textos/libros te gustaría leer en clase?
8. ¿Prefieres una lectura voluntaria o una obligatoria?
9. Momento favorito del día para la lectura: Mañana / Tarde / Noche / A lo largo del día / Solo en el centro / NSNC
10. ¿Dónde sueles leer? En casa / En la escuela / En la biblioteca / En el parque / Otros: _____

ANEXO II

Tarjetas de la yincana

Tarjeta grupo 1:

Eloísa está debajo de un almendro, Enrique Jardiel Poncela

Harry Potter y el cáliz de fuego, J. K. Rowling

Eva luna, Isabel Allende

Jóvenes vengadores, Allan Heinberg y Jim Cheung

Tarjeta grupo 2:

Sonríe aunque te cueste, Ángela Mármol

V de Vendetta, Alan Moore & David Lloyd

Nada, Carmen Laforet

Las aventuras de Sherlock Holmes, A. Conan Doyle

Tarjeta grupo 3:

Batman: Año uno, Frank Miller & David Mazzucchelli

Tres sombreros de copa, Miguel Miura

Todo lo que nunca te dije, Marta Díaz

El caballero de Olmedo, Lope de Vega

Tarjeta grupo 4:

El principito, Antoine de Saint-Exupéry

El señor de los anillos, J.R.R. Tolkien

El camino, Miguel Delibes

Siempre vengadores, Kurt Busiek y Carlos Pacheco

ANEXO III

Propuesta de lecturas optativas:

1. Serie *Tintín* (Hergé)
2. Serie *Astérix* (René Goscinny & Albert Uderzo)
3. *Siempre vengadores* (Kurt Busiek y Carlos Pacheco)
4. *Jóvenes vengadores* (Allan Heinberg y Jim Cheung)
5. *Paracuellos* (Carlos Giménez)
6. *Contrato con Dios* (Will Eisner)
7. Serie *Corto Maltés* (Hugo Pratt)
8. *El Inmortal Hulk* (Al Ewing & Joe Bennett)
9. *Adolf* (Osamu Tezuka)
10. *Agujero negro* (Charles Burns)
11. *El asombroso Spiderman* (Tom Defalco & Ron Frenz)
12. *Príncipe Valiente* (Harold Foster)
13. *V de Vendetta* (Alan Moore & David Lloyd)
14. *Akira* (Katsuhiro Otomo)
15. *Arrugas* (Paco Roca)
16. *Batman: Año uno* (Frank Miller & David Mazzucchelli)
17. *El almanaque de mi padre* (Jiro Taniguchi)
18. *Mafalda* (Quino)
19. *Superlópez* (Juan López)

ANEXO IV

Tarjeta de registro

(Parte delantera)

Nombre:	
Título del cómic:	
Fecha préstamo:	Fecha de devolución:

(Parte trasera)

¿Explica brevemente el cómic que has leído?
¿Te ha gustado el libro? ¿Qué es lo que más te ha gustado y qué lo que menos?
¿Lo recomendarías a tus compañeros? ¿Por qué?

ANEXO V

➤ Identifica los diferentes personajes de las siguientes imágenes:



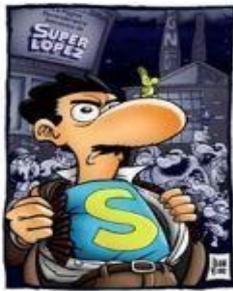
1



2



3



4



5



6

ANEXO VI

➤ Se visionará este vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=216yK8VS2ps>

➤ ¿Conocéis a los personajes de la película?

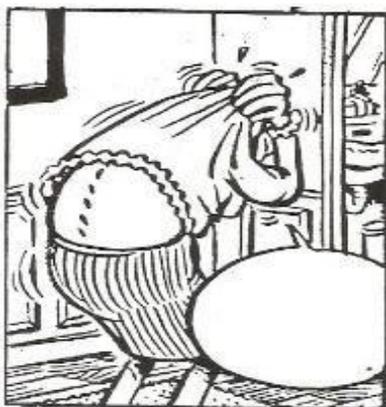
➤ ¿Qué cómics habéis leído? ¿Cuáles conocéis? ¿Cuáles os gustaría leer?

ANEXO VII

Cada grupo recibirá un modelo distinto de cómic:

Modelo A

Ordenad estas viñetas de la manera que más os guste y rellenad con diálogos todos los globos (o bocadillos) para formar una historieta. Recordad que, al acabar la actividad, tenéis que exponer a vuestros compañeros el resultado.



Modelo B

Respetando el orden correcto de las viñetas, ordenad las viñetas de la manera que consideréis adecuada para formar una historieta. Recordad que, al acabar la actividad, tenéis que exponer a vuestros compañeros el resultado.



ANEXO VIII

Alocada luna de miel

por Elena Castillo



Imágenes © 2012 Pixton.com

ANEXO IX

Rúbrica de evaluación para el cómic creado a través de la herramienta web *Pixton*

	NECESITA MEJORAR	SUFICIENTE	BIEN	EXCELENTE
Guion	El guion presenta deficiencias que dificultan su comprensión	El guion presenta algunos problemas de comprensión	El guion está bien pero presenta algunos problemas de comprensión	El guion está bien construido y no presenta ningún problema de comprensión
Creación de los personajes	Los personajes creados complican la narración. Además los personajes son planos y simples	Los personajes creados facilitan la narración pero no atractivos, son simples	Los personajes creados facilitan la narración y son bastante atractivos	Los personajes creados son atractivos y la narración es correcta y clara

Ritmo	La estructura no es definida, las ideas están desordenadas y no hay un hilo conductor	La estructura está bien definida pero no está bien organizada	La estructura está bien definida pero hay errores en la organización	La estructura está bien definida y organizada
Uso de elementos característicos del cómic	No hacen uso de elementos propios del cómic, los diálogos no se ponen en globos	Hacen uso de algunos elementos propios del cómic	Hacen uso de la mayoría de elementos propios del cómic	Hacen uso de todos los elementos propios del cómic
Las TIC	No utilizan las funciones básicas de la herramienta web	Utilizan las funciones de la herramienta web	Utilizan gran variedad de funciones de la herramienta web y beneficia el resultado final	El dominio de las funciones de la herramienta web es absoluto y correcto en todo momento

ANEXO X

Rúbrica de coevaluación para el alumnado

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Claridad y organización					
Creatividad y originalidad					
Título adecuado y atractivo					
Los diálogos transmiten el mensaje de manera clara					
El vocabulario se utiliza de manera correcta					
Usa los elementos característicos del cómic					
La acción se desarrolla de manera correcta					
Los personajes son adecuados y atractivos					
El guion ayuda a entender la historia					
PUNTUACIÓN FINAL:		/50			

ANEXO XI

Encuesta final

La presente encuesta tiene como objetivo conocer la opinión de los estudiantes de “La banda del cómic”. Por favor, responde todas las preguntas, o bien redondeando la respuesta que creas conveniente, o contestando a lo que se te pide en la pregunta. Muchas gracias.

Nombre:

1. Actividades favoritas: Realizar la clase en la biblioteca / Utilizar las redes sociales / Creación de un cómic / Realización de un *booktrailer* / Desarrollar un final diferente
2. Te has sentido motivado/a a leer? Sí / No / NSNC
3. ¿Te gustaría dedicar unos minutos de clase a leer? Sí / No / NSNC
4. ¿Prefieres la recomendación de una lectura concreta, un listado para elegir o elección propia? Recomendación / Libre / Elección propia
5. ¿Leerías con más frecuencia si no hubiera una evaluación posterior con examen? Sí / No / NSNC
6. ¿Qué te gustaría hacer en clase relacionado con la lectura? Desarrolla

ANEXO XII

Guía de observación

Indicadores de evaluación	Sí	No	A veces	Observaciones
Muestra atención en las actividades				
Se muestra interesado por la lectura				
Participa activamente en las clases				
Es puntual a la hora entregar las actividades				
Se relaciona con el resto de la clase				
Trata con respeto a sus compañeros y al docente				
Tiene cuidado con el material común				
Trae a clase el material necesario				

