



# Experiencias educativas

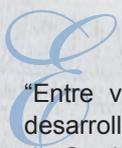
INFANTIL / PRIMARIA



Foto 2

**Entre viñetas anda el juego.**  
**El cómic como recurso de aula**

**María Engracia Muñoz Amor.**  
CEIP Sierra de Gredos. Navalморal de la Mata.



“Entre viñetas anda el juego” es un proyecto desarrollado en 2º de primaria del colegio Sierra de Gredos de Naval Moral de la Mata. El proyecto se enmarca dentro del rincón literario del área de lengua y tiene como objetivo principal el conocimiento de los elementos principales del cómic y su uso para fomentar la creatividad, la secuenciación temporal en la creación de historias y la animación a la lectura.

Aunque hace unos años cayó en desuso (coincidiendo con el auge de las nuevas tecnologías), en los últimos tiempos se observa un resurgimiento de este medio –también para adultos y con distintas temáticas en formato de novela gráfica- .

Las características del lenguaje del cómic (combina texto narrativo y dialogado, tiene elementos gráficos que le dan movimiento, secuencia las imágenes en la misma dirección que se produce la lectura, etc) lo hacen idóneo para fijar la lateralidad y el orden espacio temporal, fomentar la creatividad y el gusto por la lectura en estas edades.

Para desarrollar el proyecto trabajamos en una triple dirección: el cómic como vehículo para el conocimiento de personajes o autores (en nuestro caso fue Ibáñez), aprendizaje del lenguaje gráfico (viñetas, bocadillos, planos, onomatopeyas, etc) y el cómic como forma de expresión (la creación de

historias); se llevó a cabo durante los dos primeros trimestres del curso, aunque de forma esporádica y paralelo al resto de trabajos habituales de clase.

El trabajo se inicia sin conocimientos previos, llevando cómics clásicos al aula y cambiando la imagen de autor en el rincón literario. Esta pequeña puesta en escena es suficiente para crear actitud de curiosidad. (Foto 1).

A partir de este momento empezamos a intercalar las dos primeras líneas del proyecto. Para el conocimiento del autor hacemos búsquedas en internet (previamente seleccionadas por mí) y utilizamos pequeños vídeos, seleccionamos lo más relevante, investigamos sobre los personajes y recogemos los datos en el cuadernillo personal preparado para este fin; para las investigaciones pueden reunirse en pequeños grupos, por parejas o hacerlo de forma individual. Estamos leyendo, buscando información, escribiendo, dialogando... sin libro de texto.

Para trabajar los elementos gráficos (las viñetas, los bocadillos, las cartelas y cartuchos, las onomatopeyas, el enfoque o las líneas de movimiento) tenemos un panel informativo y muchos cómics a nuestro alcance. Se trata de descubrir cada uno de esos elementos y sus posibilidades en nuestros materiales. Además de ampliar el vocabulario básico estamos trabajando

# Experiencias educativas

■ CEIP Sierra de Gredos. Navalmoral de la Mata.

contenidos ortográficos –uso de los signos de interrogación y exclamación-, vocabulario –onomatopeyas- y expresión. Todo este trabajo tiene un objetivo claro, la puesta en práctica de todo lo que vamos aprendiendo. (Fotos 2 y 3).

Si hay un elemento que destacar de entre los mencionados anteriormente, tanto por la dificultad como por la diversión que generó, fue la comprensión de los diferentes planos y enfoques que nos llevó a trabajar de las formas más imprevisibles para “ver” los objetos desde un ángulo picado o contrapicado y para realizar primeros planos, generales o americanos. La clase se convierte en un taller de fotografía. (Fotos 4 y 5).

Una vez trabajados los elementos, iniciamos la creación de historietas.

Las propuestas son sencillas: crear grupos de trabajo y elaborar el guión; para realizarlo, cada miembro del equipo va a escribir una viñeta que será la continuación de la viñeta anterior. Cuando terminan la historieta me cuentan cómo van a ser las escenas que necesitan. Todo ello supone diálogo, imaginación, planificación, escritura y lectura. El objetivo para ellos es la creación, la obra final, pero para mí es el aprendizaje que conlleva todo el proceso.

Las escenas las sacamos de las imágenes que nos ofrece internet porque nos vamos a centrar en los elementos trabajados anteriormente. Iniciamos las cartelas y los bocadillos, es decir, la narración y los diálogos. Los personajes serán ellos mismos aunque deberán determinar qué tipo de encuadre y plano necesitan para su viñeta. (Fotos 6).

Cuando se completan las viñetas hay que añadir metáforas visuales, onomatopeyas, líneas de movimiento y el título final. (Fotos 7).

Una vez creadas las historias en forma de cómic trabajamos el proceso inverso, todos los miembros del grupo escriben el cuento que han creado y hay que elegir uno, el que queremos que quede en el libro. Se trata de escribir con un objetivo, pero también aprender a seleccionar, de elegir con criterio: si se entiende, si es un trabajo limpio, si está bien contando...

El trabajo final será la exposición en otras clases. Hablar en público, contar lo aprendido y sentir que lo que aprenden es importante, que ellos pueden enseñar y colaborar les va a permitir aprender y nos ayuda a que los diferentes grupos estén más cohesionados. (Fotos 8).

A partir de este momento las historias pasan a formar parte de un todo, un libro de clase que, junto a las imágenes del proceso de elaboración y la explicación será el libro viajero que pasará por todas las familias para que sean ellos y ellas quienes cuenten en casa cómo lo han hecho. Por supuesto, al final del libro, los padres y madres pueden escribir comentarios y sugerencias. (Fotos 9).

A lo largo de todo el proyecto han tenido que realizar todas y cada una de las actividades habituales del área de lengua y muchas otras que tienen más que ver con la adquisición de competencias y valores. En muchas ocasiones han tenido que superar dificultades personales o colectivas pero del resultado final todos hemos estado orgullosos. El aprendizaje ha sido verdaderamente global y significativo (Fotos 10).



Foto 3



Foto 4



Foto 5



Foto 6



Foto 7



Foto 8



Foto 9



Foto 10