

# APRENDER A COMICTING

## LEARNING COMICTING

**María Hernández Cid**

*Graduado en Primaria Bilingüe en el Centro de Enseñanza Superior Don Bosco*

### RESUMEN

En la actualidad se está dando especial importancia al uso de metodologías más innovadoras, con las que el alumno sea el principal protagonista del proceso de aprendizaje.

Es por ello por lo que surge este artículo que tiene como objetivo principal el diseño de una propuesta innovadora de intervención, mediante el uso del aprendizaje basado en proyectos de comprensión, los alumnos de 5º de Primaria del colegio María Reina de Madrid, después de 8 semanas, sean capaces de escribir sus propios cómics. Para el desarrollo del trabajo, en primer lugar se analizará el estado de la cuestión respecto al tema, a continuación se resumirán las actividades que componen el proyecto y finalmente se analizarán los resultados obtenidos en cada una de las actividades y la respuesta del alumnado a las mismas. También se utiliza la técnica del cuestionario para la recogida de información y análisis de la opinión que los docentes del colegio María Reina tienen respecto a los cómics y respecto a los proyectos de comprensión.

**Palabras clave:** cómic, proyectos de comprensión, inteligencias múltiples, actividades innovadoras.

### ABSTRACT

The use of innovative methodologies is of ever growing importance, so that the students become the protagonists of their own learning process. Hence the main aim of this article is to design an innovative intervention by using learning based on comprehensive projects, so that the 5th year Primary students of the María Reina School in Madrid are eventually able to write their own comics after 8 weeks.

Firstly it is done the lit review. Secondly the activities that make up the project are summarized. Finally, the results from each activity as well as the students' answers will be analysed. Questionnaires will be used as a tool for collecting data and analysing the opinions that the teachers from the school have about comics and comprehensive projects.

**Keywords:** comics, comprehension projects, multiple intelligences, comprehension activities.

Recibido: 30/09/2018  
Aprobado: 07/10/2018

Julio - Diciembre 2018  
ISSN: 1695-4297

páginas  
81-103

Nº 17

**EFD**igital  
EDUCACIÓN Y FUTURO

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo nace de un deseo por querer investigar acerca de nuevas metodologías aprendizaje que pueden utilizarse con los alumnos de 5º de Primaria para la enseñanza de la lengua extranjera. La metodología escogida, trabajo por proyectos, es relativamente reciente, si bien es cierto que cada vez son más colegios los que la realizan. Este tipo de metodología hace al alumno el centro del aula, y él mismo irá construyendo su propio aprendizaje, estableciendo relaciones entre lo que conoce previamente y lo nuevo que va aprender. En este caso, con el proyecto diseñado en el centro, los alumnos investigarán sobre el cómic y sus géneros para obtener como producto final la producción de los suyos propios.

Si por algo destaca la metodología y la hace efectiva, es el trasfondo que hay detrás de ella, principalmente basado en las inteligencias múltiples, ya que cada una de las actividades que lleven a cabo los alumnos estará destinada al trabajo en todas y cada una de las inteligencias, con todo ello el objetivo de integración estaría cubierto, ya que todos los alumnos tendrán cabida en la realización de las actividades y podrán aportar sus conocimientos y habilidades en aquella inteligencia en la que más destaquen.

La relevancia que pueda tener este trabajo, debe encontrarse principalmente en su temática, los cómics son un recurso cercano a los alumnos de fácil comprensión, gracias a las imágenes que lo acompañan, además permite que el alumno no solo lleve a cabo una lectura comprensiva, sino que también pueden servir para acercar al alumno a situaciones concretas. Además de esto el hecho de que los alumnos elaboren sus propias producciones es una actividad muy beneficiosa para ellos y al mismo tiempo atractiva ya que los alumnos salen de la rutina de producir textos escritos de una longitud establecida, para convertirse en diseñadores de su propio trabajo, además de escribir diálogos y de organizar la historia, serán capaces de dibujar y caracterizar a los protagonistas de relato.

La puesta en práctica de este trabajo permitirá validar su utilidad en el aula y enfocar la enseñanza de idiomas desde otro punto de vista más innovador y atractivo para los alumnos. De la misma manera se conocerá el interés que puede generar la realización de este trabajo entre el profesorado, ya que la metodología utilizada es atractiva y da lugar a múltiples utilidades y aplicaciones futuras.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Introducción

El marco teórico de esta investigación se centrará en el cómic como recurso didáctico en el aula de educación primaria. El énfasis estará en las ventajas que tiene su inclusión en el aula, así como en algunos ejemplos y actividades que diferentes autores han contribuido en los últimos años.

Por otro lado, este marco teórico presentará un análisis de los proyectos de comprensión como una metodología innovadora, que permitirá la introducción del cómic en el aula de forma estructurada. Y, por último, pero no menos importante, este marco también destacará qué inteligencias múltiples son estimuladas por el uso de cómics en clase.

## 2.2 Definición de *cómic* y sus ventajas

La palabra cómic puede definirse como una secuencia de paneles que cuenta una historia y está organizada con ilustraciones o imágenes acompañadas de textos breves formados por onomatopeyas y diálogos.

Castillo (2004) proporciona una definición más extensa, que indica que: “un cómic es una narración verbal-narrativa de uno o varios personajes, en una secuencia narrativa que usa imágenes”. Los cómics son un estilo narrativo relativamente moderno. “Las primeras caricaturas aparecieron en los periódicos dominicales a fines del siglo XIX, como en el “Mundo de Nueva York en el que surgió el personaje de The Yellow Kid. Fue una de las primeras viñetas que incluyó el texto integrado en los paneles” (Aparici, 1989, p. 21).

Algunas de las ventajas de leer cómics pueden resumirse como sigue:

El hecho de que los diálogos vayan acompañados de imágenes hace que los estudiantes puedan comprender mejor la idea principal del texto. Además, las imágenes ayudan a los estudiantes a entender nuevas palabras más fácilmente, lo que permite que su vocabulario crezca considerablemente. Además de esto, gracias a la lectura de cómics, los estudiantes podrán desarrollar habilidades para la secuenciación de eventos e historias.

La idea señalada por Paula Martos en su blog *Yo mi me con libro* (2017) también merece una mención especial: “los cómics tienen un lenguaje diferente al utilizado en los libros. Aporta mayor expresividad y mayor profundidad a la historia. Además, los cómics son un recurso más cercano a los medios audiovisuales, por lo que muchos de los héroes cómicos han sido llevados al cine”. Gracias a esto, los estudiantes considerarán este género más atractivo y también desarrollarán más amor e interés en la lectura. .

Finalmente, el uso de los cómics es un recurso útil en el aula, ya que permite a los estudiantes verificar ciertos valores, como ayudar a otros, trabajar juntos, comprender a sus compañeros de clase, etc.

También es importante el hecho de que en los últimos años han aparecido diferentes autores que aluden a los beneficios de usar el cómic en el aula de idiomas extranjeros, específicamente Brines (2012), argumentó en un artículo en la revista Foro de Profesores:

Es un formato corto, lingüísticamente rico, con una sintaxis simple y es muy accesible para cualquier tipo de lector. Trata los problemas actuales y otros que no lo son, pero que tienen cierta validez entre ellos y se incorporan fácilmente en el ámbito de la clase. Cuenta con soporte gráfico, que permite la lectura del mensaje gestual, el movimiento, la imagen, etc. Facilita el desarrollo de diversas capacidades: comprensión, interpretación, síntesis, sentido temporal y espacial, indagación, etc. Proporciona a la clase una Atmósfera placentera.

Barrero (2002), durante una conferencia sobre narrativa gráfica titulada Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula, agrega que el cómic puede ser útil para:

Fomentando las habilidades para la abstracción y la imaginación. Generando hábitos de lectura siguiendo el orden occidental. Promover la capacidad compositiva. Fomentando la imaginación abstracta. Adquirir conocimientos como voz en off, plan fuera del campo, perspectiva... Promover la lectura, no un preludeo o sustitución de la literatura. Permitted el interés en diferentes grafías y fuentes, juegos con textos, etc. Aprendiendo el manejo de la luz y el color, así como los espacios.

### **2.3 Definición del aprendizaje basado en proyectos y sus ventajas**

El aprendizaje basado en proyectos se definiría como:

Una metodología didáctica que busca formar habilidades en los estudiantes a través de la realización de un proyecto en grupos, integrando la teoría con la práctica en diferentes actividades contextualizadas, en las cuales se lanzan acciones reales para resolver problemas concretos. De esta manera, facilita una inserción en el mundo real por parte de los estudiantes. (Díez, 2014, p. 11).

Es un tipo de metodología mediante la cual el estudiante desarrolla integralmente sus habilidades y habilidades de una manera práctica para resolver situaciones basadas en eventos reales. Esto se hace en un ambiente de motivación y entusiasmo, a través de la investigación y el uso de recursos innovadores, que permiten la satisfacción de las necesidades sociales. Su objetivo final es mejorar la comprensión y fomentar el aprendizaje significativo, enfatizando el trabajo en aprender cómo aprender habilidades y también prestando atención a la educación emocional.

Los proyectos integrales son una clase de PBL que ayuda a los estudiantes a mejorar la comprensión de una materia. Esto se puede hacer con un solo tema o con varios, gracias a la investigación y la profundidad, lo que permitirá a los estudiantes aprender y mirar el mismo tema desde diferentes perspectivas o desde diferentes inteligencias. Gracias a este hecho, todos los estudiantes alcanzarán la comprensión total en mayor o menor grado.

Dentro de la metodología basada en proyectos, también utiliza la metodología de aprendizaje cooperativo, a través de la cual se organizarán grupos informales, es decir, se utilizarán temporalmente para el desarrollo de ese proyecto. Tendrán un máximo de hasta 4 componentes y cada estudiante tendrá un rol específico. Estos grupos pueden organizarse al azar o en base a criterios académicos o sociales. Esto hace que los estudiantes generen un compromiso con la tarea, ideas de cooperación para realizar el trabajo y les ayudará a asumir la responsabilidad de su tarea y el buen trabajo de todo el grupo.

En conclusión, esta metodología es mucho más completa que los métodos tradicionales, y ayudará a los estudiantes a alcanzar todo su potencial de una manera apropiada. La ventaja más importante que tiene esta metodología es que nadie se quedará atrás del resto de la clase, en otras palabras, todos tendrán la oportunidad de aprender.

## 2.4 Estructura de los proyectos de comprensión en educación primaria

Los proyectos de comprensión son un tipo de aprendizaje basado en proyectos. Dado que este trabajo se basará en este tipo de proyecto, es necesario prestar especial atención a su estructura.

En primer lugar es importante tener en cuenta el tiempo. Normalmente, los proyectos de comprensión elaborados en la escuela primaria suelen tener una duración mínima de 2 semanas y, como máximo, se extienden durante un trimestre. La duración varía según los objetivos establecidos, el tipo de contenido y el nivel de complejidad de las actividades. A continuación, es necesario considerar el tema en el que se basará el proyecto. Esto puede ser elegido por el profesor o en consenso con los estudiantes.

A partir de ahí, comenzarán a completar las secciones que tiene el proyecto; Estos se organizan de la siguiente manera:

- **Hilos conductores:** estas serán las grandes preguntas del proyecto de comprensión, es decir, los conceptos más importantes a los que el profesor desea que lleguen sus alumnos. Serán preguntas que servirán de guía para estructurar el proyecto. “Son objetivos integrales de comprensión y describen las ideas más importantes que los estudiantes deben desarrollar a través del proyecto” (Miro, 2008, p. 63). Siempre se enuncian en forma de pregunta abierta y estarán estrechamente relacionados con los objetivos de la comprensión.
- **Tópico generativo:** es un título que sirve como tema central alrededor del cual se desarrollará el proyecto. Debe ser atractivo y de gran interés para los estudiantes y de acuerdo a su edad y experiencias intelectuales. Es importante tener en cuenta que los temas generativos deben ser

accesibles por el grupo de estudiantes y que deben ser flexibles siempre que ofrezcan diferentes posibilidades de aplicación. En términos generales, se define como: “los temas que forman parte del núcleo del proyecto de comprensión” (Miró, 2008, p. 63).

- **Objetivos de comprensión:** serán los objetivos clave a alcanzar con el desarrollo del proyecto. El propósito a alcanzar, cada uno de ellos, se correlacionará con un criterio de evaluación incluido en el currículo. Están enunciados con la frase: “Quiero que mis alumnos aprendan...”.
- **Actividades de comprensión:** se organizarán siguiendo los objetivos de comprensión. Estas actividades se estructurarán en bloques diferentes, cada uno corresponde a un tipo de actividad que se organiza con vistas a hacer un producto final. En primer lugar, se diseñarán actividades preliminares, es decir, que sirven como una introducción al tema y que se proponen con el tema generativo, y que permiten a los estudiantes evaluar los conocimientos previos. A continuación, se propondrán actividades de investigación guiadas, es decir, aquellas en las que los estudiantes deben profundizar en el tema en cuestión y sacar conclusiones o que les permitan avanzar en el producto final, el profesor en este caso servirá como un guía para el aprendizaje. Finalmente, se incluirán actividades de síntesis que permitirán a los participantes combinar todos los contenidos trabajados en el proyecto, recolectándolos en un producto final.
- **Inteligencias múltiples:** cada una de las actividades, además de centrarse en uno o más objetivos de comprensión, también tendrá como objetivo profundizar cada una de las inteligencias múltiples, de modo que el proyecto pueda entenderse desde diferentes inteligencias, para involucrar a todos los estudiantes en el aula. Se prestará especial atención a aquellas actividades que trabajan con inteligencia emocional, por ejemplo, se incluirán actividades grupales que profundizan la inteligencia interpersonal para que los estudiantes puedan aprender de otros de manera cooperativa, y también dejaremos momentos de reflexión en los que los estudiantes reflexione sobre lo que han aprendido respondiendo preguntas o incluso compilando la información en una cartera y justificando las razones para elegir cada una de las actividades.

## 2.5 Inteligencias Múltiples utilizadas con el uso de cómic y su relación con el ABP

Como se mencionó anteriormente, el cómic es un recurso bastante completo y el hecho de incorporarlo en el tema del inglés no solo ayuda a facilitar la comprensión de la lectura y la expansión del vocabulario, sino que también ofrece múltiples y variados usos.

Aparte de todas estas Inteligencias Múltiples que se estimulan cuando se usa un cómic, también es importante prestar atención a la relación establecida entre los cómics y el PBL. Como se dijo anteriormente, el PBL es una metodología que se puede utilizar para enseñar cualquier contenido del currículo. Así que los cómics no van a ser menos. El objetivo principal al presentar el recurso del cómic, enseñado por el uso de la metodología PBL es hacer que nuestros alumnos aprendan por sí mismos y experimenten por su cuenta cómo se estructura un cómic, cuáles son los géneros que están relacionados con él, y ¿cómo es el proceso de escribir un cómic?

Para lograr este objetivo, la metodología PBL ayuda a los maestros mucho más que otros métodos tradicionales, como, por ejemplo, usar el libro de texto o la clase teórica típica, utilizada hace unos años. El hecho de que el profesor diera la lección y los estudiantes solo los escuchara, desapareció completamente con el uso de esta metodología. De esta manera, sería totalmente diferente explicar a los estudiantes los aspectos teóricos de un cómic y leer algunos de ellos, como se ha hecho tradicional. Por otro lado, con el diseño del proyecto, los estudiantes experimentarán todo el proceso necesario para convertirse en un creador de cómics profesionales, gracias a ello trabajarán en diferentes habilidades y funciones del lenguaje de una manera más compleja y práctica, así como desarrollando habilidades de cooperación, o en el último término trabajando con diferentes inteligencias múltiples.

En primer lugar, permite el trabajo en equipo y la cooperación de algunos colegas con otros, ya que los estudiantes realizarán actividades para las cuales no solo desarrollarán competencias a nivel individual sino que también promoverán habilidades de liderazgo y la capacidad de expresar sus opiniones, y respetarán las el descanso, así como el hecho y la necesidad de llegar a acuerdos y discutir diversos temas. Además, vale la pena mencionar que este trabajo en equipo genera situaciones en las que el profesor no es el único con el poder de evaluar, sino que los estudiantes desarrollarán un espíritu crítico que siempre proporcionará retroalimentación al trabajo del resto de sus compañeros. En definitiva, el cómic permite el trabajo de inteligencia interpersonal.

En segundo lugar, ya que es un medio de comunicación escrito, los estudiantes trabajarán en habilidades de escritura y escritura en inglés, así como en actividades que requieren la síntesis de información, hacen resúmenes, utilizan herramientas de comprensión de lectura, narración de historias e incluso la dramatización de ellas. En otras palabras, todo lo relacionado con el uso adecuado del idioma inglés como medio de comunicación y, por lo tanto, la promoción de la inteligencia lingüística.

En tercer lugar, los cómics también promueven el trabajo en la inteligencia matemática lógica, en la medida en que las viñetas son una secuencia de escenas que requieren un orden lógico y una secuencia adecuada



para tener un significado completo. Además, la incorporación de onomatopeyas para la representación de diferentes sonidos requerirá el desarrollo de la capacidad para descifrar mensajes y analizar su significado. También se realizará un trabajo exhaustivo sobre la inteligencia visual-espacial, gracias al uso de imágenes que facilitan la comprensión, los estudiantes no solo podrán interpretar el texto, sino que también mediante el uso de las imágenes estimularán la imaginación de diferentes situaciones. , por lo que será necesario estar continuamente involucrado en la historia. La producción de cómics ejerce habilidades de dibujo y pintura, creatividad y el meticuloso trabajo de las habilidades motoras finas en el desarrollo de la figura humana.

Otra inteligencia importante que se promoverá con el uso de los cómics es la inteligencia corporal-cinética. En la dramatización de sus propias producciones, los alumnos no solo aprenderán el papel, sino que tendrán que interpretarlo para poder expresar, mediante el uso del cuerpo y la expresión facial, las diferentes emociones de los personajes de los alumnos. Además, la inteligencia musical se utilizará para la representación e interpretación de las onomatopeyas, actividades en las que los estudiantes imitarán los sonidos que les son conocidos o desconocidos a través del uso de instrumentos musicales o el cuerpo como medio para expresar sonidos.

Y, por último, la inteligencia intrapersonal funcionará en aquellos cómics en los que intentan transmitir valores o una enseñanza, ya que generan situaciones en las que se alienta la reflexión de los acontecimientos ocurridos en la historia y para los cuales harán un ejercicio en las habilidades de Orden superior de la taxonomía de Bloom, con la cual se propone la capacidad de generar hipótesis, análisis y síntesis y el desarrollo de un espíritu crítico.

### **3. METODOLOGÍA**

Mi propuesta de aula será incorporar la estrategia de innovación con los alumnos de 5º de Primaria del colegio María Reina de Aravaca. Para ello utilizaré la metodología didáctica del proyecto de comprensión descrita en el marco teórico, con el fin de enseñar a los alumnos a producir un cómic haciendo uso del vocabulario adecuado e incorporando estructuras gramaticales aprendidas durante el curso.

En primer lugar, dedicaré dos semanas a observar de manera sistemática, la dinámica y la estructura de aula y las características de los alumnos, así como su nivel en el área de inglés.

A partir de ahí elaboraré una investigación en acción y un estudio de casos, ya que este proyecto se llevará a cabo con un único curso de primaria. También utilizaré la técnica del cuestionario para valorar qué opinión merece la incorporación de los proyectos de comprensión en primaria, y en qué asignaturas sería más



útil introducirlo.

Una vez finalizado el proyecto se analizarán los resultados en cuanto a comprensión de textos y expresión escrita para valorar si ha sido efectiva su utilización en el aula. Y se llevará a cabo un cuestionario entre el grupo de profesores para analizar la influencia de los mismos frente al método tradicional.

## 4. DESARROLLO RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Proyecto de comprensión

#### 4.1.1 Sesiones del proyecto e inteligencias múltiples

El proyecto de comprensión estará destinado al curso de 5º de Primaria y se llevará a cabo durante 4 semanas en un total de 8 sesiones.

En primer lugar, y tras un periodo de adaptación al centro, se utilizaron dos semanas para valorar el nivel de inglés de los alumnos de 5º de primaria, así como para analizar en qué contenidos era más necesario profundizar en este curso. Para ello se utilizó la observación sistemática del ritmo de la clase y el aprendizaje de los alumnos en lengua inglesa. Posterior a este primer paso, se procedió a la elaboración de un proyecto de comprensión basado en las inteligencias múltiples, a partir del uso del cómic como recurso, con las características y actividades que a continuación se detallan.

En el presente proyecto de comprensión se trabajarán las habilidades de lectura y de escritura, así como actividades de investigación, dramatización y exposiciones orales, como contenidos teóricos se trabajarán las preguntas con *w-words* y el vocabulario específico de los viajes y las actividades de tiempo libre y el *past simple* y *present perfect* con el verbo *to go*, como estructuras gramaticales.

El proyecto se dividirá en 8 sesiones, se dedicará un día a la semana para llevarlo a cabo, cada sesión contará con una serie de actividades del tipo preliminares de investigación de lectura y de escritura o producción (detalladas en el siguiente apartado) y, a su vez, cada actividad hará hincapié en cada una de las Inteligencia Múltiples, en concreto los alumnos utilizarán las distintas inteligencias para los siguientes fines:

- **Lingüística:** será la inteligencia que más se potencie a lo largo del proyecto, ya que los alumnos requerirán de ella en las actividades de lectura comprensiva, escritura creativa interpretación de historias, deducción del vocabulario, así mismo también se usará esta inteligencia en las actividades de grupo y parejas, concretamente aquellas en las que se generen situaciones comunicativas. Esta inteligencia también es requerida para interpretar y sintetizar información extraída de internet.

- **Lógico-matemática:** los alumnos utilizarán esta inteligencia para deducir la correcta organización y secuenciación de los eventos del cómic, también para asimilar y comprender el orden correcto de las palabras en las estructuras gramaticales.
- **Visual-espacial:** se utilizará esta inteligencia a la hora de utilizar la imaginación y la creatividad para escribir historias, elaborar mapas mentales y esquemas de la información extraída de internet e inferir el vocabulario a partir del contexto.
- **Corporal-kinestésica:** esta inteligencia se utilizará para la dramatización e interpretación de las historias, y una lectura adecuada en la que cada alumno sea capaz de ponerse en la piel del personaje que representa.
- **Interpersonal:** se usará en aquellas actividades elaboradas en grupo, es decir la mayoría de las desarrolladas en el proyecto, también se usará esta inteligencia para proponer *feedback* a los compañeros y poder desarrollar un espíritu crítico, respetando al otro y aceptando la opinión de los demás.
- **Intrapersonal:** en el desarrollo de este proyecto habrá escasas situaciones de reflexión o trabajo individual, aunque los alumnos deberán pensar sobre los conocimientos previos que tienen sobre el cómic, y que experiencias han vivido anteriormente en las que hayan leído un cómic.

**Tabla 1.** Proyecto de comprensión

*Fuente:* Elaboración propia.

<p><b>Curso:</b></p> <p>5º de Primaria.</p>
<p><b>Hilos conductores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Cuál es el orden correcto de leer un cómic?</li> <li>▪ ¿Autores de cómics conocidos?</li> <li>▪ ¿Tipos de cómics?</li> <li>▪ ¿Cómo se organiza un cómic?</li> </ul>
<p><b>Tópico generative:</b></p> <p>Learning how to “comicing”.</p>

**Metas de comprensión**

1. Quiero que mis alumnos comprendan que para una lectura eficaz del cómic es necesaria una buena interpretación.
2. Quiero que mis alumnos comprendan que la estructura y organización de un texto va a determinar el género del mismo.
3. Quiero que mis alumnos comprendan los distintos géneros que hay dentro de los cómics y que sean capaces de identificarlos en el texto.
4. Quiero que mis alumnos comprendan que una buena secuenciación de la historia es indispensable para que sean capaces de entenderla.
5. Quiero que mis alumnos comprendan la importancia de una buena pronunciación y postura corporal es indispensable a la hora de realizar exposiciones o representar historias
6. Quiero que mis alumnos comprendan que la producción de textos acompañados de imágenes mejora la capacidad de imaginación y la lectura es más amena.
7. Quiero que mis alumnos comprendan que es más práctico deducir el vocabulario y las estructuras gramaticales del texto que aprenderlo de manera teórica
8. Quiero que mis alumnos comprendan que para asimilar mejor los conceptos es más efectivo trabajar en equipo.

**Tabla 2.** Actividades preliminares.*Fuente:* elaboración propia.

Meta	Inteligencias	Actividad	Evaluación	Tiempo
2	Inteligencia Lingüística. Inteligencia Interpersonal. Inteligencia Intrapersonal.	Los alumnos desarrollarán la rutina de pensamiento 1,2,4 con la que tendrán que llegar a un consenso respecto a la definición de cómic.	En gran grupo se pondrán en común las definiciones.	5'

4	<p>Inteligencia Lingüística.</p> <p>Inteligencia Visual-Espacial.</p> <p>Inteligencia Interpersonal.</p>	<p>Los alumnos pensarán de manera individual un cómic que hayan leído ya sea en inglés o en español, intentarán hacer un resumen e indicar porque eligieron ese cómic.</p>	<p>En pequeño grupo intercambiarán experiencias y el speaker del grupo apuntará conclusiones para contarlas a la clase.</p>	20´
---	--	--	---	-----

**Tabla 3.** Actividades de investigación guiada.

*Fuente:* elaboración propia.

Meta	Inteligencias	Actividad	Evaluación	Tiempo
2,4	<p>Inteligencia Lingüística.</p> <p>Inteligencia Interpersonal.</p> <p>Inteligencia Visual - Espacial.</p>	<p>Los alumnos serán distribuidos en grupos y cada uno de ellos deberá buscar información sobre uno de los géneros que se pueden encontrar en los cómics y deberá sintetizar la información para hacer un mapa mental en cartulina.</p>	<p>Se valorará la búsqueda apropiada de información respondiendo a las preguntas propuestas por el profesor y la implicación en el grupo.</p>	<p>60´la búsqueda y 60´para la cartulina.</p>
3,5	<p>Inteligencia Lingüística.</p> <p>Inteligencia Lógico – Matemática.</p> <p>Inteligencia Interpersonal.</p> <p>Inteligencia Intrapersonal.</p>	<p>Una vez realizados los esquemas en la cartulina, los alumnos dedicarán 10 minutos por grupo a exponerlos delante del resto de los compañeros.</p>	<p>El supervisor de cada grupo deberá tomar nota durante la exposición para de manera consensuada posteriormente aportar feedback de puntos fuertes y débiles a sus compañeros.</p>	<p>50´exposiciones. 10´feedback.</p>

**Tabla 4.** Actividades de lectura comprensiva.

Fuente: elaboración propia.

Meta	Inteligencias	Actividad	Evaluación	Tiempo
1	Inteligencia Lingüística. Inteligencia Interpersonal.	Los alumnos en parejas de dos intentarán identificar de que están hablando estos personajes.	Se les dejará tiempo para que imaginen un diálogo y lo representen a los compañeros.	10'
1	Inteligencia Lingüística. Inteligencia Corporal – Kinestésica.	Se hará un <i>preteach</i> de palabras desconocidas por los alumnos, destacará el verbo <i>went</i> , para ello se pedirá que intenten definirlo y representarlo con el cuerpo.	Se les aportará una definición completa y tendrán que dibujar aquellas escenas del texto en las que aparezca el verbo <i>went</i> y que lo conjuguen.	10'
1,4	Inteligencia Lingüística. Inteligencia Interpersonal.	En parejas los alumnos harán una lectura en voz baja de uno de los personajes, se unirán con otro compañero que tenga el mismo personaje y consensuarán un resumen de la historia desde ese personaje. A continuación, se unirán a la pareja inicial le contarán la historia y responderán a las preguntas.	Se responderá a las preguntas en gran grupo.	5' lectura en voz baja. 10' consensuar. 15' contarle al compañero y responder a las preguntas.

**Tabla 5.** Actividades de producción escrita.

Fuente: elaboración propia.

Meta	Inteligencias	Actividad	Evaluación	Tiempo
6	Inteligencia Lingüística Inteligencia Interpersonal	Como actividad introductoria los alumnos en parejas elaborarán un informe de los personajes que participarán en el cómic, respondiendo a unas preguntas.	Cada pareja explicará las características de los personajes elegidos.	15'
4,5	Inteligencia Lingüística. Inteligencia Lógico-Matemática.	Se les presentará a los alumnos una serie de viñetas desordenadas y en grupo tendrán que ordenarlas para que cobren sentido completo.	Se representará en clase cada una de las historias y en gran grupo se analizará si ese es el orden correcto.	20'
4	Inteligencia Lingüística. Inteligencia Visual –Espacial.	Los alumnos deberán analizar la estructura general que sigue la historia del cómic anterior, extrayendo las ideas principales de cada apartado.	Se analizará que la estructura de las historias es presentación, nudo y desenlace, y se pedirá que expliquen su ejemplo concreto.	30'
7	Inteligencia Lingüística. Inteligencia visual-espacial.	Los alumnos extraerán todas las actividades de tiempo libre que se nombran en el cómic e indicarán usando el <i>past perfect</i> si han ido alguna vez o no.	Se extraerá la estructura del <i>present perfect</i> con el <i>verb to go</i> y se hará un ejercicio de <i>fill the gaps</i> .	15' extraer actividades y buscar frases. 20' explicación y ejercicios.

## 4.2 Resultados de los alumnos antes y después del proyecto

**Tabla 6.** Nota global del mes de febrero 2018.

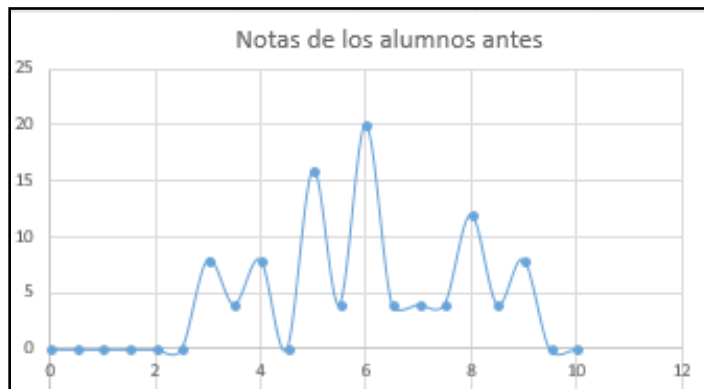
*Fuente:* elaboración propia.

Alumnos	Notas
A	5
B	6
C	3
D	6
E	8
F	8
G	6,5
H	3,5
I	4
J	9
K	9
L	4
M	3
N	7
Ñ	7,5
O	6
P	5
Q	8
R	6
S	4
T	5
U	5,5
V	6
W	5
X	8,5
Media de la clase	5,74
Número de Aprobados	20
Número de Suspensos	5



**Gráfico 1.** Distribución porcentual de las notas febrero 2018.

Fuente: Elaboración propia.



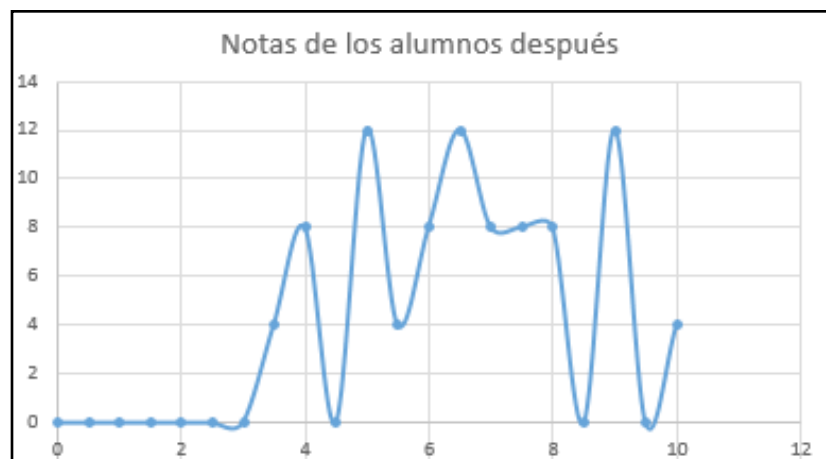
**Tabla 7.** Nota global del mes de marzo 2018.

Fuente: elaboración propia.

Alumnos	Notas
A	7
B	6,5
C	5
D	7,5
E	9
F	8
G	6,5
H	3,5
I	4
J	10
K	9
L	6
M	5
N	8
Ñ	7,5
O	8
P	5
Q	9
R	6
S	4
T	7
U	5,5
V	7
W	6,5
X	9
Media de la clase	6,5
Número de aprobados	22
Número de suspensos	3

**Gráfico 2.** Distribución porcentual de las notas marzo 2018.

Fuente: elaboración propia.



### 4.3 Cuestionario para los docentes

Para valorar qué opinión merece el trabajo por proyectos y el uso del cómic en el aula, entre el profesorado de educación primaria se llevará a cabo un cuestionario, formado por 6 preguntas de respuesta múltiple, con las que se pretenderá que los docentes valoren su experiencia con los proyectos y qué utilidad tendría el uso del cómic para impartir su asignatura.

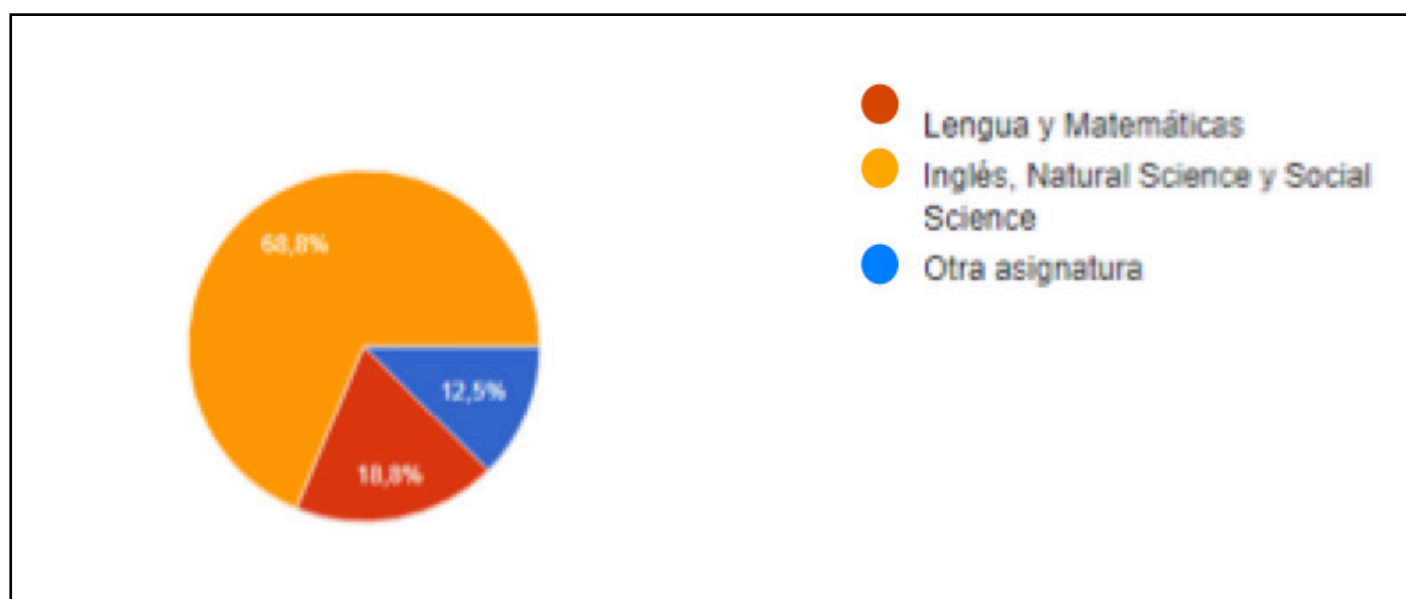
1. ¿En qué asignatura imparte docencia?
  - a. Lengua y Matemáticas.
  - b. Inglés, Natural Science y Social Science.
  - c. Otra asignatura.
  
2. ¿Conoce la metodología del trabajo por proyectos de comprensión?
  - a. Si, la conozco, pero no la utilizo.
  - b. No la conozco.
  - c. Si la conozco y la utilizo en el aula.
  
3. ¿Considera que sería útil introducir la metodología del trabajo por proyectos para impartir docencia en su asignatura?
  - a. Sí, ya que permite que los alumnos profundicen en el aprendizaje de un contenido de manera más experimental.
  - b. No ya que la asignatura que imparto es muy teórica y los proyectos solo son útiles en asignaturas más experimentales.
  - c. Sí, aunque creo que lleva mucho tiempo y este tipo de aprendizaje no es del todo útil.

4. ¿Entiende el cómic como un recurso para enseñar conceptos teóricos en forma de historieta?
  - a. Sí, lo conozco, pero nunca lo he utilizado.
  - b. No lo conozco.
  - c. Si lo conozco y lo he utilizado alguna vez.
  
5. ¿Consideraría práctica incluir los cómics como recurso para acercar a los alumnos los contenidos teóricos en forma de cómic?
  - a. Sí, ya que este recurso trataría los contenidos de un modo más atractivo y simple para los alum
  - b. No ya que la asignatura que imparto no da pie a la lectura de cómics.
  - c. Sí, aunque creo que en mi asignatura no sería del todo práctico ya que los cómics son más adecuados para asignaturas de tipo lingüístico.

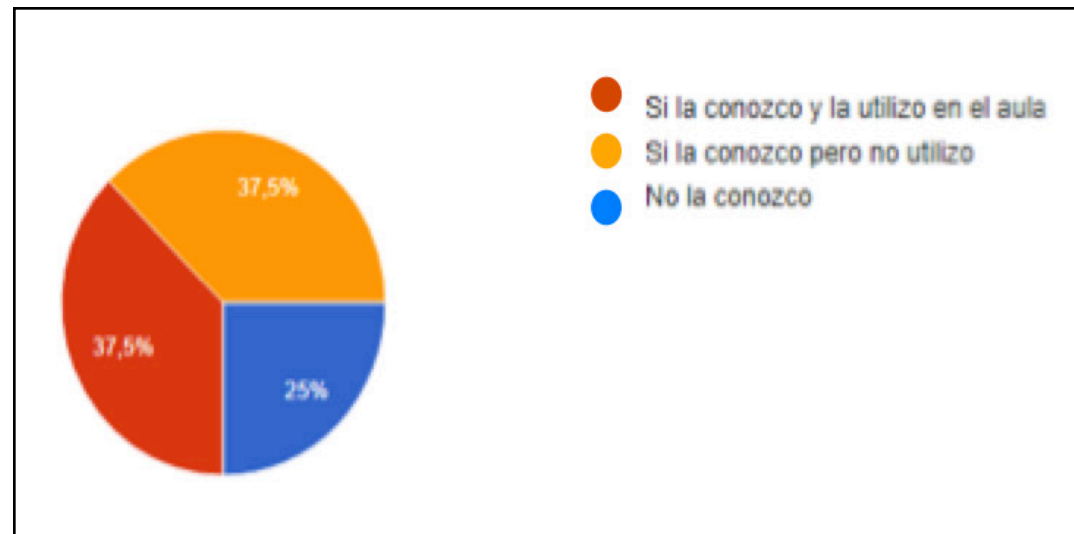
#### 4.4 Resultados al cuestionario docente

Gráfico 3. Resultados pregunta 1.

Fuente: elaboración propia.



Al tratarse de un centro concertado bilingüe, el 68,8% de los encuestados es maestro de alguna de las asignaturas que se imparten en lengua inglesa. El 18,8 imparte docencia en las asignaturas de lengua y matemáticas y el 12,5% en otras asignaturas, entre las que se incluye Educación Física o Música.

**Gráfico 4.** Resultados pregunta 2.*Fuente:* elaboración propia.

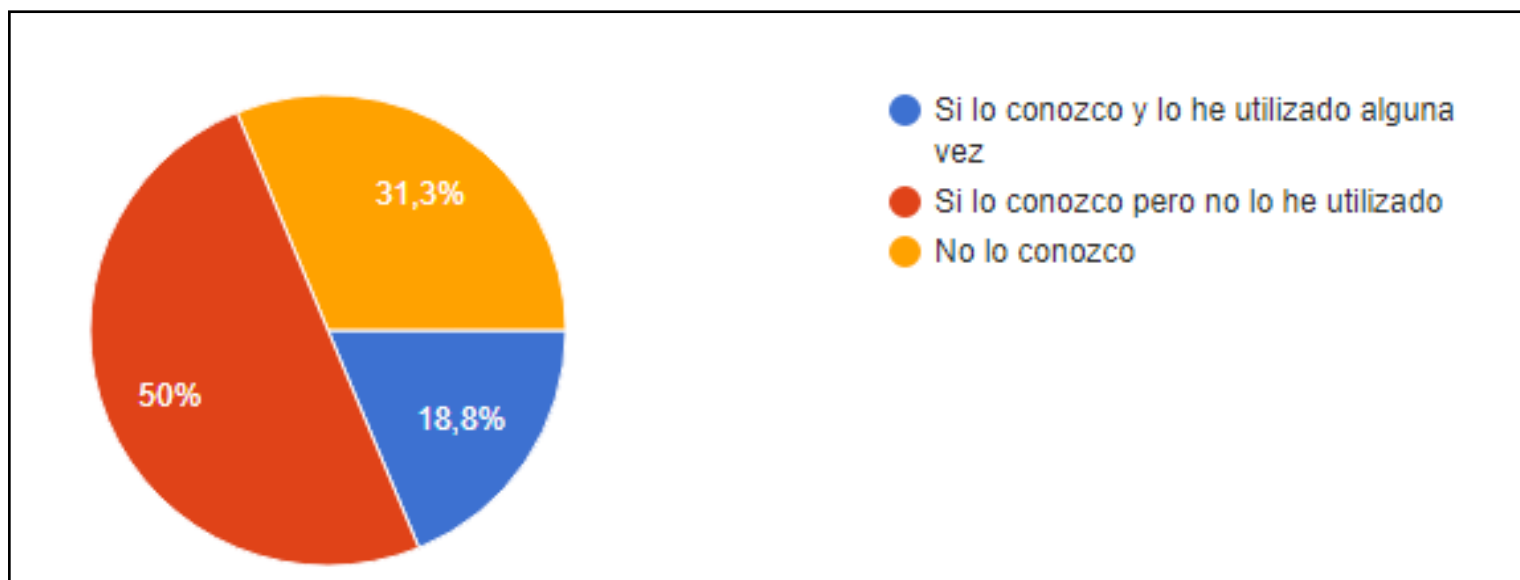
El centro en el que se realizó el cuestionario incluye en su proyecto curricular de centro la metodología del trabajo por proyectos, por ello no es de extrañar que el porcentaje de los docentes que la conoce y la utiliza y el de los que la conocen, pero no la utilizan sea tan igual (37,5%).

**Gráfico 5.** Resultados pregunta 3.*Fuente:* elaboración propia.

Como se puede ver casi todo el profesorado (87,5%) considera que la metodología del aprendizaje por proyectos sería útil para los alumnos ya que les permite profundizar su aprendizaje y aprender de forma experimental.

**Gráfico 6.** Resultados pregunta 4

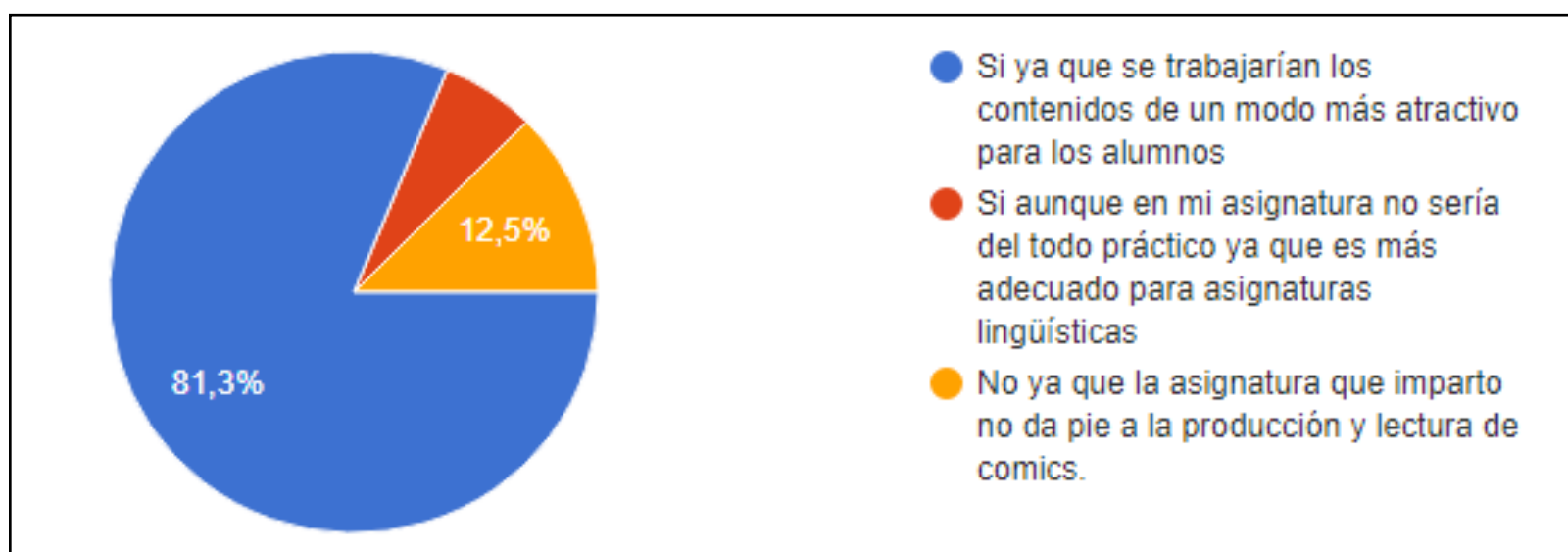
*Fuente:* elaboración propia.



A la vista del gráfico se deduce que del total del profesorado el 50% conoce el uso que se hace del cómic en el aula, aunque no lo ha utilizado, el 31,3% no entiende el cómic como un recurso que se utilice en el aula y solo el 18,8% del total de los encuestados la han utilizado.

**Gráfico 7.** Resultados pregunta 5.

*Fuente:* elaboración propia.



Como se puede ver el 81,3% de los docentes incluirían el cómic en su asignatura como recurso innovador que facilita el aprendizaje de contenidos teóricos

## 5. CONCLUSIONES FINALES

Tras el análisis exhaustivo de la puesta en práctica del proyecto de comprensión y de la valoración de las opiniones de los profesores con respecto al uso del cómic y de los proyectos de comprensión en el aula, es el momento de interpretar los resultados obtenidos y establecer conclusiones.

Una vez diseñado el que sería el proyecto más completo posible ya que trataría de abordar todas las habilidades que entran en juego en el aprendizaje de la lengua inglesa, se procedió a su aplicación en el aula, no sin antes llevar a cabo una observación de la organización de la clase. Como conclusión en este aspecto se podría señalar que prácticamente en su totalidad el ritmo de las sesiones destinadas a la realización del proyecto cambió en gran medida. Esto fue debido a que los alumnos se mostraban atraídos de un modo diferente ya que se incluyeron soportes electrónicos y recursos multimedia que aportaban novedad y prescindían el libro de texto, sin olvidar el trabajo en contenidos de gramática, vocabulario y habilidades de lectura y escritura en lengua inglesa. Además, se consiguió un entorno de cooperación adecuado de tal forma que todos los alumnos eran capaces de implicarse, lo cual ayudó a que los alumnos que presentaran más dificultad, se sintieran integrados en la clase.

En lo que se refiere a las habilidades de producción tanto oral como escrita, durante el desarrollo del proyecto, los alumnos, al igual que en el resto de sesiones de lengua inglesa, mostraron en un primer momento un cierto recelo por escribir, aunque la tarea de dibujar viñetas si fue bastante atrayente e intentaron esforzarse en incorporar distintas estructuras gramaticales trabajadas durante el proyecto en situaciones orales relacionadas con aspectos y experiencias de su vida diaria. El resultado del producto final fue un éxito, incluso algunas de las actividades propuestas se llevaron a cabo en otros cursos y otras áreas de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto al cuestionario que llevaron a cabo los profesores del centro, aunque la muestra elegida no es del todo numerosa, y los resultados no pueda extrapolarse del todo a cualquier colegio de España, si es cierto que en lo que al recurso se refiere, se valida la idea de que el cómic ya se ha utilizado en contadas ocasiones para la enseñanza de la lengua inglesa. En lo que concierne a la metodología elegida, los proyectos de comprensión, los docentes del centro tienen un ligero o profundo conocimiento sobre ella y reconocen que sería útil usarla en su asignatura.

Durante el desarrollo del proyecto, hubo dificultades en la secuenciación de las sesiones ya que la duración de las mismas no es siempre exacta, hay sesiones de 45 minutos y otras de una hora, por lo que en algunos casos algunas actividades fue necesario continuarlas en una sesión posterior o incluso readaptarlas. Otra de las limitaciones que se encontraron fue en la respuesta de los alumnos a alguna de las

sesiones en cuanto a poder seguir el ritmo de la clase, en algunos casos eran capaces de finalizar la tarea antes de lo previsto y en otros casos necesitarían más tiempo, para ello fue útil el uso del cronómetro que marcaba de una manera más precisa el ritmo de trabajo.

Finalmente es importante señalar posibles alcances para futuras líneas de trabajo entorno a la misma temática. Cabe mencionar que los docentes del centro se mostraron muy accesibles a la hora de llevar a cabo el proyecto, así mismo tomaron ideas para adaptarlo a otras asignaturas y contenidos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aparici Marino, R. (1989). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Consejería de Educación.

Barrero Fernández, M. (2002). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula* en Jornadas sobre Narrativa Gráfica, conferencia impartida en Jerez de la Frontera (Cádiz), el día 23 de febrero. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf> [Consulta: 06/02/18].

Blake Corey, C. (2013). *The benefits and risks of comic in education CBR.com*. Recuperado de <https://www.cbr.com/the-benefits-and-risks-of-cómics-in-education> [Consulta: 06/02/18].

Book Company, A. (2018). *Discover the benefits of comic books to Children. Childrens Book Publishing*. Recuperado de <https://childrenspublishing.com/benefits-cómic-books-children/> [Consulta: 06/02/18].

Brines Gandía, J. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Foro de Profesores de E/LE*, 8. Recuperado de <http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/13> [Consulta: 06/02/18].

Castillo Ceballos, G. (2004). *¿Ayuda la lectura de tebeos en el aprendizaje de la creatividad? El Confidencial Digital*. Recuperado de [https://www.elconfidencialdigital.com/opinion/tribuna\\_libre/Ayuda-lectura-tebeos-aprendizaje-creatividad\\_0\\_2636136361.html](https://www.elconfidencialdigital.com/opinion/tribuna_libre/Ayuda-lectura-tebeos-aprendizaje-creatividad_0_2636136361.html) [Consulta: 06/02/18].

Díez Vicente, N. (2014). *Aprendemos inglés trabajando por Proyectos Colaborativos* (1st ed., pp. 11-16). Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7784/1/TFG-G%20890.pdf> [Consulta: 08/02/18].

Fernández, M., y Díaz, O. (1990). *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra.

Jaime Sota, A. (2015). *El cómic: qué es, sus características, elementos y relación con la ideología*. Recuperado de <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-cómic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/> [Consulta: 06/02/18].



Martos Pérez, P. (2017). *Los cómics: un instrumento de animación a la lectura - yomimeconlibro*. Recuperado de <http://www.yomimeconlibro.com/2017/12/05/los-cómics-y-la-animacion-a-la-lectura/> [Consulta: 06/02/18]

Miró Sánchez, N. (2008). ¿Qué es un proyecto de comprensión? *Cuadernos De Pedagogía*, 376, 60-63. Recuperado de [http://www.imced.edu.mx/biblio/opac/doc\\_num.php?explnum\\_id=604](http://www.imced.edu.mx/biblio/opac/doc_num.php?explnum_id=604) [Consulta: 08/02/18].

Real Academia Española. (1992). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe.

#### CITA DE ESTE ARTÍCULO

Formato APA

Hernández Cid, M.(2018). Aprender a comicing. *Educación y Futuro Digital*, 17, 81-103.