

VICERRECTORADO DE DOCENCIA

PLANES DE FORMACIÓN DOCENTE DEL PDI

PROGRAMA DE MEJORA DE CALIDAD

PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

CONVOCATORIA DE AYUDAS 2017-2018

MEMORIA FINAL DE EJECUCIÓN

PROYECTO ID2017/217

EL USO INTERDISCIPLINAR DE LOS CÓMICS DE ASTÉRIX COMO INSTRUMENTO
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS GRADOS DE MAESTRO

COORDINADOR

VICENTE J. MARCET RODRÍGUEZ

JULIO 2018

ÍNDICE

I. Identificación e integrantes del proyecto	p. 2
II. Objetivos	p. 5
III. Metodología, desarrollo de la actividad y resultados	p. 6
IV. Bibliografía	p. 17
V. Anexos	p. 19

I. IDENTIFICACIÓN E INTEGRANTES DEL PROYECTO

1.1. Datos

Clave del proyecto: ID2017/217

Denominación: El uso interdisciplinar de los cómics de Astérix como instrumento de enseñanza-aprendizaje en los grados de Maestro

Línea de acción: Innovación en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas

Titulaciones, centros y áreas implicados:

Este proyecto de innovación docente ha estado enfocado al Grado en Maestro en Educación Infantil y en el Grado en Maestro en Educación Primaria, y ha sido puesto en práctica en la Facultad de Educación

Áreas de conocimiento implicadas:

- Didáctica de la Lengua y la Literatura
- Didáctica de la Expresión Musical
- Didáctica de la Expresión Plástica
- Didáctica de la Matemática
- Didáctica de las Ciencias Experimentales
- Didáctica de las Ciencias Sociales

1.2. Equipo

1.2.1. Participantes

Coordinador del proyecto:

- Vicente J. Marcet Rodríguez (Dpto. de Lengua Española, Área de Didáctica de la Lengua y la Literatura)

Miembros del equipo de trabajo:

- M^a Jesús Bajo Bajo
- Isaac Castrillo de la Mata

- Miriam Codes Valcarce
- Celia Corral Cañas
- M^a Jesús Framiñán de Miguel
- Vega María García González
- Ana M^a García Herrera
- Carmen González Martín
- María Herreros Marcilla
- Manuel Nevot Navarro
- M^a Isabel Pérez Alonso
- Carmen Urones Jambrina

1.2.2. Valor añadido de la composición y dimensiones del equipo

Los profesores que han formado este equipo de trabajo pertenecen a varios departamentos y áreas de conocimiento de la Facultad de Educación y de la Facultad de Filología de la Universidad de Salamanca, lo que ha conferido al proyecto docente un claro carácter multidisciplinar. Entre estas áreas implicadas, se encuentran la gran mayoría de las áreas de conocimiento que cuentan con un mayor peso en los planes de estudio de los grados de Maestro, y, por consiguiente, en la formación de los futuros docentes, lo que consideramos ha constituido otro de los principales valores del equipo.

La composición interdisciplinar del equipo ha originado intercambios de puntos de vista y aportaciones de distintas áreas que consideramos que contribuyen enormemente a mejorar la calidad docente de las titulaciones. Dado que ha sido un proyecto que ha tenido como eje principal el uso de los cómics, una parte de la literatura que ha tenido una escasa o nula atención en la formación académica de los estudiantes durante su etapa de enseñanza secundaria, pese a su elevado grado de difusión en entre los lectores de todas las edades, pero especialmente entre los jóvenes, nos ha parecido muy oportuno contar en el equipo con diversos profesores de la Facultad de Filología, pertenecientes a los departamentos de Lengua Española y Literatura Española e Hispanoamericana, para que informaran a los estudiantes sobre este subgénero literario (historia, características del lenguaje visual, principales corrientes, citación, etc.), y que así pudieran tener, posteriormente, un acercamiento mucho más fácil y consciente, a la

vez que productivo, a la hora de trabajar con estas herramientas en las diferentes asignaturas vinculadas a este proyecto.

Otro de los valores añadidos ha sido que la mayor parte de los miembros del equipo de trabajo cuenta con una amplia experiencia y trayectoria, tanto de forma conjunta como por separado, en el desarrollo de actividades de innovación y mejora docente, como desarrollamos más adelante.

Para finalizar, podemos señalar, asimismo, que los profesores del equipo cuentan con una larga experiencia en la docencia en los grados de Maestro y de Filología, así como en másteres nacionales e internacionales de formación y perfeccionamiento del profesorado y en la organización de cursos extraordinarios y de formación docente.

II. OBJETIVOS

El principal objetivo de este proyecto ha sido el desarrollo de un trabajo cooperativo entre profesores de diferentes áreas implicadas en los Grados de Maestro de la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca tomando como base el empleo de los cómics de la colección “Astérix el galo”, de R. Goscinny y A. Uderzo como herramienta didáctica interdisciplinar.

Como objetivos secundarios del proyecto se propusieron propuesto los siguientes:

- Impulsar el acercamiento de los alumnos al cómic como recurso didáctico para desarrollar en ellos múltiples habilidades y potencialidades, experimentando desde los diferentes enfoques que proporcionan las distintas áreas de conocimiento implicadas.
- Diseñar materiales y recursos didácticos desde dos enfoques, el del investigador profesor de los Grados en Maestro y el del futuro docente que actualmente es alumno de uno de los dos grados en Maestro:
 - o Por parte de los profesores, crear un plan de trabajo que conecte las distintas áreas de conocimiento para desarrollar en el futuro maestro una visión global de la enseñanza.
 - o Por parte de los alumnos, diseñar actividades para introducir conceptos de cada área para llevar al aula, englobando conocimientos de diferentes disciplinas que forman parte del currículo de la Educación Infantil y la Educación Primaria.
- Sensibilizar a los alumnos, a través de la investigación y la experimentación, en un acercamiento a la idea de conocimiento no parcelado.
- Acercar la literatura en general, y los cómics en particular, a los estudiantes de los grados de Maestro como un elemento más de la vida cotidiana.

III. METODOLOGÍA, DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Y RESULTADOS

3.1. *Grado de innovación*

Existe numerosa literatura sobre los usos pedagógicos del cómic, especialmente en el aula de lengua y literatura¹, pero la principal novedad y valor añadido de este proyecto de innovación docente reside en el empleo interdisciplinar del cómic en las diversas asignaturas relacionadas con las didácticas específicas de dos grados que tienen por finalidad la formación de futuros maestros y maestras de Educación Infantil y Educación Primaria, con lo que los resultados y mejoras metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se hayan obtenido a lo largo de este proyecto habrán redundado no solo en la formación universitaria de nuestros estudiantes en tanto que discentes, sino que también podrán ser tenidos en cuenta en su futura labor docente.

Como ha señalado J. Rodríguez (1991), “el cómic es un medio para inducir al niño hacia la reflexión, el pensamiento crítico y divergente, la argumentación, el fijar posición, entre otros aspectos que van moldeando su personalidad. Al poseer un gran número de elementos diferentes como los bocadillos, figuras cinéticas, onomatopeyas, etc., el cómic permite desarrollar procesos de pensamiento como la observación, comparación, clasificación, análisis y síntesis; además de incrementar su capacidad de visualización de una imagen determinada para discernir todos sus elementos y prestar cuidado al todo y a los detalles”.

Los futuros maestros, deben adquirir en sus estudios de Grado una serie de competencias didáctico-disciplinar en educación artística que vienen recogidas por la Orden ECI/3854/. Una forma de adquirirlas es la realización del proyecto que planteamos, ya que, a través del mismo, se forman en la siguiente competencia: “Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musical, las actividades motrices, el dibujo y la creatividad” (p. 53738).

Para elaborar las actividades de la propuesta se han tenido en cuenta los contenidos que los alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil trabajan en el aula. Estos,

¹ Además de los estudios tradicionales (Rollán y Sastre 1986, Granja 1987, Rodríguez Diéguez 1988, Diago y Nieto 1989, Fernández y Díaz 1990, Aparici 1992, Osoro et al. 1994), en los últimos años han proliferado especialmente los estudios centrados en el empleo del cómic en la enseñanza de la historia (Decker y Castro 2012, Díaz González 2016) o en la enseñanza de segundas lenguas (Barreiro 2001, Barbieri 2004, Catalá 2007, Flores 2008, Ravelo 2013).

según la LOE (ya que la LOMCE no los modifica), se organizan en áreas de conocimiento que se corresponden con los ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil desde un enfoque que recoge actividades globalizadas de interés y significado para los alumnos.

La tercera de ellas corresponde al área de Lenguaje: Comunicación y representación, y los contenidos a trabajar se dividen en cuatro bloques, en concreto el Bloque 3, hace referencia al lenguaje artístico englobando el lenguaje plástico y el lenguaje musical. (Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre p.481)

En todos los niveles educativos el Arte contribuye a la educación integral de las personas y es fundamental su aplicación con innovación y con unos adecuados planteamientos didácticos. Es importante que los niños accedan al arte desde muy temprana edad ya que las actividades artísticas son necesarias y convenientes desde los primeros años de la enseñanza. En ese sentido es deseable que el maestro en el aula posea una sólida formación que le permita desarrollar contenidos, recursos, hábitos de trabajo y relación, y debe adquirir conocimientos significativos y perdurables.

En el desarrollo de este proyecto hemos podido comprobar una mejoría indudable en la actitud del alumnado, futuros maestros, hacia las actuaciones realizadas en el área de expresión artística y hacia el trabajo colaborativo que mejora la relación entre los miembros de un grupo. El planteamiento y desarrollo de las actividades ha dado como resultado una mejora de la autoestima, un cambio de pensamiento sobre la noción de expresión plástica que se traduce en aumento de la creatividad, respeto por las producciones propias y ajenas y algunas competencias más. El futuro maestro se sensibiliza y genera un interés de cara a formar en sus alumnos una educación estética y visual.

En las aulas de educación infantil hay que acercar el mundo del arte a los niños desde una perspectiva lúdica y creativa a través de elementos del lenguaje plástico más básicos como pueden ser el color, las líneas y puntos.... Invitarles a mirar y descubrir estos elementos en la obra de arte de manera sencilla, diferente a la que haríamos con un niño de educación primaria. El objetivo no es analizar profundamente una obra sino acostumbrar su mirada, acercarles a ellas como un juego, educar su mirada como espectadores. Se profundiza también tanto en el estudio de los códigos visuales (encuadres, planos, secuenciaciones, signos cinéticos, etc.) como en los códigos verbales (cartuchos, textos, bocadillos...).

Para lograr estos objetivos, se han escogido los cómics de la colección “Astérix el galo” fundamentalmente por tres motivos:

1. Son conocidos por el público juvenil, por lo que los estudiantes de los grados de Maestro muy probablemente se encontrarán familiarizados en mayor o menor con ellos, a lo que también contribuye el hecho de que también existan adaptaciones cinematográficas y de animación.
2. Transmiten una serie de valores que merecen ser destacados en el aula y trabajados, ya sea de forma directa o tangencial, en el aula: la solidaridad, la tolerancia, el afán de superación, el compañerismo, la amistad, etc.
3. Están ambientados no solo en la antigua Galia, sino en diversos lugares de Europa y del resto del mundo, con lo que ofrecen una visión multicultural que casa perfectamente con el espíritu aperturista del Espacio Europeo de Educación Superior.

Este proyecto ha sido continuación de un proyecto de innovación anterior, “El arte como vehículo multidisciplinar para la adquisición de competencias en el Grado en Maestro en Educación Infantil”, coordinado durante el curso 2015-2016 por una de las profesoras del equipo de trabajo y en el que también estuvieron involucrados otros profesores del equipo. En esta ocasión, en vista de los buenos resultados, nos pareció oportuno ampliar el alcance del proyecto a otras áreas de conocimiento y asignaturas, así como al otro grado de Maestro de la Facultad de Educación y a otros profesores de la Facultad de Filología, cuya actividad docente e investigadora se encuentra más relacionada con los cómics y la citación bibliográfica.

El coordinador del presente proyecto ha coordinado desde su incorporación a la Universidad de Salamanca, en el curso 2010-2011, diversos proyectos de innovación docente aplicados en los grados de Maestro y con una vocación igualmente interdisciplinar en la mayor parte de los casos:

- “Elaboración de un glosario de voces hispánicas dialectales”, curso 2011-2012; número de participantes 4.
- “Digitalización de textos y elaboración de un glosario de voces históricas y dialectales: aplicaciones didácticas y metodológicas”, curso 2012-2013; número de participantes: 13.
- “Estrategias didácticas de interacción en el aula de magisterio: las preguntas orales”, curso 2013-2014; número de participantes: 18.

- “El empleo de las canciones como herramienta didáctica en la clase de lengua”, curso 2014-2015; número de participantes: 10.
- “Autoevaluación y coevaluación del proceso de trabajo en equipo en el marco del EEES”, curso 2015-2016; número de participantes: 27.

Asimismo, buena parte de los profesores de la Facultad de Educación participantes en este proyecto han coincidido en el desarrollo de otros proyectos de innovación docente aplicados en los grados de Maestro durante los últimos años:

- “Propuesta de mejora de la organización del Grado en Maestro de Educación Infantil de la Facultad de Educación: elaboración conjunta por los profesores coordinadores de la titulación. Guía didáctica”, curso 2012-2013.
- “Grado de Educación Primaria. Una propuesta para la coordinación entre los profesores con docencia en el título”, curso 2012-2013.
- “Seguimiento del Grado en Maestro de Educación Infantil de la Facultad de Educación por los profesores coordinadores de la titulación”, curso 2013-2014.
- “Grado de Educación Primaria. Una propuesta para la coordinación entre los profesores con docencia en el título”, curso 2013-2014.
- “Revisión del Grado en Maestro de Educación Infantil de la Facultad de Educación por los profesores coordinadores de la titulación”; curso 2014-2015.
- “Innovaciones y mejoras en el proyecto Tutoría entre Compañeros”, curso 2014-2015.
- “Propuesta de revisión y mejora de la metodología de elaboración de los Trabajos de Fin de Grado de los Grados en Maestro de Educación Infantil y Primaria de la Facultad de Educación por las comisiones de ambas titulaciones”, curso 2015-2016.

3.2. *Planificación de la actividad*

El proyecto se ha desarrollado a lo largo de tres etapas bien diferenciadas:

- Etapa 1

A lo largo del mes de octubre de 2017 se llevaron a cabo diversas reuniones entre los profesores implicados en el proyecto para planificar la actuación y recabar los

recursos que se utilizarían en las distintas asignaturas de los grados de Maestro en las que se ejecutó el proyecto.

Asimismo, se seleccionaron los cómics de Astérix atendiendo a sus posibilidades didácticas, pedagógicas y a su mayor relación con algunos de los elementos destacados de las disciplinas de Lengua, Matemáticas, Música, Plástica, Ciencias Sociales y Ciencias Experimentales.

- Etapa 2

Entre los meses de noviembre de 2017 y mayo de 2018 se llevaron a cabo en el aula y fuera de ella las actividades previstas para cada asignatura. También se instruyó a los estudiantes de los grados de Maestro, por parte de profesores de la Facultad de Filología, sobre las peculiaridades estructurales de los cómics en su contexto cultural, literario y pedagógico.

- Etapa 3

Tuvo lugar durante el mes de junio de 2018 y consistió en la confrontación e intercambio de experiencias por parte de los profesores de las distintas áreas de conocimiento, que sirvieron para enriquecer los distintos puntos de vista del proyecto.

3.3. Medidas aplicadas para la evaluación de los resultados y su incidencia en la mejora del aprendizaje de los estudiantes

Cada profesor, atendiendo a las particularidades de la disciplina que imparte o de las características propias de las actividades desarrolladas para llevar a cabo el proyecto, ha seleccionado aquel o aquellos instrumentos de evaluación que consideró más apropiados para valorar el grado de consecución de los objetivos previstos. Entre estos instrumentos de evaluación se encuentran los siguientes:

- observación directa del trabajo de los estudiantes en el aula
- trabajos teórico/prácticos en grupo
- trabajos teórico/prácticos individuales
- exposiciones orales individuales o grupales
- prácticas de campo

La evaluación de las actividades relacionadas con el proyecto, obviamente, han sido tenidas en cuenta en la evaluación continua que ha determinado la calificación final del estudiante en cada una de las asignaturas vinculadas al proyecto. Siguiendo las recomendaciones tenidas en cuenta en la Facultad de Educación a la hora de desarrollar las fichas de las distintas asignaturas de los grados, el peso de la evaluación continuada en el total de la calificación de la asignatura nunca es inferior al 40% (como puede verse en <http://educacion.usal.es/grados/>). En la evaluación de estas actividades se ha valorado, entre otros aspectos, la presentación, la capacidad de síntesis, la adecuación del trabajo al contenido específico de cada asignatura y la originalidad de la propuesta.

3.4. Desarrollo de la actividad y resultados

Como bien se ha comentado, el eje principal de este proyecto gira en torno al uso de los cómics, una parte de la literatura que ha tenido una escasa o nula atención en la formación académica de los estudiantes y que además, nos parece un recurso de primer orden para trabajar la educación artística en los estudiantes de los grados de Maestro, con una aplicación directa en las aulas de Educación Infantil y Educación Primaria.

Las actividades que presentamos a continuación a modo de ejemplo son un resumen de las realizadas por los alumnos de 1º, 2º y 3º del Grado en Maestro en Educación Infantil y 1º del Grado en Maestro en Educación Primaria de la Facultad de Educación, durante el curso 2017/18. En el anexo I pueden verse algunas de las viñetas empleadas y de sus aplicaciones didácticas en distintas asignaturas.

En lo que respecta a los estudiantes, trabajando en pequeños grupos, han descrito los contenidos relacionados con la expresión musical, la expresión plástica, ciencias sociales y Lenguaje verbal que se pueden trabajar en un aula de Educación Infantil a partir de algunas viñetas del comic seleccionado. De esta manera se introduce a los no iniciados, y refuerza a los que lo conocen en el mundo gráficovisual de la historieta

Todas las propuestas de actividades podían ser llevadas a cabo a nivel individual o a través de un proyecto interdisciplinar que permita utilizar este instrumento en varias materias al mismo tiempo. Esto permite que el trabajo de las competencias básicas sea aún más evidente, por ejemplo, a la hora de desarrollar la competencia lingüística con la lectura, la autonomía e iniciativa personal y el aprender a aprender, dando herramientas

para la autocrítica de lo que se lee o la competencia social y ciudadana, gracias a la riqueza de la obra y sus guiños a la realidad.

Consideramos que los estudiantes han conseguido familiarizarse con los cómics y con sus aplicaciones didácticas, ya que es uno de los contenidos del Bloque 4 (Educación literaria) de la materia Lengua Castellana y Literatura en la etapa de Educación Primaria, según se desarrolla en el Decreto 26/2016 de Castilla y León: “Lectura guiada de textos narrativos de tradición oral, cómics y álbumes ilustrados, literatura infantil, adaptaciones de obras clásicas y literatura actual” (p. 34330), así como uno de los contenidos del Bloque 3 (Comunicación escrita. Escribir) durante los seis cursos de la etapa, lo cual pone de manifiesto, nuevamente, la estrecha relación de la lengua y la literatura en cualquiera de sus manifestaciones: “Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios. Anuncios. Tebeos” (p. 34326).

Pero, dado que la muchos de nuestros estudiantes van a ser maestros de corte generalista, es importante que, también desde los primeros años de la titulación se familiaricen con otras formas de expresión, como es el caso de la expresión artística, y concretamente la expresión plástica, y que aprendan, a través de una mirada interdisciplinar, a relacionar los distintos tipos de lenguaje, como son el lingüístico propiamente dicho y el visual. Así, es función de todos los profesores de las titulaciones de Maestro ayudar a los estudiantes a educarse en el gusto estético, en este caso concreto, educándolos a comprender mejor las imágenes y su relación con los textos².

El lenguaje plástico visual contribuye a apreciar los valores estéticos, significativos y comunicativos de los cómics para aplicarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ayuda también adquirir recursos técnicos para realizar actividades bidimensionales y tridimensionales a partir de los elementos que los componen.

También ha resultado importante su vinculación con el desarrollo del lenguaje musical, que, a su vez, posibilita el desarrollo de las capacidades vinculadas con la percepción, el canto, la utilización de objetos sonoros e instrumentos, el movimiento corporal y la creación que surge de la escucha atenta, la exploración, la manipulación y el juego con los sonidos y la música.

² Sobre la importancia del conocimiento del lenguaje de la imagen y sus aplicaciones didácticas, cf. Barragán y Gómez 2012.

En lo que respecta a la comunicación lingüística y la enseñanza-aprendizaje de la lengua y la literatura, se pidió a los estudiantes de primer curso del Grado en Maestro en Educación Primaria, así como a los estudiantes del Grado en Maestro en Educación Infantil, que llevaran a cabo un glosario de voces históricas a partir de los cómics de Astérix. Los objetivos perseguidos con esta actividad eran los siguientes:

- Proporcionar a los estudiantes un acercamiento teórico-práctico al manejo de una de las herramientas fundamentales en su futura labor docente: el diccionario.
- Ofrecer un complemento práctico y reflexivo a la explicación y estudio de uno de los contenidos del curso: la variación lingüística.
- Dar a conocer la metodología y herramientas necesarias para la elaboración de un trabajo académico-científico y que sirvan al alumno para la elaboración del posterior Trabajo de Fin de Grado.

El glosario, realizado por grupos, debía ir precedido por un estudio introductorio que incluyera una reflexión personal sobre la importancia del uso del diccionario en el aula, realizado a partir de la lectura crítica del texto «El uso del diccionario en la enseñanza Primaria », de C. Maldonado, en *El uso del diccionario en el aula*, Madrid, Arco Libros, 2008 (pp. 28-45), y un resumen crítico de las ideas principales del texto «El cómic como recurso didáctico», de M. Guzmán López, en *Pedagogía Magna*, nº. 10, 2011 (pp. 122-131).

El glosario propiamente dicho debía estar compuesto por seis voces históricas o desusadas recogidas en algún cómic de Astérix. La entrada de cada palabra debía incluir la siguiente información:

- el lema
- el étimo (podía obtenerse en el *Diccionario de la lengua española* de la RAE o en el *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico* de J. Corominas y J. A. Pascual.
- la marcación gramatical
- la marcación diacrónica, diatópica, diafásica o diastrática (en el caso de que la tuviera)

- la definición, que debía ser original, pensando que pueda ser entendida por un niño, aunque podían servirse como modelos (citándolos) de diccionarios ya existentes
- un ejemplo
- una imagen ilustrativa (dibujo o fotografía)
- otras variantes de la palabra de la misma raíz léxica
- posibles sinónimos con su correspondiente marcación
- primera y última datación de la palabra en el CORDE, con sus correspondientes ejemplos e información bibliográfica (disponible en <http://corpus.rae.es/cordenet.html>).

En el Anexo I puede verse una selección de algunos de los glosarios presentados por los estudiantes.

Las actividades elaboradas para trabajar con los estudiantes del Grado en Maestro en Educación Infantil, y que pueden verse en el Anexo II, por su parte, responden, por un lado, a dos objetivos relacionados con la música para el área de Lenguajes, a los que nos hemos referido en este proyecto:

- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de distintas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.

- Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales. Reproducir con ellos juegos sonoros, timbres, entonaciones y ritmos con soltura y desinhibición. (Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, que establece el currículo de segundo ciclo de la Educación Infantil, en la comunidad de Castilla y León).

Por otro lado, desde las Ciencias Sociales, se considera que el entorno de los niños y niñas es, en la actualidad, un entorno de la cultura visual: televisión, anuncios, carteles por la calle, letreros luminosos, propaganda en los buzones, cómics, etc.; un mundo de imágenes lleno de estímulos que influyen continuamente en ellos.

El cómic es un género literario en el que tan importante como las palabras son las imágenes. Contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, uno de los principales objetivos de la educación en general, y de la escuela en particular, de ahí la importancia de su fomento desde la infancia. Por tanto, parece incontestable el interés del có-

mic como herramienta pedagógica. Utilizar los cómics como instrumento pedagógico en el aula, lo convierte así en un medio a través del cual se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y, por tanto, la adquisición de los contenidos

La finalidad última por tanto sería acercar al alumnado de Educación Infantil al mundo que les rodea en la actualidad y en el pasado a través de la lectura de imágenes y de la expresión de sus ideas formando una opinión personal y crítica frente a cualquier acontecimiento cultural. Se trata de una forma de aproximarse al conjunto cultural de su entorno y al de nuestras sociedades.

Una de las áreas del currículo del 2º ciclo de Educación Infantil es el Conocimiento del Entorno, que pretende favorecer “el proceso de descubrimiento y representación de los diferentes contextos que componen el entorno infantil, así como facilitar su inserción en ellos, de manera reflexiva y participativa

¿Cuáles son las características propias que presenta el cómic y que le hacen tan apropiado para su utilización en el aula? M. Fernández y Ó. Díaz (1990: 8-9) establecen las siguientes afirmaciones: “el cómic perfecciona la lectura, desarrolla la expresión, las palabras complicadas se retienen mejor, los relatos se entienden más fácilmente, se fija la atención, el alumno puede adaptar la lectura a su propio ritmo, se enriquece el vocabulario y se mejoran la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis. Esto es así porque el cómic tiene la cualidad de integrar texto e imagen y al existir un componente icónico (los dibujos), el texto aparece contextualizado, por lo que se entiende mejor.

Desde las Ciencias Sociales, “Las aventuras de Astérix” nos permite trabajar con diversas temáticas y distintos tipos de contenidos. Como por ejemplo: observar los rasgos, las costumbres y las tradiciones de los distintos pueblos haciendo alusión al pasado, presente y futuro, a través del uso de referencias a la cultura popular; las localizaciones geográficas de países y regiones a través de los mapas que algunas obras incorporan con motivo de los largos viajes que tienen que hacer los protagonistas. Asimismo, se contempla la distribución y organización de las aldeas galas y ciudades romanas, incluidas algunas de las grandes urbes antiguas como Roma, Jerusalén, Alejandría, París o Atenas. A su vez, se pueden plantear debates que giren en torno a temáticas en educación en valores, el impacto medioambiental o el sistema económico.

El principal rasgo característico de “Las aventuras de Astérix” es que suponen una extraordinaria apología de la amistad. Otro aspecto interesante para su aplicación escolar es el hecho de que a partir de las aventuras de los personajes, se pueden trabajar valores positivos, es decir, contenidos actitudinales. Por encima de todos, destaca la

ayuda altruista a los demás, generalmente personajes de otros pueblos oprimidos por el yugo romano. De hecho, la llegada de extranjeros a la aldea en busca de ayuda, habitualmente, es el origen de las historietas (bretones, corsos, egipcios, etc.). Otro valor muy destacable es el ansia de justicia y compañerismo que se manifiesta en los distintos cómics. Pues, creemos que son temas imprescindibles en el ámbito educativo y sobre todo, en la etapa Infantil.

La lectura de historietas ayuda a trabajar la comprensión lectora, aprender nuevo léxico, evolucionar la concepción de “sucesión cronológica” (como noción espacio-temporal, debemos recordar que la historieta es una colección sucesiva de imágenes que nos muestran una historia siguiendo un orden temporal), el análisis de las formas geométricas de los dibujos, el análisis de las técnicas y estilos de dibujo que se han utilizado para su elaboración, aprender un idioma en el supuesto de que se lean en un idioma diferente, etc.

Los maestros, tanto los noveles como los experimentados construyen su conocimiento sobre el mundo y la sociedad, reestructurándolo didácticamente para su intervención educativa en el aula. Por tanto, es fundamental sensibilizarlos a través de la investigación y la experimentación desde el área de las Ciencias Sociales. A partir de la observación de las distintas imágenes, en este caso los cómics, se enumeran unos objetivos, contenidos, metodologías y recursos del área del Conocimiento del Entorno Social y Cultural que exponen de forma oral en el aula.

En el desarrollo del proyecto se pide a los futuros docentes que realicen dos tipos de trabajos: el primero realizado de forma individual. El objetivo sería una mayor formación del alumnado en el manejo de fuentes de información e interpretación objetiva y una hábil utilización de variables espacio-temporales. El segundo trabajo ha sido realizado en grupo para facilitar el trabajo en equipo. Se trató concretamente de planificar una serie de actividades para desarrollar en las aulas de Educación Infantil, partiendo de las imágenes de los cómics seleccionadas en el primer trabajo.

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Aparici, Roberto (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Conserjería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid – Ediciones de la Torre.
- Barbieri Durao, Adja B. (2004). ¡Los tebeos en pantalla!: el empleo del «tebeo» en el proceso de enseñanza/aprendizaje de español como lengua extranjera. En H. Perdiguero Villarreal y A. Álvarez (coords.), *Medios de comunicación y enseñanza del español como lengua extranjera: Actas del XIV Congreso Internacional de ASELE* (pp. 596-613). Burgos: Universidad de Burgos.
- Barragán, R., y Gómez, W. (2012). El lenguaje de la imagen y el desarrollo de la actitud crítica en el aula: propuesta didáctica para la lectura de signos visuales. *Íkala. Revista de Lenguaje y Cultura*, 17(1), 81-94.
- Barreiro Villanueva, J. M. (2000). El cómic como recurso en la clase de español. En *Actas del VIII Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes* (pp. 44-48). [s. l.]: Embajada de España en Brasilia - Consejería de Educación y Ciencia.
- Catalá Carrasco, J. (2007). El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera, *Revista Foro de Profesores de ELE*, 3, 1-10.
- Decker, Alicia C. y Castro, Mauricio (2012). Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel. *The History Teacher*, 45(2), 169-187.
- Diago Egaña, Eva María y Nieto Bedoya, Margarita (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque. Revista Pedagógica*, 5, 53-66.
- Díaz González, M.^a del Mar (2016). La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos. *Opción*, 32, 559-582.
- Fernández, Manuel y Díaz, Óscar Ángel (1990). *El cómic en el aula*. Madrid, Alhambra Longman.
- Flores Acuña, Estefanía (2008). El cómic en la clase de italiano como segunda: posibilidad de explotación didáctica. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 20, 89-116.
- Granja Pascual, José Javier (1987). La función didáctica del cómic. *Cuaderno de Educación*, 2, 25-52.
- Osoro Hernández, Andrés et al. (1994). El discurso del cómic. En C. Lomas (ed.) (1994). *La enseñanza de la lengua y el aprendizaje de la comunicación* (pp. 165-218). Gijón: Trea.

- Ravelo, L. C. (2013). The use of comic strips as a means of teaching history in the EFL class: Proposal of activities based on two historical comic strips adhering to the principles of CLIL. *Latin American Journal of Content and Language Integrated Learning*, 6.1, 1-19.
- Rodríguez Diéguez, J. (1991). *El cómic y su utilización didáctica. Colección Medios de comunicación en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gil, Barcelona.
- Rollán Méndez, M. y Sastre Zarzuela, E. (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid. Universidad de Valladolid.

V. ANEXOS

Anexo I. Glosarios de voces históricas elaborados por estudiantes

Guarnición (guarnición)

De guarmir.

Sustantivo masculino, singular, común, concreto, individual, contable y primitivo.

Def. m. ant. pop. Esp. Conjunto de soldados que está destinado de forma fija o permanente en una población o un lugar para defenderlo o protegerlo.

Ej: *La guarnición abandonó el castillo.*



Familia léxica: sin resultado.

Sinónimos: tropas, tropa, guardia, regimiento, cuartel, acantonamiento.

Primera datación: **Concordancia:** en aquellos pueblos y se recogiesen a la ciudad.

[**Guarnición** para Alcira.] Antes de salir de Zaragoza e ** **Año:** 1562. **Autor:** Zurita, Jerónimo. **Título:** Anales de la corona de Aragón. Primera parte. **País:** ESPAÑA. **Tema:** 18. Historiografía. **Publicación:** Ángel Canellas López, CSIC (Zaragoza), 1967.

Última datación: **Concordancia:** jo de Don Diego Montero del Aguila.

Capitán de la **Guarnición** de ésta ciudad y después de la compañía mo ** **Año:** 1974. **Autor:** Prieto de Zegarra, Judith. **Título:** Mensajes precursores de la independencia del Perú. **País:** Perú **Tema:** 19. Historiografía. **Publicación:** Arica (Lima), 1974

Marmita (marmita).

Del fr. *marmite*.

Sustantivo femenino singular, común, concreto, individual, contable y primitiva

Def. Olla de metal, con tapadera ajustada y una o dos asas.

Ej. *En la marmita se preparan platos muy sabrosos*



Raíz: marmit-. **Variantes:** Marmitón, marmitona.
Sinónimos: cacerola, olla, puchero, perol, pote.

Primera datación: **Concordancia:** de peltre, una regadera sin pitón, una herrumbosa **marmita** de hierro. Eran todos de esos chismes que and ** **Año:** 1916. **Autor:** Ambrogi, Arturo. **Título:** El segundo libro del Trópico. **País:** El Salvador. **Tema:** 12.Relato extenso novela y otr. **Publicación:** Imprenta Nacional (San Salvador), 1916

Última datación: **Concordancia:** 253 zo muscular. Merceditas deshacía pasillo. Como la **marmita** de Papin -tal como en "Lecciones de cosas" de ** **Año:** 1972 **Autor:** García Hortelano, Juan. **Título:** El gran momento de Mary Tribune **País:** ESPAÑA **Tema:** 12.Relato extenso novela y otr. **Publicación:** Grupo Zeta (Barcelona), 1999

Menhir (menhir).

Del fr. *menhir*, y este del bretón *menhir*, de *men* 'piedra' y *hir* 'larga'.

Sustantivo masculino, singular, común, concreto, individual, contable

Def. Monumento que consiste en una piedra alargada colocada verticalmente en el suelo.

Ej. *La Piedra de Llinars es un menhir con señales e inscripciones muy*



interesantes.

Variantes de la palabra de la misma raíz léxica: sin resultado.

Sinónimos: anta, pilastra, columna.

Primera datación: **Concordancia:** bastando recordar entre ellos el **menhir** de Santapau, conocido con el nombre de Pedra d ** **Año:** 1880 - 1881 **Autor:** Menéndez Pelayo, Marcelino **Título:** Historia de los heterodoxos españoles **País:** ESPAÑA **Tema:** 19.Otros **Publicación:** Enrique Sánchez Reyes, CSIC (Madrid), 1946 - 1948

Última datación: **Concordancia:** de Burgos, por el hallazgo e identificación de un **menhir** megalítico; el 53, del Colegio La Inmaculada, ** **Año:** 1974 **Autor:** Anónimo **Título:** Ocho grupos premiados en la VIII campaña de "Misión Rescate" **País:** ESPAÑA **Tema:** 18.Relaciones humanas **Publicación:** Prensa Española (Madrid), 1974

3. GLOSARIO DE VOCES HISTÓRICAS

Bardo

(Del lat. *bardus*, voz de or. celta; cf. irl. ant. *bard* y galés *bardd* 'poeta')

1. sust .m. s. Poeta de la antigüedad. *“El bardo recitó un poema a la entrada del pueblo.”*



Calendo, as

(Del lat. *kalendae*, *-ārum* 'primer día de mes')

1. Sust. f. pl. coloq. Primer día de cada mes de la antigua Roma. *Empezó a trabajar en las calendas de enero.*

Decurión

(Del lat. *decurio*, *-ōnis*.)

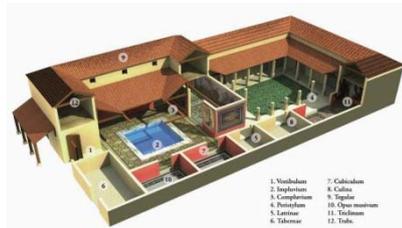
1. Sust. m. s. Persona que mandaba a los romanos. *El decurión mandó a los soldados que fuesen a por agua.*



Domus

(del latín)

1. Sust. f. p. Tipo de casa romana de las familias ricas. *Había salido de su gran domus en el centro de la ciudad.*



Druida

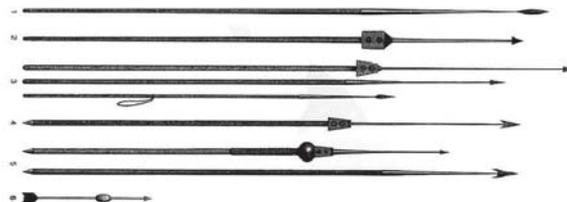
(del latín *drūida*.)

1. Sust. m. s. Hombre con poder que podía ser sacerdote, profesor, juez, etc. *En la antigüedad los druidas eran muy respetados.*



Pilum

1. Sust. m. s. Jabalina que utilizaban antiguamente los soldados. *Cazó un jabalí utilizando un pilum.*



Coturno (coturnos)

Del lat. *cothurnus*, y este del gr. κόθορνός *kóthornos*
Sust, m. Tipo de calzado de suela muy gruesa que usaban en la Antigua Roma los actores trágicos para poder parecer más altos.

“¡DEJAD DE TOCARME LOS COTURNOS DE UNA VEZ!” (Gosciny & Uderzo, 2001, p. 25).

Sinónimos: zapato (*sust, m.*), calzado (*sust, m.*) y bota (*sust, f.*)



Primera y última datación:

- “Ca commo quier que se escriue en este libro **coturno** se deue fazer, las mas vezes non se faze todo assi; ca vezes ay que an a sacar a los falcones de la muda ante que sean descendidos de las carnes” (Juan Manuel, 1337-1348).
- “de la masa desvertebrada y anónima, sin **coturno**, sin rictus pontificio, sin clámide purpúrea, sin chinelas argénteas” (Goytisoló, 1970).

Galera

De galea.

Sust. f. Embarcación de vela y remo que contiene una pieza larga de madera en su interior, y que calaba menos agua entre las embarcaciones con vela latina o triangular, ya que estas son más pequeñas.



“No obstante, los presentimientos del druida no son vanos, porque el peligro boga hacia las galias, a bordo de una galera romana donde todo el mundo se pelea, desde el capitán a los galeotos”. (Goscinnny & Uderzo, 1981, p. 9).

Primera y última datación:

- *“Más dí por trezentas cargas de raíces de mandioque para hacer en pan é para vino para los indios que trabajaban en serrar la madera para la dicha **galera**, setenta é seis cristalinas por treinta é ocho cargas”* (Montes, 1527).
- *“La **galera** de Padriz, que trae los viajeros de Sigüenza, para en la calle de San Miguel... No te descuides, Chinito... Has hecho bien en ponerte levita y sombrero góndola, porque con tu madre viene el Obispo”* (Pérez, 1902, p. 219).
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Banco de datos (CORDE) [en línea]. Corpus diacrónico del español. <<http://www.rae.es>> [10 de mayo del 2018]

3. GLOSARIO DE VOCES HISTÓRICAS

Bardo (bardos): del lat. *bardus*, voz de or. celta; cf. irl. ant.¹ *bard* y galés *bardd* 'poeta'.
Sustantivo común, concreto, individual, contable y primitivo.

1. m. ant. pop. irl. En la jerga² (vocabulario) popular, poeta que entretenía al pueblo celta³; un pueblo anterior a los romanos.

Ejemplo: Anoche vi un documental sobre los bardos y sus representaciones poéticas.

Sinónimos: recitador, trovador, juglar.

Familia Léxica: no se han obtenido resultados.

Primera datación: 1807.

Ejemplo: *Representada en los teatros de la Corte.*

interlocutores.

oscar. gaúl. malvina. caril. dermidio. fillan. un bardo. comparsa de soldados. acompañamiento.

Gallego, J. N. (1807). *Traducción de Óscar, hijo de Osián, de Arnault* (p. 199). Madrid: Real Academia Española.

Última datación: 1971.

Ejemplo: *De este modo se define la obra del bardo guariqueño como la más alta expresión de la poesía nativista venezolana de todos los tiempos.*

Medina, J. R. (1971). *Los homenajes del tiempo. Vida y obra de Francisco Lazo Martí*. Caracas: Monte Ávila Editores.



¹ Decidimos no eliminar las abreviaturas “ant.” e “irl.” para no modificar el étimo extraído de la RAE.

² Aclaración del significado de la palabra “jerga” para la correcta comprensión de los niños de temprana edad.

³ La explicación de este término tendría en cuenta los contenidos ya dados sobre los pueblos romanos y los prerromanos ajustándose a las edades de los alumnos.

Calenda (calenda): del lat. *kalendae*, *-ārum* 'primer día de mes'. Sustantivo común, concreto, individual, contables y primitivo.

1. f. pl. ant. coloq. En la jerga (vocabulario) popular, primer día de cada mes en la época romana.

Ejemplo: El mercado romano se realizar en la plaza en las⁴ calenda de cada mes.

Sinónimo: calendario romano (tiempo, periodo, época).

Familia léxica: calendario.

Primera datación: 1379.



Ejemplo: *Ca, puesto por caso que puge e traçenda **

*la vuestra çiençia de finos cristales
e callen los simples, remotos, brutales, *
que non fueron dinos aver tal prebenda,
a vuestra persona, sotil, reverenda,
fermoso le fuera loar con razón
los altos poetas que luenga sazón
trobaron por artes de alta calenda. **

Villasandino, A. (1379-1425). *Poesías [Cancionero de Baena]*. Madrid: Visor.

Última datación: 1953.

Ejemplo: A. *La misión de Cristo fue "consagrar el mundo a Dios", según la profunda expresión de la calenda de Navidad. "Dios se hizo hombre para convertir a los hombres en Dios" (cf. San Agustín, "Serm." 166: PL 38, 909).*

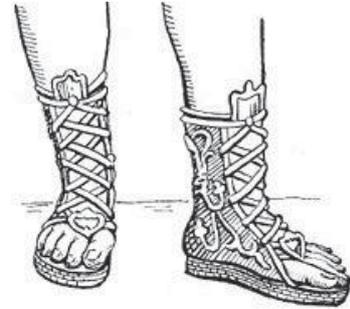
V.V.A.A. (1953). *La palabra de Cristo. Adviento y Navidad*. Madrid: Editorial Católica.

⁴ Considerando que en el diccionario de la RAE el término "calenda" es plural, creemos oportuno utilizar el artículo "las".

Coturno: (coturno): del lat. *cothurnus*, y este del gr. *κόθουρος kóthornos*. Sustantivo común, concreto, individual, contable y primitivo.

1. **m. ant. Esp. pop.** En la jerga (vocabulario) de los zapateros romanos, sandalias que se atan con cordones en la zona inicial del gemelo. Estas sandalias fueron inventadas por los griegos, aunque las acabaron usando los romanos.

Ejemplo: el soldado romano decidió comprarse unos nuevos coturnos para su viaje a Constantinopla.



Sinónimos: sandalia, zapato, calzado.

Familia léxica: no se han encontrado resultados.

Primera datación: 1337.

Ejemplo: Ca como quier que se escriue en este libro **coturno** se deue fazer, las mas vezes non se faze todo assi; ca vezes ay que an a sacar a los falcones de la muda ante que sean desçendidos de las carnes, et vezes antes que sean todos mudados, et vezes que an de mudar mucho en ellas. Et otrosi que non se guisa de poder ayer las viandas o las moradas en guisa que todas estas cosas se pueden fazer asi como aqui estan escriptas.

Blecua, J.M. (1337). *Libro de la caza*. (p.565). Madrid: Gredos.

Última datación: 2011.

Ejemplo: Cualquier anotación, un solo adjetivo, puede costar una fortuna a la hora de llevarlo a escena. Imaginé a Creonte subido en zapatos altos, verdaderos coturnos, a la manera de los actores japoneses.

Lope, M. (2011). *Azul sobre azul*. Barcelona: RBA.

Decurión (decurión): del lat. *decurio*, *-ōnis*. Sustantivo común, concreto, individual, contable y derivado.

1. **m, ant. pop. Esp.** En la jerga (vocabulario) militar, jefe de diez soldados en la Antigua Roma.

Ejemplo: el decurión preparaba a sus diez soldados para el enfrentamiento militar con los visigodos.

Sinónimo: soldado y militar.

Familia léxica: decurionato y decuria.

Primera datación: 1542.

Ejemplo: Estos treinta cavalleros fueron repartidos en tres partes y cada una tenía su superior y capitán que se llama decurión.



Baldo. (1542). Alcalá de Henares: Folke Gernert, Centro de Estudios Cervantinos.

Última datación: 1973.

Ejemplo: A propósito de un litigio sobre los oficios municipales de Yepes, en el que defendía al estado noble, se remonta a Rómulo y a Teseo; recuerda que José de Arimatea era decurión, cita a Orosio y a otros autores no menos alejados de la realidad hispana de su tiempo.

Domínguez, A. (1973). *Las clases privilegiadas en el Antiguo Régimen*. Madrid: Istmo.

Druida (druida): Del lat. *druīda*, voz de or. galo; cf. celta **d[a]ru-* 'roble'. Sustantivo común, concreto, individual, contable y primitivo.

1. **m. ant. desus. Esp. pop.** En la jerga eclesiástica, sacerdote de avanzada edad muy respetado por el pueblo y que en algunas ocasiones se dedicaba a la política.

Ejemplo: El druida de Roma visitó al obispo de esta ciudad.

Sinónimos: sacerdote.

Familia Léxica: druidismo.

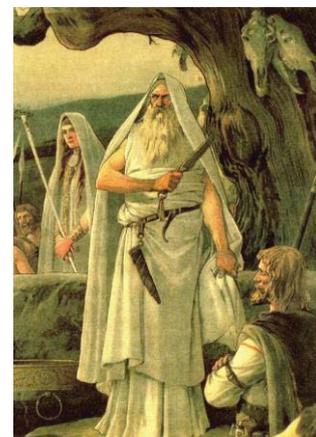
Primera datación: 1828.

Ejemplo: Que pié druida es enemigo

De la pasión, del placer,

Y el instinto de lo bello

Fué guía de su pincel.



Bretón, M. (1828). *Poesías* (p.301). Madrid: Imprenta Miguel Ginesta.

Anexo II. Viñetas y contenidos multidisciplinares trabajados



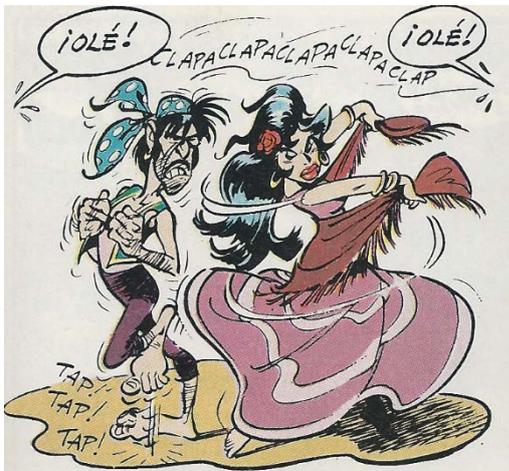
Expresión Musical

- Expresión vocal. Canto solista con acompañamiento de percusión corporal: palmas. Pequeña copla: "Ay de mí, moriré".

Expresión Plástica

- Percepción espacial: diversos planos delante, detrás, en medio.
- Percepción visual: descubrimiento de texturas visuales y su relación con los sentidos.
- Colores: saturación, frío-cálido. Figura y fondo.

Conocimiento del entorno



Expresión musical

- Ritmo y movimiento: baile por parejas con zapateado, acompañamiento vocal (ole, ole) y acompañamiento de palmas; secuencia rítmica (clapa-clapa).

Expresión Plástica

- Exploración y análisis de la línea para descubrir las posibilidades de movimiento que generan los elementos gráficos del dibujo.

Conocimiento del entorno

- Bailes tradicionales

Expresión Musical

- Expresión vocal y corporal: baile y canto de la coplilla "Ay de mí; moriré"...

Lenguaje verbal

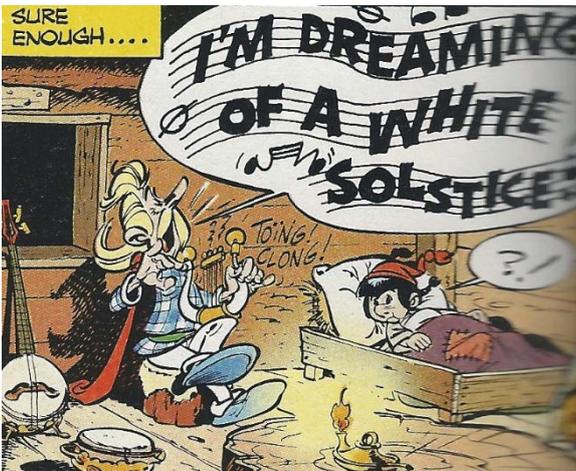
- Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las narraciones orales que suscitan las obras de arte.
- Interpretar a uno de los personajes (animados o inanimados) que intervienen en la obra a través de un cuento o poema dramatizado.

Expresión Plástica

- Conceptos de línea, color, lleno-vacío, luz.
- Identificación de formas y texturas.
- Espacio tridimensional: Planos de profundidad

Conocimiento del entorno

- Gastronomía típica de los galos y romanos



Expresión Musical

- Expresión vocal e instrumental: lira que acompaña una canción para dormir "Estoy soñando con un solsticio blanco". Otros instrumentos: banjo, pandero

Expresión Plástica

- Percepción espacial: diversos pesos visuales. Dirección de lectura de la imagen.
- Colores matizados: luz dirigida y sombra
- Recursos en el espacio visual, la composición

Conocimiento del entorno

- Estaciones del año
- Viviendas del entorno
- Músicas tradicionales

Contenidos musicales
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión vocal: canto solista, canto grupal, repertorio: canción imitativa, eco, ostinato, canción de cuna, canto coral: viñetas 1, 2, 4, 7 y 8. • Expresión rítmico-corporal: acompañamiento de percusión corporal : palmas, pies (zapateado): viñetas 1, 3 y 5 • Expresión rítmico-instrumental: instrumentos de viento-metal, instrumentos de percusión de altura indeterminada (panderos), instrumentos de cuerda (lira, guitarra-banjo): viñetas : 6 y 8 • Movimiento y danza: danza por parejas, danza individual y grupal. Coreografías: viñetas 2, 5 y 7.
Actividades realizadas
<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de los elementos musicales contemplados en cada viñeta. • Reproducción de los elementos musicales observados: canto, baile, coreografía a la hora de leer el comic a los alumnos. • Conocimiento de los instrumentos musicales: lira, instrumentos de viento-metal. • Realización de audiciones musicales: copla flamenca

Contenidos plásticos
<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de imágenes secuenciadas y su poder expresivo • Conceptos como tamaño, forma, color en cada viñeta según su intención expresiva. • El espacio plástico de la representación y los distintos planos utilizados. • La silueta como elemento con fuerte carga expresiva. • La expresión escrita en las viñetas como refuerzo del dibujo y la imagen. • Las expresiones faciales y su interpretación.
Actividades realizadas
<ul style="list-style-type: none"> • Explorar el potencial expresivo y narrativo de los elementos de la obra así como los recursos visuales que utilizan las viñetas.

- Análisis de semejanzas y diferencias, comparar, ordenar, cuantificar elementos del cómic.
- Identificación de recursos gráficos que utiliza el autor para representar acciones diversas, movimiento, diferentes periodos de tiempo, etc.
- Análisis de las viñetas para potenciar de una forma didáctica la memoria visual y relacionar varios conceptos.

Contenidos de conocimiento del entorno

- Cultura, gastronomía, costumbres y tradiciones (vestimenta, música, etc.)
- Folklore y bailes (el flamenco)
- Juegos y fiestas típicas
- Las estaciones del año (sucesión cronológica)
- Tipos de viviendas (pasado y presente)

Actividades realizadas

- Observar y describir los distintos elementos que aparecen en las viñetas.
- Investigar y analizar las características del baile y cante flamenco.
- Identificar los distintos juegos tradicionales y los cambios producidos por el paso del tiempo.
- A través de las viñetas analizar las características de las viviendas romanas.
- Analizar y describir las características de las distintas estaciones.