



—¿Acepta V. mi mano? ¡Mi amor y mi mano son sinceros!
—Los preferiría con ceros..... & la derecha.....



Con ese aire distinguido que yo me traigo, he cautivado todos los corazones. ¡El mismo conde me acaba de pedir mil pesetas!



BNEscolar > Secuencias didácticas

Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños).

La historieta o cómic es un género narrativo que ha atrapado a niños, jóvenes y adultos desde que llegó a los hogares, hace más de un siglo. Esta propuesta es una invitación a viajar con nuestros alumnos a los orígenes del tebeo, como se llama a la historieta en España, para descubrir esta particular manera de contar historias. Luego, pondremos en práctica los nuevos conocimientos y la creatividad de los niños para producir nuevas historietas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA GUÍA DIDÁCTICA

| | |
|--------------------------------------|----|
| 1. GUÍA PARA EL PROFESOR | 3 |
| 1.1. Vinculación curricular | 3 |
| 1.2. Duración | 6 |
| 1.3. Materiales y recursos | 6 |
| 1.4. Conceptos clave | 10 |
| 1.5. Metodología | 15 |
| 1.6. Estructura y temporalización | 16 |
| Momento 1. Tebeos bajo la lupa | 16 |
| Momento 2. Desafío a la creatividad | 24 |
| Momento 3. Producción de historietas | 28 |

1. GUÍA PARA EL PROFESOR

1.1 VINCULACIÓN CURRICULAR

La siguiente situación de aprendizaje tiene como eje central la historieta o cómic como género literario. Se pretende llevar a cabo un viaje por la historia y orígenes del tebeo, así como una identificación de sus elementos distintivos. Este hipotético viaje por el mundo de las historietas estará guiado por recursos digitalizados disponibles en la BDH.

Conociendo la historia y características detrás de este género, el alumnado podrá poner en práctica sus conocimientos a través de un reto ludificado de creatividad. Como producto final, los estudiantes van a poder crear su propia historieta o tebeo.

Se recomienda para el Tercer Ciclo de Primaria para trabajar las actividades desde Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica, Visual y Audiovisual. También se puede vincular con otras áreas, como la Educación en Valores Cívicos y Éticos.

Para realizar esta situación de aprendizaje, los estudiantes necesitarán:

- Identificar los elementos distintivos del cómic.
- Explorar y analizar historietas actuales, aucas y aleluyas.
- Intervenir y alterar historietas de comienzos del siglo XX.
- Construir desafíos para que los resuelvan sus compañeros.
- Crear historietas propias y originales con herramientas digitales o analógicas.

Nivel: Tercer Ciclo de Primaria

Áreas

- Lengua Castellana y Literatura
- Educación Artística
- Educación en Valores Cívicos y Éticos

Competencias clave

- a. Competencia en comunicación lingüística.
- b. Competencia digital.
- c. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- d. Competencia en conciencia y expresiones culturales.
- e. Competencia ciudadana.

Área: Lengua Castellana y Literatura

| Competencias específicas | Criterios de evaluación |
|--|---|
| CE4: Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimientos y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos. | 4.1 Comprender el sentido global y la información relevante de textos escritos y multimodales, realizando inferencias y a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura. 4.2 Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura y evaluando su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura. |
| CE5: Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas. | 5.1. Producir textos escritos y multimodales de relativa complejidad, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas al servicio de la cohesión textual y movilizand o estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y edición. |

Saberes básicos

C. Educación literaria

- Lectura progresivamente autónoma de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura adecuados a su edad y organizados en itinerarios lectores.
- Estrategia para la interpretación acompañada y compartida de las obras a través de conversaciones literarias.
- Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.

Área: Educación Artística

| Competencias específicas | Criterios de evaluación |
|--|--|
| <p>CE3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p> | <p>3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p> |
| Saberes básicos | |
| <p>C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales. • Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo. • Producciones multimodales: realización con diversas herramientas. • Características del lenguaje audiovisual multimodal. | |

Área: Educación en Valores Cívicos y Éticos

| Competencias específicas | Criterios de evaluación |
|---|--|
| <p>CE4: Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.</p> | <p>4.1. Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.</p> |

Saberes básicos

A. Autoconocimiento y autonomía moral.

- El pensamiento crítico y ético.
- La naturaleza humana y la identidad personal. Igualdad y diferencia entre las personas.
- La gestión de las emociones y los sentimientos. La autoestima.
- La ética como guía de nuestras acciones. El debate en torno a lo valioso y a los valores. Las normas, las virtudes y los sentimientos morales.
- El propio proyecto personal: la diversidad de valores, fines y modelos de vida.

1.2 DURACIÓN: 4-6 clases

La cantidad de clases previstas es a título orientativo. Será el profesor el que destinará el tiempo óptimo para cada grupo, de acuerdo con los propósitos de enseñanza, con el recorrido ya realizado por el grupo y a la amplitud de contenidos que busque desarrollar.

1.3 MATERIALES Y RECURSOS

- Objetos digitales de la [Biblioteca Digital Hispánica](#) (en adelante, BDH) y de la [Hemeroteca Digital](#)
- Un ordenador o tableta con conexión a Internet por grupo de cuatro o cinco alumnos o teléfonos inteligentes.
- Proyector o pizarra digital
- Programas o aplicaciones sugeridas para el momento de producción de historietas:
 - [Toondo](#) (en inglés, versión gratuita muy funcional)
 - [Tutorial](#) (en español)
 - [Pixton](#) (en castellano, versión de prueba muy funcional por siete días o versión básica con funcionalidad limitada).

¿Por qué el uso de fuentes primarias de la BDH para trabajar con cómics?

El trabajo con cómics o tebeos suele estar limitado por la necesidad de acceder a materiales cuyos derechos de autor o copyrights se encuentran protegidos por las leyes de propiedad intelectual. En este caso, el material seleccionado de la BDH es de dominio público y está bajo una licencia de Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional, de Creative Commons, por lo que se puede distribuir, modificar o transformar siempre y cuando se cite el correspondiente crédito de la fuente. De ese modo, se convierte en un valioso recurso educativo.

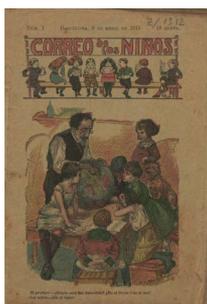
Más allá de su aprovechamiento como expresión del género discursivo, el acercamiento a los primeros tebeos españoles que circularon por los hogares y llegaron a las manos de los niños un siglo atrás, hace posible imaginar la infancia de aquella época y, a través de ella, reconstruir la vida social, los valores y la cultura de ese contexto.

A su vez, es la posibilidad de conocer el nacimiento de una expresión artística que pervive en la actualidad y se encuentra al alcance de los niños y niñas. La comparación de los viejos tebeos con las historietas que los niños consumen en la actualidad facilita la comprensión de las transformaciones que tuvo a través del tiempo. Este acercamiento seguramente ofrecerá mejores herramientas conceptuales y técnicas para que el alumnado desarrolle sus propias producciones.

Recursos seleccionados de la BDH

Para seleccionar entre las numerosas publicaciones que surgieron en los primeros años del siglo XX disponibles en la BDH, se priorizaron aquellas destinadas al público infantil o que incluían una sección infantil entre sus páginas.

REVISTAS INFANTILES



Correo de los Niños

<https://bit.ly/2WOQo0a>

1913- 1914.

Una de las primeras publicaciones en las que confluyen los contenidos clásicos de la hasta entonces prensa infantil y juvenil y una nueva fórmula de lectura y entretenimiento para este específico público, que se denominará 'tebeo' o cómic.



Alegría

<https://bit.ly/2ULCxjD>

1928-1930

Revista dirigida a los niños, que contenía textos aleccionadores, didácticos y propagandísticos, además de viñetas e historietas. Publicó todos sus contenidos en castellano y emitió mensajes teñidos de españolismo, catolicismo y defensa de la monarquía.

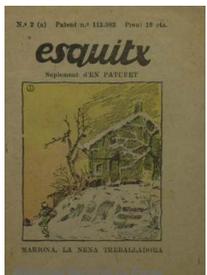


Pocholo

<https://bit.ly/2wDmq4H>

1931-1937

Revista de historietas que se publicó entre 1931 y 1937. Los números de los primeros años, publicados por Santiago Vives, combinaron una clara influencia de TBO con un fuerte sentido innovador, que se vieron reflejados en historietas de características modernas.



Esquitx

<https://bit.ly/2Uqu2M7>

1931- 1936

Suplemento de la revista infantil catalana En Patufet.

La revista era tan popular que la palabra "patufet" se utilizó para denominar a la historieta, del mismo modo que tebeo en el resto de España.



Cine-aventuras: la gran revista para la juventud

<https://bit.ly/3au31lh>

1935-1936

Además de historietas norteamericanas, aparecen publicadas historietas de autores españoles, como "Las grandes cacerías submarinas", cuyo creador literario es J. Callejas y su ilustrador F. Darnis. Así mismo, inserta narraciones en serie, textos acompañados de dibujos, bajo los títulos "El hombre relámpago", "El sargento Juan Dupont" o "El pequeño grumete", entre otros.

REVISTA PARA PÚBLICO EN GENERAL – CON SECCIONES INFANTILES O TEBEOS RECREATIVOS



The Monigoty (Barcelona)

<https://bit.ly/33TWjT4>

1897

Revista que consolida en España el subgénero de la historieta gráfica. Sus únicos textos serán los ocurrentes o ingeniosos que aparecen como pie de sus dibujos. The Monigoty es el primer tebeo que se publica regularmente en España.

Uno de sus directores es el dibujante y caricaturista Joaquín Xaudaró Echazú (1872-1933) una de las figuras claves para entender el tebeo y humor gráfico español de principios del siglo XX.

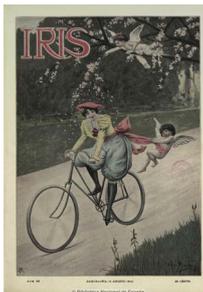


LePêle-Mêle Semanario festivo parisiense

<https://bit.ly/3byyHWL>

1895-1925 (En Francia)

Edición en lengua española de la revista humorística que, desde 1895, venía publicándose en la capital francesa y comienza a hacerlo en Barcelona en 1903. Destinada al "hogar cristiano".



Iris (Barcelona). Revista semanal ilustrada

<https://bit.ly/2QTInCl>

Del 1899 al 31/12/1904. Del n. 1 al n. 295

Publicación de carácter "colorista" que intenta contribuir al progreso de la cultura nacional a través del conocimiento artístico y literario dentro de los márgenes morales. Profusión de ilustraciones, dibujos, láminas, fotografías y textos de creación literaria en prosa y verso.



Pluma y lápiz. Semanario hispano- americano de literatura y arte

<https://bit.ly/39uXaee>

Del 1900 al 30/12/1905.

Revista de carácter recreativo e ilustrada, que suma las fotografías a las reproducciones artísticas y dibujos. Historietas mudas.



Revista Monos. Semanario humorístico ilustrado.
Índice de ejemplares:

<https://bit.ly/39sm8uA>

1904- 1906

Inaugura un nuevo modelo de revista de humor gráfico y de entretenimiento en España. Además de historietas, caricaturas, viñetas y chistes españoles, introduce autores europeos y norteamericanos. Hace honor al título –Monos – que por vez primera utiliza una publicación, para referirse a los dibujos de trazos rápidos acompañados de un breve pie de texto, que llegarán a dar nombre a sus autores como “pintamonas”. Introduce la novela gráfica, Las travesuras de “Bebé”.



Revista Algo.
Semanario ilustrado enciclopédico y de buen humor.

<https://bit.ly/2QU23aj>

1929- 1938

Caricaturas, chistes, tiras cómicas e historietas, que alcanzan algunas el formato del cómic o el tebeo. Con pretensión de entretener de las “mil preocupaciones” del público, tanto español como hispanoamericano. En un estilo ligero presenta textos de divulgación, usos y costumbres tanto de España como del resto del mundo, semblanzas de personajes célebres, etc.



Gutiérrez (Madrid).
Semanario español de humorismo

<https://bit.ly/2UJr9tz>

1927- 1934

Aparece esta revista en la recta final de la dictadura de Primo de Rivera (1923 -1930), alcanzando pronto un éxito extraordinario compitiendo con la otra gran revista humorística de la época –Buen humor (1921 -1931). Con esta revista nace y se propaga un nuevo concepto del género humorístico, cuyos redactores y colaboradores integrarán lo que se ha denominado la “otra” generación del 27 o los “humoristas del 27”, como autores de un humor descomprometido en el que predominará la parodia y el absurdo y un arte gráfico renovador y vanguardista dirigido y consumido por las clases burguesas. Incorpora una sección dedicada a público infantil.



Estampa.
Revista gráfica y literaria de la actualidad española y mundial

<https://bit.ly/2RE6Vhv>

1928- 1938

Revista que modernizará el periodismo gráfico español de actualidad. Diseño novedoso, abrumador predominio de lo gráfico sobre lo textual, moderación en los contenidos. Propicia para entrar en los hogares con éxito fulminante. Entre varias secciones, tenía páginas infantiles y otras de humor. Nació en un momento de silencio informativo y censura previa como es el de la Dictadura primoriverista y quedará truncado con el estallido de la guerra civil.

1.4 CONCEPTOS CLAVE

El trabajo con el cómic o tebeo en la escuela primaria puede ser una entrada más a la literatura que invita a combinar diversos elementos del lenguaje con imágenes. El proceso de lectura de un cómic requiere:

- Aprender a leer imágenes convirtiendo el significante gráfico en significados conceptuales que aportan a la comprensión global de la historieta.
- Comprender la coherencia en el mensaje a través de la secuencia narrativa.
- Integrar el significado del texto y de la imagen.

Desde un enfoque comunicativo de la lengua, es también una oportunidad para analizar la expresión oral desde el soporte escrito, a través de los textos coloquiales y conversaciones que propicia ese formato.

La interacción de imágenes y textos que articulan un relato

Varios siglos de experimentación fueron transformando la función de las ilustraciones para contar historias. Situar un origen preciso del tebeo, historieta, cómic o narrativa gráfica es aún hoy materia de debate.

Podemos remontarnos a los orígenes de la humanidad y seguir el hilo de los diferentes soportes en que se fueron contando historias a partir de imágenes (cuevas, vendajes de momias, muros, tiras vegetales, piedras, cerámicas, telas) y recorrer el largo camino hasta llegar al papel.

Es a partir de la revolución industrial y de la mano de los sucesivos avances tecnológicos (la xilografía, calcografía, litografía, las máquinas de impresión) cuando las publicaciones paulatinamente empezaron a masificarse y a integrar cada vez más imágenes entre sus páginas.

Los recursos disponibles en la BNE permiten realizar un interesante recorrido por lo que puede considerarse la prehistoria de la historieta, ya que desde sus orígenes la humanidad apela a una manera de narrar con imágenes sus creencias, costumbres y vivencias. Soportes y recursos han ido variando con el tiempo. De esta forma podríamos remontar al alumnado en un viaje por algunas expresiones de narrativa gráfica previas a la imprenta, a la fotografía y al cine.

La prehistoria del tebeo

La Biblioteca Nacional de España cuenta con beatos que datan del siglo XI. En estas copias de *Comentarios al Apocalipsis* del Beato de Liébana ya surgen indicios de narración gráfica. En el siguiente dibujo por ejemplo se relata la actividad de distintos espacios del monasterio.



Beato de Liébana: códice de Fernando I y Dña Sancha (1047).

Fuente: <https://bit.ly/2WRd27Y>

Durante el siglo XV, los libros xilográficos apelaban a divisiones narrativas a partir del espacio arquitectónico y los diferentes encuadres.



Vérard, Antoine (siglo XV), Lancelot du Lac, Paris.

Fuente: <https://bit.ly/2WBvEOR>

También durante el siglo XV el clásico indio "Calila y Dimna" en su versión impresa por Pablo Hurus, al frente de las imprentas más importantes de España en su tiempo, intercalaba ilustraciones xilográficas con secuencia narrativa, apoyada en un claro juego de viñeta/muro.



Huros, Pablo (ed) (1493) Calila y Dimma. Ejemplario contra los engaños y peligros del mundo.

Fuente: <https://bit.ly/2QVksn2>

Aucas y Aleluyas.

A partir del siglo XVI, en España, comenzaron a aparecer las aucas (como se conocían en el ámbito cultural catalán) y las aleluyas (como se conocían en el resto de España). Se trataba de estampas impresas en una hoja de papel, con 24 o 48 imágenes expuestas en cuadrículas, con breves textos al pie que indicaban una secuencia de lectura.

Fue durante el siglo XVIII cuando estas publicaciones gozaron de gran circulación de la mano de los ambulantes que las distribuían por los pueblos. Esta manera popular de distribución, al alcance del pueblo, ha sido uno de los motivos del desprestigio por parte de la elite de la época heredado por el tebeo y mantenido durante más de un siglo.

Las aucas y aleluyas se constituyeron así en la manera en que los niños de la época se acercaban a la lectura a través de los dibujos y creaban gran cantidad de juegos en torno a ellos.

Esta influencia puede explicar la forma que adopta el cómic español posteriormente (Aparici, 1989), que a diferencia del americano, consiste en dibujos que se complementan con texto, pero que no lo integran dentro de cada viñeta.



Para ampliar

Martin, A. (2011) **Las Aleluyas, primera lectura y primeras imágenes para niños en los siglos XVIII-XIX. Un antecedente de la literatura y la prensa infantil en España en Espéculo**. Revista de estudios literarios, Universidad Complutense de Madrid.

Disponible en <https://bit.ly/2UwmLzj>

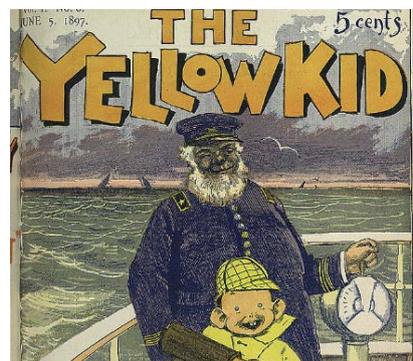
Pubill Soler, B. (2010), **Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aleluyas**, Instituto de Flix (Tarragona) en Revista Pedagógica de Educación Física, ADAL N°20, marzo 10.

Disponible en <https://bit.ly/2UKZHM3>

El tebeo o cómic contemporáneo

El nacimiento del cómic contemporáneo, como lo conocemos hoy, se asocia frecuentemente a la tira "Yellow kid" (El chico amarillo) al que dio vida Richard F. Outcault, publicada en 1895 en el periódico The New York World.

Mientras que Rodolphe Töpffer, dibujante y humorista ginebrino, puede considerarse como el padre de la historieta industrial, a partir de los cuentos en imágenes que publicó en 1829. En España se considera a la revista *The Monigoty* (1897) como el primer tebeo de publicación regular. Esta publicación se encuentra disponible en la Biblioteca Digital Hispánica.



Outcault, R. F. (1897) The Yellow Kid Me an de captain is runnin dis ship // R.F. Outcault. , 1897. New York: Howard Ainslee & Co., publishers, June 5. [Photograph] Recuperado de Library of Congress, <https://bit.ly/2UQ0fQR>

Los comienzos del siglo XX son considerados como la edad de oro del tebeo o cómic contemporáneo dado que numerosas revistas y grandes ilustradores surgieron en estas décadas. La Biblioteca Nacional de España dispone de un vasto abanico de publicaciones de la época que podemos acercar a nuestros alumnos.

La particular forma de nombrar a la historieta en España, responde a la revista TBO (aparentemente una forma de decir "te veo"), aparecida en 1917 que dio origen al término tebeo. En las páginas de esta revista, una de las más longevas y populares de todos los tiempos, se publicaron series referentes del cómic español, como "Los grandes inventos de TBO" o "La familia Ulises".



Para ampliar

Tebeosfera

<https://www.tebeosfera.com/>

Proyecto que surge en 2001 con la misión de recuperar, estudiar y divulgar el medio historieta que lleva recopilados y catalogados más de 17.000.

Guía del cómic.es

<http://www.guiadelcomic.es/>

Sitio dedicado a informar sobre la trayectoria y obra de autores españoles de cómics. Selección de títulos, fichas biográficas y entrevistas.

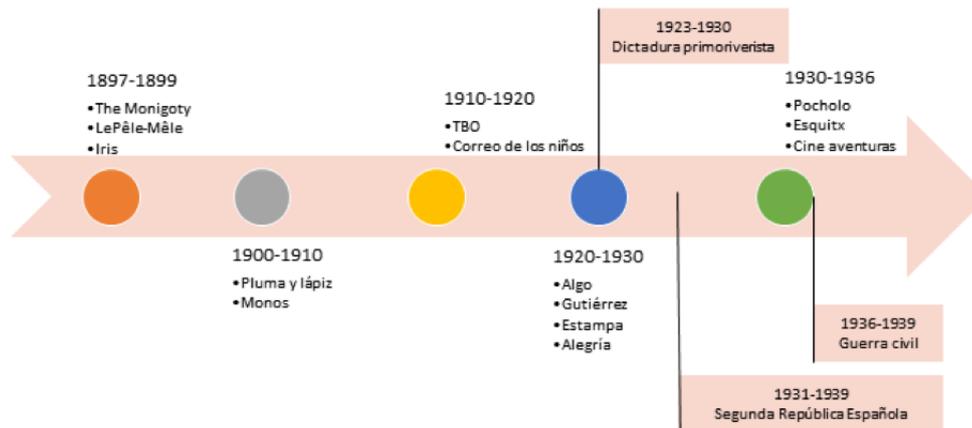
Contexto histórico del tebeo contemporáneo

Otra posible línea de trabajo vinculada a la evolución de los tebeos en España es a partir de tres momentos históricos del siglo XX, que permiten explicar ciertos recorridos que fue transitando la historieta contemporánea en España. No solo en cuanto a su contenido y los estereotipos que trasmite, sino también como industria. Por ejemplo:

- Es posible vincular el uso de seudónimos por gran parte de los ilustradores y la censura que sufrieron las publicaciones durante la dictadura de Primo de Rivera (1923-1930).
- Las modificaciones que atravesaron durante la Segunda República Española (1931-1939) después de la censura.
- La Guerra Civil (1936-1939) ofrece elementos para comprender el fuerte impacto que sufrió la industria gráfica (falta de papel de impresión, material fotográfico, huelgas) que se tradujo en la reducción de páginas hasta el cierre de numerosas publicaciones.

Las descripciones que acompañan a las publicaciones disponibles en la BNE constituyen un buen punto de partida para reconstruir con los alumnos, a partir de las diferentes etapas que fueron recorriendo, esta perspectiva histórica y comprender de forma global cómo la producción literaria responde a un contexto.

La siguiente línea de tiempo ordena las publicaciones disponibles en la BNE seleccionadas para trabajar en esta guía por su fecha de inicio de publicación (a excepción de la publicación TBO que se incluye por su valor de referencia). Ninguna de estas publicaciones ha sobrevivido a la Guerra Civil.



Para ampliar

Tebos de la Guerra Civil española

<https://bit.ly/33Xm4BO>

Proyecto que surge en 2001 con la misión de recuperar, estudiar y divulgar el medio historieta, que lleva recopilados y catalogados más de 17.000.

1.5 METODOLOGÍA

META EDUCATIVA

La producción de cómics de estilo y contenido actuales es el punto de llegada de esta propuesta. La exploración de tebeos del primer tercio del siglo XX y su análisis en perspectiva, en relación con su contexto de producción, ofrecerá herramientas que el alumnado pondrá en acción a la hora de crear sus historias y expresarlas a través de historietas. Además de adquirir saberes literarios (cómo se interpreta y se construye un relato) y técnicos (cuáles son los recursos gráficos y textuales con los que se construye un cómic), se espera que los niños puedan reflexionar acerca de los valores y los estereotipos sociales que se expresan en las historias.

El **hilo conductor o desafío pedagógico** que organiza la propuesta es:

Construir historias y contarlas de manera creativa, mediante la combinación de dibujos y texto con un alto poder de síntesis.

PRODUCTO FINAL

Se proponen dos pares de opciones de producción que podrán seleccionarse y/o combinarse de acuerdo con las posibilidades (tiempo y recursos disponibles, intereses y habilidades tecnológicas del profesor y del alumnado) y con los propósitos de las diferentes asignaturas que participan del proyecto:

- Creación de cómics centrados en una pieza literaria o bien en una situación de convivencia escolar.
- En formato digital o en papel.

1.6 ESTRUCTURA Y TEMPORALIZACIÓN

La secuencia se desarrolla en los siguientes momentos:

| | |
|-------------------|---|
| Momento 01 | TEBEOS BAJO LA LUPA Identificación de los elementos que distinguen al cómic. Exploración de historietas actuales, aucas y aleluyas y análisis de los primeros tebeos en su formato contemporáneo en España. |
| Momento 02 | DESAFÍOS A LA CREATIVIDAD Intervención y alteración de historietas de comienzos del siglo XX para construir desafíos que deberán resolver los compañeros. |
| Momento 03 | PRODUCCIÓN DE CÓMICS DIGITALES o en PAPEL Creación de historietas propias y originales a partir de aplicación web o en formato papel. |

Momento 01

TEBEOS BAJO LA LUPA

DURACIÓN: 2 sesiones

DESCRIPCIÓN

Exploración y análisis de cómics de ayer y de hoy para reconocer sus características particulares y las transformaciones a través del tiempo.

OBJETIVOS

Que el alumnado:

- Reconozca las características y elementos propios del género.
- Identifique los cambios y las permanencias a través del tiempo.
- Descubra la presencia de los rasgos del contexto de producción: costumbres, ideas, estilos de comunicación.
- Reflexione acerca del uso de estereotipos y prejuicios y desarrolle una actitud de respeto de las diferencias.

NOS PREPARAMOS

Después de la lectura completa de esta propuesta, será importante dedicar un momento a tomar las decisiones finales en función de los tiempos disponibles, las particularidades del grupo clase y el posible abordaje en conjunto con otras asignaturas: si utilizaremos todas las publicaciones seleccionadas o una parte, si ampliaremos con otras historietas disponibles en el centro o en la Biblioteca, si ofreceremos al alumnado el material ya descargado o proporcionaremos las pistas necesarias para que los encuentren en la BDH.

Si optamos por explorar las publicaciones con el alumnado, deberemos asegurarnos de contar con una pizarra en el aula en la cual proyectar cómo realizar una búsqueda y cómo navegar por los documentos de la BDH.

También será necesario que los estudiantes dispongan de dispositivos con pantallas de un tamaño adecuado para trabajar en pequeños grupos en la edición de historietas y producción de una historieta propia.

Entonces, estaremos en condiciones de plantear el reto.



El reto

¿Os atrapan los cómics? ¿En qué soporte soléis encontrarlos? ¿Cuáles son vuestros personajes favoritos? ¿Cómo son los mundos que habitan esos personajes? ¿Se parecen a vuestro mundo real?

¿Sabíais que los niños y niñas españoles de vuestra edad, de hace cien años, que no tenían móviles ni televisión, esperaban ansiosos la llegada de revistas en las que encontraban sus tebeos favoritos? Ellos también disfrutaban de historias contadas con imágenes y textos. Desde entonces, pasando por vuestros tatarabuelos, abuelos y padres, el tebeo, como se lo conoce en España, ha acompañado a muchas generaciones de niños. ¿Qué vida cotidiana contaban? ¿Qué estereotipos de la infancia transmitían? ¿Qué formas adoptaba el lenguaje que utilizaban?

En esta propuesta os invitamos a zambulliros en diferentes formas de narrar historias que dieron lugar a los tebeos, jugar a transformarlos y finalmente ser vosotros quienes podáis dar cuenta de cómo son los cómics que os gustan y entretienen.

PASO 1 – RECONOCIMIENTO DE LOS ELEMENTOS DEL CÓMIC

En la primera introducción al mundo de la historieta, proponemos a los alumnos traer en forma impresa o digital (en dispositivos portátiles), cómics actuales que conozcan y les guste leer.

Identificaremos entre todos las particularidades del cómic, qué lo distingue de otras expresiones. Proyectaremos para todo el grupo clase uno de muestra (si los alumnos han traído alguno en forma digital podremos intervenir con marcas y resaltados de las partes que se van mencionando) o repartiremos las publicaciones entre el grupo clase (si solo surgen publicaciones en papel).

Siempre será deseable comenzar con algún cómic que traigan los alumnos, pero de no ser posible se puede utilizar esta publicación disponible en la BDH para realizar la actividad. La historieta sugerida incluye gran parte de los elementos que deseamos analizar.



Cine- aventuras (Barcelona), 1936, Nº46. El brazalete y el mono, pág. 4

<https://bit.ly/2WVgezM>

Guiaremos a los alumnos en la observación para obtener un listado de los elementos principales del cómic, que podremos ir agrupando en 3 categorías:

1. Elementos del lenguaje visual

- La viñeta como la unidad mínima de la narración.

En este punto será interesante atender a la secuencia narrativa: identificando cómo es el lector quien otorga con su imaginación la continuidad narrativa entre viñetas que solo reproducen un momento significativo. Proponer al alumnado la dramatización de las acciones que se imaginan que suceden entre dos viñetas puede ser una buena alternativa para tomar conciencia de esta acción.

2. Elementos del lenguaje verbal

- El bocadillo, la variación de significados según su contorno (en forma de nube para pensamientos, en forma de dientes de serrucho para expresar un grito o estallido, etcétera).

- Cartela o cartucho: la voz de narrador.

- Las onomatopeyas.

- El uso de lenguaje figurado: metáforas, personificaciones, hipérboles, comparaciones, juegos de palabras, aliteraciones, etcétera.

3. Signos convencionales

- La figura cinética: la ilusión del movimiento a través de rayas y curvas.

- La metáfora visual: el uso de símbolos, estereotipos y otras convenciones gráficas para expresar una idea a través de una imagen.

Al finalizar esta breve exploración se espera que hayamos construido un lenguaje común y una mirada atenta a aquellos elementos que están presentes y distinguen a los cómics de otras formas de narrar una historia.

PASO 2 – UN SALTO AL TIEMPO DE LAS AUCAS Y ALELUYAS

Proyectamos un aleluya o auca en la pizarra y comentamos brevemente cómo se distribuían, el vínculo que los niños del siglo XVIII tenían con estas estampas, lo que podían aprender y los juegos que inventaban en torno a ellos.



Anónimo español (s. xix)
Aventuras de Don Quijote
de la Mancha.

<https://bit.ly/2wMmbUP>



Imagen. Fascículo II.
1/1/1928 pag. 49

Revista Arxiu de tradicions
populars (1928-1935)

<https://bit.ly/2vYdBlS>

Revista especializada en
folclore catalán. Incluye
aucas entre sus páginas.

Para que puedan leer imágenes y textos con detenimiento en sus dispositivos y explorar por sí mismos, los alumnos pueden buscar aleluyas en la Biblioteca Digital Hispánica <http://bdh.bne.es/> o en la BNEscolar a partir de la palabra clave “aleluya”.

Una vez que han conseguido leer un aleluya o auca con detenimiento, proponemos a todo el grupo buscar semejanzas y diferencias con el cómic actual.

Los elementos que debieran aparecer son:

- el uso de imágenes recuadradas, a modo de las actuales viñetas;
- el orden secuencial de lectura indicado por la numeración de las imágenes;
- la relación entre imagen y texto que conforma el sentido.

Si es posible, profundizar en el contenido que transmiten. Por ejemplo, el auca “El mundo del revés”, particularmente, permite reflexionar sobre el significado de sus comparaciones, los estereotipos y prejuicios (en la figura 5 se presenta una idea fuerte del sentido común de la época: quienes engañan son las criadas), la vida cotidiana y el vínculo con los animales.



Preguntas curiosas

- Para preguntar a los mayores en casa o investigar en Internet

¿Por qué se conocieron estas estampas como romances del ciego o pliegos de cordel?

Desde el siglo XV existieron maneras populares (y callejeras) de difundir estas estampas, muchas veces vinculadas a una representación pública recitada en verso, a menudo por un ciego. Por eso se los conoce como romances de ciego. Otra forma de distribución era mostrando los papeles colgados de una cuerda, que dio lugar a que se conocieran como pliegos de cordel.

PASO 3 - EL SURGIMIENTO DEL CÓMIC CONTEMPORÁNEO

Luego de una breve introducción que enmarque la aparición de publicaciones que se especializan en la historieta gráfica, podemos continuar presentando a *The Monigoty* (1898) como hito fundador del tebeo que se publica regularmente en España o *LePêle-Mêle*, revista francesa nacida en 1895 y que llegó en versión castellana en 1903.

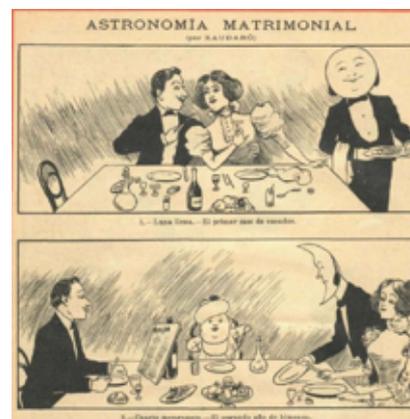
REVISTA



The Monigoty (Barcelona)
1897

<https://bit.ly/33VTuAR>

TEBEO



The Monigoty 2-9-1897, pág. 4

<https://bit.ly/3dz8edz>

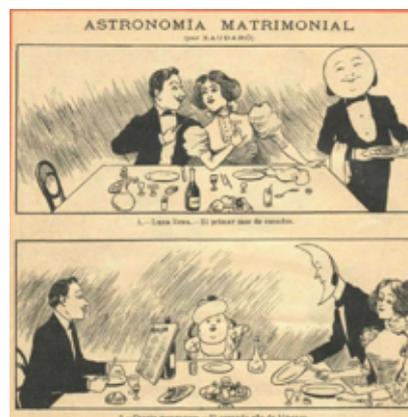
REVISTA



LePêle-Mêle
Semnario festivo parisiense

<https://bit.ly/33XitQY>

TEBEO



Le Pele-Mele. 27-12-1903, n.º 27, pág 5

<https://bit.ly/39wkHeC>

La exploración de las sucesivas publicaciones que surgieron a comienzos del siglo XX estará a cargo del alumnado distribuido en pequeños grupos.

Con estos dos ejemplos se sugiere mostrar al alumnado cómo se accede a un ejemplar de la publicación a través de los enlaces de la BDH proporcionados y cómo descargar una página determinada (aquella que contenga historietas) en formato jpg. Esta demostración facilitará el trabajo posterior en pequeños grupos, cada uno encargado de investigar una publicación entre las seleccionadas.

Si se prefiere optar por acotar el tiempo dedicado a la búsqueda y los posibles hallazgos, se pueden utilizar los tebeos ya seleccionados y en formato de imagen (.jpg) que se presentan en el navegable de la guía para el alumno.

La tarea de análisis de las historietas incluidas en las publicaciones puede apuntar a:

- Identificar los elementos del cómic abordados en el paso 1: del lenguaje visual, lenguaje verbal y signos convencionales.
- Reconocer las distintas formas que adoptaron las historietas en España (mayor presencia de cartelas que bocadillos, secuencias sin texto, etcétera).
- Visualizar las formas en que se transmiten estereotipos (especialmente la mirada sobre los niños), el público al que está dirigido, las costumbres y elementos de la vida cotidiana que presentan.
- Analizar el momento histórico en que surge la publicación, las etapas por las que atraviesa hasta su cierre a partir de la descripción presente en el registro bibliográfico que puede completarse con una búsqueda web a partir de las pistas que sugiere dicha descripción.

Ficha de análisis



Nombre del tebeo:

| | | |
|---|--|---|
| Publicación en la que aparece | | |
| Año de publicación | | |
| La historia: ¿qué cuenta el tebeo? | | |
| ¿Cuál es la historia, en general? | ¿Dónde se desarrolla? ¿Cómo son esos espacios y lugares? | ¿Qué costumbres y elementos de la vida cotidiana podéis descubrir? |
| | | |
| ¿Cuáles son los personajes? ¿Qué papeles cumplen en la historia? | ¿Los personajes responden a estereotipos? ¿Cómo os dais cuenta? | ¿Descubristeis prejuicios? ¿Qué mirada acerca de los niños se muestra? |
| | | |
| El lenguaje: ¿cómo cuenta la historia? | | |
| ¿Qué elementos visuales propios del cómic se utilizan? | ¿Qué características tiene el lenguaje verbal? | ¿Se utilizan signos convencionales? |
| | | |



Preguntas curiosas para investigar

¿Por qué en España se llama tebeo? ¿Cuál es el significado de tebeo en el diccionario? ¿Por qué los autores de historietas usaban seudónimos? ¿A qué responde el nombre de la revista *The Monigoty*?

Para preguntar a los adultos en casa: ¿qué historietas quedaron en su memoria? Buscad algún ejemplo en la BDH u otro sitio y registrad el enlace para compartir en clase.

PASO 4 - MOMENTO DE EVALUACIÓN

Proponemos una guía de preguntas para que cada alumno, en forma individual, reflexione sobre el recorrido realizado.

Autoevaluación Momento 1

He conocido cómics nuevos y reconocí algunas de sus características (las viñetas, el bocadillo, cómo se diferencia la voz del narrador, el lenguaje verbal que se utiliza para representar sonidos, cómo se genera la ilusión del movimiento).

Soy capaz de reconocer un aleluya o auca por su particular forma de publicarse.

He explorado un tebeo de una revista de principios del siglo XX y he comprendido la historia que narra.

Junto a mi grupo, he logrado encontrar respuestas y completar la ficha de análisis.

He podido expresar reflexiones y opiniones.

DURACIÓN: 2 sesiones**DESCRIPCIÓN**

Trabajo grupal de modificación de tebeos o de viñetas para recrear las historias.

OBJETIVOS

Que el alumnado:

- Prepare y resuelva desafíos que den cuenta de un conocimiento del lenguaje de la historieta.
- Recree historias o escenas contadas a través de viejos tebeos o viñetas, poniendo en práctica las reglas y los elementos propios del género historieta.

PASO 1 - TEBEOS ANTIGUOS QUE DESAFÍAN LA CREATIVIDAD

Después de haber explorado diferentes tebeos o cómics e identificado sus elementos, propondremos un juego en el que los alumnos crearán desafíos basados en historietas ya publicadas y resolverán los que prepararon sus compañeros/as.

Consigna

Se divide al grupo clase en dos equipos. A cada equipo se le entrega un conjunto de historietas en formato digital o papel:

Reglas del Juego

El grupo clase se divide en dos equipos.

Cada equipo tendrá que diseñar por lo menos 7 desafíos para que resuelva el otro grupo de forma creativa.

Contáis con estos elementos:

- 10 historietas en su formato original.
- 7 consignas a cumplir. Podéis inventar nuevas.

Vuestra tarea como diseñadores será:

- Escoger la historieta que mejor se adapta a cada consigna.
- Modificar en las historietas originales, lo que consideréis necesario para construir el desafío. ¿Tendréis que borrar o inventar cartelitas o bocadillos? ¿Quitar o modificar títulos? ¿Añadir o quitar líneas cinéticas y símbolos?

Vuestra tarea como creativos será:

- Cumplir con las consignas dadas interviniendo la historieta que la acompaña.

- **Una serie de consignas que plantean el desafío.** Por ejemplo:

1. Cambiad el orden de las viñetas para armar una nueva historia. Podéis agregar hasta un máximo de 2 viñetas nuevas que vosotros dibujéis. Ponedle un nombre a la historia.

2. Escribid bocadillos con los diálogos que os sugieren las imágenes. Ponedle un nombre a la historia.

3. Inventad cartelitas para la historieta.

4. Transformad las cartelitas en bocadillos ¿Qué dirían los personajes?

5. Agregad una o dos onomatopeyas y seguid el hilo del nuevo significado que introducen en la historia escribiendo nuevas cartelitas. Ponedle un nombre a la historia.

6. Agregad una metáfora visual que represente el estado de ánimo de un personaje, una sensación o idea y seguid el hilo del nuevo significado que introduce en la historia escribiendo nuevas cartelitas. Ponedle un nombre a la historia.

7. Introducid un personaje, objeto o hecho disruptivo e inventad un nuevo final. Ponedle un nombre a la historia.

- Una selección de historietas o viñetas sueltas de diferentes publicaciones de la BDH. Algunas de ellas ya se han recorrido en las clases anteriores y otras serán nuevas incluidas en las publicaciones seleccionadas.

Tebeos sugeridos: en el Anexo 1 y 2 están distribuidos 10 tebeos para cada grupo, para imprimir y distribuirlos en papel. Mientras que en la versión navegable encontraréis un archivo comprimido con los tebeos en formato de imagen (jpg) para distribuir en forma digital con un editor de imágenes.

Con estos elementos por separado cada equipo deberá definir qué cómic o viñeta del conjunto entregado se adecua mejor para resolver cada consigna. Además de formar los pares historieta-consigna, tendrá que preparar los originales para que el otro equipo pueda resolver cada desafío. Por ejemplo, tapar un bocadillo de diálogo para generar un espacio de escritura, invertir el orden original, ocultar cartelas para crear nuevos bocadillos, ocultar títulos.

También propondremos a los alumnos que creen nuevas consignas similares a las que les hemos entregado.

Si los equipos son muy numerosos, podrán intervenir en las consignas e historietas y por parejas o pequeños subgrupos preparar un desafío.

Dinámica de trabajo

Si se decide trabajar con los tebeos y las consignas impresos en papel, la actividad puede resolverse en una clase. Con tijeras, cola de pegar y lápices se modifican las historietas originales. La creación del desafío debería llevar menos de la mitad de la hora disponible, para dejar tiempo al intercambio, la resolución y la puesta en común.

Si se trabaja en formato digital, será conveniente entregar la consigna con anticipación. Para intervenir en las imágenes dadas, se pueden evaluar algunas alternativas:

- o Compartir un documento de texto en Google Drive con la consigna y las imágenes insertadas. Los alumnos podrán realizar un mínimo trabajo de edición con las imágenes (recortarlas, agregarles elementos, etcétera).

- o Enviar las historietas en formato de imagen para que las trabajen en un programa de edición de imágenes que conozcan. Esto les permitirá mayores posibilidades de modificación, aunque demandará más tiempo.

PASO 2: COEVALUACIÓN

Al finalizar la resolución de los desafíos, cada equipo expondrá las historietas o viñetas recreadas siguiendo los desafíos planteados. Podrá hacerlo en una galería digital que compartirá con el otro equipo o en una cartelera que exhibirá en el aula.

Las historietas modificadas deberán estar acompañadas por las consignas correspondientes.

Cada equipo procederá a evaluar las producciones del otro grupo. Para ello, utilizará una guía de coevaluación como esta.

GUÍA PARA LA COEVALUACIÓN

* (Indicad SÍ o NO)

| Desafío | Ejemplo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ... |
|--|---------|---|---|---|---|---|-----|
| ¿Respetó las indicaciones del desafío? | SÍ | | | | | | |
| ¿Nos gusta la nueva historia? | SÍ | | | | | | |
| ¿La intervención es creativa? | NO | | | | | | |
| Escribid un comentario general sobre el trabajo del equipo. | | | | | | | |

Una vez completadas las guías de coevaluación, dedicaremos un momento para analizar los logros y los comentarios recibidos.



Si detectáramos dificultades para la resolución de los desafíos, deberemos esclarecer si se deben a que los desafíos estuvieron incorrectamente planteados o a que el equipo no logró poner en acción los conocimientos adecuados. En ambos casos, será importante reponer los conocimientos que faltan y ofrecer algunas sugerencias para mejorar las producciones.

DURACIÓN: 2 sesiones

DESCRIPCIÓN

Producción de historietas a partir de un contenido específico:

- a) Un episodio de un cuento leído o escrito en clase.
- b) Una situación de convivencia escolar que promueva la reflexión acerca de los prejuicios o los juicios morales.

OBJETIVOS

Que el alumnado:

- Seleccione un episodio de un cuento o una situación de convivencia relevante y apropiada para su representación por medio del lenguaje de la historieta.
- Elabore el guion de la historieta, planteando un uso adecuado de los recursos y el lenguaje de la historieta.
- Realice la historieta respetando el guion.
- Se exprese de manera creativa.

OPCIÓN 1: DESARROLLO DE GUIONES

Habiéndose familiarizado con la estructura y características de los cómics, la producción de una historieta propia es un momento propicio para centrar a los alumnos en el contenido que deberán tener sus historias. Aquí se abren algunas opciones:

- **Vinculados a Literatura:** centrarse en representar algún episodio de un libro recientemente leído o un cuento escrito por los alumnos.
- **Vinculados a Valores Sociales y Cívicos:** representar una situación de convivencia escolar o entre amigos que contenga una reflexión en torno a los prejuicios y los juicios morales.

Si se trabaja en articulación con Educación Artística, desde la asignatura se puede hacer hincapié en cómo organizar y planear el proceso creativo, desarrollar bocetos y elegir uno en función del propósito final.

Dedicamos un momento de la clase a definir el tema central y transmitimos el orden de pasos para escribir un guion:

Pasos para escribir un guion

1º Definir un argumento, lo que se quiere contar.

2º Seleccionar los personajes que van a intervenir, el lugar, el ambiente y la época.

3º Decidir cómo se desarrollará la acción (los recursos narrativos): siguiendo un orden cronológico, con acciones paralelas, con flashbacks o forwards.

4º Planificar la división del argumento (las pequeñas unidades del argumento que contienen los momentos más representativos para contar la historia). Cada una será una viñeta.

5º Decidir los recursos visuales: tipo de ángulo y plano más pertinente para cada viñeta.

6º Desarrollo del guion.

Organizados en pequeños grupos, compartimos con los alumnos en forma digital o en papel la estructura en que pueden plasmar el guion de un cómic:

| N.º de VIÑETA | DESCRIPCIÓN de la escena a ilustrar | TEXTO en la voz del narrador y de los personajes. |
|---------------|-------------------------------------|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |

Antes de pasar al momento de producción, será especialmente importante que revisemos el guion elaborado por los alumnos y desde las diferentes áreas evaluemos y proponemos mejoras:

- En la escritura de los textos, para que sean adecuados al lenguaje y características de la historieta, respetando su estructura y retomando de forma correcta todos los elementos del lenguaje visual, lenguaje verbal y signos convencionales analizados en el momento 1 y trabajados durante el momento 2.
- En el contenido del mensaje que se trasmite:
 - Si el contenido de la historieta se asoció a los dilemas morales vinculados a prejuicios producto de diferencias culturales, observar que el mensaje se logre transmitir de forma cabal y de cuenta de un análisis previo.
 - Si el contenido de la historieta se asoció a la lectura de un cuento, observar que las viñetas logren transmitir el planteo inicial, el nudo y el desenlace.

PASO 2. PRODUCCIÓN DE CÓMICS

Durante el momento de producción del cómic será importante acompañar al alumnado haciendo hincapié en diferentes ejes de trabajo según el tiempo a dedicarle y las áreas involucradas.

- Desde Lengua Castellana y Literatura: el foco de la producción estará puesto en llevar a cabo el plan de escritura que dé respuesta a lo planificado en el guion y al proceso de mejora en la eficacia escritora. Velar por la aplicación de las reglas ortográficas, el cuidado de la caligrafía, el orden y la presentación. Cuando sea necesario ofrecer alternativas que fomenten la creatividad.
- Desde Educación Artística: la utilización del punto, la línea y el plano escogido para representar el entorno. La elección de las técnicas pictóricas más adecuadas y la aplicación del color, la luminosidad, tono y saturación al servicio del mensaje a transmitir en la historieta. Variaciones en función del soporte elegido: papel o digital.
- Desde Valores Éticos y Morales: se prestará especial atención en el contenido de lo que se trasmite, velando por evitar reduccionismos del dilema moral planteado.

Opción digital

Para realizar los cómics en formato digital se sugieren algunas aplicaciones. El profesor puede ser quien cree una cuenta para la clase.



Toondo

(en inglés, versión gratuita muy funcional)
<http://www.toondoo.com>

Tutorial (en español) <https://bit.ly/3bvkp9g>

Pequeños ejemplos de cómics creados por niños:

- El respeto: <https://bit.ly/3dEMHA9>
- La amistad: <https://bit.ly/341RQ0H>



Pixton

(en castellano, versión de prueba muy funcional por 7 días o versión básica con funcionalidad limitada)

<https://www.pixton.com/es>

Opción papel

Desde el área de Educación Plástica se podrá definir el soporte papel más idóneo y posible para la realización de las historietas, junto con diferentes materiales y técnicas de dibujo y pictóricas alternativas que permitan al alumnado elegir en función de la expresividad que permite cada una y el propósito planteado.

OPCIÓN 3. EXHIBICIÓN Y PUESTA EN COMÚN

Invitaremos a los grupos a exhibir sus producciones en una muestra dentro del aula o bien en algún espacio de la escuela. Podrá ser una exhibición convencional, con los productos en papel dispuestos en carteleras o sobre mesas o bien una muestra digital, en pantallas dispuestas en lugares visibles. Indicaremos a los grupos que, junto a cada producción, coloquen el fragmento del cuento o pieza literaria, o el argumento de la situación de convivencia y del conflicto que han querido plantear en la historieta.

Aprovecharemos la muestra para la evaluación de los trabajos en grupos. Para ello, pondremos unas fichas a disposición del público (los integrantes de los otros grupos, alumnado de otros cursos, docentes, familias) y les solicitaremos que las completen.

GUÍA PARA LA EVALUACIÓN PARTICIPATIVA

| Título de la historieta: | |
|---|---|
| Miniatura | [incluir una imagen pequeña de la historieta] |
| Preguntas guía | Escribid un comentario a partir de cada pregunta. |
| ¿El contenido de la historieta coincide con el episodio del cuento o la situación de convivencia? | |
| ¿Creéis que hemos sabido utilizar correctamente el lenguaje de la historieta? | |
| ¿Os ha resultado atractiva la historieta? | |
| ¿Pensáis que hemos sido creativos? | |
| ¿Nos dejarías un comentario para mejorar nuestro trabajo? | |

Una vez finalizada la muestra, podremos reunir al curso y abrir un espacio de intercambio sobre la experiencia. En esa oportunidad, leeremos los comentarios recibidos y el alumnado podrá reflexionar acerca de sus trabajos.