



<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000052886>

BNEscolar > Experiencias de aprendizaje

Héroes y villanos: explorando mitos, leyendas y cultura popular

En un mundo repleto de historias fascinantes y personajes emblemáticos, vamos a sumergirnos en el apasionante universo de los héroes y villanos, desentrañando las complejidades de personajes que han moldeado nuestra cultura a lo largo de la historia. Durante este viaje, descubriremos cómo estas figuras emblemáticas encarnan, no solo valores y virtudes, sino también las sombras y dilemas morales que a menudo enfrentamos en nuestras propias vidas.

"Héroes y Villanos" es una experiencia de aprendizaje que te hará reflexionar, analizar y cuestionar lo que significa ser un héroe o un villano en el mundo real y cómo estas representaciones influyen en nuestra sociedad.

Acompáñanos en este emocionante viaje a través de la mitología, la literatura, el cine y la cultura popular para desentrañar los misterios y complejidades de estos personajes atemporales.

¿Qué vamos a aprender?

En esta emocionante travesía, exploraremos los **rasgos característicos de héroes y villanos**, analizaremos sus similitudes y diferencias, y nos sumergiremos en la fascinante historia de héroes históricos y ficticios.

Al concluir nuestra indagación y llevar a cabo las actividades propuestas, seremos capaces de identificar los **rasgos característicos tanto de los héroes como de los villanos**, comprendiendo cómo estos arquetipos se han desarrollado a lo largo del tiempo y en diferentes contextos culturales. Además, aprenderemos a crear una infografía que resalte los atributos singulares de unos y otros.

Analizaremos las similitudes entre distintos tipos de héroes y villanos, lo que nos ayudará a comprender mejor los **patrones que se repiten y reproducen**. Para plasmar nuestras conclusiones, crearemos un juego de parejas que refleje estas similitudes.

Conoceremos la historia de diversos héroes históricos, comprendiendo su **importancia en la cultura** y cómo han dejado un **legado duradero en la sociedad**. Además, exploraremos el arte del cómic al diseñar una novela gráfica que detalle la vida de algún héroe histórico, utilizando ilustraciones para contar su historia de manera efectiva y cautivadora.

Finalmente, pondremos en marcha nuestra creatividad al crear un avatar de un héroe ideado por nosotros mismos, aplicando los conocimientos adquiridos sobre las características de los héroes.

¿Te gustaría ser el héroe de nuestra investigación? Prepárate para descubrir los secretos que se ocultan tras las máscaras y capas, y adentrémonos en el mundo de la valentía, la maldad y las acciones que definen a los protagonistas de nuestras historias.

Durante nuestra heroica aventura, pasaremos por los siguientes momentos:

Momento 1_ Sobre héroes, antihéroes y villanos

Momento 2_ Héroes y villanos de ficción

Momento 3_ Héroes históricos

Momento 4_ Mi héroe o heroína personal

MOMENTO 1. Sobre héroes, antihéroes y villanos

Las **figuras del héroe y del villano** han capturado la imaginación de la humanidad. A lo largo de la historia, estas representaciones arquetípicas han sido protagonistas en relatos épicos, mitológicos, literarios y cinematográficos, entre otros. Los héroes, con sus virtudes y hazañas, personifican el ideal de la valentía, la justicia y el sacrificio, mientras que los villanos encarnan el lado oscuro de la humanidad, con sus malvados planes y su sed de poder.

En esta experiencia de aprendizaje nos sumergiremos en el fascinante mundo de los héroes y villanos, explorando sus **rasgos característicos y las similitudes** que pueden encontrarse entre las distintas formas de estos arquetipos. Analizaremos cómo estas figuras han evolucionado a lo largo del tiempo y cómo han sido representadas en diferentes culturas y contextos históricos. Desde los legendarios héroes de la antigüedad, como Hércules o Gilgamesh, hasta los icónicos superhéroes contemporáneos, como Superman o Spider-Man, la idea del héroe ha perdurado a través de los siglos, adaptándose a las **cambiantes necesidades y valores de la sociedad**. Del mismo modo, los villanos, desde los malvados antagonistas de los cuentos de hadas hasta los complejos antagonistas de la literatura moderna, han mantenido su capacidad de cautivar y perturbar a las audiencias.

Al estudiar los rasgos característicos de los héroes y villanos, así como las similitudes entre ellos, no solo ampliaremos nuestra comprensión de la narrativa humana, sino que también reflexionaremos sobre la **naturaleza misma del bien y del mal**, y sobre los valores y aspiraciones que guían nuestras vidas.

Actividad 1: Héroes y villanos en distintos contextos culturales

Los **héroes**, los **antihéroes** (quizás no tanto) y los **villanos** son elementos comunes en la mitología, la literatura, el cine y la cultura popular. Cada uno desempeña un papel distintivo en las historias y a menudo interactúan de maneras interesantes.

El **concepto del héroe** se ha desarrollado a lo largo de la historia y tiene sus raíces en los mitos y leyendas de diferentes culturas. Los héroes suelen ser personajes valientes, nobles y virtuosos que luchan por el bien común. Son símbolos de aspiraciones y virtudes deseables, y suelen tener habilidades o poderes extraordinarios. Los héroes **representan la esperanza, la justicia y la moralidad**, y se esfuerzan por proteger a los inocentes y enfrentar el mal.

Por otro lado, **el antihéroe es una figura más compleja y contradictoria**. Surge como una reacción a la imagen idealizada del héroe tradicional. Los antihéroes, a menudo **carecen de las virtudes y habilidades típicas del héroe** y pueden ser egoístas, moralmente ambiguos o incluso inmorales, jugando un importante papel en la **humanización del mito y del héroe**. A pesar de sus defectos, los antihéroes **suelen tener una cualidad redentora** o un conjunto particular de habilidades que los distingue. Pueden ser cínicos, rebeldes, desencantados o desilusionados, pero a menudo terminan actuando en beneficio de otros, aunque sea de manera inesperada.

La **relación entre el héroe y el antihéroe refleja la complejidad y las contradicciones de la sociedad** en la que se encuentran. El héroe representa los ideales y los valores establecidos, mientras que el

antihéroe desafía esos ideales. Ambos personajes son moldeados por su entorno social y se convierten en símbolos que reflejan los anhelos y las preocupaciones de la sociedad en la que se presentan.

En muchas ocasiones, el héroe y el antihéroe son representaciones exageradas de diferentes arquetipos o facetas de la humanidad. **El héroe personifica los valores tradicionales y el deseo de un orden establecido, mientras que el antihéroe representa la disidencia, la rebeldía y una crítica a ese orden.** Ambos personajes pueden ser vistos como manifestaciones de las contradicciones inherentes a la condición humana y las tensiones sociales existentes.

Y no nos podemos olvidar de **los villanos**, que en su papel de antítesis del héroe y del antihéroe, juegan un **papel esencial en la narrativa al definir y contrastar con claridad los valores y motivaciones de los protagonistas**. Mientras que los héroes se esfuerzan por el bien común y los antihéroes pueden estar motivados por intereses personales, aunque redentores, los villanos **encarnan el mal en su forma más pura**. Por lo general, son seres despiadados, egoístas y ambiciosos que persiguen sus propios intereses a expensas de los demás.

Sin embargo, la relación entre los villanos y los héroes y antihéroes va más allá de la mera oposición. De hecho, los villanos **cumplen una función crucial en la narrativa al actuar como el principal obstáculo que los héroes y antihéroes deben superar**. Su presencia desafía a los protagonistas en múltiples niveles, tanto físicos como morales, obligándolos a enfrentarse a dilemas éticos y a poner a prueba su valentía, integridad y determinación.

Paradójicamente, los villanos, al representar la corrupción y la oscuridad, también **sirven como catalizadores para el desarrollo del héroe y del antihéroe**. Son ellos quienes ponen a prueba los límites de los protagonistas, llevándolos a confrontar sus propias debilidades y a crecer como personajes. En este sentido, la relación simbiótica entre los villanos y los héroes y villanos refleja las contradicciones inherentes a la condición humana, trascendiendo el maniqueísmo simplista para ofrecer una exploración más profunda de la complejidad moral y emocional en la narrativa.

En muchos casos, **la lucha entre el héroe o el antihéroe y el villano sirve como un microcosmos de los conflictos más amplios y profundos que existen dentro de la sociedad y el individuo**. En este sentido, los villanos no solo son adversarios, sino también reflejos distorsionados de los propios protagonistas, mostrando en lo que podrían convertirse si sucumben a la oscuridad o la tentación.

Para ponernos en situación os proponemos **comenzar investigando a diferentes héroes, antihéroes y villanos de diferentes culturas y contextos** (mitológicos y legendarios, históricos, de cine, de cómic...).

Siguiendo las indicaciones de vuestro profesor o profesora, decidid **qué pareja de personajes** (héroe/antihéroe-villano) investigaréis. Podéis extraer vuestros personajes de la selección de obras que encontraréis a continuación o investigar en otras fuentes y recursos de la BNE, como la BDH o la HD.

Cuando investigemos a estos personajes, no solo estaremos descubriendo más sobre ellos, sino también **cómo influyen en nuestra cultura hoy en día**. ¿Habéis pensado alguna vez por qué ciertos héroes o villanos son tan populares? Conocerlos nos permitirá entender su impacto en la sociedad y cómo se relacionan con nuestras propias vidas.

En la siguiente presentación encontraréis ejemplos y recursos que os pueden ayudar a iniciar vuestro análisis. Podéis elegir los héroes o villanos que más os interesen. Reflexionad también sobre **por qué os atraen más unos que otros**. Todo ello os ayudará a conocer mejor nuestra sociedad y a vosotros mismos.

¡Adelante con la investigación!



<https://view.genial.ly/65d75c783ec3b800148993e2>

Una vez elegida la pareja, dedicad unos minutos a **analizar la identidad, conductas y repercusión** de estos personajes.

¿Qué caracteriza a un héroe o a un villano?

- ¿Es la valentía la única cualidad que define a un héroe, o hay otras virtudes importantes?
- ¿Puede un héroe tener defectos o cometer errores y seguir siendo considerado un héroe? ¿Cómo se les suele llamar?
- ¿En qué medida la sociedad influye en nuestra percepción de quién es o no un héroe?
- ¿Puede un héroe ser alguien común y corriente, o siempre deben tener habilidades extraordinarias?
- ¿Cuáles son las motivaciones típicas de un villano en historias populares?
- ¿Existen situaciones en las que podríamos simpatizar con las motivaciones de un villano?
- ¿Puede un personaje tener elementos de héroe y villano al mismo tiempo?
- ¿Cómo influyen los villanos en el desarrollo de la trama y el crecimiento de los personajes en una historia?
- ¿Es posible redimir a un villano?
- ¿La definición de héroe y villano es universal, o varía según la cultura y el contexto?
- ¿Cómo han evolucionado las representaciones de héroes y villanos a lo largo del tiempo?

- ¿Hay algún personaje histórico real que podríamos considerar un héroe o un villano?
- ¿Es necesario que un personaje tenga enemigos o desafíos para ser considerado un héroe?
- ¿Cómo influyen los medios de comunicación y la cultura popular en nuestra percepción de héroes y villanos?

Algunos aspectos que podéis tener en cuenta son:

- a. **Motivaciones y objetivos:** Comparad las razones por las que los héroes y los villanos actúan de la manera en que lo hacen. ¿Cuáles son sus objetivos y motivaciones? ¿Son altruistas o egoístas?
- b. **Características y personalidades:** Examinad las personalidades y características de los personajes. ¿Cómo se diferencian en términos de temperamento, valores y habilidades?
- c. **Arquetipos y estereotipos:** Analizad si los héroes y villanos siguen arquetipos específicos o caen en estereotipos culturales. ¿Siguen convenciones típicas o desafían las expectativas?
- d. **Moralidad y ética:** Reflexionad sobre las cuestiones de moralidad y ética relacionadas con los personajes. ¿Representan conceptos morales absolutos o relativos?
- e. **Representación en la sociedad:** Analizad cómo los héroes y villanos pueden reflejar temas y preocupaciones sociales de la época en que se crearon.
- f. **Redención y transformación:** Investigad si los villanos tienen la oportunidad de redimirse o transformarse en héroes a lo largo de la historia.

Con toda la información que habéis descubierto, extraed conclusiones acerca de las **características esenciales**, tanto de los héroes como de los antihéroes y los villanos y, siguiendo las indicaciones de vuestro profesor o profesora, compartirlas con el resto de compañeros.

Actividad 2: Rasgos característicos de un héroe y de un villano

Ha llegado el momento de extraer conclusiones. Hemos investigado sobre la figura del héroe (y antihéroe) y del villano desde diversas perspectivas, épocas y culturas. Ahora definiremos juntos lo que entendemos por héroe y por villano para, a continuación, plasmar esta información en un formato muy visual.

¿Seréis capaces de elaborar una infografía sobre las conclusiones de vuestra investigación?

Deberéis sintetizar la información más importante sobre estos personajes en un formato visual,. Para ello es necesario seleccionar la información más relevante y también comunicar conceptos e ideas de manera clara y concisa.

En esta actividad daremos los siguientes pasos:

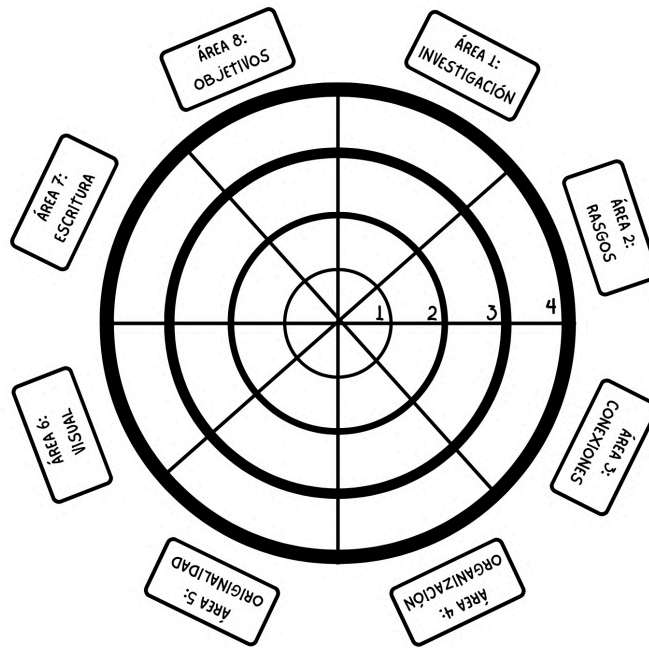
- 1. Formular definiciones** de lo que consideráis que es un héroe (y un antihéroe) y un villano. Estas preguntas os pueden ayudar a reflexionar:
 - ¿Qué cualidades o acciones creéis que definen a un héroe?
 - ¿Qué rasgos o comportamientos caracterizan a un villano?
- 2. Elegir la herramienta digital para la creación de la infografía.** Podéis utilizar herramientas gratuitas como [Genial.ly](https://genial.ly), [Canva](https://canva.com) o [Designer](https://designer.com), o alguna otra que conozcáis y creáis adecuada para esta actividad. Seguid las indicaciones y recomendaciones para hacer una buena infografía que os dará vuestro profesor o profesora.
- 3. Presentar las infografías elaboradas.** Podéis compartir los enlaces de las diferentes infografías en algún espacio digital o hacerlo de manera física, imprimiéndolas y exponiéndolas en un lugar adecuado.
- 4. Comentar las similitudes y diferencias entre las infografías de todos los grupos.** Para acabar, observad las infografías compartidas por el resto de compañeros y la información que han presentado en ellas:
 - ¿Coinciden los rasgos principales de héroes y villanos con los que habéis incluido en vuestra infografía?
 - ¿Qué diferencias encontráis entre vuestras conclusiones y las del resto de grupos?

Actividad 3: Diana de autoevaluación de la infografía

Para acabar este momento, vamos a dedicar unos minutos a valorar, por equipos, el trabajo realizado. Para ello utilizaremos una diana de evaluación.

Una diana de autoevaluación es un método visual de evaluación que usa una diana con círculos concéntricos de diferente radio. Estos círculos se dividen en secciones, cada una representando un aspecto específico a evaluar. Cuando obtienes resultados positivos en un área, coloreas esa porción correspondiente. La cantidad de color indica cuánto éxito has tenido: más color significa más éxito.

Seguid las indicaciones que os dará vuestro profesor o profesora para identificar las áreas a valorar. Podéis tomar como ejemplo esta diana que hemos preparado y de la que encontraréis una plantilla vacía que podéis personalizar en los anexos de esta experiencia de aprendizaje.



Actividad 4 (opcional): ¿Quién es este personaje?

Si disponéis de tiempo, os proponemos poner a prueba los conocimientos que habéis adquirido sobre las características, hazañas y travesuras de héroes, antihéroes y villanos, tanto de la mitología, la historia como de la ficción, para tratar de identificar a qué personaje se refiere cada cita, afirmación o pregunta creada por los diferentes grupos. ¿Preparados?

1. Para comenzar, siguiendo las indicaciones de vuestro profesor o profesora, tendréis que **crear un conjunto de citas, afirmaciones o preguntas relacionadas con las características específicas de los héroes, antihéroes y villanos** que habéis investigado. Sed creativos y pensad en citas intrigantes, afirmaciones desafiantes y preguntas estimulantes que pongan a prueba el conocimiento de vuestros compañeros. Una vez que todos los equipos hayan preparado sus tarjetas, ponédlas todas juntas y mezcladlas bien para asegurar una variedad emocionante durante el juego.

Para que os hagáis una idea de a lo que nos referimos, os ponemos algunos ejemplos:

- **PREGUNTA:** "¿Qué héroe mitológico se enfrentó a una serie de desafíos increíbles, incluyendo la derrota de monstruos temibles y la búsqueda de objetos mágicos?" - Corresponde a Perseo, el héroe griego conocido por matar a la Medusa y rescatar a Andrómeda.
- **AFIRMACIÓN:** "Este personaje es conocido por su valentía y su determinación para enfrentarse al mal en todas sus formas, incluso cuando eso significa desafiar a su propio padre, demostrando que el amor y la compasión son las verdaderas armas de un héroe" - Luke Skywalker.
- **CITA:** "En las sombras de la noche, un terror sin rostro acecha, sus pasos silenciosos y su hoja afilada son la pesadilla que acecha en los callejones oscuros, recordándonos

que el mal puede esconderse detrás de la máscara de la normalidad".- Jack el destripador

2. **Un representante de cada equipo seleccionará una tarjeta al azar**, la leerá en voz alta para el resto de equipos, y estos tendrán un tiempo determinado para discutir y escribir el nombre del héroe, antihéroe o villano al que creen que se refiere la cita. Una vez transcurrido el tiempo, los equipos mostrarán sus respuestas y **se otorgarán puntos al equipo que adivine** correctamente.
3. Para **cerrar el juego de una manera reflexiva y estimulante** os proponemos plantear un diálogo abierto en torno a preguntas abiertas como las siguientes, siguiendo las indicaciones de vuestro profesor o profesora:
 - a. "¿Cuál crees que es el mayor problema de nuestra sociedad en la actualidad, y cómo crees que podría abordarse de manera efectiva?"
 - b. "Imagina que te encuentras frente a una catástrofe inminente y solo tienes la oportunidad de salvar a una persona, un objeto o un concepto. ¿A quién o qué elegirías salvar, y por qué?"
 - c. "Te encuentras varado en una isla desierta y solo puedes llevar contigo tres elementos. ¿Qué tres cosas elegirías llevar y por qué consideras que son esenciales para tu supervivencia o tu bienestar emocional?"
 - d. "Si tuvieras el poder de cambiar una cosa en el mundo en este momento, ¿qué cambiarías y cómo crees que impactaría en la vida de las personas?"
 - e. "¿Qué cualidades crees que son más importantes en un verdadero héroe, y por qué consideras que son cruciales para inspirar y guiar a otros?"

MOMENTO 2. Héroes y villanos de ficción

Comparar **héroes mitológicos con héroes de ficción** proporciona una fascinante oportunidad para explorar similitudes y diferencias entre culturas, así como para analizar los **valores y arquetipos humanos a lo largo del tiempo**. Al hacer esta comparación, comprobaremos cómo los héroes, ya sean de la antigua Grecia o de mundos de ficción contemporáneos, encarnan características heroicas universales como valentía, astucia y altruismo. Este momento promueve la reflexión sobre la evolución de los ideales heroicos y cómo se reflejan en la narrativa a lo largo de la historia.

Aprenderemos también a crear un juego de parejas para compartir las conclusiones de nuestra investigación.

Actividad 1: Héroes y villanos mitológicos frente a héroes y villanos contemporáneos de ficción

El análisis de la **relación entre héroes y villanos populares y mitológicos** implica examinar las características, arquetipos y funciones de estos personajes. Ambos conjuntos de personajes, aunque separados por el tiempo y la forma de expresión, ofrecen una ventana valiosa para entender la evolución de las narrativas y cómo la representación de héroes y villanos sigue siendo una poderosa herramienta para transmitir mensajes culturales y morales.

Encontraréis que no todos los personajes tienen una relación directa, pero comparten ciertos rasgos, motivaciones o circunstancias. Aquí podéis ver una pequeña muestra:

Mulan (mitología china) y Rey (Star Wars)

Mulan desafía las expectativas tradicionales de género al asumir el papel de un guerrero en lugar de cumplir con el rol socialmente asignado a las mujeres.

Rey es conocida por su valentía, determinación y habilidades como piloto y luchadora.

Harry Potter y Perseo (mitología griega)

Harry es considerado "El Elegido" según la profecía, destinado a enfrentarse a Lord Voldemort y desempeñar un papel crucial en la lucha contra las fuerzas oscuras.

Perseo es elegido para realizar hazañas heroicas, como derrotar a la Gorgona Medusa y enfrentarse a otros desafíos mitológicos.

Frodo (Comunidad del Anillo) y Ulises (Odisea)

Tanto Frodo como Ulises representan héroes que enfrentan peligros y pruebas en su lucha contra el mal y su regreso a casa. Ambos demuestran valentía y astucia, pero mientras Frodo logra destruir el Anillo Único con un costo personal alto, Ulises triunfa al regresar a su hogar y recuperar su reino. Estas historias destacan el viaje del héroe como un símbolo de la lucha contra el mal y la búsqueda de redención y triunfo.

Sigfrido y Aquiles (aunque ambos son mitológicos la similitud es remarcable y ambos han protagonizado películas como Troya (2004) o Siegfried (2005)).

En la leyenda germánica, Sigfrido es invulnerable en su cuerpo, excepto en una pequeña zona de su espalda, donde una hoja de tilo cae mientras se baña en la sangre del dragón Fafnir.

En la mitología griega, Aquiles es invulnerable en todo su cuerpo, excepto en su talón, donde su madre lo sostuvo al sumergirlo en el río Estigia.

¿Empezamos? Vamos a dar los siguientes pasos:

Paso 1: Elección del cómic o película

Comenzaremos seleccionando **una película o cómic** actual (o no tan actual) que nos resulte especialmente atractivo o que llame por algún motivo vuestra atención.

- Tened en cuenta al realizar esta elección que es necesario que sea de **fácil acceso** para identificar los diferentes héroes (o antihéroes) y villanos que aparecen.
- Podéis optar por una película de género fantástico, ciencia ficción, aventuras o incluso un clásico del cine.

- ¿Trabajamos todos sobre la misma película y la visualizamos juntos? ¿O mejor analizamos distintas historias y ampliamos nuestros descubrimientos? ¡Elegid la opción que más os convenza!

Paso 2: Elección de mitos

Hemos visto muchos mitos, leyendas o historias épicas de diversas culturas y épocas, por lo que seguro que vuestros conocimientos os permitirán **elegir a personajes mitológicos que compartan similitudes temáticas o arquetipos con los héroes y villanos de la película o cómic elegido.**

Esta lista muestra algunas correspondencias entre **héroes y villanos populares contemporáneos y sus contrapartes en los mitos y leyendas.** Si bien no todos los personajes tienen una relación directa, comparten ciertos rasgos o arquetipos similares. Podéis explorar estas similitudes y diferencias, así como las características y motivaciones específicas de los héroes y villanos de cada categoría, para comprender cómo estos arquetipos han evolucionado y se han reinterpretado a lo largo del tiempo.

Héroes de ficción	Héroes de mitos y leyendas
Spider-Man	Hércules (Heracles)
Superman	Odiseo (Ulises)
Wonder Woman	Atenea (Atena)
Batman	Gilgamesh
Iron Man	Sigfrido
Captain America	Beowulf
Black Panther	Rey Arturo
Harry Potter	Perseo
Katniss Everdeen	Artemisa
Rey (Star Wars)	Mulan

Villanos Populares	Villanos de mitos y leyendas
Joker	Medusa
Thanos	Hades
Darth Vader	Loki
Loki	Prometeo

Voldemort	Mordred
Maleficent	Morgana le Fay
Magneto	Barbanegra
Ultron	Cronos
The Wicked Witch of the West	Lamia
Lord Voldemort	Angra Mainyu

Paso 3: Comparación, análisis y reflexión sobre los arquetipos y tema

Para comparar **los héroes y villanos de la película con sus contrapartes en mitos y leyendas** hay que analizar las similitudes y diferencias en términos de características, acciones, motivaciones y roles en la historia. ¿Hay paralelismos notables?

Vamos a **reflexionar sobre los arquetipos y temas comunes entre los personajes de la película y los de las historias mitológicas**. ¿Qué valores representan? ¿Qué lecciones transmiten? ¿Cómo han evolucionado estos arquetipos a lo largo del tiempo?

Seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora para realizar este paso. Podéis hacer esta comparación en voz alta junto al resto de grupos o hacerla entre los componentes de vuestro grupo, tras analizar previamente las similitudes y diferencias de los personajes investigados.

Algunos aspectos que podéis tener en cuenta para realizar este análisis:

- **Identificación de características:** analizad las características físicas, psicológicas y morales de los personajes y destacad similitudes y diferencias entre los héroes y villanos contemporáneos con sus contrapartes mitológicas.
- **Arquetipos y motivaciones:** prestad atención a los arquetipos presentes en ambos conjuntos de personajes (por ejemplo, el héroe trágico, el villano redimido) y analizad las motivaciones detrás de las acciones de los personajes y cómo estas se relacionan con su contexto cultural.
- **Funciones narrativas:** observad cómo los personajes contribuyen al desarrollo de la trama y al mensaje general de sus respectivas historias. Podéis comparar las funciones narrativas de héroes y villanos en las historias populares con las funciones de los personajes mitológicos en las narrativas originales.
- **Influencia cultural y evolución:** investigad cómo los héroes y villanos populares han influido en la cultura contemporánea y cómo han evolucionado a lo largo del tiempo. Podéis examinar la persistencia y adaptación de las figuras mitológicas en diversas culturas y períodos históricos.
- **Contexto histórico y cultural:** tened en cuenta el contexto histórico y cultural en el que se desarrollaron las historias mitológicas y cómo este contexto influyó en la creación de estos

personajes. Podéis analizar cómo las interpretaciones modernas pueden reflejar o desviarse de las intenciones originales de las historias mitológicas.

- **Reflexión sobre significados profundos:** explorad los significados más profundos asociados con los personajes mitológicos y cómo estos pueden haber evolucionado o perdurado en las representaciones contemporáneas, capturando o reinterpretando conceptos fundamentales presentes en las mitologías.

En el documento anexo podéis ver un ejemplo de análisis y comparativa referido al universo de **Star Wars**.

Para esta actividad, podéis completar la selección de recursos del momento 1 con los siguientes. Recordad que también podéis ampliar la búsqueda a otras obras de la BDH, de la HD o incluso de Europeana.

SOBRE MITOLOGÍA



Mitología [Material gráfico]

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000052886>

Mestres, Apeles (1854-1936)
Chocolates Amatller



Monumentos antiguos [Material gráfico]

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000052591>

Anónimo (s. XX)



Los doce trabajos de Hércules/ Juan de Lucena: Tratado de vita beata

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000177128>

Aragón, Enrique de [ca. 1384-ca. 1434]
Lucena, Juan de [m. 1506]
Burgos, Juan de [fl. 1489-1502] - impresor



Taller. Iluminando los trabajos de Hércules

<https://bnescolar.bne.es/taller-iluminando-los-trabajos-de-hercules>

BNEscolar (2019)



[Etiquetas de alimentos. Naranjas. Figuras simbólicas y mitológicas] [Material gráfico]

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000188489>

Litografía J. Aviñó

SOBRE MITOLOGÍA



Los nombres de los dioses :Ra, Osiris, Belo, Jehová, Elohim, Melkarte ... : indagación acerca del origen del lenguaje y de las religiones a la luz del euskaro y de los idiomas turanianos / por Estanislao Sánchez Calvo

<https://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000107201>

Sánchez Calvo, Estanislao (1842-1895)

Paso 4: Puesta en común y reflexión final

Vamos a **compartir los hallazgos y conclusiones a las que hemos podido llegar con nuestro grupo..** Argumentad vuestros puntos de vista y destacad las lecciones o valores que habéis encontrado en ambas narrativas. La reflexión común ampliará vuestros conocimientos y fortalecerá vuestras conclusiones.

Actividad 2: Creación de un juego de parejas o de rol

Tras haber analizado y comparado diferentes héroes con sus contrapartes en mitos y leyendas, os proponemos dos opciones de juego: crear un sencillo juego de memoria que podremos construir de forma colaborativa entre todos o crear un juego de cartas estilo rol basado en el viaje del héroe.

A continuación encontraréis las indicaciones para cada tipo de juego.

Opción 1: Creación de un juego de parejas

Os recomendamos explorar diferentes aspectos de las personalidades, valores, habilidades, motivaciones y contextos históricos de los personajes contemporáneos y mitológicos que elijáis para el juego. Seguro que descubriréis emparejamientos emocionantes y enriquecedores para la experiencia de juego.

Seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora para llevar a cabo esta actividad.

Algunas recomendaciones para la creación del juego

Personajes representativos: seleccionad a aquellos que son ampliamente conocidos y reconocibles. Cuánto más famosos sean, más atractivo será el juego para los jugadores.

Elección de parejas: la relación entre ellas debe ser clara y reconocible. No será fácil, pero intentad buscar distintos tipos de relación para evitar confusiones. Podéis emparejar personajes según diferentes criterios.

Elementos narrativos: podéis enriquecer la experiencia de juego al incluir elementos narrativos que expliquen por qué estos personajes contemporáneos y mitológicos están emparejados. Esto puede añadir profundidad y contexto a la historia del juego.

Simbología: añadid un distintivo a las fichas que conforman una pareja para que los jugadores puedan identificarlas fácilmente. La elección del distintivo dependerá, en gran medida, del diseño general del juego y de la cantidad de información adicional que se quiera proporcionar a los jugadores.

Atractivo visual: el diseño gráfico y la presentación de las cartas, tableros y componentes del juego son cruciales para atraer a los jugadores. Debéis aseguráros de que el juego sea visualmente atractivo y fácil de entender.

Propiedad intelectual: si vais a utilizar personajes con derechos de autor, aseguráros de obtener los permisos necesarios o de crear personajes originales inspirados en ellos para respetar los derechos de autoría.

No olvidéis que la clave de un buen juego de parejas es la diversión y la capacidad de desafiar la memoria y la concentración de los jugadores. Elaborad un diseño atractivo y un contenido significativo a partir de las investigaciones que habéis realizado.

¡Manos a la obra!

Paso 1: Toma de decisiones sobre los tipos de juego a crear

Decidid si **cada grupo creará su propio juego o será un juego colaborativo** creado entre todos. Podéis tener en cuenta el tiempo que le podéis dedicar a la actividad para tomar esta decisión.

Paso 2: Planificación del juego

Planificad y consensuad la **cantidad y el diseño de las piezas del memory**. Es necesario determinar la cantidad adecuada de piezas para conseguir un cierto desafío pero sin llegar a ser imposible de jugar. También deberéis discutir y seleccionar el diseño y tamaño de las piezas. ¿Utilizamos un distintivo que ayude a reconocer las parejas correctas?

Paso 3: Formato del juego

Por último, decidid si será un **juego digital o con soporte físico**. Los juegos de memoria en formato físico ofrecen una experiencia táctil y enriquecedora desde el punto de vista social. No obstante, suelen tener limitaciones en cuanto a contenido. Además, resultan más costosos debido a la necesaria utilización de diversos materiales.

La creación de un juego de memoria en línea permite incorporar imágenes, sonidos y animaciones de manera dinámica, aunque esto requiere recursos y habilidades digitales.

También puede ser una buena opción una fórmula mixta, en la que realicéis el diseño de las cartas de forma digital y las piezas en formato físico o al revés, el diseño de las piezas puede ser manual y la creación del juego, digital.

Sea cual sea el formato elegido, podéis elaborar un único memory en el que cada grupo cree y diseñe algunas piezas o crear un memory para cada grupo. En este último caso cada grupo puede centrarse más en una modalidad de héroes y villanos y elegir el diseño más adecuado. En el primer caso tendrá más importancia el consenso entre los grupos y la toma de decisiones. En el segundo habrá más espacio para la creatividad.

Herramientas digitales para la creación del juego

Si os decidís por el juego digital, existen diversas herramientas que facilitan su creación sin necesidad de programar. Os proponemos dos de ellas, pero podéis utilizar cualquier otra que conozcáis:



Paso 4: ¡A jugar!

Podéis intercambiar los juegos que habéis creado para probar los realizados por otros grupos, para que los comparéis con el que habéis creado vosotros. En el caso de que hayáis decidido crear un único juego colaborativo, dedicad un tiempo para poder jugar todos juntos.

Opción 2: Creación de un juego de cartas de rol "El viaje del héroe"

Si habéis elegido esta opción, tendréis que crear vuestro propio juego de cartas, "El Viaje del Héroe". Os sumergiréis en un mundo de mitos y leyendas donde asumiréis el papel de un héroe valiente en busca de gloria y aventura. Exploraremos juntos ejemplos de héroes, villanos y antihéroes que nos inspiren, discutiendo las características y arquetipos comunes que encontramos en estas historias.

Componentes que puede tener el juego

Cartas de personajes: Representan a los héroes, villanos, antihéroes y aliados que encontrarás en tu viaje. Cada carta tiene estadísticas como fuerza, agilidad e inteligencia, así como habilidades especiales.

Cartas de desafío: Presentan obstáculos y pruebas que el héroe debe superar para avanzar en su viaje. Estas cartas pueden incluir combates, acertijos, trampas y más.

Cartas de recompensa: Ofrecen poderosas mejoras y beneficios que el héroe puede obtener al superar los desafíos. Estas cartas pueden incluir armas, armaduras, habilidades especiales y aliados adicionales.

Tablero de juego: Representa el mundo del juego y sirve como escenario para las aventuras del héroe. Incluye diferentes ubicaciones, cada una con sus propios desafíos y recompensas.

Dados: Se utilizan para resolver acciones y combates en el juego, añadiendo un elemento de azar y

estrategia.

Reglamento del juego: Detalla las reglas y mecánicas del juego, incluyendo cómo se resuelven los combates, cómo se adquieren recompensas y cómo avanza el héroe en su viaje.

Seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora e id dando los siguientes pasos para la construcción de vuestro juego de cartas de rol:

1. **Introducción al juego.** Os sumergiréis en un mundo de mitos y leyendas, asumiendo el papel de un héroe valiente en su búsqueda de enfrentarse al mal y alcanzar la gloria. Podéis compartir ejemplos de héroes, villanos y antihéroes que os resulten inspiradores y discutir las características y arquetipos comunes que encontráis en estas historias. Tened en cuenta que es muy importante la cooperación, la estrategia y la toma de decisiones en el éxito del héroe en su viaje.
2. **Planificación.** Realizad en grupo una lluvia de ideas donde discutir y compartir ideas sobre el diseño y la mecánica del juego. Considerad los diferentes aspectos del juego, como el número de cartas, el diseño del tablero, las reglas del juego y las mecánicas de juego. Cada equipo puede decidir sus propias reglas y mecánica.
3. **Creación de personajes y cartas.** Cread vuestros personajes del juego, incluyendo héroes, villanos, antihéroes e incluso aliados. Diseñad las cartas de personajes con ilustraciones creativas y detalles que reflejen las características y habilidades de cada uno.

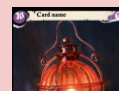
Podéis decidir crear las cartas de forma manual, para lo que tendríais que disponer del material innecesario (cartulina o papel grueso, lápices, rotuladores, tijeras...) o en formato digital, para lo que podéis seleccionar alguna herramienta de creación de cartas en línea como las siguientes:



<https://clashroyalecardmaker.com/>



<https://www.hearthcards.net/>



<https://seasons.canapin.com/>

4. **Diseño del tablero y otros componentes.** Diseñad el tablero de juego, incluyendo la disposición de las ubicaciones y la incorporación de elementos temáticos que reflejen el viaje del héroe. Cread todos los componentes del juego restantes, como cartas de desafío, cartas de recompensa y dados, manteniendo la coherencia con el tema y el estilo del juego.
5. **Pruebas y ajustes.** Una vez hayáis completado la creación de todos los componentes del juego, dedicad un tiempo a jugar y evaluar el juego en su estado actual para identificar áreas de mejora y poder realizar ajustes según sea necesario para mejorar la jugabilidad y la experiencia del jugador.

Una vez esté el juego listo, ¡toca probarlo! Podéis organizar partidas entre equipos, de forma que podáis ir probando todos los juegos.

Actividad 3: Encuesta evaluativa

¿Qué os parece si nos ayudamos a mejorar? Vuestras opiniones pueden ser importantes para vuestros compañeros y las suyas os ayudarán también a mejorar.

Seguid las indicaciones que os dará vuestro profesor o profesora para realizar una encuesta coevaluativa. Reflexionad antes de contestar, sed respetuosos con el trabajo de vuestros compañeros, valorad los distintos aspectos que se detallan y agradeced sus comentarios, viendo en ellos una crítica constructiva tanto si son positivos como si apuntan márgenes de mejora.

Dedicad un tiempo a la reflexión a partir de los comentarios recibidos y comentad entre todos cualquier duda que os pueda surgir.

Si decidís utilizar la encuesta que hemos propuesto, la encontraréis disponible para su descarga en el portal, en los anexos de esta experiencia de aprendizaje.

JUEGO DE HÉROES Y VILLANOS

GRUPO QUE EVALÚA


GRUPO EVALUADO

INSTRUCCIONES:

Evaluad el trabajo del resto de grupos en cada una de las siguientes áreas utilizando una escala del 1 al 5, donde:

- 1: Nunca
- 2: Raramente
- 3: A veces
- 4: A menudo
- 5: Siempre

PREGUNTAS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
	Nunca	Raramente	A veces	A menudo	Siempre
¿Los héroes y villanos seleccionados para el juego son creativos y relevantes para el tema? ¿La elección demuestra originalidad y pensamiento crítico?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Las parejas se han elegido según diversos criterios? ¿La conexión entre ambos es fácilmente reconocible?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿El juego refleja los rasgos característicos comunes de los héroes y villanos emparejados? ¿Los elementos incluidos en las tarjetas son representativos y diferenciales?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿El diseño del juego es atractivo y visualmente agradable? ¿Se ha cuidado el estilo y la coherencia en todos los personajes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Las imágenes seleccionadas son relevantes y representan adecuadamente a los héroes y villanos? ¿Las imágenes contribuyen a la identificación y memoria efectiva?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Los distintivos para facilitar la identificación de las parejas (si los hubiera) son adecuados y coherentes? ¿Son originales, divertidos y estéticos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿La dificultad del juego es adecuada para el nivel de los jugadores? ¿Se ha logrado un equilibrio entre el desafío y la accesibilidad?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿El juego tiene un impacto general positivo y cumple con su objetivo de educar y entretener? ¿Logra transmitir de manera efectiva la esencia de la comparación entre personajes?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otros comentarios y recomendaciones:					


BNEscolar

MOMENTO 3. Héroes históricos

En este momento desarrollaremos habilidades de investigación histórica para comprender el contexto en el que vivió el héroe elegido, así como sus acciones y las consecuencias de las mismas. En este proceso fomentaremos la empatía al sumergirnos en las experiencias y motivaciones del héroe, mientras desarrollaremos una comprensión más profunda de la condición humana a lo largo de la historia.

También perfeccionaremos habilidades de síntesis, narrativa visual y diseño gráfico con la creación de un cómic sobre el personaje que hayamos elegido.

Actividad 1: Descubrimos héroes históricos

Los **héroes históricos** son personas cuyas contribuciones han tenido un **impacto duradero en la sociedad, la cultura, la política, la ciencia, u otras áreas** importantes.

Las **características que hacen que una persona sea considerada un héroe o heroína histórica** a menudo están influenciadas por la perspectiva desde la cual se examina su vida y acciones y pueden variar según sea la perspectiva cultural y la interpretación histórica. También puede plantear **dilemas éticos** debido a la complejidad inherente a la evaluación moral y a la interpretación de las acciones de esa figura.

Lo que os proponemos en esta actividad es que, a partir de la investigación que realizasteis en el momento 1 y de las infografías generadas y consultando los ejemplos que encontraréis a continuación, defináis de forma colaborativa los **rasgos comunes más representativos asociados a los héroes históricos**.

Por si puede servir de ayuda, estos son algunos rasgos que os pueden ayudar a decidir si un personaje puede considerarse un héroe histórico o no.

- **Valentía inquebrantable.** Los héroes universales exhiben una valentía inquebrantable al enfrentarse a desafíos monumentales, mostrando determinación y resistencia frente a la adversidad, ya sea en conflictos militares, luchas sociales o la promoción de principios morales.
- **Impacto transformador.** Estos héroes de la historia dejan una marca indeleble en la sociedad, y su influencia perdura más allá de su época. Su legado se traduce en contribuciones significativas que han marcado un antes y un después en el curso de la historia.
- **Altruismo y sacrificio.** La altruista disposición a actuar en beneficio de los demás y, en muchos casos, el sacrificio personal por el bien común o por convicciones éticas, distingue a los héroes universales.
- **Liderazgo inspirador.** Muchos de estos héroes ejercen un liderazgo inspirador, ya sea en ámbitos políticos, sociales o culturales. Su capacidad para motivar y movilizar a otros hacia

la excelencia y el cambio positivo es un rasgo distintivo.

- **Innovación.** Algunos héroes universales introducen ideas innovadoras que desafían el status quo y contribuyen a cambios significativos en ámbitos sociales, culturales o científicos, marcando así un legado trascendental.
- **Resiliencia infatigable.** La capacidad de superar obstáculos con resiliencia y persistencia, incluso en las circunstancias más adversas, caracteriza a los héroes universales, destacando su firmeza en la consecución de sus objetivos.
- **Defensa de los derechos humanos.** Muchos héroes universales están estrechamente ligados a la defensa de los derechos humanos y la búsqueda de justicia. Su lucha tenaz contra la opresión y la injusticia resuena a través del tiempo.
- **Fuente perenne de inspiración.** Los héroes universales sirven como fuentes de inspiración inagotables para generaciones futuras. Su legado motiva a otros a aspirar a la excelencia, contribuyendo así al avance y progreso de la humanidad.

Veamos ahora algunos ejemplos.

- Podemos encontrar **“héroes” históricos que pueden ser controvertidos** y que se puedan considerar héroes o villanos según el punto de mira desde el que se analicen sus hazañas. En la siguiente infografía podéis consultar algunos ejemplos:



<https://view.genial.ly/660be1027ff25300142007fd>

- También pueden considerarse **ejemplos de héroes históricos**, líderes políticos que lucharon por la libertad y la justicia, científicos que hicieron descubrimientos revolucionarios, artistas cuyo trabajo cambió la forma en que vemos el mundo, o personas que se destacaron en situaciones críticas y desafiantes. Te proponemos una pequeña selección de héroes universales que os pueden servir de inspiración en la búsqueda de sus rasgos característicos:



<https://view.genial.ly/660e55b6479df100147c1de8>

- Por último, existen también **personas cuyas contribuciones significativas o actos heroicos no son ampliamente reconocidos o destacados públicamente**. Individuos que trabajan sin buscar reconocimiento, pero cuyo impacto es esencial. Sus historias, menos visibles pero igualmente impactantes, demuestran que la valentía y la bondad pueden manifestarse en situaciones cotidianas y menos glamorosas. Aquí podéis consultar algunos ejemplos:



<https://view.genial.ly/660e73cb9db4eb001442387c>

Con todo lo que habéis descubierto, ¿estáis preparados para decidir cuáles son los **rasgos comunes más representativos asociados a los héroes históricos**?

Si queréis ampliar más la información que tenéis, recordad que podéis consultar los recursos digitales de la BNE y pasear por las historias de héroes y heroínas universales.

Actividad 2: Cómic de un héroe histórico

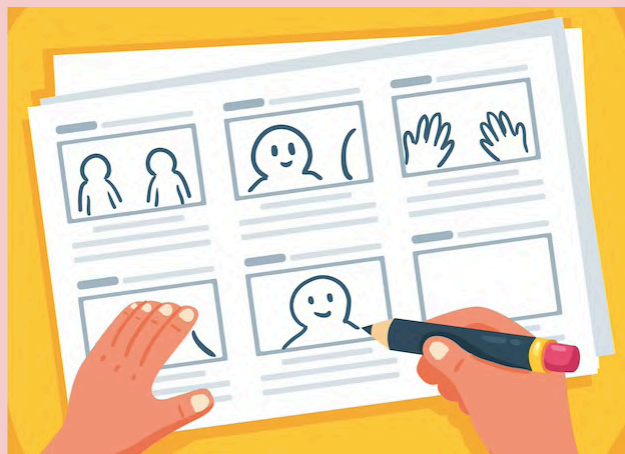
¿Cuál es el héroe histórico que ha despertado vuestro interés y admiración? Nuestra siguiente actividad consistirá en crear un cómic que represente su vida y sus principales acciones.

Pero aquí os planteamos un desafío adicional: ¿os atreveríais a mezclar épocas y universos? Imaginad qué pasaría si vuestro héroe se encontrara con otros personajes legendarios de diferentes épocas y mitologías. ¿Qué tal un enfrentamiento entre Alejandro Magno y el Rey Arturo, o una alianza entre Mulan y Wonder Woman para enfrentar a un enemigo común? ¡Las posibilidades son infinitas y la creatividad es vuestra única limitación!

Y, ¿cómo podemos elaborar un buen cómic? A continuación encontraréis algunas indicaciones para su realización:

Pautas y consejos para crear un buen cómic

1. Definid el propósito y el **mensaje central** de vuestra historia. Estableced el tono y el género de la narrativa.
2. Cread **personajes** con personalidades distintivas y visualmente atractivas. Diseñad sus trajes y características de manera coherente **con la temática de la historia**.
3. Dividid la historia en actos o segmentos significativos. Estableced un **inicio, desarrollo y desenlace claros**.
4. Escribid un **guion detallado** que incluya el diálogo, las descripciones de las escenas y las acciones de los personajes. Dividid el guion en las viñetas correspondientes.



5. Aplicad la **regla de los tercios** para colocar los elementos clave en puntos estratégicos del cómic. Esto puede mejorar la composición y la atención del lector. Integrad **efectos de sonido** visualmente atractivos para representar sonidos importantes. Esto puede añadir dinamismo y energía a la composición.



6. Determinad el **número de viñetas por página** y elegid un diseño que sirva a la narrativa. Comprobad que las viñetas fluyan de manera lógica y secuencial.
7. **Evitad la sobrecarga de información** en una sola página o viñeta. Distribuid los eventos y diálogos de manera equitativa a lo largo de la narrativa.
8. Mantened un **estilo visual coherente** a lo largo del cómic. Comprobad que los colores, las líneas y los estilos de dibujo se complementan.
9. Prestad atención a los **detalles en los fondos y en los elementos visuales** que contribuyen a la atmósfera de la historia. Comprobad que la **expresión facial y corporal** de los personajes reflejen adecuadamente sus emociones y acciones.
10. Experimentad con la **composición de las páginas**: incorporad elementos visuales especiales, sueños, visiones o ilustraciones abstractas, para transmitir emociones o conceptos abstractos
11. Debéis ser flexibles y estar dispuestos a **ajustar la estructura según evolucione la historia**. La planificación inicial puede modificarse para mejorar la fluidez y el impacto narrativo.
12. Revisad vuestro cómic para aseguráros de que la narrativa fluya de manera coherente. Comprobad que **no hayan errores gramaticales ni visuales** que puedan distraer al lector.
13. Compartid vuestro cómic con otras personas para obtener **opiniones y retroalimentación constructiva**. Considerad las sugerencias y realizad los ajustes necesarios.

¿Buscamos inspiración en algunos cómics? En el portal [BNEscolar](https://bnescolar.bne.es/experiencias/) encontraréis una secuencia didáctica dedicada exclusivamente a este género narrativo, de la que seguro podréis extraer muchas ideas y recursos que os pueden ayudar.

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



Esta propuesta es una invitación a viajar a los orígenes del tebeo -como se llama a la historieta en España- para descubrir esta particular manera de contar historias.

<https://bnescolar.bne.es/comic-historieta-o-tebeo-para-ninos-y-no-tan-ninos>

Estos son algunos ejemplos de cómics que encontraréis en [BNEscolar](#). ¿Buscamos otros ejemplares digitalizados en la [BDH](#)?

Cómics en BNEscolar



The Monigoty

<https://bnescolar.bne.es/node/647>



LePêle-Mêle

<https://bnescolar.bne.es/node/648>



Correo de los niños

<https://bnescolar.bne.es/node/387>



Cine aventuras (Barcelona)

<https://bnescolar.bne.es/node/649>

Una vez conocemos las principales características de un buen cómic, debemos tomar otra importante decisión: ¿nos decantamos por un cómic digital o por uno en formato físico? ¿Con cuál de los dos formatos creéis que resulta más fácil expresarse y manifestar vuestra creatividad? Elegid el que más se adapte a vuestras preferencias y posibilidades, siguiendo las indicaciones de vuestro profesor o profesora.

Si os decidís por el formato digital, os recomendamos utilizar herramientas en línea como [Pixton](#) (gratis para educación), [Comic Life](#) (30 días gratuitos) o [Canva](#) (gratis), que ofrecen plantillas y opciones para crear cómics digitales.

¿Pasamos a la construcción del cómic? Daremos los siguientes pasos:

1. Decidid el tema y la historia que queréis contar. Definid los personajes principales, el entorno y los eventos clave de la trama.
2. Realizad el diseño de cada página y decidid el número de viñetas por página. No todas tienen que ser iguales.
3. Cread un guion gráfico que detalle la secuencia de eventos y los diálogos. Esto os ayudará a planificar la estructura del cómic y a visualizar cómo se desarrollará la historia.
4. Diseñad los personajes principales, secundarios y los escenarios en los que se desarrollará la historia. Considerad el estilo artístico que utilizaréis y mantenedlo durante todo el cómic. Cread las ilustraciones de forma manual o con herramientas de diseño, según la opción de cómic que hayáis elegido.
 - a. Si habéis optado por la opción digital, agregad elementos interactivos al cómic, como botones de navegación, efectos de sonido, animaciones y enlaces a contenido adicional. Estos elementos pueden mejorar la experiencia del lector y hacer que la historia sea más dinámica.
5. Revisad, comprobad, corregid y compartid vuestro cómic.

Actividad 3: Rúbrica evaluativa

Ahora toca reflexionar sobre el trabajo realizado, para lo que utilizaremos una rúbrica evaluativa.

Seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora y leed la rúbrica cuidadosamente para comprender qué se espera en cada aspecto a valorar. Comprobad que comprendéis qué se espera en términos de calidad, cantidad y nivel de habilidad en cada área evaluada.

Reflexionad en grupo sobre vuestro trabajo y elegid las respuestas adecuadas. Reconocer fortalezas y debilidades es un paso imprescindible para mejorar y progresar.

¿Cambiaríais ahora algunos elementos de vuestro cómic? ¿Os ha resultado útil la reflexión?

Valoración de un cómic				
Rúbrica incluida en la secuencia didáctica "Héroes y villanos" de BNEscolar.				
	¡Fantástico! 13 Points	Destacado 11 Points	Correcto 9 Points	Comenzando... 6 Points
Creatividad	El cómic es excepcionalmente creativo, mostrando ideas originales y una ejecución imaginativa en la presentación de personajes y situaciones.	El cómic demuestra un buen nivel de creatividad y presenta ideas originales en la construcción de personajes y situaciones.	El cómic muestra algunas ideas originales y cierta creatividad en la presentación de personajes y situaciones.	El cómic carece de ideas originales y muestra poca creatividad en la presentación de personajes y situaciones.
Narrativa	La historia es cautivadora, tiene una estructura sólida y bien construida, y presenta un conflicto impactante y memorable.	La historia está bien desarrollada, tiene una estructura clara y coherente, y presenta un conflicto interesante.	La historia es comprensible, tiene una estructura básica y presenta un conflicto adecuado, pero puede faltar desarrollo o coherencia.	La historia es confusa o incoherente, carece de una estructura clara y presenta un conflicto poco interesante.
Diseño y arte	El cómic tiene un diseño y arte excepcionales, con una distribución creativa de los paneles y un aspecto visual impresionante.	El cómic muestra un uso efectivo del espacio, los paneles están bien distribuidos y el arte es visualmente atractivo.	El cómic muestra un diseño y arte aceptables, con una distribución básica de los paneles y un aspecto visual adecuado.	El cómic tiene un diseño y arte descuidados, con una mala distribución de los paneles y un aspecto visual poco atractivo.
Personajes	Los personajes son excepcionales, mostrando profundidad, complejidad y una conexión convincente con la trama.	Los personajes están bien desarrollados, tienen motivaciones claras y se relacionan de manera convincente con la trama.	Los personajes tienen cierto nivel de desarrollo, aunque pueden faltarles motivaciones claras y una relación sólida con la trama.	Los personajes están poco desarrollados, carecen de motivaciones claras y no se relacionan de manera convincente con la trama.
Texto y diálogo	El texto y los diálogos son excepcionales, mostrando un uso cuidadoso del lenguaje y contribuyendo de manera destacada a la narrativa.	El texto y los diálogos son claros, concisos y contribuyen a la narrativa. No hay errores gramaticales o de ortografía significativos.	El texto y los diálogos son comprensibles, pero pueden contener algunos errores gramaticales o de ortografía menores.	El texto y los diálogos contienen errores gramaticales y ortográficos significativos que dificultan la comprensión.
Presentación (cómic papel)	El cómic tiene una presentación excepcional, mostrando una organización cuidadosa, atención a los detalles y una apariencia visualmente impactante.	El cómic está presentado de manera ordenada, con atención a los detalles y una presentación generalmente limpia.	El cómic está presentado de manera aceptable, con una organización básica y una presentación generalmente limpia.	El cómic está desordenado y con una presentación descuidada, sin atención a los detalles y con una apariencia poco atractiva.
Interactividad (cómic digital)	El cómic presenta una interactividad excepcional, con elementos interactivos innovadores y sorprendentes que mejoran significativamente la experiencia de lectura.	El cómic incluye elementos interactivos que enriquecen la experiencia de lectura, como enlaces a información adicional o opciones de elección.	El cómic incluye algunos elementos interactivos básicos que añaden cierta interactividad a la experiencia de lectura.	El cómic no incluye elementos interactivos, como enlaces o botones, que enriquezcan la experiencia de lectura.
Investigación del héroe	La investigación es exhaustiva y demuestra una comprensión profunda del héroe. Se abordan de manera detallada las motivaciones, desarrollo del personaje y contexto histórico. La información recopilada se presenta de manera clara y organizada, proporcionando una base sólida para la creación del cómic.	Se realiza una investigación adecuada del héroe. Se abordan de manera sólida las motivaciones, desarrollo del personaje y contexto histórico. La comprensión del héroe es clara, pero puede carecer de algunos detalles esenciales.	La investigación es limitada y se centra en aspectos superficiales del héroe. Se abordan algunos elementos clave, pero falta profundidad en la exploración de la historia y motivaciones.	La investigación es mínima o inexistente. No se proporcionan detalles sobre la historia, motivaciones o contexto del héroe. No hay evidencia de una comprensión significativa.

MOMENTO 4: Mi héroe o villano personal

Ahora que ya conocéis las habilidades y características que definen a un héroe de manera universal, idearemos un nuevo personaje detallando aspectos como su origen, poderes, personalidad y propósito, lo que estimulará nuestra imaginación y nos permitirá reflexionar sobre los valores que realmente son importantes.

¿Comenzamos?

Actividad 1: Imaginamos a nuestro héroe, antihéroe o villano

A lo largo de esta secuencia hemos investigado y descubierto historias sobre personajes legendarios que nos inspiran y nos hacen reflexionar sobre lo que significa ser valiente, compasivo y altruista o todo lo contrario. También hemos podido identificar patrones y modelos recurrentes entre los héroes, antihéroes y villanos de ficción y los mitológicos que se manifiestan en diversas culturas y épocas o entre villanos. Pero, ¿alguna vez os habéis detenido a pensar en **cómo sería alguno de estos personajes de forma ideal**?

En esta actividad, tendréis la oportunidad de dar rienda suelta a vuestra creatividad para construir el héroe, antihéroe o villano perfecto según vuestra propia visión. A través de la escritura y la reflexión, exploraremos **las características, los valores y las acciones que hacen que sea digno de admiración o justo lo contrario**, desde una valiente guerrera que lucha contra monstruos hasta un malvado broker que asfixia a las pequeñas empresas, las posibilidades son infinitas. Lo importante es que elijáis las cualidades y acciones que consideráis más representativas y cómo estas los definen.

¡Es hora de imaginar a vuestro personaje perfecto! Podéis tener en cuenta los siguientes aspectos:

Origen y trasfondo:

- ¿Cuál es su origen?
- ¿Es un ser de otro planeta, un experimento científico que salió mal, o tal vez un personaje nacido de circunstancias místicas?
- ¿Cuál es su trasfondo?
- ¿Tiene una conexión especial con su entorno, su cultura, o su familia?

Poderes y habilidades:

- Define los poderes y habilidades del personaje. Pueden ser habilidades físicas mejoradas, habilidades mentales, control de elementos, capacidad para volar, etc.
- ¿Cómo aprendió a controlar sus poderes?
- ¿Tiene debilidades específicas?

Personalidad:

- Describe la personalidad del personaje.
- ¿Es valiente, ingenioso, sarcástico, o quizás un poco tímido?
- ¿Cuáles son sus motivaciones y metas?
- ¿Qué le impulsa a luchar contra el bien o contra el mal?

Identidad secreta:

- ¿Tiene una identidad secreta?
- ¿Cómo mantiene oculta su vida de héroe, antihéroe o villano?
- ¿Cómo afecta esto a su vida cotidiana?

Aliados y enemigos:

- Crea personajes secundarios, como aliados y amigos que ayudan al personaje. También, inventa villanos y enemigos que representen desafíos significativos.
- ¿Cómo se relaciona con otros héroes o heroínas, antihéroes o antiheroínas y villanos o villanas en el universo que has creado?

Equipo o símbolos:

- ¿Utiliza un traje especial o tiene algún símbolo distintivo? Piensa en el diseño de su traje y cualquier equipo especial que pueda llevar.

Ambiente y mundo:

- ¿En qué tipo de mundo vive el personaje?
- ¿Es un entorno contemporáneo, futurista, o tal vez un mundo alternativo?
- ¿Cómo se relaciona con su entorno y cómo afecta su lucha contra el bien o contra el mal?

Progresión personal:

- Piensa en cómo evoluciona el personaje a lo largo de la historia.
- ¿Experimenta cambios en sus habilidades, valores o relaciones?
- ¿Cómo supera desafíos personales y crece como héroe, antihéroe o villano a lo largo del tiempo?

Historias y aventuras:

- Imagina algunas historias o aventuras en las que el personaje pueda participar.
- ¿Enfrentará desafíos morales, dilemas difíciles o situaciones límite?

Nombre:

- Por último, ¡dale un nombre a tu personaje! El nombre puede reflejar su personalidad, sus poderes o su origen.

Para clarificar ideas explicad cómo es vuestro personaje en un **relato descriptivo**. Estas pautas os pueden ayudar:

Comenzad presentando al personaje, revelando su **apariencia física, atuendo distintivo y cualquier rasgo que lo haga único**. Luego, explorad su origen, revelando la historia detrás de sus **habilidades especiales o poderes**, así como sus **motivaciones** para convertirse en un defensor del bien o del mal. Detallad su personalidad, resaltando sus **virtudes, valores y debilidades**. Describid sus poderes y cómo los utiliza para enfrentarse a los desafíos, mostrando su **ingenio y valentía** en acción. A continuación podéis detallar la **misión del personaje**, explicando su propósito y lo que lo impulsa, por ejemplo, a luchar contra la injusticia y a proteger a los inocentes. Ambientad la historia en **entornos ricos y detallados**, haciendo que el lector se sumerja en el mundo del personaje y sienta la atmósfera de sus aventuras. Narrad las gestas heroicas del personaje, destacando su coraje y determinación en la lucha contra el bien o contra el mal. Finalmente, concludid el relato reflexionando sobre el **impacto del personaje en su mundo**, resumiendo sus hazañas y considerando su legado duradero.

Utilizad un lenguaje claro y evocador, permitiendo que la descripción cree una imagen vívida del personaje en la mente del lector. Debéis capturar su esencia y despertar el interés del lector en su historia y contribuciones al mundo ficticio que habita.

Como paso previo a la creación de vuestro avatar vamos a dar forma a nuestro personaje inventado a través de un dibujo en papel. Este **diseño gráfico inicial** permitirá visualizar y explorar las características clave del personaje, desde la apariencia hasta los detalles que lo hacen único. Utilizad vuestra creatividad y capacidad de análisis para plasmar su esencia.

Actividad 2: Creación del avatar con inteligencia artificial

Después de haber explorado y definido las características de nuestro héroe, antihéroe o villano perfecto a través de la escritura y la reflexión y haber creado un primer boceto del personaje, es hora de darle vida de una manera visualmente impactante. En esta etapa, utilizaremos una herramienta de inteligencia artificial conocida como generador de imágenes a partir de texto. Esta herramienta nos permite convertir descripciones detalladas en imágenes vívidas, permitiéndonos ver a nuestros personajes ideales cobrar vida frente a nuestros ojos.

Comenzaremos transformando la descripción en un *prompt* para proporcionar a la IA la información necesaria para crear el avatar de nuestro personaje. Para conseguir una imagen fiel a lo que nos imaginamos, **revisad las descripciones realizadas** para asegurar que incluyen las características físicas, vestimenta, expresiones faciales, postura, entorno, y cualquier otro detalle que consideréis importante para representar completamente a vuestro personaje. Cuanto más claras sean vuestras descripciones, más precisas serán las imágenes generadas.

Os recomendamos seguir los siguientes pasos para la creación de este *prompt*:

1. **Destacar las características y elementos más representativos** del personaje. ¿Qué lo hace único y especial? ¿Cuáles son las cualidades que queréis que se destaquen en la imagen?
2. **Tener en cuenta la personalidad y la emoción** del personaje. ¿Cómo se siente en la imagen? ¿Qué expresión facial y postura reflejarían mejor su carácter y su historia?
3. **Pensar en el entorno en el que os imagináis a vuestro personaje**. ¿Está en medio de una batalla épica, salvando a alguien en peligro, o simplemente contemplando el horizonte o volando por la ciudad? Includ la descripción del contexto para que la imagen capture la escena de manera efectiva.
4. **Probar diferentes generadores de imagen** para elegir aquel que devuelve la imagen más acorde con la descripción introducida. Debéis pedirle a la IA que genere una imagen a partir del texto introducido (*prompt*), no peguéis el texto tal cual. También podéis introducir ajustes en este *prompt* inicial para ir modificando los primeros resultados que devuelven este tipo de generadores, hasta conseguir una imagen final que represente al personaje a la perfección. Algunas herramientas que podéis probar:



<https://lexica.art/aperture>



<https://firefly.adobe.com/>



<https://www.freepik.es/ia/generador-de-imagenes>

Mirad los ejemplos de avatar que hemos generado a partir de este sencillo prompt:

“una heroína bibliotecaria salvando su biblioteca ante los ataques de quienes quieren sumir a la humanidad en la oscuridad y la ignorancia”



Actividad 3: “Premios Avatar”

¿Organizamos un concurso de avatares?

Acordad los premios que otorgaréis en vuestro concurso y seguid las indicaciones que os proporcionará vuestro profesor o profesora con los criterios a tener en cuenta. Decidid también qué forma tendrán los **galardones**. Os proponemos personalizar vuestros propios diplomas, como este de ejemplo que hemos realizado con una de las [plantillas de diploma de Canva](https://www.canva.com/).

